Młodzi i kompetentni

Projekty społeczne realizowane przez uczniów w ramach programu “Młodzi i kompetentni”.

Zasady realizacji

Fundacja Edukacyjna Jana Karskiego, rok 2020.

Fundacja Edukacyjna Jana Karskiego

NIW
Narodowy Instytut Wolności
Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego

Program Rozwoju Organizacji Obywatelskich na lata 2018–2030
PROO

ZASADY REALIZACJI PROJEKTÓW SPOŁECZNYCH W RAMACH PROGRAMU „MŁODZI I KOMPETENTNI" W LATACH 2020-2021

Fundacja Edukacyjna Jana Karskiego

PROGRAM „MŁODZI I KOMPETENTNI" finansowany jest ze środków Narodowego Instytutu Wolności w ramach Programu Rozwoju Organizacji Obywatelskich na lata 2018-2030

NIW
Narodowy Instytut Wolności
Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego

Program Rozwoju Organizacji Obywatelskich na lata 2018–2030
PROO

ZASADY REALIZACJI PROJEKTÓW SPOŁECZNYCH W RAMACH PROGRAMU „MŁODZI I KOMPETENTNI" W LATACH 2020-2021

Projekty społeczne realizowane przez uczniów są nieodzowną częścią progamu „Młodzi i kompetentni" i służą utrwaleniu umiejętności wypracowanych w trakcie warsztatów. Prowadzone są w oparciu o ustalenia wypracowane podczas zajęć scenariuszowych z trenerem. Scenariusze zajęć dla uczniów zostały zawarte w osobnym podręczniku narzędzi edukacyjnych programu.

PROJEKTY SPOŁECZNE – CZYLI TAKIE, KTÓRE TWORZONE SĄ Z MYŚLĄ O DOBRZE OGÓŁU

Realizacja projektów to dodatkowy element programu „Młodzi i kompetentni", służący wzmocnieniu umiejętności nabytych podczas sesji warsztatowych. Projekty zostaną wykonane pod okiem nauczycieli przy pomocy koordynatora ze strony fundacji. Projekty realizowane w ramach programu „Młodzi i kompetentni" w ramach wsparcia uzyskanego w 2020 r. przez Narodowy Instytut Wolności mogą liczyć na wsparcie finansowe ze strony fundacji – wysokość wsparcia projektu ustalana będzie indywidualnie.

Projekty mają być przeprowadzone przez uczniów „w ich miejscach zamieszkania i w ich społecznościach", czyli w otoczeniu szkoły (dla całej społeczności szkolnej) lub w miejscowości, w której znajduje się ich szkoła, dla ogółu mieszkańców lub wybranych środowisk: młodzieży, dzieci, starszych osób, instytucji zajmujących się działalnością społeczną, charytatywną (np. wieczór artystyczny powiązany ze zbiórką na rzecz jakieś instytucji, lub w innym istotnym społecznie celu).

Wsparcie nauczycieli oznacza, że w szkole powinien być opiekun zarządzający realizacją projektu, będący w kontakcie z koordynatorem Programu edukacyjnego ze strony fundacji. Wsparcie polegać będzie m.in. na przedyskutowaniu z uczniami ich pomysłów, animowanie (ale nie

narzucanie!) dyskusji na temat wyboru projektów, pomoc w przeprowadzeniu ewaluacji potrzeb otoczenia.

REGULAMIN PROJEKTÓW SPOŁECZNYCH

1.

W ramach realizacji programu „Młodzi i kompetentni" grupy uczestników realizują także projekty społeczne, zwane dalej „Projektami".

2.

Projekty mają służyć wzmocnieniu umiejętności nabytych podczas sesji warsztatowych przeprowadzonych w ramach programu „Młodzi i kompetentni".

3.

Projekty mają rozwijać w uczniach umiejętność współpracy i kształtować postawy prospołeczne.

4.

Projekty zostaną wykonane przez uczniów pod okiem nauczycieli w porozumieniu z przedstawicielem ze strony fundacji.

5.

Materiałem pomocniczym służącym przygotowaniu projektu społecznego, w tym stworzeniu harmonogramu, budżetu, ewaluacji i komunikacji, jest podręcznik „Metoda projektu edukacyjnego" załączony do niniejszych zasad.

6.

Projekty mogą liczyć na dofinansowanie ze strony Fundacji. Wysokość dofinansowania będzie ustalana indywidualnie.

7.

O skierowaniu projektu do realizacji decyduje fundacja po rozpatrzeniu wniosku grupy uczniów lub szkoły uczestniczącej w programie „Młodzi i komptetentni".

8.

Wniosek powinien uwzględniać nazwę, opis, cel projektu i zakładane rezultaty.

9. Finanse

Fundacja zwraca koszty na podstawie przedstawionych oryginałów faktur i rachunków. Sposób zwrotów kosztów projektów będzie ustalany indywidualnie.

10.

Zakup środków trwałych, usługi niezbędne do realizacji programu będą pokrywane ze środków fundacji do wysokości ustalonej we wniosku.

11. Rezultaty

Rezultaty projektów muszą mieć charakter trwały, tzn. oddziaływać na uczestników także po zakończeniu projektu (np. publikacja, strona internetowa, materiały zdjęciowe, wideo), co najmniej przez 3 miesięce.

12. Sprawozdanie

Warunkiem ukończenia projektu jest złożenie sprawozdania z jego przeprowadzenia i złożenia go w Fundacji Edukacyjnej Jana Karskiego. Sprawozdanie powinno być opatrzone podpisem nauczyciela i pieczątką szkoły.

13. Obowiązki informacyjne

Realizacja projektu musi zostać udookumentowana za pomocą zdjęć, relacji pisemnej lub wideo. Obowiązkiem komunikacyjnym odbiorcy jest informowanie na bieżąco o stanie realizacji prac w mediach tradycyjnych lub w internecie.

OGÓLNE WYTYCZNE DOTYCZĄCE PROJEKTÓW

Realizacja projektów musi:

- Integrować wszystkich uczestników grupy.

- Być ukierunkowana na zaspokojenie potrzeb otoczenia.
- Uwzględniać pracę każdego członka grupy (każdy musi mieć jakieś zadanie).

RADY DLA MŁODEGO KOORDYNATORA

Praca każdego uczestnika jest tak samo ważna.

- Wspierajcie się, bądźcie uważni.
- Proście o pomoc, pytajcie.
- Nie bójcie się popełniać błędów.

ZANIM ZACZNIECIE DZIAŁAĆ, ZASTANÓWCIE SIĘ WSPÓLNIE

Odpowiedzcie sobie na podstawowe pytania:

I część pytań:

- Dlaczego chcemy to robić?
- Dla kogo chcemy to robić?
- Co chcemy osiągnąć? Tzn. kiedy to zrobimy, czego się spodziewamy?
- Co da ludziom nasz projekt?
- Ilu osobom może okazać się przydatny?

Zastanówcie się wspólnie w grupie, co chcielibyście zrobić. Możecie skorzystać z listy projektów zaprezentowanych w niniejszym katalogu bądź wymyślić własny. Aby to zrobić postarajcie się zdiagnozować potrzeby swojego otoczenia.

Skorzystajcie z tego przystępnego podręcznika:
https://alosus.ceo.org.pl/sites/alosus.ceo.org.pl/files//metoda_projektu_edukacyjnego_katarzyna_soltan-mlodozeniec.pdf

II część pytań

- Ile czasu nam to zajmie? Wypiszcie po kolei wszystkie kroki prowadzące do tego celu.

- Jak podzielicie się zadaniami?
- Jak będziecie się informować? Jak często będziecie mieli spotkania i w jakiej formie (warsztat, grupa internetowa)?
- Jak poinformujecie o projekcie inne osoby (Facebook, twitter, instagram, blog)?
- Ile to kosztuje?

PROJEKTY PROMOWANE

Poniższy katalog projektów zawiera projekty sugerowane przez Fundację Edukacyjną Jana Karskiego, nie stanowi on jednak listy zamkniętej. Są to projekty, które fundacja preferuje ze względu na długofalowe strategiczne cele programu i swoją misję. Zaprezentowana lista projektów w najwyższym stopniu wykorzystuje również umiejętności nabyte przez uczniów w trakcie warsztatów. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby uczniowie zgłosili projekt wymyślony przez siebie samych, bądź skorzystali z części pomysłów przedstawionych poniżej.

Nazwa priorytetu	Opis projektu	Cel projektu	Ćwiczone kompetencje i umiejętności	Zadania dla uczniów	Zadania dla nauczyciela	Uwagi
DZIEŃ Z VIP (Very Interesting Person)	Zaproście do szkoły wybraną przez siebie osobę/osoby (eksperta, idola, aktywistę) posiadającą zasób wiedzy albo duże doświadczenie w określonym temacie, np. pisarz, dziennikarz, artysta, naukowiec. Wymyślcie temat spotkania i przeprowadzcie z tą osobą spotkanie na forum szkoły w postaci wykładu lub dyskusji. Wspólnie z waszym gościem zastanówcie się nad wybranym problemem (prawnym, społecznym, historycznym, ekologicznym), zaplanujcie rozmowę i ją przeprowadźcie np. w formie wywiadu lub debaty *world cafe*.	Organizacja dla społeczności szkolnej lub lokalnej spotkania z ciekawym ekspertem / idolem młodzieży i zrobienie relacji ze spotkania.	Komunikacyjne, organizacyjne, negocjacyjne, pracy w grupie. **Umiejętności** • zarządzanie sobą w czasie • radzenie sobie ze stresem • inteligencja emocjonalna • asertywność • kreatywność • perswazja • autoprezentacja • praca zespołowa	Dowiedzcie się jak najwięcej o osobie, którą zapraszacie (z internetu, prasy). Ustalcie scenariusz spotkania (z minutami) i podstawowy zestaw pytań do waszego gościa. Stwórzcie harmonogram i budżet całego projektu. W trakcie spotkania róbcie notatki, które przydadzą się do podsumowania spotkania. Róbcie zdjęcia oraz w inny sposób dokumentujcie przeprowadzenie zadania, np. poprzez nagranie projektu. Stwórzcie sprawozdanie i prezentację ze spotkania.	Kontakt z koordynatorem PE ze strony fundacji, animowanie uczniów, trzymanie harmonogramu, konsultacja zadań, naprowadzanie na rozwiązanie problemów.	Zadanie wymaga odpowiednio długich przygotowań. Eksperci są zazwyczaj bardzo zajęci i planują swój czas z dużym wyprzedzeniem. Ich kalendarze mogą być wypełnione. Aby nakłonić ich do spotkania trzeba starać się odpowiednio wcześniej. Wybór zaproszonego powinien być wynikiem konsensusu wśród uczniów. Warto wytypować kilka osób jako grupę rezerwową, gdyby np. pierwsza osoba odmówiła.

POZNAJMY SIĘ	Zorganizowanie pobytu dla przedstawicieli jednej z mniejszości narodowych lub religijnych zamieszkujących Polskę. Może to być klasa ze szkoły, do której chodzą uczniowie z mniejszości narodowych, lub nieformalna grupa przedstawicieli takiej mniejszości (np. zrzeszona w jakiejś organizacji pozarządowej). W skład tego zadania wchodzą ćwiczenia z zakresu organizacji i koordynacji; podziału zadań, pisania wniosku, budżetu i harmonogramu. Stwórzcie i zrealizujcie jednodniowy plan pobytu dla zaproszonej grupy.	Przeprowadzenie spotkania z grupą z innej szkoły i poznanie nowych osób pod względem języka, kultury, obyczajów, zainteresowań.	Komunikacyjne, organizacyjne, negocjacyjne, pracy w grupie. **Umiejętności** • zarządzanie sobą w czasie • radzenie sobie ze stresem • inteligencja emocjonalna • asertywność • kreatywność • praca zespołowa itp.	Spotkajcie się i przedyskutujcie, kogo chcielibyście zaprosić. Sformułujcie swoje oczekiwania i skontaktujcie się z wybraną grupą w celu wystosowania wstępnego zaproszenia. Wymieńcie się namiarami, stwórzcie grupę w komunikatorze i zastanówcie się wspólnie nad przebiegiem spotkania. Wymyślcie scenariusz spotkania, omówcie go i rozpiszcie na konkretne działania. Spiszcie role i podział obowiązków. Stwórzcie budżet i harmonogram. Dowiedzcie się jak najwięcej o grupie zapraszanej i jej kulturze. Zastanówcie się, jak ich ugościć.	Wspomaganie pracy grupy uczniów. Kontakt z koordynatorem PE ze strony fundacji, animowanie uczniów, trzymanie harmonogramu, konsultacja zadań, naprowadzanie na rozwiązania problemów.	Doskonale, gdyby obydwie klasy umówiły się na wykonanie jakiegoś projektu w przyszłości albo zastanowiły nad kontynuowaniem współpracy w inny sposób.

	Spotkanie możecie poprowadzić w temacie np. społecznym, edukacyjnym, naukowym lub innym ważnej dla was kwestii. Częścią spotkania powinny być wspólne warsztaty, gra edukacyjna. Spotkanie powinno zawierać aktywności integracyjne, np. łańcuch wywiadów (ok. 2 minutowa rozmowa „jeden na jeden" z każdym uczestnikiem). Można posłużyć się zestawem zadań i pytań. Spróbujcie metody world cafe albo debaty oksfordzkiej.			Plan dnia pobytu musi zawierać: wspólne aktywności, posiłek, opowieść o Janie Karskim jako patronie projektu. Może to być monodram (kilkuminutowa kwestia przygotowana przez ucznia, grupę uczniów) albo czytanie jakiegoś tekstu z podziałem na role. Na etapie planowania trzeba poprosić, aby zaproszeni goście przygotowali też swoją krótką opowieść o Karskim, zaprezento-wali się. Warsztaty można przeprowadzić np. o szacunku i prawach człowieka.		

GRY PODWÓRKOWE - REAKTYWACJA	Rekonstrukcja gier podwórkowych z dzieciństwa dziadków i rodziców. Zadanie polega na zgromadzeniu materiału dotyczącego gier podwórkowych dla dzieci. Materiał można zgromadzić z książek, wywiadów z dorosłymi, leksykonów dostępnych w bibliotece lub internecie. Z odgrywania gier należy nakręcić film instruktażowy, stworzyć broszurę lub prezentację, którą potem należy umieścić w internecie jako tutorial do gier podwórkowych z dawnych lat.	Stworzenie tutorialu gier podwórkowych w celu ich wykorzystania w zabawach grupowych.	Komunikacyjne, organizacyjne, kreatywne. Umiejętności • zarządzanie sobą w czasie • systematykę poszukiwań źródeł • inteligencję emocjonalną • pracy zespołowej	Dowiedzcie się, jakie dawniej były gry i zabawy wśród dzieci i młodzieży. Z wywiadów w lokalnej społeczności, kwerendy internetowej, ksiażkowej i z opracowań „Miejsce urodzenia” (książka Fundacji Edukacyjnej Jana Karskiego wydobądźcie listę i opis gier podwórkowych z dawnych lat. Zastanówcie się, jak będziecie chcieli gry pokazać innym. Nauczcie się ich, spiszcie reguły, zarejestrujcie zabawę i pokażcie swoim rówieśnikom podczas prezentacji projektu w szkole. Nakręćcie film instruktażowy lub prezentację. Zarejestrownay zbór gier opublikujcie na portalu społecznościowym, stronie internetowej albo w formie prezentacji. Opiszcie swoje wrażenia.	Kontakt z koordynatorem PE ze strony fundacji, animowanie uczniów, trzymanie harmonogramu, konsultacja zadań, naprowadzanie na rozwiązania problemów.	Gry podwórkowe mają wysoki walor integracyjny, prozdrowotny i są aktywnością zbliżającą uczestników bez używania nowoczesnych technologii.

OPOWIADACZE	Stworzenie opowiadania lub minispektaklu na podstawie historii zebranych od mieszkańców miejscowości. Opowiadanie (opowiadania), uczniowie przedstawią publicznie podczas spotkania z mieszkańcami miejscowości (w szkole lub domu kultury). Dopuszczalne formy – opowiadanie lub publiczne czytanie z podziałem na role.	Realizacja wieczoru opowieści – zbioru opowiadań na podstawie wywiadów i historii danej miejscowości, oraz przedstawienie ich publiczne.	Wzmacniane kompetencje z zakresu: systematyki gromadzenia źródeł, komunikacji (wywiad), inteligencji emocjonalnej (odgrywanie ról), publicznych wystąpień (prezentacja historii). Ćwiczenie na przemawianie publiczne.	**Zadanie dla uczniów:** Waszym zadaniem jest zebranie historii „z krwi i kości" od mieszkańców miejscowości i stworzenie z nich kilkunastominutowego spektaklu, wieczoru autorskiego, w trakcie którego przedstawicie zapisane opowieści w formie mówionej bądź czytanej. Sztuka może być oparta na wycinku historii waszej miejscowości i może obejmować anegdoty i opowieści zebrane w rozmowach ze starszymi mieszkańcami, ze starych kronik albo gazet. W celu realizacji zadania należy:	Kontakt z koordynatorem PE ze strony fundacji, pomoc w stworzeniu harmonogramu i pozostałych elementów projektu.	Ten projekt ma wielki potencjał kreatywny dla każdego zaangażowanego uczestnika. Opowieści można łączyć w różne konstelacje i przedstawić je w atrakcyjny sposób dla wszystkich.

				- zebrać i spisać historie - przetworzyć je na język literacki - zaangażować osobę, która pomoże w ułożeniu scenariusza i wyreżyseruje całość - stworzyć scenariusz i koncepcję opowiadań - zorganizować przygotowanie logistyczne sztuki (wybór miejsca, światła, scenografii, dźwięku) - napisać harmonogram całego spotkania - przećwiczyć role - wypromować przedstawienie (plakaty, internet)		

POŁAWIACZE WŁASNYCH HISTORII – „DZIEŃ MOICH URODZIN”	Przeprowadźcie wywiady z osobami pamiętającymi dzień Waszego urodzenia. Np. z mamą babcią innymi bliskimi, a nawet znajomymi dorosłymi. Co robili w dniu, kiedy się urodziliście? Postarajcie się umiejscowić dzień swoich narodzin w szerokim kontekście: w jakim czasie się urodziliście? Co się wtedy działo w Waszej miejscowości? W Polsce i na świecie? Jaką muzykę wtedy grano? Jakie ważne wydarzenia wtedy zaszły?	Stworzenie zbioru opowiadań o przeszłości własnej i lokalnej i swojego kraju, który składać się będzie z wywiadów i wspomnień zebranych przez uczniów.	Wzmacniane kompetencje z zakresu: systematyki gromadzenia źródeł, krytycznego myślenia (analizy źródeł), komunikacji (wywiad), autoprezentacji, publicznych wystąpień (prezentacja wywiadu), inteligencji emocjonalnej. Doskonałe działanie ćwiczące umiejętności komunikacyjne: mówienie, słuchanie, a także rozwijające empatię.	**Zadania dla uczniów:** - skomponujcie zespół redakcyjny i opracujcie plan działań: harmonogram, budżet, redakcję, promocję, itd. - zbierzcie materiał źródłowy w archiwach, bibliotekach, starych gazetach, - wytypujcie osoby do przeprowadzenia wywiadów - opracujcie listę pytań lub spraw, które chcecie omówić - przeprowadźcie wywiady - zredagujcie swoją publikację - zaprezentujcie projekt w szkole i na gali podsumowującej	Kontakt z koordynatorem PE ze strony fundacji, konsultacje z uczniami ws. wątpliwości w przeprowadzaniu wywiadów.	To doskonała okazja, żeby utrwalić historię waszej miejscowości przechowywaną w pamięci jej mieszkańców.

WARSZTATY STREET ART	Warsztaty street art – projekt muralu albo innego dzieła promującego wartości usoabiane przez Jana Karskiego: odpowiedzialność, prawda, tolerancja, empatia. Praca zostanie wykonana pod opieką eksperta/artysty. Ćwiczenie współpracy, negocjacji (umówienie się co do tematu i kształtu projektu) Kreatywne zajęcia polegające na wymyśleniu tematu. Mogą wymagać wniosku do miejscowego samorządu o udostępnienie miejsca, albo znalezienie osoby, instytucji, która zgodzi się na renowację przestrzeni pod mural lub inny obiekt o walorze artystycznym.	Stworzenie wspólnego dzieła promującego wartości symbolizowane przez Jana Karskiego lub zaangażowanie w działalność społeczną w ramach warsztatów w formie *street art* przez grupę uczestniczącą w projekcie.	Ćwiczone zdolności: - kreatywne myślenie - umiejętności negocjacyjne - wyrażanie potrzeb - asertywność	Wspólnie zastanówcie się, co chcecie i możecie stworzyć, czyjej pomocy możecie potrzebować. Porozumiejcie się co do formy waszego przyszłego dzieła. Skonsultujcie się z wybranym przez was artystą, ekspertem, który pomoże wam w kwestiach technicznych i pomoże wykonać dzieło. Spotkajcie się z kimś z waszego samorządu lub z innymi osobami, które pomogą wam z znalezieniu przestrzeni na stworzenie dzieła. Na spotkaniu będziecie konsultować, artykułować i argumentować za waszym pomysłem.	Koordynacja z artystą, pomoc w przekazaniu prośby do miejscowych władz samorządowych albo organizacji, firmy instytucji skłonnej udzielić uczniom przestrzeni.	To bardzo kreatywne zadanie, którego rezultat zostanie w przestrzeni wokół was na długo. Zastanówcie się dobrze i przeprowadźcie konsultacje lokalne – inne osoby będą oglądać waszą pracę, musi być dla nich czymś pozytywnym. Nade wszystko jednak przemyślcie wasze pomysły i brońcie ich sensownymi argumentami.

JAN KARSKI – INSPIRACJE SCENICZNE	Stworzenie spektaklu poświęconego życiu Jana Karskiego lub o prawach człowieka. Spektakl ma zostać zrealizowany przez uczniów, którzy napiszą do niego scenariusz i wyprodukują go w ramach swojego projektu. Może to być np. fikcyjna rozmowa prowadzona przez Karskiego z autorytetami z obszaru obrony praw człowieka, albo scena z życia Jana Karskiego.	Stworzenie scenicznej historii opartej o biografię Jana Karskiego lub obrońców praw człowieka i przedstawienie jej przed lokalną społecznością i szkołą.	Kreatywność Współpraca w grupie Publiczne mówienie Autoprentacyja	Na podstawie dostępnych źródeł, przy pomocy fundacji, opracujcie scenariusz i scenografię spektaklu. Zastanówcie się wspólnie, np. w trakcie warsztatu, na kartkach wypiszcie swoje pomysły i wspólnie zastanówcie się, jak chcecie, aby ów spektakl wyglądał. Poorozmawiajce o tym z nauczycielem, zaproście osobę, która ma doświadczenie w realizacji projektów teatralnych i skonsultuje wasze pomysły, wybierzcie reżysera. Pomyślcie o wszystkich elementach spektaklu – oświetleniu, dźwięku, kostiumach. Pamiętajcie o promocji wydarzenia i jego rejestracji.	Koordynacja na linii fundacja, reżyser, uczniowie.	Fundacja dostarczy materiały, służy również konsultacjami ws. scenariusza.

FUNDACJA EDUKACYJNA JANA KARSKIEGO, 2020 r.

Autor: Jakub Jaskółowski

PROGRAM „MŁODZI I KOMPETENTNI" finansowany jest ze środków Narodowego Instytutu Wolności w ramach Programu Rozwoju Organizacji Obywatelskich na lata 2018-2030