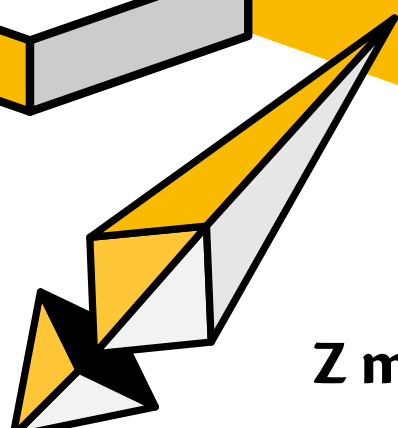




**PORADNIK
BARDZOMŁODO—
—KULTURALNY**



**Z młodzieżą czy dla młodzieży?
Czym jest autentyczne
uczestnictwo młodych w kulturze
i jak je wypracować w instytucji kultury?**

BEATA ROGALSKA, AGATA WARYWODA

I. Wprowadzenie

” *Dzięki uczestnictwu człowiek, działając wspólnie z innymi, zachowuje to wszystko, co wynika ze wspólnoty działania, a równocześnie – przez to właśnie – urzeczywistnia wartość personalistyczną własnego czynu*

— OSOBA I CZYN. ZARYS TEORII UCZESTNICTWA, s. 309.

Czy da się zdefiniować pojęcie autentycznego uczestnictwa? Jasne, że tak. Warto zauważyć, że nie dotyczy ono tylko młodzieży, ale wszystkich odbiorców kultury i nie tylko kultury.

Często zupełnie zapomina się o tym, jak ważne jest to, żeby autentyczne uczestnictwo stawiać na pierwszym miejscu. Wielokrotnie bowiem sięgamy po współpracę ze szkołami, zapraszamy klasy na wydarzenia, cieszymy się z dużej frekwencji, ale okazuje się, że to są tylko pozory. Uczestnictwo danej klasy niestety nie sprowadza się do motywacji wewnętrznej a jedynie zewnętrznej. Ktoś w końcu „karze” młodemu przyjść w ramach zajęć, które i tak mają zaplanowane. Warto jednak skupić się na tym, by autentyczne uczestnictwo istniało w naszej instytucji naprawdę, a nie tylko na papierze.

W niniejszej publikacji skupiamy się na praktycznych aspektach. Dowiesz się, z jakich narzędzi możesz skorzystać, jakie ćwiczenia zastosować. Dowiesz się, czym jest trójkąt uczestnictwa, model partycypacji według Hartmana, a także cykl Kolba. Poznasz wyzwania autentycznego uczestnictwa, sposoby na poznanie potrzeb młodych ludzi. Chwilę skupimy się na samym procesie grupowym, a także Waszej roli, czyli koordynatora działań młodzieżowych.

Cały poradnik bazuje przede wszystkim na naszych doświadczeniach, wiedzy zdobywanej przez lata współpracy z młodzieżą, a także na wiarygodnych, wartościowych źródłach (listę ciekawych książek i publikacji znajdziesz na końcu poradnika).

Pokażemy Wam też kilka przykładów działań, które prowadzone były w sposób wspierający młodzież i dający im poczucie sprawczości.

Życzymy inspirującej lektury!

*Beata Rogalska
Agata Warywoda*



II. Autentyczne uczestnictwo

1. Co oznacza autentyczne uczestnictwo?

Autentyczne uczestnictwo, czyli jakie? Aktywne? Z dużą liczbą osób? Częste? Niekoniecznie. Możemy wpaść w czysty tokenizm, czyli sztuczne uczestnictwo. Nie powinno nam chodzić o ilość (żeby statystyki były zadowalające) a o jakość! Warto skupić się na tym, by uczestnictwo było znaczące, czyli takie, w którym młodzież doświadcza, bierze udział w wyzwaniach, ma możliwość rozwijania swoich pasji lub poznawania nowych rzeczy, a przede wszystkim znajdzie element powiązań. O tym powiemy szerzej w kolejnym rozdziale.

Zanim jednak zaczniemy szerzej omawiać różne aspekty autentycznego uczestnictwa, warto zastanowić się, czym to uczestnictwo jest. Jakie możemy wyróżnić poziomy uczestnictwa? O który poziom realnie nam chodzi, na czym nam zależy?

UCZESTNICTWO ODBYWA SIĘ NA 3 POZIOMACH:

- ♦ ogólnym – to uczestniczenie, np. w roli obywatela (człowiek ma prawo korzystać z edukacji, warsztatów, szkoleń, zatrudnienia itp.);
- ♦ organizacji – to uczestniczenie dotyczy już tego, kiedy dany człowiek może podejmować decyzje, np. w przypadku młodzieży w czasie trwania projektów;
- ♦ osobistym – czyli decyzyjność w życiu prywatnym. Przykład? Włączenie młodzieży w rozmowy o budżecie domowym itd.

Odpowiedz sobie na pytanie: ***jak często mówię o tym, że chcę włączyć młodzież w działanie?***

Wydaje nam się, że często, prawda? A jak to się zwykle kończy? Może takimi stwierdzeniami: ale oni nie chcą, nie wiem jak ich przyciągnąć, nic ich nie interesuje, tyle rzeczy oferujemy, a nikt nie przychodzi. Brzmi znajomo, prawda?

Dlaczego tak się dzieje? Powodów może być mnóstwo, jednak nie uda się to bez wypracowania mechanizmów, które umożliwią młodzieży włączenie się, ale takie, gdzie ich rola będzie nie tylko skupiała się na tym, by byli odbiorcą kultury, ale przede wszystkim byli ich twórcą, realizatorem. Tak, by młodzież mogła planować, przygotowywać, wdrażać, realizować, monitorować, ewaluować i cieszyć się własnymi sukcesami pod skrzydłami Waszej instytucji. Bo nie chodzi o to, by dać coś na tacy, a o to, by dać przestrzeń, której młodym ludziom, tak bardzo brakuje.



2. Trójkąt uczestnictwa – 3 elementy wpływające na autentyczność uczestnictwa

Istnieje wiele teorii uczestnictwa, wiele modeli. My skupiamy się na tym, które jest genialne w swej prostocie, a mianowicie trójkącie uczestnictwa. Trójkąt uczestnictwa zakłada, że powinna być zachowana harmonia pomiędzy trzema aspektami: wyzwaniem, powiązaniem i możliwościami.



Wyzwanie jest głównym bodźcem do uczestnictwa. To najważniejsza cecha danej aktywności warunkująca atrakcyjność. Ważne jednak jest to, że to, co my dorośli uważamy za atrakcyjne, będące wyzwaniem, młodzież może za takie nie uznać. Dlatego ważne jest dokładne i rzetelne zbadanie potrzeb i wspólne z młodzieżą planowanie działań, które warunek wyzwania spełnią.

Możliwości są bardzo powiązane z wyzwaniem. Młodzież musi czuć, że jest w stanie sprostać wyzwaniu, a także może wykorzystać swoje możliwości. Co jest ich możliwościami? Wiedza, doświadczenie, umiejętności związane z nowymi technologiami, intuicja, gotowość do działania i wiele innych cech i wartości. Młodzież dzięki połączeniu możliwości i wyzwań może dokonać zmiany w oparciu o kompetencje, które posiada lub takie, których nabywa w ramach zaplanowanych aktywności, a mogą się później przełożyć na dalsze akcje, wydarzenia, działania. Co się wydarzy, jeśli zabraknie możliwości? Zabraknie młodym odpowiednich kompetencji? Oczywiście młodzież łatwo się zniechęci, spadnie jej zaangażowanie, wzrośnie poczucie bezsilności i frustracji. Natomiast mając wyzwanie i odpowiedni zasób kompetencji, które umożliwiają realizację działania to prosta droga do osiągnięcia sukcesu.

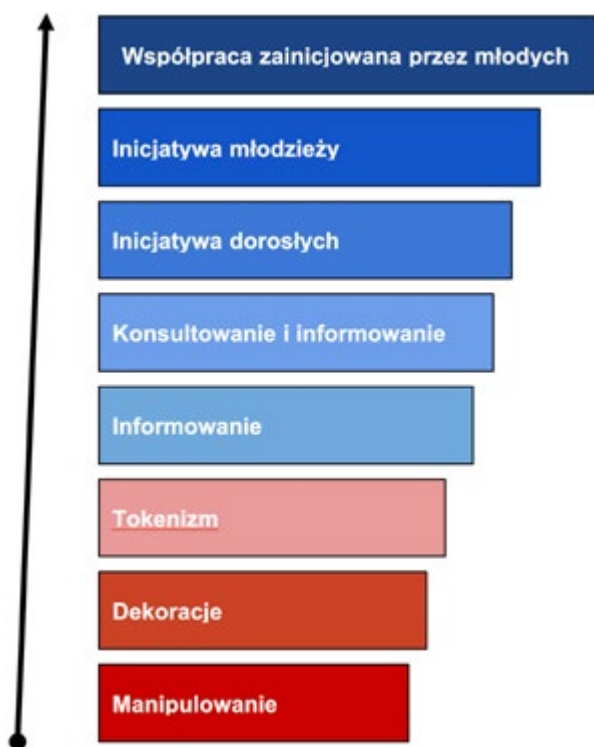
Ostatni element to powiązania. I w tym punkcie ukłon w Waszym kierunku! Dlaczego? Z naszych doświadczeń wynika, że będąc z młodzieżą na 100%, wspierając ich, nawiązując relację i dbając o nią, nie nadwyrężając zaufania, będziecie mieć w młodzieży kompana godnego współpracy. Owszem relacje



w grupie też są ważne, ale powiązania z Wami, Waszą instytucją dają młodzieży poczucie przynależności, akceptacji, zrozumienia, zaistnienia i bycia zrozumianym.

3. Drabina partycypacji według Harta czyli o podmiotowości młodych

Robert A. Hart przeprowadził szereg badań we współpracy z UNICEF i stworzył model partycypacji młodzieży, który do dziś jest uznawany za jeden z najbardziej uniwersalnych modeli, który zakłada 8 poziomów uczestnictwa, z czego 3 z nich są pozorne a kolejne 5 to poziomy realne. Drabina ta pokazuje, jak zmienia się relacja młody człowiek – osoba dorosła, kiedy dorosły człowiek oddaje inicjatywę młodym, współpracuje z nimi i ich wspiera. Drabina podkreśla też, w jaki sposób rośnie zaangażowanie młodych, chociażby w proces podejmowania decyzji. Przygotowałyśmy grafikę, która przedstawia ten proces:



Rozpocznijmy od dołu wykresu. Na samym dole znajduje się **manipulacja**. Jest to sytuacja, w której dorośli wykorzystują młodzież do realizowania swoich celów. **Dekoracje** to sytuacja, w której młodzież jest zaproszona na wydarzenie, ale nie ma wpływu na żadne decyzje ani przebieg spotkania. W tej sytuacji młodzież nie utożsamia się z wydarzeniem. Przykład? Przedstawiciel samorządu szkolnego jest zaproszony na spotkanie rady pedagogicznej, ale nie ma prawa głosu.

Tokenizm, czyli uczestnictwo na pokaz. Jest to sprawianie wrażenia, że młodzież jest włączona w proces podejmowania decyzji.

Informowanie to kolejny stopień drabiny. Polega na przydzieleniu zadań, poinformowaniu o celu i dobrowolności w uczestnictwie. Dorośli decydują o tym, co się będzie działo, jakie aktywności są zaplanowane. Młodzież wie na, co się zgłasza, zna zasady, cele działania. W tym momencie dorośli już respektuje zdanie młodych.

Konsultowanie i informowanie to moment, w którym dorośli podejmują decyzje dopiero po konsultacji z młodzieżą. Dobrym przykładem są tu młodzieżowe rady.

Inicjatywa dorosłych – idea działań czy projektu wychodzi od dorosłych, ale młodzież jest zaangażowana na każdym etapie planowania i realizacji. Młodzi współdecydują z dorosłymi inicjatorami.

Inicjatywa młodzieży – tu już pomysł, idea pochodzi od młodzieży. Dorosły jest obecny, wspierający, ale nie przejmuje dowodzenia.

Współpraca zainicjowana przez młodzież – to młodzi inicjują proces, decyzje podejmują wspólnie z dorosłymi, których zaangażowali w działanie. Taki model pozwala na dostęp do doświadczeń i wiedzy dorosłych, pozwala na wzajemne uczenie się, a także pozostawia autonomię młodych.

Najbliżej jest nam do poziomu siódmego, w którym to młodzież inicjuje własne inicjatywy. Mamy poczucie, że projekt, który młodzież wymyśli sama, realizuje się dużo łatwiej, gdyż każdy człowiek angażuje się chętniej w coś, co sam zaprojektował. I z tego modelu staramy się korzystać w naszych działaniach. Sporadycznie zdarzają się też sytuacje, które idealnie opisuje ósmy poziom. Zdarzało się, że to młodzież zapraszała nas do współpracy. Pewnie za jakiś czas będziemy opierać się głównie na tym kroku.

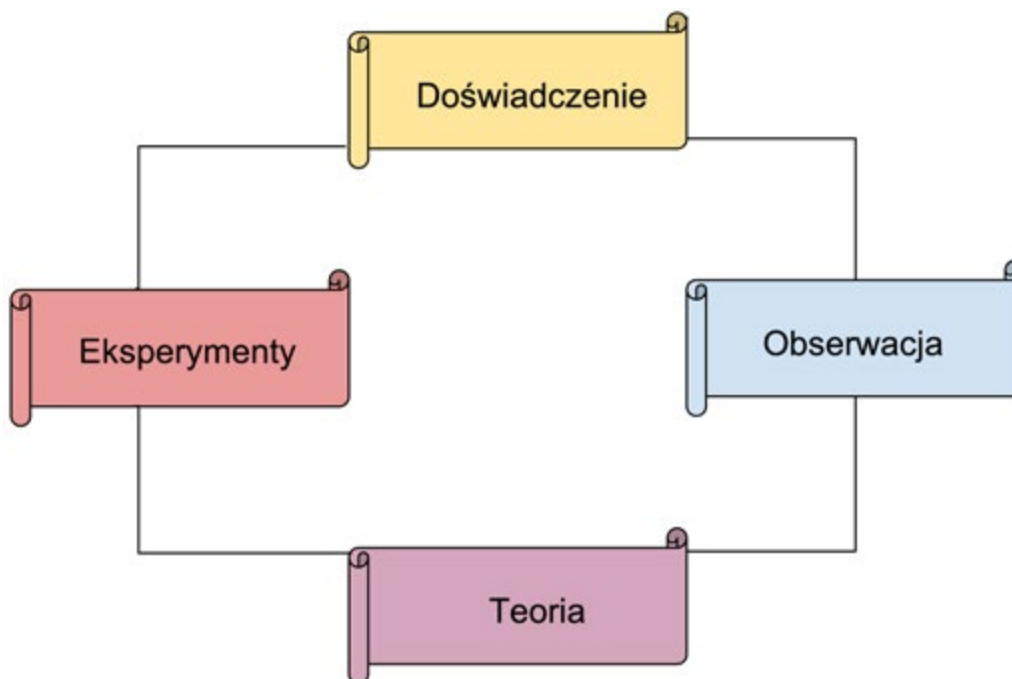
Jest to długotrwały proces, który często zaczynamy z każdą z grup z innego poziomu. Z każdą z grup młodych ludzi musimy nawiązać relacje, nauczyć się siebie nawzajem, zadbać najpierw o integrację, poznać potrzeby.

4. Uczenie się przez doświadczenie – słów kilka o Cyklu Kolba

Skoro już wiemy, jak ważna jest partycypacja młodych w projektowaniu działań kulturalnych, to warto wspomnieć też o cyklu Kolba, czyli modelu uczenia się przez doświadczenie. Aby proces edukacyjny przebiegał sprawnie, warto prowadzić go zgodnie z Cyklem Kolba. Według Davida A. Kolba zdobywanie wiedzy opartej na doświadczeniu ma dwa cele. Jednym z nich jest dokładne poznanie specyfiki



danego zagadnienia. Drugim natomiast poznanie samego siebie oraz własnego procesu uczenia. Cykl zawiera w sobie 4 stadia uczenia się ze zdobywanych doświadczeń:



Pierwszy etap odwołuje się do konkretnych doświadczeń. Młodzież doświadcza czegoś, obserwuje swoje działania. Tu ważną rolę odgrywa osoba dorosła, która może odwołać się właśnie do doświadczeń młodzieży.

W drugim etapie skupiamy się na obserwacji i refleksji. To jest niezwykle istotny moment, w którym młodzież ma przestrzeń do podzielenia się swoimi myślami, refleksjami. To właśnie tu uświadamiają sobie, co nimi kierowało, dlaczego podejmowali, takie, a nie inne decyzje, mogą wysnuć jakieś wnioski.

Trzeci etap poświęcony jest teorii (konceptualizacji), czyli konfrontacji wniosków z teorią. To kolejny etap, o który musi zadbać koordynator/ osoba dorosła. To dorosły musi pomóc grupie podsumować wnioski, nazwać je i odnieść do celu, jaki przyświeca danemu działaniu.

Tu warto zastosować narzędzie GOLD, które składa się z 4 pytań:

G (goal) – Jaki był nasz cel?

O (outcome) – Jaki był efekt?

L (lerner) – Czego się nauczyliśmy?

D (differently) – Co następnym razem zrobimy inaczej?

Czwarty etap to zastosowanie wiedzy w praktyce. Tu już oddajemy pole do popisu młodym, którzy nabyli nowych umiejętności, zdobyli wiedzę. W etapie młodzież już zupełnie świadomie podejmuje decyzje, zna mechanizmy przydatne przy rozwiązywaniu problemów.

III. Wyzwania autentycznego uczestnictwa

1. Diagnoza potrzeb młodych ludzi (drzewo pomysłów, ankieta graficzna i inne metody diagnostyczne)

Każde działanie, które ma wywołać rzeczywistą zmianę, musi odpowiedzieć na realne potrzeby. Oczywiście jest, że potrzeby młodzieży są bardzo różne. Warunkuje to, chociażby specyfika środowiska, w którym żyją, zainteresowania, a nawet sama płeć. Nie mniej jednak trzeba dobrze poznać młodzież. W oczach dorosłych młodzież często jest postrzegana w sposób stereotypowy, jak zatem zmienić to postrzeżenie? Jak dotrzeć do realnych potrzeb młodych ludzi? Jak spojrzeć na świat ich oczami? Myślenie stereotypowe blokuje otwartość! Zadbaj zatem o realne poznanie młodych, zacznijcie z czystą, białą kartą, miejcie gotowość do zapisania jej prawdą, Waszymi obserwacjami, a także tym, czym dzieli się z Wami młodzież.

Warto sięgnąć po narzędzia diagnostyczne, które pozwolą Wam poznać opinie i różne spostrzeżenia młodzieży, która widzi świat zupełnie inaczej niż dorośli, inaczej go odbiera i doświadcza.

Jedno jest pewne! **Ankieta** w tradycyjnym rozumieniu się nie sprawdza. Zwłaszcza jeśli jest w niej dużo pytań otwartych, wymagających dłuższej pracy i znacznego skupienia uwagi.

Jeśli już decydujecie się na ankietę, warto na początku skorzystać z wersji **graficznej**, która przyciągnie wzrok. Przykład takiej ankiety znajdziecie w załączniku nr 1. Taka forma będzie zdecydowanie bardziej atrakcyjna niż zwykła kartka z pytaniami.

Ciekawą formą diagnozowania młodzieży są **metody animacyjne**, np. drzewo pomysłów, skrzynka z pomysłami, pytania zawieszane na sznurku. Takie metody doskonale sprawdzą się na etapie szukania inspiracji albo, gdy chcemy wzmocnić odpowiedzi na jakieś pytania zadane wcześniej, np. w ankiecie graficznej. Jest to jednocześnie forma zabawy, atrakcyjna wizualnie, a także ma otwarty charakter. Młodzież nie czuje presji, nie musi odpowiedzieć „na już”, może się zastanowić, dać sobie czas na przemyślenie. Takie metody warto zastosować tam, gdzie



młodzież przebywa, np. w szkole czy na uczelni (za zgodą dyrekcji!). Obok warto powiesić plakat informujący, po co to jest, kto zbiera te informacje. A jeszcze lepiej, jeśli to działanie zrobicie wspólnie z młodzieżą. Możecie przecież zorganizować spotkanie z klasą, czy samorządem szkolnym i wspólnie wygenerować pomysł na daną metodę. Wspólnie zaprojektujecie, wspólnie wdrożycie, wspólnie zbierzecie potrzebne informacje. I drugi plus takiej sytuacji to taki, że prawdopodobnie osoby z samorządu zadbają o frekwencję, a także sami staną się pierwszymi, autentycznie zaangażowanymi osobami. Brzmi fantastycznie, prawda?

Jakie jeszcze metody warto wykorzystać? Z pewnością **rozmowy indywidualne** i **dyskusje grupowe**. Z takich spotkań można wyciągnąć bardzo wiele, ale jest też ryzyko, że grupa będzie miała opory, żeby się otworzyć. Co zatem w tej sytuacji? Nic prostszego! Dużą grupę podziel na małe zespoły, które usiądą przy stolikach. Młodzież w małych grupach zdecydowanie łatwiej się otworzy, mogą pracować nad konkretnym pytaniem a swoje spostrzeżenia zapisać na kartkach. Następnie po upływie wskazanego czasu (np. 5–10 minut) następuje zmiana stolika na inny. Grupa pracuje tak samo przy kolejnych stołach, do momentu, aż wróci do stolika, przy którym była jako pierwsza. Następnie odczytujemy to, co zostało wypracowane. Wypracujemy wówczas zdecydowanie więcej materiału niż zwykłymi ankietami. A przy okazji młodzież Was już trochę pozna i zobaczy, że zależy Wam na ich rozwoju. Metoda ta to nic innego jak World Cafe. Świetny i dokładny opis kawiarenkowych rozmów znajdziecie w poradniku – przewodniku „Rozmowy w Kawiarence” Fundacji Inicjatyw Społeczno-Ekonomicznych:

world_cafe_opis_narzedzia_final.pdf (partycypacjaobywatelska.pl)

Jeśli masz więcej czasu na diagnozowanie, to warto zrealizować działanie polegające na **spacerze z aparatem fotograficznym**. Polega ono na tym, że prosimy młodzież, żeby zrobiła zdjęcia tam, gdzie najczęściej bywa po szkole lub mogą pokazać, jak wygląda ich droga do szkoły. To narzędzie pozwoli Wam na spojrzeniu na świat ich oczami, dowiedzenie się jak wygląda ich dzień. Oczywiście warto z tą młodzieżą później się spotkać i omówić ćwiczenie, żeby dopytać o szczegóły. Co zrobić ze zdjęciami? Można wykorzystać je za zgodą autorów do wykonania kolażu, mogą posłużyć do promocji wyników Waszej diagnozy.

Pod linkiem znajduje się ciekawa publikacja dotycząca diagnozy. „Przepis na diagnozę” jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska (CC BY 3.0 PL):

Przepis-na-diagnoze.pdf (poledialogu.org.pl)

A może chcecie z młodzieżą porozmawiać o wartościach? To też świetne narzędzie diagnostyczne, ponieważ poznasz bliżej młodzież, ich spojrzenie na świat.

Ciekawym narzędziem może być gra: [YOUTHBPB_DIY_MANUAL_PL_04.pdf](#)

Gra składa się z kart wartości i kart dobrych praktyk (wszystko w kontekście budżetu partycypacyjnego tworzonych z młodzieżą, ale są na tyle uniwersalne, że z powodzeniem można je wykorzystać również w innych kontekstach). Zasady są bardzo proste. Należy przetasować karty i je rozdać. Po wyłożeniu karty wartości, gracze dobierają karty dobrych praktyk i próbują je dopasować. Pełny opis ćwiczenia znajdziecie w linku powyżej. Zachęcamy do skorzystania!

Jeśli chcecie poczytać więcej o budżetach partycypacyjnych, to śmiało korzystajcie z materiałów Fundacji Pole Dialogu:

PUBLIKACJA: „Zrób to sam. Zestaw narzędzi i metod do pracy z młodzieżą w budżecie partycypacyjnym”, Publikacja jest dostępna na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – na tych samych warunkach 4.0 Licencja międzynarodowa: [YOUTHBPB_DIY_MANUAL_PL.pdf \(poledialogu.org.pl\)](#)

PUBLIKACJA: „Pole do działania. Jak partycypacyjnie współpracować z młodzieżą”, Publikacja dostępna na licencji Uznanie autorstwa 3.0 Polska (CC BY 3.0 PL): [Pole-do-dzialania.pdf \(poledialogu.org.pl\)](#)

W tym miejscu chcielibyśmy zaproponować Wam jeszcze jedno ćwiczenie, które można zaliczyć do animacyjnych metod diagnostycznych, a mianowicie mapa myśli. Każda z osób wykonuje kolaż dotyczący siebie i swoich zainteresowań w oparciu o to, co znajdują w prasie. Wycinają obrazki, teksty, które ich zdaniem do nich pasują. Następnie następuje prezentacja prac i ich omówienie. Warto zadawać pytania uzupełniające, które podkreślą Twoje zainteresowanie młodym człowiekiem, dadzą też młodym poczucie, że są ważni, akceptowani przez koordynatora. Wzbudzisz w ten sposób ich zaufanie. Na plakatach mogą pojawić się też kwestie związane z ich potrzebami, a jeśli się nie pojawią, to możesz dopytać czy dany obrazek, np. związany z ich zainteresowaniami jest możliwy do realizacji, rozwijania w naszej gminie. Zdobędziesz w ten sposób mnóstwo ważnych informacji.



2. Proces grupowy – zalety i trudności w pracy zespołowej

Skoro proces diagnozy już mamy za sobą, poznaliśmy zainteresowania grupy, z którą chcemy dalej pracować, to warto powiedzieć kilka słów o samym procesie grupowym. To, że mamy już grupę to wcale nie znaczy, że będzie już łatwo, prosto i przyjemnie. Z doświadczenia wiemy, że diagnoza jest wbrew pozorom jednym z prostszych kroków. Późniejsza praca z grupą bywa trudna, ale jest też niezwykle fascynująca i przynosi ogrom satysfakcji.

Każdy projekt czy cykl zajęć jest inny, każda grupa jest inna. Nie zawsze te same narzędzia sprawdzą się w każdym zespole. Jest jednak kilka elementów, które muszą zaistnieć w grupach, które ze sobą współpracują.

Przede wszystkim ważna jest regularność kontaktów (spotkania czy to na żywo, czy online są przestrzenią do wymiany doświadczeń, planowania). Druga niezwykle istotna sprawa to poznanie grupy. Na co warto zwrócić uwagę? Na wiek uczestników (czasem różnica kilku lat sprawia, że grupie jest trudniej znaleźć wspólny język), na miejsce zamieszkania (odległość od miejsc spotkań może sprawiać trudność w dotarciu, zwłaszcza na wsi), relacje między nimi (czy się znają, czy się lubią, co ich łączy, a co dzieli), doświadczenie (na jakie zajęcia uczęszczali, czy spotykali się na różnych eventach, w jakich kołach szkolnych biorą udział, czym się interesują).

Każde działanie realizowane w grupie niesie za sobą wiele zalet. W grupie jest różniej – bez dwóch zdań! Zwiększa się efektywność pracy, młodzież może generować więcej pomysłów (co 10 głów, to nie jedna!). Wzmacniają się więzi, natłok obowiązków jest dzielony na wiele rąk. Działania mają większą szansę na realizację, ponieważ mamy w grupie osoby o różnych umiejętnościach i doświadczeniach. Grupa może liczyć na wzajemną pomoc, może wspólnie przeżywać sukcesy i porażki.

Każda praca zespołowa wiąże się też z pewnymi zagrożeniami i trudnościami. Dorośli współpracujący z młodzieżą muszą pamiętać o tym, że w dużych grupach może dochodzić do sytuacji, w której część osób zwolni się z wysiłku, a działania przejmą inni członkowie. Niektórzy będą podążać za liderem, zapominając o tym, że sami mają mnóstwo ciekawych pomysłów. Lider może wywierać presję na innych, dlatego my w projektach z młodzieżą w czasie jego trwania zmieniamy osoby i ich role, np. raz w miesiącu liderem jest ktoś inny.

Praca zespołowa wiąże się też z tym, że proces podejmowania decyzji jest dłuższy, zwłaszcza gdy decyzja musi być wspólna i jednogłośna. Również odpowiedzialność może stać się rozproszona. Dorosły musi pamiętać o tym, by



każda z osób była zaangażowana, tak, by uniknąć sytuacji, gdzie odpowiedzialność spocznie na jednej czy dwóch osobach.

Spośród ćwiczeń, które dobrze sprawdzają się w grupie, możemy wyróżnić:

- ♦ **Pytanie o cud** – jest to ćwiczenie służące do planowania działań, np. projektowych, ale nie tylko. Świetnie sprawdzi się przy planowaniu pojedynczego eventu. W wielu naszych projektach stosowaliśmy model statku, na którym rozpisywaliśmy poszczególne elementy naszego „cudu”. Zaznaczałyśmy wspólnie z grupą nasze cele, działania, zasoby, ale i nasze koła ratunkowe. Zamieniałyśmy się w „marudy”, analizowałyśmy każde działanie pod kątem tego, co może się nie udać. W ten sposób w razie porażki, nagłego załamania grupa miała szereg rozwiązań, które wypracowała wcześniej i nie musiała wymyślać niczego na ostatnią chwilę.

Oczywiście model statku jest tylko przykładem. Możecie rysować drzewo, dom, czy jakikolwiek inny obraz. Najważniejsze, że opisać wspólnie wszystkie elementy, np. na karteczkach samoprzylepnych.



- ◆ **List do siebie** – to działanie polega na tym, że jeśli mamy z daną grupą zaplanowane długofalowe aktywności, np. w formie półrocznego projektu to warto przelać na papier samopoczucie młodzieży na jego początku. Grupa otrzymuje kartki, długopisy, koperty. Ich zadaniem jest napisanie listu do siebie w przyszłości. W liście mogą napisać, co chcą osiągnąć, jakie mają wątpliwości, co ich napędza, za co chcą pochwalić samego siebie. Następnie koperty są zaklejane, podpisywane i chowane. Otwieramy je na samym końcu projektu. Uszykujcie tylko chusteczki! Mogą pojawić się łzy wzruszenia. Jeśli ktoś ma ochotę może podzielić się na forum. Ćwiczenie to daje ogrom satysfakcji młodemu.
- ◆ **Rozmawialnik** – pod linkiem https://drive.google.com/file/d/18JN4a_mbfu-xaji31fuwUlsFzwbUcywF/view?usp=sharing znajdziecie karty do rozmów z młodzieżą. Karty są podzielone na 3 wersje kolorystyczne. Każda z nich poświęcona jest innemu etapowi projektu. Na początku, kiedy grupa się poznaje, warto sięgnąć po karty w kolorze niebieskim. Po procesie integracji można skorzystać z kart żółtych, już nieco trudniejszych, ale bardzo wartościowych. Zawierają one pytania dotyczące poznawania otoczenia, w którym żyją. Możecie dobrać pytania na kartach, które będą odpowiednie dla danej grupy wiekowej. W komplecie są również karty w kolorze zielonym. One dotyczą budowania zespołu. W każdej grupie zdarzają się spadki motywacji, konflikty, niedopowiedzenia. Warto wówczas, przypomnieć sobie, jakie wartości są ważne dla grupy. Zielone karty w tym pomogą.



Fot. Archiwum Gminnej Biblioteki Publicznej w Krypcie.

3. Rola dorosłego czyli jako koordynować, żeby nie zwariować.

Bycie skutecznym koordynatorem działań młodzieżowych to nie tylko kwestia organizacji i zarządzania. Świadomy koordynator to osoba, która doskonale rozumie swoją rolę i wpływ, jaki ma na zespół i realizację celów.

Z naszej perspektywy osoba dorosła współpracująca z młodzieżą powinna starać się zadbać o klarowną komunikację. Jasnemu przekazowi towarzyszy umiejętność słuchania i rozumienia potrzeb oraz oczekiwań członków zespołu. Dbanie o przejrzystość w komunikacji pomaga uniknąć nieporozumień, konfliktów i opóźnień w realizacji projektów. Pamiętaj, że dobra komunikacja to fundament efektywnej koordynacji. U nas sprawdziło się to, że informacje były przekazywane w sposób jasny i zrozumiały dla wszystkich uczestników działań. Możecie to osiągnąć poprzez regularne spotkania, komunikatory internetowe lub platformy współpracy online, techniki komunikacyjne, np. parafrazę. Ważne jest również, abyście byli dobrymi słuchaczami i potrafili odpowiednio reagować na pytania, wątpliwości i sugestie członków zespołu. Wyłapujcie to, co istotne, sprawdzajcie, czy grupa dobrze rozumie Wasze intencje a Wy ich. **Wspólne wypracowanie schematu komunikacji pozwoli na sprawniejszą realizację projektu.** Wasza rola nie może być dyrektywna. Nie sposób nie wspomnieć też o Waszej autentyczności – młodzież łatwo wyczuje, że udajecie kogoś, kim nie jesteście. Nie musicie być na siłę „młodzieżowi”. Warto jednak zastanowić się nad tym na ile jesteście otwarci na perspektywę młodych, co pomaga Wam w komunikacji z młodzieżą, a co przeszkadza? Jak możecie zadbać o to, by zweryfikować własne przekonania na temat młodzieży?

Kolejną zasadą jest wykazanie empatii i zapewnienie wsparcia członkom grupy. Zrozumienie ich indywidualnych potrzeb. Umiejętność współczucia i wspierania w trudnych sytuacjach przyczyniają się do budowania zaufania i silnej współpracy. Jako osoba wspierająca, pamiętaj, że twoje zaangażowanie w dobrostan członków zespołu ma wpływ na ich produktywność i motywację.

W czasie działań możesz spotykać się z różnymi wyzwaniami i potrzebami uczestników. Bycie empatycznym koordynatorem pozwala zbudować zaufanie i stworzyć atmosferę wsparcia w zespole. Warto być wrażliwym na potrzeby emocjonalne i fizyczne członków zespołu, a także móc zaoferować im swoje wsparcie w trudnych sytuacjach. Warto się zastanowić, czy macie w sobie gotowość do bycia otwartym na potrzeby młodzieży, czy jesteście w stanie stworzyć im bezpieczne środowisko, czy jesteście świadomi ich różnorodności.



W modelu Harta na jej siódmym poziomie występuje Inicjatywa młodzieży – czyli pomysł, idea pochodząca od młodzieży a dorosły jest obecny, wspierający, ale nie przejmując dowodzenia. W zasadzie ma ręce splecione na plecach. W razie potrzeby wspiera, wzmacnia grupę, ale nie dowodzi, nie wyłącza, nie ratuje z opresji. Ważne jest, żeby podział obowiązków w zespole był klarowny, zrozumiały i jasny. Coś, co z naszego punktu widzenia jest istotne, to to, że jako dorośli powinniśmy dawać przestrzeń na popełnianie błędów. To ważne z perspektywy cyklu Kolba. Doświadczanie błędów jest w końcu równie istotne w zdobywaniu wiedzy. Ucząc się na błędach, możemy często nauczyć się więcej i wyciągnąć wnioski, które lepiej zapamiętamy.

Zdajemy sobie sprawę z tego, że taka forma współpracy z młodzieżą nie należy do najłatwiejszych. Jako dorośli często wychodzimy z poziomu eksperta – jako ci bardziej doświadczeni, mądrzejsi. Jednakże idąc za przysłowiem: „Jak się nie przewrócisz, to się nie nauczysz”, wiemy, że błędy, porażki są istotnym elementem rozwoju.

Starajcie się budować silne relacje między członkami zespołu, sprzyjające twórczej współpracy i wymianie pomysłów. Pamiętajcie, że wspólne cele, zaufanie i szacunek są kluczowe dla osiągnięcia efektywnej synergii, która pozwoli osiągnąć lepsze wyniki niż praca indywidualna. Ważne jest, aby zachęcać uczestników do współpracy, wymiany pomysłów i rozwiązywania problemów razem. Dla nas bardzo istotne jest budowanie relacji już na etapie planowania działań. Dlaczego? Dlatego, że zapraszamy do tego młodzież. Niekoniecznie od razu całą grupę, ale 2–3 osoby w zupełności wystarczą. Młodzież, która zostanie wysłuchana, ich pomysły zostaną uwzględnione, a potem realnie zaistnieją to piękny przepis na sukces. Nie musicie się bać, że nie zgłosi się odpowiednia liczba osób. Młodzież, która przygotowała z Wami dane działania, sama się tym zajmie, w końcu zna swoich rówieśników najlepiej.

Nie wolno zapomnieć o procesie integracji. Integracja musi zaistnieć, pozwoli bowiem na scalenie się grupy, zbudowanie poczucia bezpieczeństwa, poznanie się jej członków. Dzięki takim ćwiczeniom młodzież:

- ◆ pozna siebie i swoje możliwości;
- ◆ nawiąże relacje z rówieśnikami;
- ◆ zobaczy w czym są podobni, a co ich różni;
- ◆ zbuduje zaufanie;
- ◆ wzmocni współpracę;
- ◆ zyska motywację do dalszych działań;
- ◆ pozna siebie nawzajem: swoje potrzeby, zainteresowania itp.



W załączniku nr 2 prezentujemy kilka gier i zabaw, które z naszymi grupami młodzieżowymi się sprawdziły. Zapoznajcie się z ćwiczeniami, wybierzcie te, które mogą przydać się Waszej grupie. Ważne jest to, by zwracać uwagę na to czy grupa dobrze reaguje na dane ćwiczenie. Warto podkreślić, że jeśli ktoś z jakiegoś powodu nie chce wziąć udziału w danym ćwiczeniu, to uszanujcie tę decyzję i dajcie przestrzeń do wycofania się. Warto po zakończeniu ćwiczenia zapytać o wrażenia uczestników, zapytać, co zyskali, czego nowego się o sobie dowiedzieli. Młodzież w ten sposób dokona odkrywania siebie, nawiązywania relacji w grupie. A jako dorośli będziecie mieć okazję do obserwowania grupy i wyciągania wniosków. Być może dowiedziecie się, kto ma predyspozycje liderские, kto ma decydujący głos w grupie? Dowiedziecie się, jak wygląda rozkład ról w grupie. Jeśli macie ochotę to korzystajcie z tego zasobu. Zapraszamy!

Jako realizator działań z młodzieżą bierzecie na siebie ogromną odpowiedzialność. Odpowiedzialność za grupę, za efektywność ich pracy, ale przede wszystkim za własną postawę. Jeśli będziecie wspierać młodzież, zadbać o powiązania (tak, jak opisywaliśmy to przy okazji trójkąta uczestnictwa) to istnieje duże prawdopodobieństwo, że zostaniecie ich autorytetem. Młodzież będzie wiedziała, że będziecie pierwszą osobą, do której mogą przyjść z problemem, nie zostaną ocenieni, otrzymają wsparcie. I to właśnie tego będą oczekiwać. Nie tego, że wymyślicie działanie, poprowadzicie je, a oni przyjdą i będą dobrze wyglądać na zdjęciach. A tego, że będziecie obok trzymać kciuki, pomożecie podnieść się z porażki i wspólnie będziecie świętować sukcesy. **To Wy będziecie wspierać młodych w procesie rozwoju.**

IV. Podsumowanie

Na wcześniejszych stronach wskazałyśmy szereg istotnych elementów we współpracy z młodymi ludźmi. Podsumowując wszystkie kroki, należy:

- ◆ zdiagnozować grupę docelową (warto dobrać metody i narzędzia, które będą atrakcyjne dla młodych ludzi);
- ◆ unikać stereotypowego myślenia (nie blokuj otwartości);
- ◆ zdobyć zaufanie (pamiętaj o kontrakcie, wzór kontraktu możesz znaleźć w załączniku 3 i bądź z nimi na 100%);
- ◆ zintegrować grupę (pamiętaj o załączniku nr 2, gdzie zamieściłyśmy kilka propozycji gier i zabaw);
- ◆ włączyć w proces planowania działań (planujcie działania wspólnie!);



- ◆ usłyszeć młodych i uznać ich głos za ważny, istotny (prowadźcie dialog, a nie dyskusję, szanujcie poglądy, usłyszcie potrzeby, sprawdźcie, czy dobrze rozumiecie, bądźcie autentyczni);
- ◆ dać szansę na rozwój, dać możliwość poczucia sprawczości (oddajcie im koordynowanie, bądźcie obok, wspierajcie, pozwólcie na decyzyjność);
- ◆ zadbać o chwalenie się sukcesami (chwalcie się młodzieżą, okazujcie radość z sukcesów);
- ◆ wspólnie analizować porażki (pamiętajcie, że każda porażka to nauka);
- ◆ unikać oceny i krytyki (w ten sposób zadbać o dobre relacje);
- ◆ wzmacniać grupę w momentach spadku energii (postawa wspierająca jest niezwykle ważna!).

Zatem mając dobrze przeprowadzoną diagnozę, zbudowane zaufanie, zintegrowaną grupę niebojącą się porażki, otwartą na nowe doświadczenia, możecie wspólnie z młodzieżą przenosić góry.

V. Inspirujące historie młodzieży

1. Tańcząc w płomieniach

„Tańcząc w płomieniach” to tytuł projektu realizowanego przez młodzież wówczas gimnazjalną i licealną. Grupa Bonfire realizowała projekt przy wsparciu Gminnej Biblioteki Publicznej w Krypnie (biblioteka wiejska, ok. 3800 mieszkańców w gminie). W projekcie wzięła udział grupa 16 osób w wieku 13–16 lat. Projekt polegał na nauce różnych technik związanych z fire show, czyli tańca z ogniem. Na uczestnictwo młodzieży w projekcie wyrazili zgodę rodzice i opiekunowie prawni (podpisali stosowne deklaracje mówiące o zagrożeniach wynikających z pracy z żywym ogniem). Na szczęście oprócz niewielkich uszczerbków we włosach, nikomu nie stała się krzywda. A co więcej! Grupa, która realizowała projekt kilka lat temu, nadal działa w branży fireshow i już na tym zarabiają, co napawa nas dumą!

Krótki film przygotowany przez młodzież (ze wspomnieniami z projektu) znajdziecie pod linkiem: <https://www.youtube.com/watch?v=tLCuHVYSdgU>

Zobaczcie, jak cudownie grupa ze sobą współpracowała!



Autor fot. Przemysław Plewa



Fot. Maciej Walesiuk, podlaskie24.pl



Fot. Archiwum własne grupy Bonfire

2. Młodzieżowy BiblioRap

„Młodzieżowy BiblioRap” to również projekt realizowany przy Gminnej Bibliotece Publicznej w Krypcie. W tym projekcie, który trwał pół roku, wzięli udział sami gimnazjaliści. Projekt polegał na tym, że młodzież miała wybrać wiersze o charakterze patriotycznym i wspólnie z lokalnym raperem zadbać o jego aranżację w wersji rapowanej. Poradzili sobie śpiewająco. Finał projektu zaplanowali sami w formie koncertu kierowanego do społeczności lokalnej. Był to strzał w 10-tkę! Mieszkańcy wzruszali się, byli zachwyceni ich postawą.

W projekcie znalazła się młodzież, która wzięła udział w castingu. Sam udział w castingu (rozmowach indywidualnych) sprawił, że ich motywacja do pozostania w projekcie stawała się jeszcze większa. A co więcej! W projekcie wzięli udział też chłopcy, którzy powszechnie byli uznawani za „złych uczniów”. W tym projekcie ich aktywność była tak duża, że nie mogliśmy nic złego powiedzieć, wręcz byli najbardziej zaangażowani. Gdybyśmy jako koordynatorzy patrzyli na nich przez pryzmat ich szkolnych perypetii, z pewnością trudniej byłoby zbudować zaufanie i dobre relacje.

Jeden z przykładowych utworów, który powstał znajdziecie tutaj:

<https://www.youtube.com/watch?v=2BQBoRSJdD0>



Fot. Archiwum Gminnej Biblioteki Publicznej w Krypnie.



VI. Załączniki

Załącznik 1. Ankieta graficzna

Jaka jest Twoja ulubiona MUZYKA?

♥ LUBIĘ... ..

W INTERNECIE NAJCZĘŚCIEJ... ..

☹ Nie znoszę... ..

Książki czy KOMIKSY? ZAZNACZ

ULUBIONY KLIP

ULUBIONY SPORT

TWOJE ULUBIONE:

FILMY

SERIALE

JEDZENIE

OPOWIEDZ SOBIE

Załącznik 2. Ćwiczenia i zabawy integrujące grupę

» BALONOWE POGADUSZKI

Materiały: balony, kartki z pytaniami

Wspominałyśmy, że uwielbiamy balony? Tak? To przypominamy raz jeszcze! 😊

Tym razem w mniej zabawowej wersji. Balonowe pogaduszki to ćwiczenie, w którym w balonach zamieszczamy pytania do rozmów. Wystarczy je wydrukować, wyciąć i zwinąć. Następnie umieścić w balonie i go nadmuchać. Następnie wszystkie baloniki lądują na środku sali. Każde z uczestników i uczestniczek spotkania wybiera balon. Na sygnał osoby prowadzącej baloniki przebijamy, sprawdzamy, jakie pytanie znalazło się w środku. Pytania można ten po prostu nakleić na balonach, jednak moment przebijania dodaje więcej emocji.

Zadaniem grupy jest porozmawianie z dowolną osobą na wskazany temat. Ćwiczenie może wzmocnić nawiązywanie relacji z kimś, kogo nie znamy. Wówczas prowadzący prosi o porozmawianie z osobą, z którą do tej pory nie rozmawialiśmy lub mieliśmy najmniejszy kontakt.

Pytania do baloników:

- ◆ Jakiej potrawy nigdy nie jadłeś, ale bardzo chciałbyś spróbować?
- ◆ Co zawsze będzie modne, bez względu na upływający czas?
- ◆ Kto był najbardziej szalonym nauczycielem w trakcie Twojej edukacji?
- ◆ Co sprawia, że przewracasz oczami, za każdym razem jak to słyszysz?
- ◆ Kiedy ostatni raz powiedziałaś: „A nie mówiłem?”?
- ◆ Jaki najciekawszy budynek widziałeś w swoim życiu?
- ◆ Na co zwracasz uwagę przy pierwszym spotkaniu z nową osobą?
- ◆ Czym ludzie zazwyczaj się przejmują, a nie powinni?
- ◆ Co było fajne, kiedy byłeś dzieckiem, ale już nie jest?
- ◆ Jeżeli magia istniałaby naprawdę, jakiego zaklęcia nauczyłybyś się jako pierwszego?
- ◆ Jeżeli mógłbyś za darmo zobaczyć dowolną budowlę na świecie, co by to było?
- ◆ Jeżeli zwierzęta mogłyby mówić, które z nich byłoby najbardziej irytujące?
- ◆ Jaki najgorszy komplement usłyszałeś w swoim życiu?
- ◆ Jakiemu zwierzęciu lub roślinie powinno się zmienić nazwę?
- ◆ Jeżeli miałbyś posiadać jakąś super moc, co by to było?
- ◆ Co było pierwsze? Jajko czy kura?



» WYSPA ODKRYĆ

To ćwiczenie polega na symulacji sytuacji, w której uczestnicy są rozbitkami na odległej wyspie. Ich zadaniem jest współpracować, aby przeżyć i znaleźć sposób powrotu do cywilizacji. Poprzez rozwiązywanie różnych zadań i wyzwań, uczestnicy będą musieli polegać na sobie nawzajem, komunikować się i pracować jako zespół.

W ćwiczeniu należy przygotować serię zadań i wyzwań, które uczestnicy będą musieli rozwiązać jako zespół. Przykłady zadań:

- ◆ Zbudujcie schronienie z dostępnych materiałów (dostają koce, kawałki drewna, sznurek itp.)
- ◆ Odszukajcie źródło wody pitnej (wszystkie krany w budynku są zakręcone, grupie dajemy mapę miejscowości z zaznaczonym punktem. Tam chowamy wodę lub prosimy, któregoś z mieszkańców o wcielenie się w rolę strażnika źródła).
- ◆ Opracujcie plan ratunkowy i stworzenie sygnału SOS (ukrywamy w terenie kolorowe dymy itp. przedmioty, dajemy mapę lub serię zagadek, które doprowadzą do celu).

Trzeba podzielić uczestników na mniejsze grupy lub drużyny i przypisać im zadania do wykonania. Warto monitorować postępy i udzielać wskazówek, jeśli grupy napotykają duże trudności.

Po zakończeniu wszystkich zadań zorganizuj krótką dyskusję, w której uczestnicy mogą podzielić się swoimi doświadczeniami i spostrzeżeniami. Pytania do dyskusji:

- ◆ Z czego jesteście zadowoleni jako grupa?
- ◆ Jakie trudności napotkaliście podczas wykonywania zadań? Jak sobie z nimi poradziliście? Czego Was nauczyły?
- ◆ Jakie umiejętności i cechy były najbardziej pomocne w pracy zespołowej?
- ◆ Jak można przenieść te nauki na życie codzienne i sytuacje grupowe?
- ◆ Jak Twoje umiejętności pomagały grupie?
- ◆ czego dowiedziałaś się o każdym uczestniku?
- ◆ Gdybyś w tym zadaniu miał/a przyznać odznakę potwierdzającą jego super moc, to jak by się nazywała?

Ćwiczenie „Wyspa Odkryć” pomaga młodzieży rozwijać umiejętności współpracy, komunikacji i rozwiązywania problemów. Przez symulację sytuacji ekstremalnej, uczestnicy mają szansę poznać siebie nawzajem w kontekście działania w zespole oraz doświadczyć znaczenia wzajemnego wsparcia i współpracy.



» ZABAWY Z ARTYKUŁAMI ANIMACYJNYMI (CHUSTA, GUMA)

Kto powiedział, że zabawy chustą animacyjną są tylko dla dzieci? Młodzież też się przy tym świetnie bawi. Staramy się wplatać w projektach tego typu działania, a ostatnie spotkanie z młodzieżą tylko utwierdziło nas w przekonaniu, że warto.

Dlaczego? Jedna z uczestniczek spotkania brała udział w zupełnie „nieprojektowej” bibliotecznej aktywności i podeszła do nas (bibliotekarek) i powiedziała, że chciałaby więcej takich działań, zabaw i żałuje, że idzie do szkoły średniej, bo nie będzie miała, jak brać udziału w projektach. Dodała, że właśnie zabawy animacyjne mogłyby stać się osią projektu i warto o tym pomyśleć.

Przejdźmy do sedna. Co można robić z młodzieżą, opierając się o materiały animacyjne? A bardzo wiele! Zabawy z chustą animacyjną – bilard, sztorm, przewracanie chusty, zabawy z matami animacyjnymi, gumą animacyjną – to tylko kilka przykładów. Z naszego doświadczenia wynika, że guma o długości 3 metrów nadaje się do małych 6-osobowych grup. Dla grup większych (30 osób) lepiej zaopatrzyć się w gumę dużo dłuższą, np. 8–10 metrów. Nie wiemy, czy taka jest dostępna na rynku. Warto zapytać lokalną krawcową czy jest w stanie taką uszyć z gumy ubraniowej i kawałków materiałów – w ten sposób powstała nasza guma na ok. 30 osób.

- ◆ Bilard polega na tym, że grupa trzyma chustę stojąc w kręgu, a prowadzący wrzuca na chustę piłeczki. Grupa musi tak operować chustą, żeby piłeczka trafiła do otworu na środku chusty.
- ◆ Sztorm – mnóstwo emocji niezależnie od wieku. Na chustę wrzucamy, np. balony (znowu one), pocięte karteczki. Grupa wprowadzona jest w opowieść o morzu, które najpierw jest bardzo spokojne, później zaczyna delikatnie falować, aż w końcu nastaje sztorm. I w tym momencie należy mocno poruszać chustą tak, żeby wszystko, co się na niej znajduje, spadło.
- ◆ Przewracanie chusty to jedna z naszych ulubionych zabaw. Na czym polega? A mianowicie na tym, że grupa staje na chuście, a ich zadaniem jest przewrócić chustę na drugą stronę, nie schodząc z niej. Wydaje się proste, ale często stwarza nie lada problem. Zwłaszcza jeśli grupa jest liczna. Zadanie pokazuje w ciekawy sposób, jak tworzą się role w danej grupie. Ktoś przejmuje inicjatywę, ktoś inny wycofuje się ze swoimi pomysłami, ktoś krzyczy, ktoś uspokaja. Możemy wówczas obserwować ciekawe zjawisko 😊.
- ◆ Innym ciekawym materiałem edukacyjno-animacyjnym są wszelkiego rodzaju maty, np. naśladowaj mój ruch. Takie maty można kupić w sklepach z rzeczami dla animatorów. Mata ta składa się z dwóch części (jest to zabawa kierowana



do dwóch osób). Na środku jest miejsce na stopy, na około są kolorowe kółka. Wybrana osoba stojąca w środku wskazuje stopami jakąś sekwencję ruchów (na początek 3). Osoba stojąca naprzeciwko musi je odwzorować. Z tym że musi pamiętać, że robi to w lustrzanym odbiciu. Można samodzielnie stworzyć wersję „budżetową” i wydrukować wzór stóp na środek, a na około zalaminować kolorowe kartki i je ułożyć. Koszt maty to około 80 zł za parę.

- ◆ Guma animacyjna to ciekawy sposób na ćwiczenie koncentracji, ale też jako element porządkujący dyskusję/rundkę z informacją wstępną czy zwrotną. Możemy, np. podczas rozmowy poprosić o to, by uczestnicy przed jej rozpoczęciem, siedząc w kręgu, włożyli gumę animacyjną pod stopy lub na kostki. Osoba, która już się wypowiedziała, wskazuje kolejną osobę, a sobie umieszcza gumę już pod kolanami. W ten sposób grupa zostaje poinformowana o tym, kto już miał okazję się wypowiedzieć.

» NAPISZ MI COŚ MIŁEGO!

Od lat stosujemy to ćwiczenie w ramach integracji grupy, nawiązywania głębszych relacji. Zadanie polega na tym, że na plecach każdego z uczestników przyklejamy białą kartkę za pomocą taśmy dwustronnej. Każda z osób otrzymuje również długopis lub nie przebijający mazak. Następnie prosimy, żeby podeszli do każdej z osób i napisali na ich plecach coś miłego – za co cenią daną osobę, co w niej lubią. Prosimy o powstrzymanie się od uwag negatywnych.

Od razu utworzą się „gąsieniczki” – młodzież zacznie ustawiać się w rzędach. Żeby podkreślić atmosferę nie dajemy im zdjąć kartek do końca spotkania, robią to na zakończenie. I wówczas dzieje się magia! Wiele osób się wzrusza, inne dziękują, bo tak o sobie nie myślały, jeszcze inni mówią, że to ćwiczenie ich podbudowuje i tak naprawdę poznają siebie w oczach innych. To piękny proces!

» PISZĘ DO CIEBIE, PONIEWAŻ...

Często mamy trudność w mówieniu o tym, co sprawia, że się boimy, nie lubimy mówić o obawach. Tu z pomocą przychodzi napisanie listu – listu do samego siebie. Młodzież na początku projektu otrzymuje kartki, długopisy. Ich zadaniem jest napisanie listu do samego siebie z przyszłości. Mają w ten sposób opowiedzieć sobie o tym, czego się boją w związku z projektem, mogą pochwalić siebie za zaangażowanie, okazać samemu sobie wsparcie.



I tak zaczynają według szablonu:

„Hej, (imię)!

Piszę do Ciebie, ponieważ za Tobą już 6 miesięcy fantastycznej przygody!

...

...

Możesz być z siebie dumny/dumna!”

W pustych miejscach opisują swoje obecne uczucia, mogą wesprzeć samego siebie przed projektem, tak jakby wspierali przyjaciela/przyjaciółkę. Mogą wymienić swoje słabe strony (jeśli takie widzą), by później sprawdzić na koniec czy projekt wpłynął na wzmocnienie ich samooceny.

Następnie listy chowamy do kopert, podpisujemy imieniem i nazwiskiem i ładujemy na dno szafy. Na zakończeniu projektu otwieramy, czytamy. Jeśli ktoś ma ochotę, może przeczytać na głos i podzielić się refleksją.

Emocje związane z tym, że to już koniec projektu, konfrontacja z obawami sprzed pół roku, słowa wsparcia, które otrzymaliśmy od naszego najlepszego przyjaciela, czyli samego siebie – to niesamowite uczucie.

» CEBULA

Jest to ćwiczenie, w którym dzielimy grupę na dwa równoliczne zespoły. Pierwszy z nich tworzy krąg i ustawia się twarzą na zewnątrz kręgu. Osoby z drugiej grupy stają naprzeciwko wybranej osoby. W ten sposób mamy dwa kręgi.

Zadaniem młodzieży jest przeprowadzenie krótkiej rozmowy na temat wskazany przez prowadzącego. Po zadaniu pytania i odliczeniu minuty krąg zewnętrzny się przesuwa w prawo, np. o jedno miejsce. Zadajemy kolejne pytanie i zabawa trwa nadal. O co możemy pytać? Przykładowo: jak wyglądał twój dzisiejszy poranek? Co lubisz a czego nie lubisz jeść?

» DWIE PRAWDY I NIEPRAWDA

Siadamy w kręgu. Następnie każda z osób mówi 3 zdania o sobie wskazując dwie rzeczy prawdziwe i jedną nieprawdziwą. Zadaniem grupy jest odgadnięcie co było prawdą a co nie. Grupa w tym ćwiczeniu się poznaje, dowiaduje o sobie nowych rzeczy.



Załącznik 3. Przykładowy kontrakt w stylu graficznym





VII. Materiały godne uwagi

1. Uczestnictwo młodzieży : PAJP – część 1 – UCZESTNICTWO MŁODZIEŻY by Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – Issuu
2. Karty „Poznaj młodzież” – BWA KROSNO KARTY A6 SOJUSZNICY 2.pdf – Dysk Google
3. Pomysły do zrobienia Towarzystwa Twórczego „E” : Pomysły do zrobienia | Just another WordPress site
4. Gry i zabawy: gry_pdf_19070.pdf – Dysk Google
5. „Kierunek Relacje. O dobrej współpracy z młodzieżą w bibliotece”: Kierunek: RELACJE. O dobrej współpracy z młodzieżą w bibliotece [nagranie webinarium + artykuł + prezentacja] – Stowarzyszenie Labib
6. Opis narzędzia World Cafe: world_cafe_opis_narzedzia_final.pdf (partycypacjaobywatelska.pl)
7. Publikacja „Przepis na diagnozę”: Przepis-na-diagnoze.pdf (poledialogu.org.pl)
8. Gra karciana o wartościach: YOUTHBP_DIY_MANUAL_PL_04.pdf
9. „Zrób to sam. Zestaw narzędzi i metod do pracy z młodzieżą w budżecie partycypacyjnym”: YOUTHBP_DIY_MANUAL_PL.pdf (poledialogu.org.pl)
10. Publikacja „Pole do działania”: Pole-do-dzialania.pdf (poledialogu.org.pl)
11. Pomysłodzielnia – zbiór metod na spotkania zgrupą młodzieży <https://pomyslodzielnia.pnwm.org/>
12. Inspiracje i pomysły na mini projekty: oby_mlodziuz_material_final.pdf (ceo.org.pl)
13. Lodołamacze i energizery: lodolamacze-i-energizery.pdf (szkolazklasa.org.pl)
14. Gry i zabawy integracyjne: 185 Zabaw Integracyjnych ★ Zabawy integracyjne (gryzabawy.pl)
15. Gry i zabawy: Zabawnik
16. 5 sposobów na podtrzymanie zaangażowania: https://drive.google.com/file/d/1isctgFVdbRpGyv9I94Alod_eG_bBaObw/view?usp=sharing
17. 5 zasad świadomego koordynatora: <https://drive.google.com/file/d/1UgHW84BMRsSDze5kui2XfZZiJwm3We5M/view?usp=sharing>
18. 10 sposobów na integrację: <https://drive.google.com/file/d/12nOW9FcNcok1ADoj0Yt5TQEruszvCEJRy/view?usp=sharing>
19. Rozmawialnik – karty do rozmów z młodzieżą: https://drive.google.com/file/d/18JN4a_mbfu-xaji31fuwUlsFzwbUcywF/view?usp=sharing



O AUTORKACH

Beata Rogalska – Absolwentka bibliotekoznawstwa i informacji naukowej na Uniwersytecie Warszawskim, pedagogiki przedszkolnej i wczesnoszkolnej na Uniwersytecie w Białymstoku a także studiów podyplomowych na kierunku menedżer kultury w Wyższej Szkole Finansów i Zarządzania w Białymstoku. Członkini Stowarzyszenia LABiB i Stowarzyszenia SBP. Trenerka i edukatorka.

Od lipca 2018 roku pełni funkcję dyrektora Gminnej Biblioteki Publicznej w Krypnie a wcześniej pracowała na stanowiskach bibliotekarskich w tej samej bibliotece. Otrzymała tytuł Podlaskiego Bibliotekarza Roku 2019. Inicjatorka wielu działań bibliotecznych, pomysłodawczyni i koordynatorka wielu projektów a zwłaszcza kierowanych do młodzieży i dzieci. Na terenie gminy wprowadza często niekonwencjonalne, innowacyjne pomysły, które spotykają się z aprobatą mieszkańców. Stara się, by biblioteka była postrzegana jako miejsce aktywne, nowoczesne, otwarte i przyjazne. Ponadto żona i mama. Tegoroczna stypendystka konkursu im. Olgi Rok.

Agata Warywoda – Trenerka, bibliotekarka. Absolwentka filologii polskiej – KUL w Lublinie (2010), informacji naukowej i bibliotekoznawstwa – UMCS w Lublinie (2012), Studium Pracy z Grupą i Zespołem (2017) oraz Akademii Trenerów Biznesu (2019) – SWPS w Katowicach.

Od ponad dziesięciu lat realizuje działania kulturalno-edukacyjne oraz wspiera – jako trenerka i tutorka – młodzież i młodych-dorosłych. Pracowała m.in. w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Jaśle, Wyższej Szkole Informatyki i Zarządzania oraz Akademickim Centrum Rozwoju Osobistego i Psychoterapii w Rzeszowie. Aktualnie zawodowo związana z Krośnieńską Biblioteką Publiczną – jako specjalistka ds. działań edukacyjnych oraz z Centrum Aktywności Młodzieży w Krośnie – jako tutorka. Członkini Stowarzyszenia LABiB. Współwłaścicielka firmy szkoleniowej Dobrze w Kulturze.



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY



BARDZO
MŁODA KULTURA
woj. lubelskie

CSK

CENTRUM
SPOTKANIA
KULTUR
W LUBLINIE