

## **Metodologia programu szkolnego** **wspierającego proces rewitalizacji w POR CENTRUM**

Opracowana na potrzeby realizacji projektu „Fabryka Pełna Życia - rewitalizacja śródmieścia Dąbrowy Górniczej” współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020 i przygotowana na podstawie zapisów umowy WOP 271.5.105.2017

Autorki:

*Alicja Kowalska – Stowarzyszenie Civitas*  
*Michalina Lulek –Majka – Stowarzyszenie Civitas*

Dąbrowa Górnicza 2017 r.

Poniższe opracowanie stanowi element zadania p.n.: Opracowanie metodologii i przeprowadzenie pilotażu pakietu szkolnego na potrzeby realizacji projektu „Fabryka Pełna Życia-rewitalizacja śródmieścia Dąbrowy Górniczej” współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020 na podstawie umowy WOP 271.5.105.2017. Celem realizacji przedmiotu zamówienia jest przygotowanie do procesu rewitalizacji obszarowej centrum Dąbrowy Górniczej w latach 2016-2020, w tym dostarczenie wiedzy potrzebnej do właściwego przygotowania programu funkcjonalnego. Wykonanie przedmiotu zamówienia wchodzi w skład przygotowania modelu prowadzenia rewitalizacji w obszarach miejskich poprzez wypracowanie metodologii oraz sposobu podejścia do działań rewitalizacyjnych zorientowanych na osiągnięcie jak największego efektu dla miasta-beneficjenta, z uwzględnieniem jego specyfiki oraz indywidualnych uwarunkowań. Model ten będzie udostępniony na stronie projektu [www.fabrykapelnazycia.pl](http://www.fabrykapelnazycia.pl) oraz przekazany nieodpłatnie dąbrowskim placówkom oświatowym oraz organizacjom pozarządowym działającym na rzecz rozwoju społeczeństwa obywatelskiego.

Pierwszym elementem zamówienia było zaprojektowanie, opracowanie i przedstawienie do akceptacji koncepcji pracy z młodzieżą ponadgimnazjalną, pozwalającej w przyszłości na partycypacyjne wypracowanie programu funkcjonalnego, spełniającej jednocześnie wszystkie warunki zawarte w zamówieniu.

Strona merytoryczna koncepcji odwołuje się do wskazanych w szczegółowym opisie przedmiotu zamówienia zagadnień, dzięki którym może nastąpić pozytywna identyfikacja młodych ludzi z terenem objętym procesem rewitalizacji.

Dąbrowa Górnicza jest obecnie areną wielu przemian. Rewitalizacja to nie tylko przebudowa lub adaptacja budynków, ale przede wszystkim rozwiązywanie problemów społecznych, poprawa warunków mieszkaniowych, poprawa przestrzeni publicznych oraz zwiększanie atrakcyjności gospodarczej centrum. Właściwie prowadzony proces rewitalizacji powinien być oparty o dialog z lokalną społecznością i wszystkimi innymi osobami, które są w niego włączone: lokalnymi przedsiębiorcami, instytucjami kultury. Trudno wyobrazić sobie dobrą rewitalizację bez udziału szkół, nie tylko tych znajdujących się w Śródmieściu. To przecież w głównej mierze od nauczycieli oraz realizatorów projektów edukacyjnych zależy, co dzieci i młodzież będą wiedziały o rodzinnym mieście i czy będą w przyszłości czuły z nim związek. W ramach działań rewitalizacyjnych konieczne jest również wzmocnienie inicjatywy mieszkańców i świadomości dziedzictwa kulturowego, którego są spadkobiercami. To też nauka bycia odpowiedzialnym za swoje miasto już od małego, począwszy od własnego podwórka.

Dostępne dane statystyczne obrazują, iż pomimo wielu projektów społecznych realizowanych przez organizacje pozarządowe oraz placówki oświatowe, tylko niewielka liczba młodych mieszkańców Dąbrowy Górniczej zaangażowana jest w życie miasta, w tym procesy partycypacyjne czy wolontariat. Jak wynika ze „Sprawozdania z realizacji Programu Współpracy Gminy Dąbrowa Górnicza z organizacjami pozarządowymi oraz innymi podmiotami prowadzącymi działalność pożytku publicznego w roku 2015” w naszym mieście działało 13 przyszkolnych Klubów Wolontariusza,

które angażowały uczniów w wolontariat akcyjny realizowany głównie przy okazji wydarzeń sportowych (m.in. Tour de Pologne, Skandia Maraton) czy eventów miejskich (Dębowy Maj Festiwal, Festiwal Ludzi Aktywnych). Innym przykładem ukazującym niskie zaangażowanie młodzieży w procesy społeczne jest niska frekwencja osób w wieku 16-25 lat, w głosowaniu w ramach Dąbrowskiego Budżetu Partycypacyjnego (1773 osoby w 2015 r.).

Z badań ewaluacyjnych (testy wiedzy, ankiety ewaluacyjne, wywiady) przeprowadzonych w trakcie realizacji programu Szkoła Obywatelska Civitas realizowanego przez Stowarzyszenie Civitas cyklicznie w latach 2011-2016 w dąbrowskich szkołach ponadgimnazjalnych (ok.150 osób badanych w każdym roku), można wyciągnąć następujące wnioski dotyczące młodzieży:

- grupę tą charakteryzuje niski poziom kompetencji społecznych (o przyszłych sukcesach nie tylko zawodowych, ale i społecznych młodzieży zdecydują przede wszystkim ich kompetencje społeczne, jako kompetencje kluczowe najbardziej istotne z punktu widzenia zdolności do efektywnego funkcjonowania). Za kluczowe deficyty należy uznać: nieumiejętność formułowania własnych opinii i sądów, trudności z wypowiedzaniem się na forum, niski poziom zaangażowania w prace grupy w trakcie pracy zespołowej;

- uczniowie mają mały zasób wiedzy na temat dostępnych narzędzi partycypacji społecznej i w niewielkim stopniu z nich korzystają. Wywiady prowadzone przez Stowarzyszenie Civitas w szkołach ponadgimnazjalnych w edycjach projektów dla młodzieży 2013-2016 (Szkoła Obywatelska Civitas, Lokalni Liderzy Partycypacji) pokazywały, że zwykle tylko kilkoro uczniów w grupie 20-30 osób słyszało cokolwiek o Dąbrowskim Budżecie Partycypacyjnym;

- młodzi chętnie wskazują różnorodne problemy lokalne, ale mają dużą trudność we wskazaniu konkretnych sposobów ich rozwiązania. W ramach międzypokoleniowego projektu "Aktywuj się" (2015-2016r.) uczestnicy, w tym 20 uczniów szkół ponadgimnazjalnych, przeprowadzali przygotowane samodzielnie konsultacje wśród mieszkańców, dotyczące szeroko pojętej aktywności społecznej, wykorzystując różne narzędzia partycypacyjne: ankiety, w tym ankiety online, spotkania World Cafe. Wyniki przeprowadzonych konsultacji pokazały, że młodzież niechętnie odpowiadała na ankiety, ich udział był mało liczny. Z danych zebranych w ankietach wynikał obraz młodzieży jako grupy mało aktywnej społecznie. Młodzież była też najmniej liczną grupą reprezentowaną podczas spotkań World Cafe, mimo że zaproszenia były kierowane do mieszkańców w różnym wieku (na 50 uczestników zaledwie 5 to osoby młode).

Jednocześnie młodzi ludzie wykazują chęć do zmiany: spośród ok. 900 ankietowanych uczniów szkół ponadgimnazjalnych w ramach projektu Szkoła Obywatelska Civitas (2011-2016 r.) i Lokalni Liderzy Partycypacji ok.95% wyraziło chęć udziału w dodatkowych zajęciach dotyczących aktywnej działalności w przestrzeni lokalnej, a także w warsztatach kompetencji społecznych.

Pozytywnym przykładem zaangażowania młodzieży w działania na rzecz budowania dobra wspólnego jest realizacja pionierskiego projektu – Dąbrowskiej Akademii Obywatelskiej. W jej ramach uczniowie I i V Liceum Ogólnokształcącego wzięli udział w spotkaniach, debatach oraz szkoleniach dotyczących

włączenia młodzieży w proces kreowania rzeczywistości lokalnej, biorą też udział w nowatorskim pomysłem jakim jest Szkolny Budżet Partycypacyjny. Jest to demokratyczny, szczególnie sposób decydowania o części wydatków szkoły. Polega na tym, że dyrekcja szkoły oddaje do dyspozycji uczniów część szkolnego budżetu. Dzięki temu każdy z uczniów będzie mógł samodzielnie zgłaszać propozycje projektów, a potem decydować w głosowaniu na co te pieniądze zostaną przeznaczone. Projekt musi służyć rozwojowi szkoły i dotyczyć modernizacji infrastruktury czy wzbogacenia bazy dydaktycznej szkoły, jego szacunkowy koszt nie może przekraczać przyznanej na ten cel kwoty. Wniosek musi być poparty podpisami co najmniej 30 uczniów. Do oceny merytorycznej i formalnej projektów zostanie powołana komisja do spraw Szkolnego Budżetu Partycypacyjnego, w skład której wejdą: dyrektor szkoły, dwóch nauczycieli, zarząd samorządu uczniowskiego oraz zarząd rady rodziców. Projekty zgodne z wymaganiami merytorycznymi i formalnymi zostaną zamieszczone na stronie internetowej szkoły, aby były dostępne dla wszystkich uczniów. Zwycięski projekt zostanie wyłoniony w wyniku głosowania powszechnego wśród uczniów. Dzięki realizacji projektu uczniowie zdobywają wiedzę oraz mają możliwość projektowania i realizacji całego procesu.

Nie ulega wątpliwości, że szkoły (nauczyciele oraz społeczności – uczniów i rodziców), jako ważni partnerzy w dialogu z lokalną społecznością powinni zostać odpowiednio przygotowani do udziału w procesie rewitalizacji, do wzmocnienia ich roli wychowawczej jako jednego z elementów długofalowego działania, nastawionego na budowę kapitału społecznego.

Przygotowany program kierowany jest do wszystkich placówek oświatowych, choć w obecnej fazie planuje się działanie pilotażowe w dwóch wybranych placówkach ponadgimnazjalnych, dla których organem prowadzącym jest Gmina Dąbrowa Górnica, z wyłączeniem przedszkoli miejskich, z szczególnym uwzględnieniem placówek oświatowych znajdujących się w granicach POR CENTRUM. Program w zakresie lekcji modelowych będzie realizowany na lekcjach WOS, historii lub lekcjach wychowawczych lub na lekcjach innych przedmiotów lub w formie zajęć pozalekcyjnych, jeśli dyrekcja Placówki podejmie taką decyzję. Jego realizacja wypełnia ministerialne wytyczne w sprawie elementów edukacji regionalnej zawartej w podstawie programowej.

Młodzież jest szczególnie wymagającym adresatem ponadobowiązkowych treści edukacyjnych. Dlatego w opracowanej metodologii położono silny nacisk na partnerskie podejście do potrzeb tej grupy i wzmocnienie jej potencjału w zakresie twórczego wykorzystania wiedzy i technologii. W celu wzmocnienia kapitału społecznego działania, pomoce naukowe w ramach wszystkich zajęć zaplanowano pod kątem wzajemnej kooperacji uczniów i wspólnej realizacji zadań. Są one nakierowane na pracę zespołową, a niektóre elementy, zostały celowo tak zaplanowane, aby możliwy był udział rodziców i rodzeństwa w wykonaniu zadań oraz kontakt z innymi osobami z własnej społeczności lokalnej bądź kontakt z innymi istotnymi aktorami społecznymi.

Opracowana metodologia dotyczy programu edukacyjnego dla młodzieży ponadgimnazjalnej (16-19 lat) nastawionego na umotywowanie uczniów do czynnego udziału w procesie rewitalizacji, w tym: aktywnego uczestnictwa w konsultacjach, budowanie tożsamości lokalnej i pozytywnych

związków z Dąbrową Górnica, wzmocnieniu kapitału społecznego, a także promowaniu wiedzy o procesie rewitalizacji.

Całość oparta jest na pracy metodami aktywizującymi, pracy warsztatowej i teorii kreatywności. Przyjęliśmy metodologię opierając się na modelu uczenia się osób dorosłych **David Kolba**<sup>1</sup>, co oznacza w praktyce, że nie tylko przekażemy niezbędną wiedzę i zastanowimy się jak ją zastosować w praktyce, ale także nadamy impuls do refleksji oddziałując przede wszystkim na poziom umiejętności i postawę każdego uczestnika.

Zastosowane metody odnosić się będą do podstawowych zasad kształcenia<sup>2</sup>, a więc:

- **Zasada świadomego i aktywnego udziału:** eksponuje potrzebę ciągłego aktywizowania uczniów poprzez wprowadzanie ich w różne sytuacje problemowe i namawianie ich do samodzielnego rozwiązywania. Świadome uczestnictwo w procesie kształcenia ma miejsce wtedy, gdy zaczynają się oni kształtować własnymi motywami.

- **Zasada operatywności wiedzy:** zwraca uwagę na potrzebę nauczania wielostronnego, to jest takiego, które obok metod opartych na przyswajaniu wiedzy polega na zastosowaniu metod kształcenia poprzez odkrywanie, przeżywanie i działanie praktyczne, czyli stawianie przede wszystkim na wiedzę operatywną, pozwalającą na sprawną realizację różnych zadań, nawet w sytuacjach zupełnie nowych.

- **Zasada wiązania praktyki z teorią:** jest kontynuacją sugestii zawartych powyżej. Mówi ona o potrzebie przygotowania uczestników do racjonalnego posługiwania się wiedzą teoretyczną w różnorodnych sytuacjach praktycznych. Właściwa realizacja zasady łączenia teorii z praktyką pobudza aktywność, sprzyja rozwojowi samodzielności uczniów, a przede wszystkim przygotowuje ich do zmieniania otaczającego świata.

- **Zasada indywidualizacji i zespołowości:** postuluje konieczność zachowania indywidualnego podejścia do każdego uczestnika w warunkach pracy zespołowej przy jednoczesnym podkreśleniu wysokiej wartości uczenia się i pracy zespołowej.

W trakcie realizacji zadania prowadzone będą działania traktujące młodzież oraz społeczności szkół jako ważnych aktorów w dialogu z lokalną społecznością i wzmocnienie ich roli wychowawczej, jako jednego z elementów długofalowego działania nastawionego na budowę kapitału społecznego.

Dobór proponowanych narzędzi i metod został opracowany na podstawie wieloletniego doświadczenia w tworzeniu projektów edukacyjnych i ma na celu umożliwienie przeprowadzenia dialogu z młodzieżą ponadgimnazjalną podczas zintegrowanego procesu rewitalizacji. Przyjęta koncepcja bazuje na

<sup>1</sup> D. Kolb: *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, New Jersey 1984

<sup>2</sup> Cz. Kupisiewicz: *Dydaktyka ogólna*, Oficyna Wydawnicza Graf-Punkt, Warszawa 2002

W. Okoń: *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Wydawnictwo Akademickie "Żak", Warszawa 2003

metodach angażujących uczestników w taki sposób, by byli inicjatorami i twórcami przedsięwzięć, a nie tylko biernymi odbiorcami. W ten sposób uczestnicy doświadczają poczucia sprawstwa, uczą się, że mogą wpływać na decyzje dorosłych, a ich zdanie brane jest pod uwagę. Zdobyte umiejętności i poznane techniki umożliwią im aktywne uczestnictwo w procesach podejmowania decyzji oraz wpływania na zmiany.

Całość programu osadzona jest w procesie rewitalizacji POR CENTRUM.

Składać się będzie z następujących elementów:

## 1. WARSZTATY INTEGRACJI I UMIEJĘTNOŚCI SPOŁECZNYCH

### Cele:

- poszerzenie wiedzy o umiejętnościach społecznych, integracja zespołu uczestników, budowanie postaw nastawionych na odpowiedzialność, kooperację i dbałość o dobro wspólne;
- zwiększenie zakresu umiejętności wykonawczych: umiejętność współpracy w grupie, kształtowanie umiejętności rozwiązywania konfliktów, metody radzenia sobie z emocjami, uczenie się rozpoznawania emocji i potrzeb, odreagowanie napięć emocjonalnych;
- zmiana doświadczeń, przeżyć związanych z byciem w sytuacjach społecznych – zmniejszenie doświadczanego napięcia, uzyskanie lepszej samooceny.

### Metody/Narzędzia:

Zajęcia będą prowadzone metodą treningu umiejętności społecznych, metoda ta jest rekomendowana do pracy z grupami przez PTP, umożliwia aktywizację osób wycofanych społecznie i jest elementem budującym kapitał społeczny.

Umiejętność społeczna to praktyczna znajomość zachowań społecznych, zdolność do nawiązywania i podtrzymywania najprostszycych wręcz relacji, pewnego rodzaju biegłość w tych czynnościach. Każdego z nas powinna cechować umiejętność odczytywania sytuacji społecznych, wywierania pozytywnego wpływu na innych ludzi w kontaktach interpersonalnych. Umiejętności społeczne są potrzebne każdemu, są tak powszechne, że często ich nie zauważamy. Uczymy się ich od najmłodszych lat, stykając się z innymi ludźmi - tak w rodzinie, wśród najbliższych, jak i w środowisku, w którym przebywamy. Nabywanie umiejętności społecznych poprzez kontakt z otoczeniem nazywamy naturalnym treningiem umiejętności społecznych. Niektóre osoby przejawiają pewne deficyty w sferze społecznej. Dotyczy to często młodych ludzi, wkraczających na nowe ścieżki działalności zawodowej czy społecznej. Nie potrafią w prawidłowy sposób wygenerować w sobie zachowań odpowiednich do sytuacji czy też kontaktu z określonymi osobami, nie podejmują wyzwań interpersonalnych, nie identyfikują zachowań innych ludzi, a co za tym idzie, nie wiedzą co może być przyczyną takich a nie innych postaw innych osób wobec nich, ani też jakie będą tych postaw skutki. Ważnym elementem umiejętności społecznych jest ich akceptowalność przez innych ludzi oraz intencjonalność, czyli ukierunkowanie na cel. Trening umiejętności społecznych realizowany w warunkach specjalnie w tym celu zaaranżowanych jest sprawdzoną przez nas wcześniej właściwą metodą kompensującą opisane

wyżej deficyty.

### **Zakres:**

Poszczególne elementy treningu zostały skonstruowane w oparciu o czynniki wpływające na podniesienie aktywności społecznej młodzieży tj.: niskie poczucie własnej wartości, brak umiejętności społecznych, trudności komunikacyjne itd. Trening obejmować będzie również zagadnienia z zakresu: efektywnej komunikacji, organizacji pracy zespołu, radzenie sobie w sytuacjach kryzysowych. Dodatkowo warsztat zostanie uzupełniony o elementy treningu kreatywności wzmacniającego rozwijanie potencjału twórczego.

Wykorzystane zostaną m.in. techniki odgrywania ról i modelowania zachowań. Dzięki treningowi uczestnicy poznają sens i cel zachowań społecznych, poznają poszczególne ich elementy i praktycznie je ćwiczą, otrzymując informacje zwrotne dotyczące prawidłowości tych zachowań. Trening służy także utrwalaniu i integracji nabytych zdolności w codzienności, w naturalnym otoczeniu.

Program treningu będzie modyfikowany na podstawie prowadzonej na bieżąco analizy potrzeb uczestników.

## **2-DNIOWE WARSZTATY WYJAZDOWE KOMPETENCJI LIDERSKICH Z WYKORZYSTANIEM RÖZNYCH METOD PARTYCYPACJI SPOLECZNEJ**

Uczestnicy wezmą udział w dwudniowym spotkaniu wyjazdowym przygotowujących ich do animowania działań w przestrzeni miasta, organizacji grup sąsiedzkich, zainicjowania i zrealizowania oddolnych inicjatyw społecznych i sprawdzenia w praktyce nabytych umiejętności. Forma wyjazdowa warsztatów została wybrana w oparciu o badania Stowarzyszenia Klon/Jawor oraz o doświadczenia Stowarzyszenia Civitas z wcześniej realizowanych projektów, z których wynika, że szkolenia wyjazdowe sprzyjają integracji, budowaniu trwałych relacji. W oderwaniu od codziennych problemów uczestnicy mogą lepiej i efektywniej przyswajać nową wiedzę i umiejętności i skupić się na wykonywanych zadaniach.

### **Cele:**

- wzrost kompetencji społecznych i obywatelskich;
- rozwój aktywności i postaw obywatelskich wśród młodzieży szkół ponadgimnazjalnych;
- podniesieni poziomu wiedzy z zakresu rozpoczętego procesu rewitalizacji;
- wzrost wiedzy dotyczącej korzystania z dostępnych narzędzi partycypacji społecznej;
- zwiększenie świadomości wpływu uczestników projektu na rozwiązywanie lokalnych problemów;
- popularyzacja aktywności społecznej jako podstawy przyszłych sukcesów zawodowych i budowania autorytetu środowiskowego;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

- upowszechnianie wiedzy na temat praw i obowiązków obywateli oraz równouprawnienia płci;
- podniesienie poziomu wiedzy uczniów dot. praw człowieka i mechanizmów dyskryminacji.

### **Metody/ narzędzia:**

Warsztaty odbywać się będą aktywnymi metodami pracy z grupą wybranych spośród rekomendowanych przez Centrum Edukacji Obywatelskiej, m.in.:

- **analiza procesu podejmowania decyzji przy pomocy drzewa decyzyjnego:** jest to metoda pozwalająca na graficzny zapis procesu podejmowania decyzji. Stosując ją znajduje się różne rozwiązania danego problemu i zauważa związki między tymi rozwiązaniami. Pozwala to również dostrzec skutki przyjętego rozwiązania. Bardzo istotne jest określenie wartości, jakie uznaje osoba, która podejmuje decyzję. Etapy postępowania: określenie problemu - określenie celów i wartości - podanie kilku rozwiązań (lub jednego) - określenie pozytywnych skutków każdego rozwiązania, - określenie negatywnych skutków każdego rozwiązania - podjęcie właściwej decyzji;

- **burza mózgow:** to metoda polegająca na zebraniu jak największej ilości pomysłów, celem rozwiązania jakiegoś problemu. Poszczególne etapy: - podanie przez nauczyciela problemu - sesja (10 – 15 minut), podczas której uczniowie zgłaszają pomysły rozwiązania danego problemu - omawianie pomysłów - wybór sposobu rozwiązania problemu. Przed przystąpieniem struktury realizowanej tą metodą trzeba z grupa ustalić zasady zachowania się w czasie „burzy mózgow”, np. głosu udziela prowadzący, pomysłów się nie krytykuje, wszystkie pomysły zapisywane są na tablicy lub na dużych planszach;

- **dyskusja:** jest metodą nauczania polegającą na wymianie zdań między uczestnikami, niezależnie od tego, czy wypowiedziane kwestie stanowią ich własne poglądy czy też odwołują się do opinii innych osób. Dyskusja stanie się prawdziwa tylko wtedy, gdy omawiana kwestia będzie wystarczająco kontrowersyjna i wzbudzająca zainteresowanie. Warunkiem dobrej dyskusji jest przede wszystkim trafne sformułowanie tematu: nie może być zbyt trudny, nie może odwoływać się do nowych wiadomości, nie może zawierać niezrozumiałych pojęć i określeń. Temat nie może być też zbyt łatwy, gdyż daje się szybko i jednoznacznie rozstrzygnąć. Każda dyskusja musi się zakończyć podsumowaniem, stanowiącym krótkie omówienie rezultatów i sposobu jej prowadzenia. W podsumowaniu i ogólnej ocenie każdej dyskusji można wykorzystać następujące pytania: „Co należy ulepszyć w kolejnej debacie?”, „Jakie argumenty były najbardziej przekonujące?”, „Czy ktoś został przekonany i zmienił swoje zdanie?”, „Jakie nowe, ciekawe poglądy usłyszałeś po raz pierwszy?”;

- **debata „za i przeciw”:** metoda ta umożliwia i ułatwia podjęcie decyzji. Poszczególne etapy: określanie przedmiotu debaty - podział grupy na dwa zespoły - klasy można nie dzielić na grupy, wtedy uczniowie podają argumenty „za” i „przeciw”, - określenie czasu na debatę, - debata, - podsumowanie wyników debaty. Działania można przeprowadzać również w grupach. Podsumowanie



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

będzie polegać na ustaleniu, które argumenty otrzymały więcej głosów. Nauczyciel powinien dokonać oceny „jakości argumentów”. Wszystkie głosy „za” i „przeciw” zapisywane są na tablicy;

- **meta plan:** celem tej metody jest analiza problemu i poszukiwanie rozwiązania, to graficzny zapis prowadzonej w grupie (lub w kilku równolegle pracujących grupach) dyskusji. Prowadzący przedstawia problem, który będzie przedmiotem dyskusji i przygotowuje materiały potrzebne do wykonania plakatów. Konieczne będą duże arkusze papieru, wycięte z kolorowego papieru figury geometryczne (koła, prostokąty) oraz chmurki, kolorowe flamastry, taśma samoprzylepna, klej. W wyznaczonym czasie grupa uczestników zastanawia się nad wybranym problemem i wykonuje plakat będący zapisem ich wniosków, wypełniając przygotowane wcześniej figury i chmurki oraz umieszczając je w odpowiednim miejscu. W trakcie dyskusji każdy może podejść do planszy i zapisać w odpowiednich (jeszcze niewypełnionych) polach swoje spostrzeżenia. Można też porządkować treść plakatu, przesuwać pola umieszczone przez innych. Na zakończenie wszystkie zgłoszone i zapisane na plakatach wnioski można jeszcze raz, już na forum, przedyskutować, by wyeliminować sprzeczności. Taka forma dyskusji umożliwi wypowiedzenie się wszystkim, nawet tym najbardziej nieśmiałym, a plakat jest efektem kreatywnej pracy całego zespołu.

- **symulacje:** wykorzystywane są w edukacji między innymi do zademonstrowania typowych relacji społecznych. Dotyczyć mogą procesu podejmowania decyzji, rozwiązywania nieporozumień między ludźmi, rozwijania strategii czy też negocjacji. Przed przystąpieniem do symulacji należy się upewnić, że uczniowie mają odpowiednią wiedzę potrzebną do analizy symulowanego procesu oraz że są gotowi do aktywnego w niej udziału. Należy określić cele symulacji, przedstawić zakres tematu, przygotować dodatkowe teksty, które zaangażują grupę we wstępne poszukiwania, pozwolą poczuć „klimat” relacji między ludźmi, charakterystyczny dla określonych zdarzeń oraz dostarczą uczniom podstawowy zasób pojęć. Obowiązkiem prowadzącego jest przygotowanie materiałów z opisem sytuacji i ról oraz określenie ram sytuacji. Należy pamiętać, że symulacja ma na celu dokładne odwzorowanie danego zdarzenia lub procesu. Stąd też konieczne jest precyzyjne opracowanie zasad i scenariusza. Uczestnikom nie wolno wykraczać poza powstałe w ten sposób ramy – całą pomysłowość i aktywność muszą wykorzystać na wypracowanie najlepszego ich zdaniem rozwiązania w obrębie narzuconych ograniczeń, a nie na ich obchodzenie czy łamanie. W symulacji najważniejsze jest podsumowanie. Na podstawie doświadczeń nabytych w czasie symulacji oraz zachowania innych, uczestnicy mają możliwość porównań i analizy tego, co się zdarzyło. Może się to odbywać na forum, można też zachęcić uczniów do pracy w mniejszych grupach. Oto kilka pytań do podsumowania: Jakie problemy i konflikty pojawiły się w trakcie symulacji? Jakie rozwiązania zrodziły się w trakcie ćwiczenia? Na jakie trudności natrafiliście w trakcie ćwiczenia? Co zrobilibyście inaczej, gdyby symulację przeprowadzono jeszcze raz? Czy uległy zmianie nasze poglądy na rzeczywistość?

- **praca w losowo dobranych grupach:** na potrzeby kolejnych struktur prowadzący, wykorzystując

różne sposoby podziału, dzieli cały zespół na odpowiednią ilość grup. Celowo zastosowany dobór losowy sprzyja rozwijaniu umiejętności komunikacyjnych i diagnozie roli grupowej poszczególnych uczestników. Najczęściej wszystkie grupy wykonują to samo zadanie, ale zdarza się i tak, że każdy z zespołów ma coś innego do zrobienia – wtedy konieczne jest podzielenie się rezultatami pracy z kolegami z innych grup. Gdy grupa jest większa, a zadanie bardziej skomplikowane, warto wybrać lidera zespołu.

- **gry dydaktyczne, grywalizacja:** metoda opisana w dalszej części opracowania.

### **Zakres:**

#### **ANIMACJA SPOŁECZNA I KOMPETENCJE LIDERSKIE:**

Uczestnicy poznają m.in. fazy rozwoju każdej grupy (w oparciu o model Tuckmana<sup>3</sup>), sposoby wspierania pracy zespołowej, sztukę udzielania informacji zwrotnej. Dzięki zastosowanym opisanym powyżej metodom i narzędziom uczniowie zostaną przygotowani do pełnienia roli społecznych liderów i animatorów, do prowadzenia działań partycypacyjnych w swoich środowiskach. Poznają własny potencjał, będą potrafili motywować do działania innych. Zdobędą wiedzę i umiejętności, które pozwolą im skutecznie i efektywnie działać w zespole.

#### **METODY PARTYCYPACJI:**

Uczniowie zdobędą wiedzę i umiejętności dotyczące 5 metod partycypacji odnoszących się także do procesu rewitalizacji przestrzeni Fabryki Pełnej Życia:

**1. Warsztaty przyszłościowe:** metoda mająca na celu stworzenie wspólnej wizji dotyczącej np. danej miejscowości przez osoby pochodzące z różnych środowisk. Do udziału w warsztatach zaprasza się zarówno mieszkańców, jak decydentów i lokalnych przedsiębiorców.

**2. World Café:** jest metodą konwersacyjną służącą do prowadzenia dialogu oraz poszukiwania kreatywnych pomysłów dotyczących wybranych zagadnień związanych z życiem danej zbiorowości w odpowiednio zaaranżowanej przestrzeni zbliżonej do atmosfery kawiarnianej- stąd nazwa.

**3. Spacer badawczy:** metoda, która angażuje jednorazowo 1 lub kilka osób, najczęściej mieszkańców okolicy lub z jakichś powodów zainteresowanych potencjalnymi zmianami, który opisuje badaczom swoje subiektywne odczucia i wrażenia ze spaceru po okolicy, korzystając przy tym z wytycznych opracowanych wcześniej przez badaczy.

**4. Spotkanie otwarte (spotkania konsultacyjne):** jedno z najczęściej stosowanych narzędzi

<sup>3</sup> B.Tuckman.: *Developmental sequence in small groups*. Psychological Bulletin. 1965

partycypacyjnych. W spotkaniu mogą wziąć udział wszyscy zainteresowani obywatele, najlepiej z różnych środowisk, zwykle pod kierunkiem moderatora, chodzi o wymianę opinii, wypracowanie wspólnego planu działań.

**5. Budżet partycypacyjny:** jest specyficzną metodą służącą zaangażowaniu ludzi do współtworzenia budżetu związanego z obszarem, który dotyczy ich bezpośrednio. Szczególnie potraktowany zostanie Dąbrowski Budżet Partycypacyjny, jako narzędzie stosowane w Gminie Dąbrowa Górnicza od 2013 roku, oraz Szkolnego Budżetu Partycypacyjnego - jako przykładu kreatywnego włączania młodzieży w procesy decyzyjne, kiedy to w demokratyczny sposób mogą decydować o części wydatków szkoły. Pilotażowo narzędzie to zostało wprowadzone w minionym roku w dwóch dąbrowskich szkołach ponadgimnazjalnych.

Propagować będziemy także budżet partycypacyjny jako narzędzie do rozwiązywania problemów w mieście związanych z niepełnosprawnością.

W tej części uczestnicy poznają także narzędzia komunikacji społecznej i partycypacji cyfrowej, m.in. portale: [dabrowagornicza.naprawmyto.pl](http://dabrowagornicza.naprawmyto.pl); [kulturalnadabrowa.pl](http://kulturalnadabrowa.pl); [kulturalnadabrowa.pl/aktywujsie](http://kulturalnadabrowa.pl/aktywujsie); [ngo.dabrowa-gornicza.pl](http://ngo.dabrowa-gornicza.pl).

Rozmawiając z młodzieżą o powyższych technikach, zachęcać będziemy uczniów do udziału w wypracowywanym właśnie przez miasto modelu aktywizacji mieszkańców Dąbrowy Górniczej w oparciu o nowe techniki i narzędzia partycypacji społecznej, przede wszystkim o działania które mają być podjęte podczas procesu rewitalizacji. Dzięki stworzonej przez Pracownię Badań i Innowacji Społecznych „Stocznia” koncepcji pracy ze społecznością lokalną, wdrażane są narzędzia, które pozwolą poszczególnym mieszkańcom na wyrażanie indywidualnych opinii związanych z funkcjonowaniem miasta, a zwłaszcza jego części śródmiejskiej i skonfrontowanie ich, dzięki dyskusji podejmowanej w szerszym gronie, z potrzebami innych osób i grup - wszystko po to, aby uruchomić proces zbiorowej refleksji nad rozwiązaniami dla miasta. Już w 2017 roku będą odbywały się:

- spacerzy badawcze;
- debaty podwórkowe, jako rodzaj spotkania otwartego, z udziałem członków społeczności miejskiej zamieszkujących poszczególne dzielnice Dąbrowy Górniczej i zaangażowanie ich w procesy współdecydowania o śródmieściu a tym samym wzmocnienie ich poczucia sprawczości oraz wspólnych więzi;
- mobilne punkty konsultacyjne służące zapoznaniu nie tylko przez dąbrowian, ale także przez osoby przyjezdne z projektem „Fabryka Pełna Życia - rewitalizacja śródmieścia Dąbrowy Górniczej” oraz bliższe poznanie ich sposobów komunikacji i transportu, celu w jakim znaleźli się (lub znajdują zazwyczaj) w śródmieściu miasta oraz uchwycenie ich podstawowych potrzeb i oczekiwań wobec centrum Dąbrowy Górniczej;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

- warsztaty przyszłościowe;
- kawiarenka obywatelska, której ideą jest dialog, stworzenie okazji do rozmowy na ważny dla uczestników temat w możliwie nieformalnej atmosferze. Tematem kawiarenki może być proces rewitalizacji śródmieścia Dąbrowy Górniczej, ale nie koniecznie.

Z kolei Fundacja Napraw Sobie Miasto zajmie się przygotowaniem animatorów dzielnicowych do prowadzenia spotkań konsultacyjnych w dzielnicach (cykl spotkań od animacji po wyboru projektów) w sprawie części wydatków z budżetu miasta Dąbrowy Górniczej określanych jako „Dąbrowski Budżet Partycypacyjny”. Animatorzy mają być swoistymi ambasadorami procesu rewitalizacji wśród mieszkańców i innych interesariuszy.

Właściwie prowadzony proces rewitalizacji powinien być oparty o dialog z lokalną społecznością. Dzięki poznanym metodom partycypacji, przykładów ich stosowania, znajomości dobrych praktyk aktywnego działania na rzecz najbliższego otoczenia, uczestnicy z jednej strony zdobędą wiedzę, w jaki sposób aktywnie zaangażować się w procesy partycypacyjne w mieście, z drugiej zaś narzędzia do prowadzenia dialogu z lokalną społecznością i wszystkimi innymi interesariuszami procesu rewitalizacji. Staną się dla nich inspiracją do podejmowania samodzielnych inicjatyw.

### **3. WARSZATY AKTYWNOŚCI SPOŁECZNEJ, WPROWADZAJĄCE W PROCES REWITALIZACJI**

#### **Cele:**

- wzrost kompetencji społecznych i obywatelskich.
- podniesienie poziomu wiedzy dotyczącej procesu rewitalizacji, funkcjonowania NGO i samorządu ;
- rozwój aktywności i postaw obywatelskich wśród młodzieży szkół ponadgimnazjalnych, budowanie tożsamości lokalnej i pozytywnych związków z miastem;
- wzrost wiedzy dot. konsultacji społecznych jako formy partycypacji;
- wzrost wiedzy dotyczącej korzystania z dostępnych narzędzi partycypacji społecznej, w tym w szczególności z budżetu partycypacyjnego;
- zwiększenie świadomości wpływu uczestników projektu na rozwiązywanie lokalnych problemów -Dąbrowski Budżet Partycypacyjny- przykłady dobrych praktyk;
- popularyzacja aktywności społecznej jako podstawy przyszłych sukcesów zawodowych i budowania autorytetu środowiskowego;
- upowszechnianie wiedzy na temat praw i obowiązków obywateli oraz równouprawnienia płci, podniesienie poziomu wiedzy uczniów dot. praw człowieka i mechanizmów dyskryminacji;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

- wzrost wiedzy na temat rewitalizacji i przykładów działań na terenie miasta i regionu;
- przybliżenie rewitalizacji jako procesu podnoszącego jakość życia w oparciu o koncepcje zwarte w pracy ” Miasto szczęśliwe- jak zmienić nasze życie zmieniając miasta” Ch. Montgomery.

### **Metody/Narzędzia:**

#### **Techniki teatru improwizacji ze szczególnym uwzględnianym metody dramy<sup>4</sup>.**

Metoda ta bazuje na wymianie doświadczeń każdego z pojedynczych uczestników warsztatu, co pozwala spojrzeć na określone doświadczenie z różnych perspektyw i tym samym umożliwia uczniom odkrywanie sposobów rozwiązań problemów społecznych poprzez działanie w mini zespołach. Drama jest metodą uczącą poprzez działanie, dzięki czemu jest uznawana za jedną z najbardziej efektywnych form pracy z grupą. W trakcie warsztatów uczestnicy wejdą w określone role np.: podczas symulacji konsultacji społecznych, co pozwala im doświadczyć różnych sytuacji i związanych z nimi emocji oraz w efekcie umożliwi szukanie wypracowanych przez poszczególne zespoły rozwiązań określonych problemów.

Dramą nazywa się techniki teatralne wykorzystywane dla wszelkich celów edukacyjnych. Metoda ta, konsekwentnie i kompetentnie stosowana, przyspiesza kształcenie i wychowanie do współczesnego świata. Ułatwia samopoznanie i samorealizację, uruchamia twórcze dyspozycje uczestników zajęć. Drama urozmaica proces nauczania, ośmiela uczniów do działania, niweluje zahamowania oraz rozwija wyobraźnię. Wspomaga zbudowanie postawy zaangażowania społecznego poprzez uruchomienie elementu empatii społecznej.

Ponadto wyzwala spontaniczne reakcje emocjonalne, zmusza do podejmowania decyzji i reagowania na różnorodne sytuacje, przez co przygotowuje ucznia do dorosłego życia poprzez trening w symulowanej rzeczywistości np.: udział w odgrywaniu konsultacji społecznych, wcielanie się w różne role, doświadczanie emocji jakie rodzą się w trakcie takich sytuacji.

Najważniejszą strategią dramy jest „improwizacja w roli” zarówno ucznia, jak i nauczyciela.

W dramie poprzez wchodzenie w różne role mamy okazję obserwować i przeżywać nie tylko reakcje wpływające z naszych osobistych doświadczeń, lecz także te, które wynikają z roli.

Podczas symulacji konsultacji społecznych, uczniowie odgrywają losowo wybrane role, często sprzeczne lub odmienne od ich rzeczywistych poglądów, takie doświadczenie umożliwi im poznanie problemu z różnych perspektyw, zrozumienie argumentacji „drugiej strony”, co w efekcie prowadzi do wykształcenia mechanizmu skupionego na rozwiązywaniu problemu bez eskalacji konfliktu.

W dramie uczeń ma możliwość spojrzenia z dystansu i przeanalizowania sytuacji problemowych, nazwania emocji, które im towarzyszą, zrozumienia lepiej siebie i innych oraz trenowania nowych zachowań i umiejętności. Drama tworzy sytuacje edukacyjne poprzez angażowanie uczestników na trzech poziomach:

---

<sup>4</sup> K. Koppett: Techniki Teatru Improwizacji w Programach Szkoleniowych, Karków 2003.  
K. Pankowska: Pedagogika Dramy. Teoria I Praktyka, Warszawa 2000

- fizycznym (zaangażowanie ruchu, ciała w trakcie improwizacji);
- emocjonalnym (zaangażowanie emocji w trakcie wchodzenia w rolę);
- intelektualnym (dyskusje i podsumowanie po improwizacjach).

### **Zakres:**

Uczestnicy podczas symulacji konsultacji, zorganizowanych jako spotkanie otwarte, wcielając się w przypisane im losowo role zmierzają z istotnym problemem związanym z procesem rewitalizacji miasta, przekonują się o możliwościach, jakie daje uczestniczenie w konsultacjach, ale też o trudnościach związanych z prowadzeniem tego rodzaju debat otwartych.

Zaproponowana metoda pozwoli w praktyczny sposób wykorzystać wcześniej zdobytą wiedzę i umiejętności, zarówno podczas treningu umiejętności społecznych jak i podczas warsztatów kompetencji leaderskich i metod partycypacji. Poprzez uczenie się w praktyce, jak istotne jest wyrażanie swojej opinii oraz znajdowanie odpowiednich argumentów w dyskusji, które mogą przekonać adwersarzy, młodzież zostanie zachęcona do udziału w różnego rodzaju konsultacjach, a także do inicjowania debat i spotkań na temat problemów jej bliskich.

W drugiej części warsztatów będą prowadzone wywiady z osobami biorącymi aktywny udział w realizacji Dąbrowskiego Budżetu Partycypacyjnego. Uczestnicy będą mogli zadawać im pytania, konsultować z nimi własne pomysły rozwiązywania lokalnych problemów, co będzie żywą lekcją partycypacji i pokazania możliwości wpływu mieszkańców na rozwiązywanie lokalnych problemów i na możliwości kreatywnego kształtowanie wizerunku najbliższego otoczenia.

## **4. GRA TERENOWA „FABRYKA PEŁNA ŻYCIA”, BUDOWANIE TOŻSAMOŚCI LOKALNEJ I POZYTYWNYCH ZWIĄZKÓW MŁODZIEŻY Z DĄBROWĄ GÓRNICZĄ (z elementami tzw. „Żywej Biblioteki)**

### **Cel:**

- podniesienie poziomu wiedzy dotyczącej procesu rewitalizacji;
- rozwój aktywności i postaw obywatelskich wśród młodzieży szkół ponadgimnazjalnych, budowanie tożsamości lokalnej i pozytywnych związków z miastem;
- wzrost wiedzy dotyczącej korzystania z dostępnych narzędzi partycypacji społecznej, w tym w szczególności poznanie istotnych „aktorów społecznych” w mieście;
- zwiększenie świadomości wpływu uczestników projektu na rozwiązywanie lokalnych problemów;
- wzrost wiedzy na temat kulturowego i historycznego dziedzictwa Dąbrowy Górniczej;
- pojęcie rewitalizacji i przykłady działań na terenie miasta, rewitalizacja jako proces podnoszący jakość życia;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

- mapa lokalnych aktorów społecznych, popularyzacja aktywności społecznej jako podstawy przyszłych sukcesów zawodowych i budowania autorytetu środowiskowego;
- promowanie Dąbrowy Górniczej i jej zasobów, jako dobrego miejsca „na życie”, sprzyjającemu różnym rodzajom aktywności, inicjatywności i przedsiębiorczości.

### **Metody/Narzędzia:**

Grywalizacja/ Gamifikacja<sup>5</sup> polega na użyciu mechanizmów z gier, które mobilizują do działania, zwiększają zaangażowanie lub zwyczajnie uprzyjemniają nudne, powtarzalne i monotonne czynności. Dzięki niej dobrowolnie podejmujemy się wykonania zadań, do których zazwyczaj sami nie umiemy się zmusić. Gry są bardzo skuteczne w procesie edukacji, poprzez element bezpośredniego zaangażowania sprawiają, że uczestnicy nabywają wiedzę, umiejętności i postawy po prostu dobrze się bawiąc.

Badania wskazują, że doświadczenie wygranej lub rozwiązania trudnego problemu generuje w organizmie poczucie spełnienia i mobilizuje go do wykonania kolejnych aktywności. Na potrzeby przeprowadzonych zajęć wykorzystana zostanie kompilacja kilku metod opartych na rywalizacji, będą to np.:

**Gra Komunikacyjna** - realizacja gry wygląda tak, że każdy członek zespołu otrzymuje jedną lub kilka pozornie niezwiązanych ze sobą informacji. Dopiera głębsza analiza treści pozwala dostrzec, że wszystkie te informacje są ze sobą powiązane i każda z nich jest niezbędna do tego, żeby odpowiedzieć na postawione pytanie. Gra Komunikacyjna skonstruowana jest w taki sposób, że każdy członek grupy musi brać udział w rozwiązaniu zadania, ponieważ w przeciwnym razie grupa nie osiągnie sukcesu.

**Gra Terenowa - Questing** (nazywany także wyprawami odkrywców czy wyprawami po skarb) to edukacyjna gra terenowa, metoda odkrywania i popularyzacji lokalnego dziedzictwa kulturowego, historycznego i przyrodniczego. Polega na tworzeniu nieoznakowanych w terenie tras edukacyjno-turystycznych, które przemierza się na podstawie wskazówek zawartych w wierszowanym i rymowanym tekście.

**Gra terenowa z elementami „żywej biblioteki”** - zespoły wyruszają do wyznaczonych na mapie punktów, można tak zaplanować grę by każda grupa zaczynała w innym miejscu. Na każdym punkcie/ stanowisku czeka na grupę jedna lub dwie osoby, które powiedzą kilka słów o miejscu, do którego dotarli uczestnicy i dadzą im zadanie do wykonania.

---

<sup>5</sup> K. Likhtarovich, K. Szustka, Program „Questing - Wyprawy Odkrywców”, [www.questy.com.pl](http://www.questy.com.pl)  
Red. M. Całka, Grywalizacja. Zrób To Sam Poradnik, Warszawa 2014

### **Zakres:**

Gra terenowa jako aktywna metoda pracy z grupą będzie miała na celu nie tylko budowanie tożsamości lokalnej i pozytywnych związków z Dąbrową Górnica wśród młodzieży, ale również przeciwienie nabytych przez uczestników umiejętności społecznych, ze szczególnym uwzględnieniem pracy zespołowej. Istotnym elementem gry będzie nabywanie wiedzy o mieście i procesach partycypacji przy wykorzystaniu modelu: „Żywej biblioteki”, w której uczestniczyć będą znaczący aktorzy społeczni np.: prezydent miasta, kierownicy Centrum Aktywności Obywatelskiej, członkowie lokalnych NGO, itd. Gra zostanie przeprowadzona m.in. na terenie Fabryki Pełnej Życia, co umożliwi dodatkowo zapoznanie się uczestnikom „na żywo” z procesem rewitalizacji tej przestrzeni.

Zaproponowana metodologia oparta w dużej części na pracy warsztatowej pozwala na dużą interakcję pomiędzy uczestnikami i prowadzącymi, co stanowi dobrą motywację do partnerskiej współpracy w dobrej atmosferze, sprzyjającej swobodnej wymianie myśli i wyrażaniu indywidualnych opinii.

Angażowanie ludzi do procesu myślenia i kreowania zdarzeń, wynikających z ich osobistego doświadczenia, ale i poprzez wspólną pracę w grupach, włączanie elementów wiedzy teoretycznej i wnioskowanie w formie interaktywnego podsumowywania efektów pracy, wszystko to sprzyja realizacji założonych celów relacyjnych i merytorycznych.

Podczas realizacji projektu zostaną stworzone warunki do równego udziału kobiet i mężczyzn, elementy edukacji równościowej będą obecne podczas każdego zajęcia.

Udział w programie edukacyjnym będzie miał dodatkowo wpływ na wzmocnienie poczucia własnej wartości uczestników oraz, poprawę ich adaptacji do zmian (elastyczność), doda uczestnikom odwagi do zgłaszania nowych pomysłów lub innowacji, co przełoży się na odważne inicjowanie samodzielnych inicjatyw i projektów społecznych w lokalnym środowisku a także korzystanie z narzędzi partycypacji społecznej, co jest czynnikiem chroniącym przed marginalizacją społeczną i wykluczeniem. Koncepcja projektu, zastosowane metody i narzędzia partycypacyjne skierowane do szerokiego grona lokalnych społeczności, będzie pozwalała na zwrócenie szczególnej uwagi na zaangażowanie młodzieży zagrożonej wykluczeniem społecznym, w tym osób z niepełno sprawnościami, w szczególności tej zamieszkującej tereny wskazane do rewitalizacji.



Autorki:

**Alicja Kowalska** – posiada wyższe wykształcenie z przygotowaniem pedagogicznym, jest trenerem umiejętności psychospołecznych (studia podyplomowe Trener i Organizator Szkoleń, kurs trenerski na poziomie zaawansowanym w STOP, Studium Psychologiczne Treningu Grupowego i Warsztatu Umiejętności Społecznych, szkolenie I i II stopnia Terapii Skoncentrowanej na Rozwiązaniach), prowadzi szkolenia i warsztaty z obszaru edukacji społecznej i obywatelskiej, jest certyfikowanym Trenerem Praw Człowieka (Amnesty International).

Współzałożycielka Stowarzyszenia Civitas, od 2007 roku autorka i realizatorka projektów edukacyjnych z zakresu edukacji obywatelskiej, w tym z elementami konsultacji społecznych, partycypacji, działań aktywizujących lokalną społeczność, skierowanych do różnych grup wiekowych, m.in. *Szkoła Obywatelska Civitas (Fundusze Szwajcarskie, UM Dąbrowa Górnica, Barwy Aktywności (PO FIO), Aktywuj się (FIO, UM DG), Lokalni Liderzy Partycypacji FIO), Obywatel Senior, Lider Senior, Obywatel Konsument, Senior Ekspert (ASOS, MRPiPS).*

Autorka scenariuszy zajęć dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych z zakresu edukacji obywatelskiej- materiałów dla nauczycieli, w ramach projektów: *Wybieram Aktywność (Fundacja PZU 2011), Szkoła Obywatelska Civitas (Fundusze Szwajcarskie 2012),* scenariuszy zajęć dla różnych grup wiekowych z zakresu umiejętności społecznych- materiałów dla nauczycieli na potrzeby projektów: *Na ścieżce tolerancji (PO FIO 2009), Szkoła Liderów Tolerancji (Fundusze Norweskie 2009), Teatr Życia (ROPS K-ce 2015)*

Współpracuje z innymi instytucjami dzieląc się swoim doświadczeniem i wiedzą w zakresie partycypacji społecznej i aktywizacji, prowadząc szkolenia i warsztaty m.in. dla: Stowarzyszenia Aktywnych Kobiet, Dąbrowskiej Rady Seniorów. W 2015r w ramach ogólnopolskiego projektu Ośrodka Rozwoju Edukacji pn. „*Doskonalenie strategii zarządzania oświatą na poziomie regionalnym i lokalnym*” opracowała i prowadziła cykl warsztatów dla samorządowców pt. „*Jak skutecznie zaangażować społeczność w procesy partycypacyjne dot. lokalnej polityki oświatowej*”.

Współtworzyła Dąbrowskie Forum Organizacji Pozarządowych, wiceprzewodnicząca Rady Pożytku Publicznego Miasta Dąbrowa Górnica I kadencji, i przewodnicząca II kadencji. Aktywnie uczestniczyła z ramienia NGO w grupie opracowującej pierwszy kształt dąbrowskiego modelu Budżetu Partycypacyjnego. Uczestniczka warsztatów wypracowujących formułę dąbrowskich konsultacji społecznych.

**Michalina Lulek-Majka** - posiada wyższe wykształcenie z przygotowaniem pedagogicznym oraz kwalifikacje trenerskie. Poza Śląską Szkołą Trenerów „Gniazdo”, ukończyła szkolenia z tworzenia i pracy warsztatowej metoda dramy i improwizacji. Absolwentka studiów podyplomowych na Uniwersytecie Śląskim: „*Zarządzanie organizacją pozarządową*”.

Od 2008 jako członek Stowarzyszenia Civitas, autorka i realizatorka, projektów edukacyjnych z zakresu edukacji obywatelskiej, w tym z elementami konsultacji społecznych, partycypacji, działań

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020

aktywizujących lokalną społeczność, skierowanych do różnych grup wiekowych, m.in. *Szkoła Obywatelska Civitas (Fundusze Szwajcarskie, UM Dąbrowa Górnica, Barwy Aktywności (PO FIO), Aktywuj się ( FIO, UM DG), Lokalni Liderzy Partycypacji FIO), Obywatel Senior, Lider Senior, Obywatel Konsument, Senior Ekspert (ASOS, MRPiPS).*

Autorka scenariuszy zajęć dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych z zakresu edukacji obywatelskiej- materiałów dla nauczycieli, w ramach projektów: *Wybieram Aktywność (Fundacja PZU 2011), Szkoła Obywatelska Civitas (Fundusze Szwajcarskie2012),* scenariuszy zajęć dla różnych grup wiekowych z zakresu umiejętności społecznych- materiałów dla nauczycieli na potrzeby projektów: *Na ścieżce tolerancji (PO FIO 2009), Szkoła Liderów Tolerancji (Fundusze Norweskie 2009), Teatr Życia (ROPS K-ce 2015).* Współpracuje z innymi instytucjami dzieląc się swoim doświadczeniem i wiedzą w zakresie partycypacji społecznej i aktywizacji, prowadząc szkolenia i warsztaty m.in. dla: *rewitalizacja śródmieścia Dąbrowy Górniczej”* dzieci i młodzieży oraz programy wspierające dla pedagogów i nauczycieli, współpracowała ze szkołami w Warszawie, Wrześni, Lesznie , Łodzi, Tarnowie, Trzebnicy i na terenie Śląska.

Była koordynatorem regionalnym programu edukacyjnego *Szkoła Globalna* realizowanego przez Polską Akcję Humanitarną. Regionalnie koordynowała program PAFW „Wolontariat studencki”.