



MODEL WSPÓŁPRACY SZKÓŁ I ORGANIZACJI POZARZĄDOWYCH NA PODSTAWIE DOŚWIADCZEŃ PROJEKTU

„Przepis na młodzieżową aktywność na rzecz wiejskich społeczności”

Wydawca: Stowarzyszenie Rozwoju Produktu
Lokalnego „Wiatraki Mazur”

Autorzy zdjęć: Iwona Olkowicz, Paweł Wilk,
Regina Kornowska i Michał Zadroga

Ełk 2016

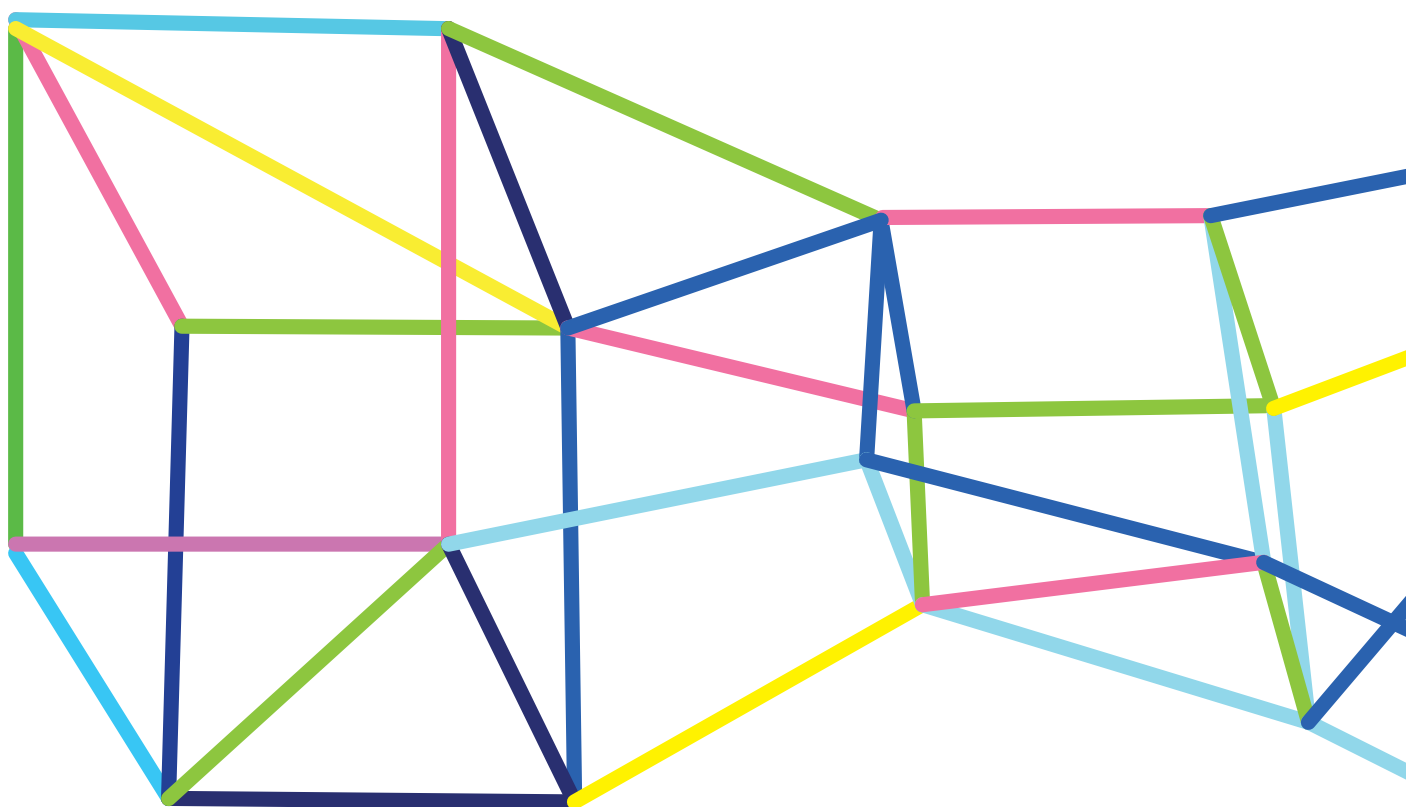
Organizator:



Partnerzy:



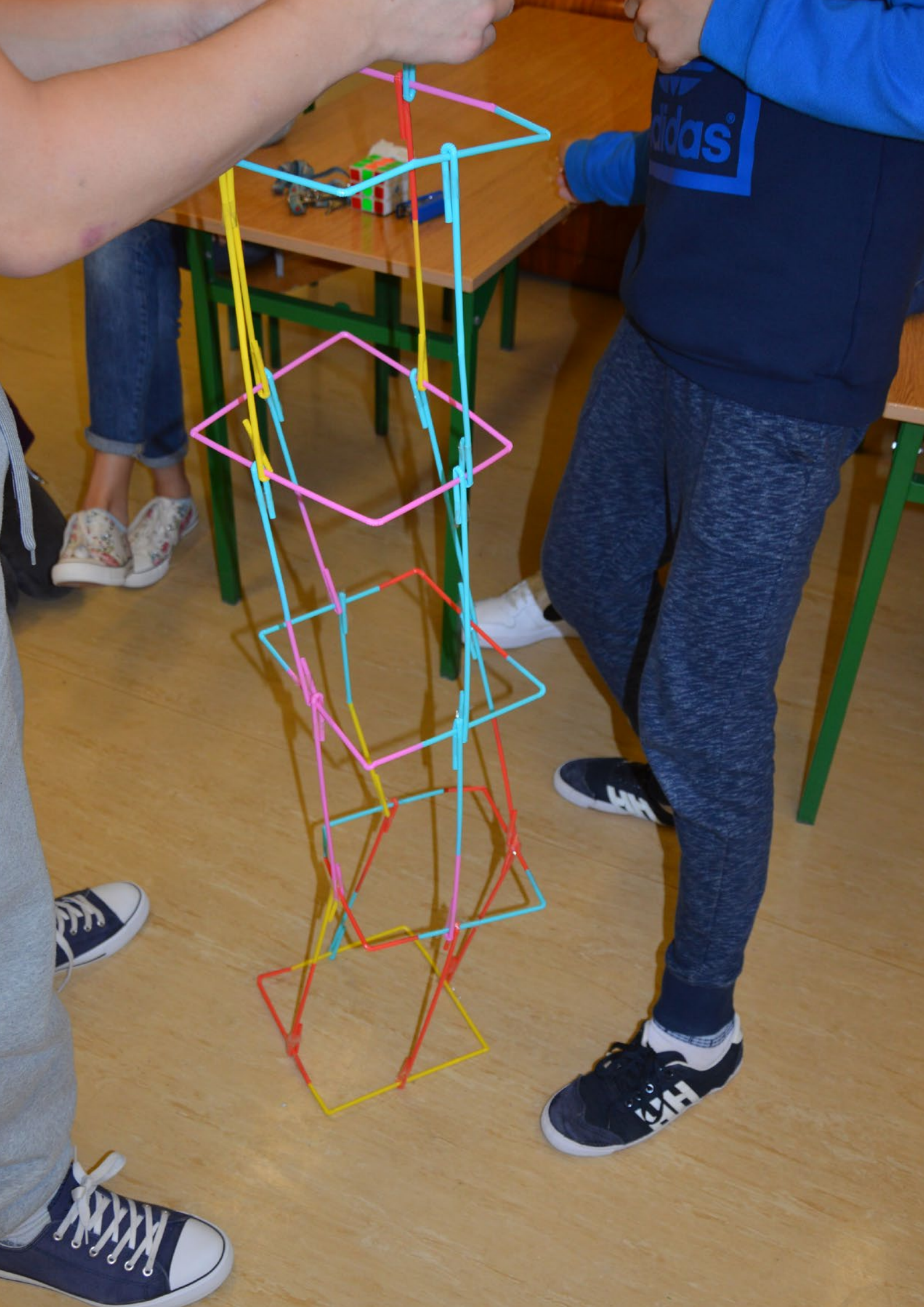
Projekt „Przepis na młodzieżową aktywność” jest dofinansowany
ze środków Funduszu Inicjatyw Obywatelskich i Samorządu Województwa Warmińsko-Mazurskiego



MODEL WSPÓŁPRACY SZKÓŁ I ORGANIZACJI POZARZĄDOWYCH NA PODSTAWIE DOŚWIADCZEŃ PROJEKTU

„Przepis na młodzieżową aktywność na rzecz wiejskich społeczności”

Opracowanie:
Agnieszka Maszkowska



Wstęp – po co współpraca?

Współcześnie szkoły nie mogą już być zamkniętymi jednostkami, zajmującymi się jedynie uczeniem dzieci i młodzieży. Wąskie rozumienie roli szkoły – jako miejsca nastawionego głównie na rozwój intelektualny poprzez nabywanie wiedzy akademickiej oraz idące za tym nastawienie przy ocenie szkoły na ilościowe efekty takiego nauczania – powinno odchodzić do lamusa. Świat zmienia się coraz szybciej. Do jego rozumienia i aktywnej roli w procesie zmian potrzebne są nowe, zróżnicowane kompetencje, których szkoła nie będzie w stanie wykształcić, jeśli sama nie włączy się aktywnie w proces zmian.

Spośród ustanowionych przez Komisję Europejską i zawartych w poszczególnych strategiach rozwoju ośmiu kompetencji kluczowych: porozumiewanie się w języku ojczystym, porozumiewanie się w językach obcych, kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne, kompetencje informatyczne, umiejętność uczenia się, kompetencje społeczne i obywatelskie, inicjatywność i przedsiębiorczość, świadomość i ekspresja kulturalna, znaczną część można nabyć w szkole, ale co najmniej równie niebagatelną ich część niemal jedynie poza szkołą. Dlatego edukacja powinna być pojmowana szeroko: zarówno jako formalne, jak i pozaformalne procesy uczenia się, realizowane w środowisku życia, na zasadzie współpracy różnych podmiotów publicznych i niepublicznych w przestrzeni lokalnej, regionalnej i krajowej.

Edukacja nie może zamknąć się w salach lekcyjnych, jeżeli szkoła ma przygotować uczniów do aktywnego uczestniczenia w życiu społecznym i kreowania go. Szkoła wykorzystuje swoje otoczenie do rozwoju zainteresowań uczniów i efektywniejszego nabywania przez nich umiejętności, ale również sama wiele daje lokalnej społeczności. Podjęta przez szkołę współpraca z instytucjami działającymi w lokalnym środowisku, np. organizacjami pozarządowymi, ma charakter działań celowych, ukierunkowanych na zaspokajanie potrzeb obu stron, a w przypadku szkół spełniających wymagania na wysokim poziomie, wpływa na ich wzajemny rozwój. Zaangażowanie uczniów w organizację lokalnych przedsięwzięć pozwala im rozwijać kompetencje społeczne i obywatelskie, w szczególności konstruktywne komunikowanie się w różnych kontekstach sytuacyjnych, rozwiązywanie konfliktów. Dzięki temu młodzież i dzieci mają szansę kształtować takie postawy jak: ciekawość i otwartość na różne punkty widzenia, poglądy i przekonania, szacunek do siebie i innych, nastawienie na współpracę, empatia i prawość. Wspólne inicjatywy uczniów i otocze-

nia szkoły wpływają również na wzrost kompetencji w zakresie inicjatywności i przedsiębiorczości obejmujących umiejętność określania własnych mocnych i słabych stron, efektywnej organizacji pracy indywidualnej oraz współpracy w zespole, a także realizacji projektów: planowania, realizacji działań, w tym radzenia sobie z sytuacjami trudnymi, a także prezentacji i oceny efektów. Postawa przedsiębiorcza w życiu osobistym, zawodowym i społecznym oznacza aktywność, kreatywność, inicjatywność, innowacyjność, obowiązkowość, determinację w dążeniu do celu, samodzielność i odpowiedzialność.

Zakresy kompetencji są powiązane ze sobą, często umiejętności i postawy z jednego obszaru wspierają rozwój innej kompetencji, a takie aspekty, jak samoświadomość, krytyczne myślenie, umiejętność rozwiązywania problemów czy konstruktywnego kierowania emocjami są ważne we wszystkich kompetencjach kluczowych. Dlatego też warto tak planować działania, aby pozwoliły one na rozwijanie u uczniów kilku kompetencji kluczowych. W tym kontekście dobrze sprawdzają się metody problemowe, na przykład projekt edukacyjny.

Wiele placówek oświatowych, zauważając te trendy, stało się znacznie bardziej otwartymi instytucjami, dzięki czemu ich uczniowie mogą lepiej przygotować się do wyzwań współczesności. Z uwagi na coraz trudniejsze zadania edukacyjno-wychowawcze, szkoły korzystają ze wsparcia otoczenia, w tym organizacji pozarządowych. Współpraca taka jest też coraz bardziej promowana przez organy administracji publicznej.¹ Z pewnością wiele polskich placówek oświatowych ma za sobą doświadczenie współdziałania z organizacjami pozarządowymi lub lokalnymi grupami osób zaangażowanych w pracę na rzecz swojej społeczności. Współpraca między nimi często rozpoczyna się z inicjatywy tych ostatnich. Ludzie w organizacjach pozarządowych to niejednokrotnie specjaliści z różnych dziedzin, którzy wypracowują nowatorskie rozwiązania, wzbogacając szkołę w nowe metody pracy. Są oni w stanie dość szybko i innowacyjnie odpowiadać na współczesne wyzwania i potrzeby szkół, nauczycieli i uczniów.

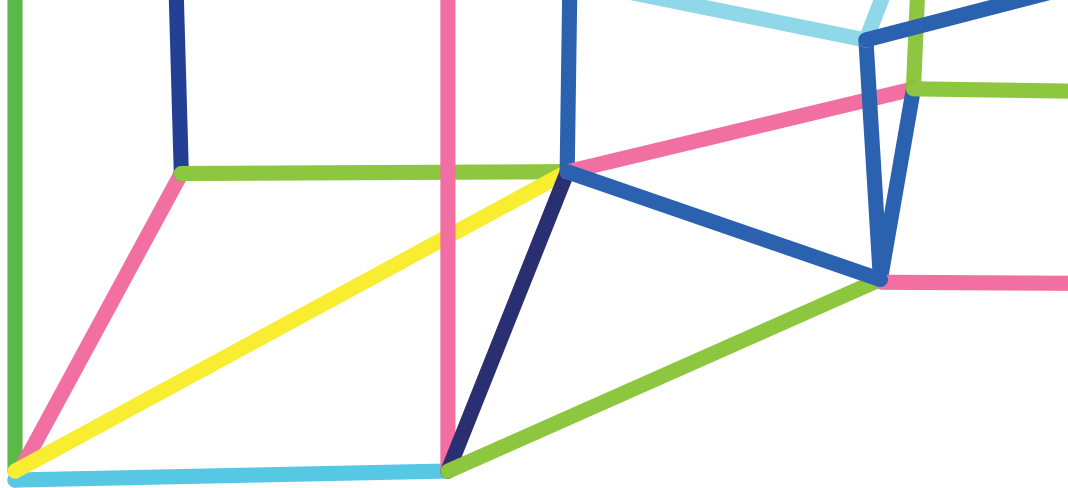
Współpraca ma szczególne znaczenie zwłaszcza w małych miejscowościach, w których z uwagi na trudności z dostępem do szerokiej oferty edukacyjnej dzieci mogą mieć mniejsze szanse na zdobywanie kompetencji kluczowych.² Warto rozejrzeć się w swoim otoczeniu, poznać siebie i wspólnie rozmawiać o tym, w jaki sposób połączyć siły i razem działać na rzecz rozwoju dzieci i młodzieży.

Agnieszka Maszkowska, socjolog
Krzysztof Piłat, Mazurski Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli

1 Dobrym przykładem był konkurs „Otwarta Szkoła” ogłaszany przez Ministerstwo Edukacji Narodowej. Miał on na celu promowanie modelu szkoły, która poprzez działania wychowawcze i edukacyjne zakładające współpracę z otoczeniem buduje w uczniach postawę otwartości, wspiera rozwój aktywności obywatelskiej oraz uczy umiejętności współpracy.

2 Potwierdzają to wyniki badań w programie „Równać Szanse” Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności, prowadzonym przez Polską Fundację Dzieci i Młodzieży (<http://rownacszanse.pl/raporty-ewaluacyjne>)





Rozdział 1

Doświadczenia z realizacji projektu

Celem projektu „Przepis na młodzieżową aktywność na rzecz wiejskich społeczności” było pobudzenie aktywności społeczności wiejskich i wzrost zaangażowania młodych ludzi w działania wspólnotowe podejmowane przez organizacje pozarządowe.

Cele szczegółowe:

- edukacja i wzmocnienie organizacji wiejskich oraz grup nieformalnych
- edukacja nauczycieli i młodzieży szkolnej w zakresie szeroko rozumianych działań obywatelskich
- włączenie młodzieży szkolnej i nauczycieli w działania wspólnotowe i nawiązanie trwałych relacji z organizacjami i grupami nieformalnymi
- wypracowanie nowej oferty edukacyjnej dla szkół w zakresie włączania młodzieży w życie społeczne i popularyzacja modelu wśród innych szkół i ośrodków doskonalenia nauczycieli

Etapy projektu

Projekt stanowił przemyślany ciąg działań służących realizacji wyżej określonych celów. Do głównych kategorii odbiorców należeli uczniowie oraz kadra dydaktyczna i kierownicza szkół oraz przedstawiciele organizacji pozarządowych z następujących miejscowości:

Szkoła	Organizacja
Szkoła Podstawowa nr 4 im. W. Szafera w Ełku	Fundacja Wolontariacki Ośrodek Wsparcia
Gimnazjum w Kalinowie	Ochotnicza Straż Pożarna Kalinowo
Gimnazjum im. Jana Bytnara ps „Rudy” w Nowej Wsi Ełckiej	Stowarzyszenie MOST
Publiczne Gimnazjum w Prostkach	Ełckie Stowarzyszenie Aktywnych STOPA i Ochotnicza Straż Pożarna Rożyńsk Wielki
Gimnazjum - Zespół Szkół Samorządowych w Starych Juchach	Stowarzyszenie na rzecz Rozwoju Gminy Stare Juchy
Gimnazjum - Zespół Szkół Samorządowych w Stradunach	Stowarzyszenie Mazurskie Krajobrazy Kultury

Projekt składał się z następujących etapów: rekrutacja szkół, działania z nauczycielami, działania z uczniami, działania z organizacjami pozarządowymi, akcje społeczne młodzieży w społecznościach z udziałem organizacji pozarządowych.

Rekrutacja szkół

Jednym z pierwszych działań w projekcie była **rekrutacja** polegająca na zachęceniu szkół do uczestnictwa oraz przekazaniu założeń projektu. Podstawową formą informacji były bezpośrednie spotkania zespołu projektu z dyrekcją szkół – zarówno w czerwcu, jak również na początku roku szkolnego we wrześniu. W efekcie w zaplanowanych zadaniach zgodziło się uczestniczyć sześć szkół. Warto nadmienić, że projekt był realizowany w partnerstwie z Mazurskim Ośrodkiem Doskonalenia Nauczycieli, co stanowiło ważną rekomendację dla szkół.

Działania z nauczycielami

Początkowy etap projektu zakładał również **spotkanie informacyjno-warsztatowe** dla nauczycieli. Z jednej strony była to szansa na pogłębienie wiedzy o projekcie i jego poszczególnych działaniach, z drugiej zaś wykorzystano ten czas na wskazywanie korzyści wynikających ze współpracy szkół z organizacjami pozarządowymi. Nauczyciele mogli również wyrazić swoje zdanie na temat planowanej w projekcie grywalizacji. W celu sprawnej realizacji działań ustalono sposoby komunikowania się oraz wstępny harmonogram prac.

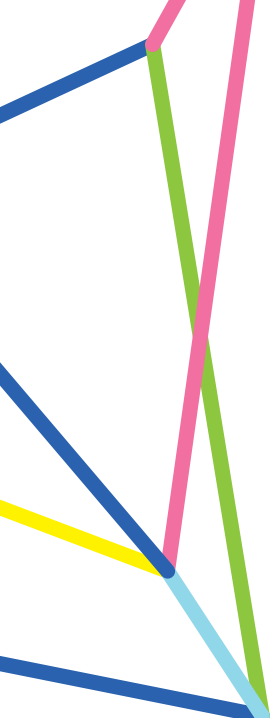
Następnie został opracowany **pakiet edukacyjny** dla kadry szkolnej, zawierający m.in. informacje o specyfice organizacji pozarządowych oraz listę stowarzyszeń i fundacji działających w powiecie ełckim.



Podsumowanie projektu w SP4.



Sesja ewaluacyjna podczas podsumowania projektu w SP4.



Działania z uczniami

Uczniowie swój udział w projekcie rozpoczęli od serii czterech **warsztatów** prowadzonych przez kompetentnych trenerów posiadających doświadczenie w pracy z młodzieżą. We wszystkich szkołach program zajęć był zbliżony. Pierwsze spotkanie służyło przedstawieniu projektu, harmonogramu oraz regulaminu grywalizacji międzyszkolnej. W niektórych szkołach rozmawiano też wstępnie na temat pomysłu na wspólną akcję społeczną wieńczącą działania projektowe. Drugie spotkanie poświęcone było kompetencji jaką jest współpraca. Warsztat miał formę ćwiczenia, w którym uczestnicy podzieleni na grupy tworzyli budowle ze słomek. Analiza efektów zadania oraz zachowań uczestników podczas pracy pozwoliła młodzieży dostrzec znaczenie współdziałania, zaś samo zadanie – oprócz dobrej zabawy – dostarczyło okazji do manifestowania kreatywności.

Równolegle do zajęć warsztatowych trwała **grywalizacja** – tj. konkurs między szkołami uczestniczącymi w projekcie polegający na rozwiązywaniu przez uczniów dwóch quizów oraz wykonywaniu czterech zadań związanych z zagadnieniami omawianymi podczas szkoleń, w szczególności w tematyce działalności społecznej oraz funkcjonowania samorządu lokalnego. Wszystkie odpowiedzi były punktowane w dwóch wymiarach: czas i jakość. Za każdą dobrą odpowiedź w quizie uczniowie otrzymywali 1 punkt, ponadto za przesłanie odpowiedzi w ciągu 12 godzin, dodatkowo przyznawano 5 punktów (za przesłanie odpowiedzi po 12 godzinach, ale przed 24 godz. uczniowie otrzymywali 4 punkty, za przesłanie do 48 godz. młodzież otrzymywała 3 punkty itd.). Quizy miały charakter sprawdzenia wiedzy zdobytej na zajęciach. Zadania natomiast wymagały od młodzieży zdobycia informacji o: działających w ich gminie organizacjach pozarządowych, składzie rady w ich gminie oraz w powiecie. Ostatnie zadanie polegało na zorganizowaniu spotkania z radną/radnym gminnym i przeprowadzeniu wywiadu. Tu punktowane były także jakość i czas, przy czym w kontekście jakości, oceniana była kompletność odpowiedzi, w kontekście czasu – zasady były takie same jak w przypadku quizów. Wszystkie quizy były opracowane w oparciu o narzędzia Google, a zadania (i cała korespondencja z młodzieżą) odbywała się za pomocą poczty elektronicznej. Przyjęto tu kanał komunikacji dostosowany do młodzieży, pozwalający szybko ocenić zarówno jakość, jak i czas przesłania odpowiedzi.

Trzeci warsztat, którym była gra symulacyjna pod nazwą „Gra o budżet”¹ służyła omówieniu zagadnienia pracy samorządu, w tym Rady Gminy oraz dostępu do informacji publicznej. Uczniowie podzieleni na zespoły decydowali o wydatkowaniu publicznych środków (podobnie jak ma to miejsce w budżecie partycypacyjnym). Było to okazją do ćwiczenia umiejętności rzeczowej dyskusji, argumentowania oraz dostrzegania potrzeb różnych grup mieszkańców.

¹ Wykorzystano tu dostępną bezpłatnie grę przygotowaną w ramach projektu „Gra o Budżet. Aktywizacja obywateli Lublina i Świdnika w zakresie budżetu partycypacyjnego”, który zakończył się w lutym 2016 roku. Promował aktywny udział mieszkańców w ustalaniu miejskiego budżetu. Był realizowany przez Centrum Rozwiązań Systemowych w partnerstwie z Gminą Lublin, Związkiem Miast Polskich i islandzką Citizens Foundation.

Ostatni warsztat w części szkół odbył się z udziałem lokalnej organizacji pozarządowej. Wspólnie zastanawiano się nad ciekawymi i potrzebnymi działaniami w społeczności lokalnej, biorąc pod uwagę zainteresowania uczniów oraz możliwości konkretnej organizacji pozarządowej.

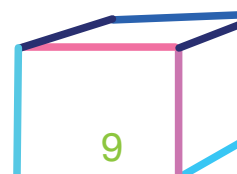
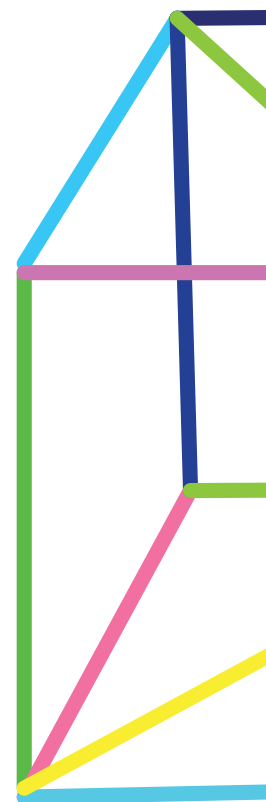
Działania z organizacjami pozarządowymi

Zespół projektu, biorąc pod uwagę lokalizację uczestniczących szkół, zaprosił do udziału również organizacje pozarządowe z danej miejscowości. Rekrutacja odbywała się przede wszystkim poprzez osobisty kontakt z przedstawicielem organizacji. Głównym założeniem projektu było wsparcie stowarzyszeń i grup aktywnych mieszkańców w zawiązaniu współpracy ze szkołami, do czego służyć miały szkolenia i doradztwo. Po przeanalizowaniu potrzeb poszczególnych organizacji zaproponowano adekwatne wsparcie, w postaci szkoleń (nie tylko dla tej jednej wybranej organizacji, ale dla kilku NGO z okolicy, aby przy okazji wzmacniać zarówno umiejętności ich liderów, jak i sieciować organizacje), a także w postaci doradztwa.

Akcje społeczne młodzieży w społecznościach

Istotną częścią projektu było zaplanowanie i przeprowadzenie przez młodzież we współpracy z lokalnymi organizacjami wspólnej akcji na rzecz mieszkańców. Poniżej zamieszczony jest krótki opis zrealizowanych przedsięwzięć.

Miejscowość	Opis przedsięwzięcia
Ełk	Akcja „I ty możesz zostać Św. Mikołajem” polegała na organizacji zbiórki pluszaków i zabawek dla dzieci, które zostały przekazane dzieciom z niezamożnych rodzin z Ełku. Młodzież samodzielnie zorganizowała zbiórkę: promowała wydarzenie wśród społeczności szkolnej, organizowała kartony i zajmowała się logistyką wydarzenia.
Kalinowo	Młodzież przygotowała kartki świąteczne, które zostały przekazane podopiecznym Domu Pomocy Społecznej w Golubiach.
Nowa Wieś Ełcka	Młodzież włączyła się w akcję „Spęd Reniferów” polegającej na zorganizowaniu świątecznego wsparcia dla niezamożnych dzieci z gminy Ełk. Młodzież z Gimnazjum wspólnie ze Stowarzyszeniem MOST organizowała w szkole zbiórkę książeczek i zabawek dla dzieci, które 10 grudnia zostały przekazane organizatorowi „Spędu...”. Tego dnia odbyła się impreza charytatywna w jednej z ełckich restauracji, gdzie młodzież organizowała m.in. zabawy animacyjne dla dzieci.





Zbiórka pieniędzy w Prostkach.



Zbiórka pieniędzy w Starych Juchach.

Miejscowość	Opis przedsięwzięcia
Prostki	Młodzież wpadła na pomysł pomocy byłemu uczniowi gimnazjum, który choruje na nowotwór. Chciała zorganizować zbiórkę publiczną i zebrane w ten sposób środki przekazać mamie chorego chłopca na dofinansowanie kosztów leczenia. Początkowo organizacją zbiórki miała zająć się Ochotnicza Straż Pożarna, jednak z uwagi na brak możliwości przekazania środków osobie indywidualnej (brak stosownych zapisów w statucie), w organizacji zbiórki pomogło Stowarzyszenie STOPA z Ełku. Strażaczki z OSP zaangażowały się w organizację zbiórki, pieczenie ciast, którym młodzież częstowała darczyńców. Po zbiórce, w szkole zorganizowano koncert charytatywny, gdzie młodzież wykazała się talentami muzycznymi i artystycznymi.
Straduny	1. Młodzież zorganizowała zabawę andrzejkową dla dzieci i młodzieży ze Stradun i okolic we współpracy z Centrum Kultury Gminy Ełk. Młodzi samodzielnie opracowali scenografię, piekli ciasteczka z wróżbami, organizowali gry i zabawy dla uczestników, zajęli się muzyką i poczęstunkiem. 2. Młodzież włączyła się w przygotowanie bombek bożonarodzeniowych (które pomagała stworzyć instruktorka CKGE), które następnie tuż przed Wigilią wręczyła osobom starszym i samotnym z najbliższej okolicy.
Stare Juchy	Stowarzyszenie zaproponowało młodzieży akcję zbierania pieniędzy na wsparcie biblioteki szkolnej, która obecnie jest bardzo ubogo wyposażona. Młodzież napisała listy do lokalnych VIP z prośbą o wsparcie, zorganizowała zbiórkę publiczną (przebierając się za postacie z książek), a następnie dokonała wyboru publikacji do zakupu. Stowarzyszenie przy wsparciu organizatora projektu zgłosiło zbiórkę publiczną, następnie uzyskało wsparcie przy jej rozliczeniu.

Projekt zakończył się spotkaniem podsumowującym dla dyrekcji i nauczycieli, podczas którego omówiono efekty projektu i opracowany model, oraz spotkaniem dla wszystkich uczniów, podczas którego wręczono nagrody za grywalizację oraz zaświadczenia potwierdzające udział uczniów i nauczycieli w projekcie. Nagrody finansowe w postaci symbolicznych czeków zostały przeznaczone na działanie o charakterze integracyjnym wymyślone i przeprowadzone przez młodzież.

Rozdział 2

Wnioski z realizacji projektu

Aby uzyskać odpowiedzi na pytania o czynniki sprzyjające i utrudniające realizację założonych działań oraz móc sformułować rekomendacje, przeprowadzone zostały badania ewaluacyjne, w tym obserwacje, ankiety oraz wywiady.

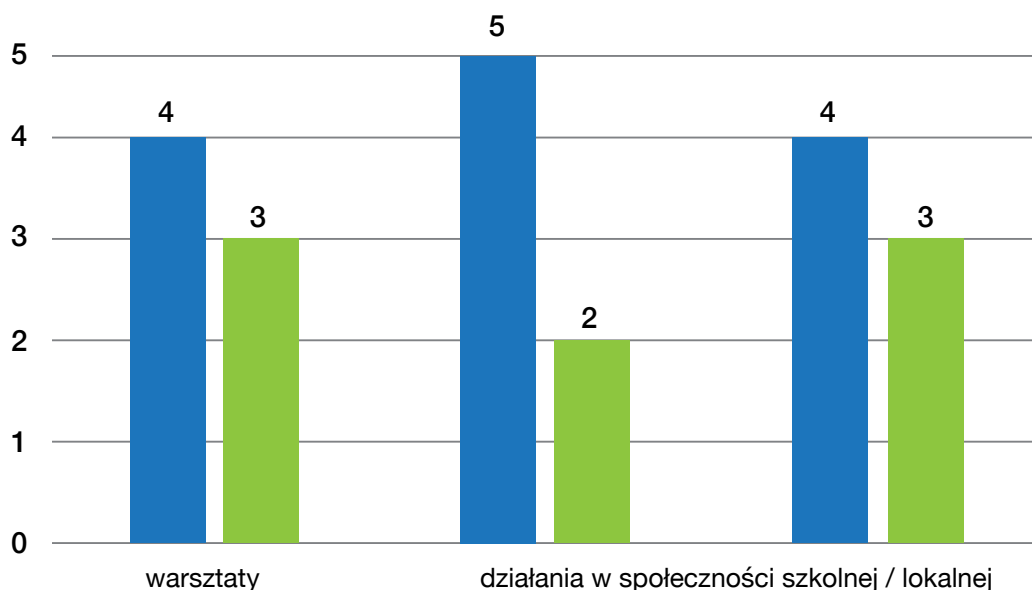
Postrzeganie projektu przez nauczycieli

Z przeprowadzonych wśród nauczycieli ankiet (łącznie 7) wynika, że bardzo dobrze oceniają oni założenia projektu - pięć osób przyznało ocenę bardzo dobrą, dwie osoby – dobrą. Również na tym samym poziomie kształtuje się satysfakcja ze współpracy ze Stowarzyszeniem Rozwoju Produktu Lokalnego „Wiatraki Mazur”. Zdaniem 71 % badanych współpraca przebiegała bez żadnych problemów, zaś 29 % nauczycieli jest zdania, że przebiegała bez większych problemów.

Zdecydowana większość ankietowanych uznała, że projekt jest atrakcyjny zarówno dla młodzieży, jak też dla szkoły, nauczycieli i organizacji pozarządowych. Po jednej osobie w każdej z kategorii stwierdziło, że projekt jest średnio atrakcyjny.

Zapytaliśmy również nauczycieli, jak oceniają zaangażowanie uczestników projektu (młodzieży) w poszczególne działania w ramach projektu. Z przedstawionego niżej wykresu wynika, że stopień zaangażowania nieco się różni w zależności od szkoły, ale w żadnej ze szkół nie stwierdzono braku zaangażowania uczniów.

Zaangażowanie uczniów



■ wszyscy uczniowie bardzo się angażowali
■ niektórzy uczniowie angażowali się

Kadra szkolna określiła również, w jakim stopniu udział w projekcie był dla niej czasochłonny. Okazuje się, że dla większości nauczycieli projekt był średnio czasochłonny, dla pozostałych mało czasochłonny. Najmniej pracy wymagała z ich strony organizacja działania w społeczności szkolnej/lokalnej.

Na pytanie o opinię na temat kontynuacji tego typu działań, pięć osób wyraziło chęć, natomiast dwie wybrały odpowiedź “trudno powiedzieć”.

Co jest według nauczycieli jest mocną stroną projektu?

- dzieci poznają lepiej swoje środowisko lokalne, podejmują działania na jego rzecz
- angażowanie młodzieży w zadania, role - odpowiedzialność i rywalizację „wcielenie się w dorosłość”
- pokazanie młodzieży na czym polega grywalizacja
- wprowadzenie w tematykę funkcjonowania samorządu terytorialnego
- aktywizacja społeczności uczniowskiej, rozbudzenie aktywności społecznej
- atrakcyjna dla młodzieży forma
- założenia mające na celu zwiększenie aktywności młodzieży
- rozbudzanie umiejętności współpracy grupowej
- dzieci były bardzo zaangażowane w zadania

Nauczyciele wyrazili również swoją opinię na temat tego, co jest słabą stroną projektu:

- czas na udzielanie odpowiedzi [dotyczy grywalizacji – dopisek A.M] jest mało praktyczny
- ramy czasowe
- krótki czas trwania
- docelowa grupa młodzieży powinna być mniej liczna i ze względu na trudności z dojazdami skierowana głównie do uczestników z 1 - 2 miejscowości

Postrzeganie projektu przez przedstawicieli organizacji pozarządowych

Aktywność i zaangażowanie lokalnych organizacji pozarządowych w projekt było według organizatorów niższe niż zakładano. Nie wszystkie organizacje biorące udział w działaniach wypełniły kwestionariusz, stąd też dane, które uzyskano, nie pokazują opinii wszystkich uczestników projektu. Na podstawie ankiet od czterech organizacji można stwierdzić, że założenia projektu znajdują aprobatę, ale poziom satysfakcji wydaje się być nieco niższy niż w przypadku nauczycieli.

Różnorodnie postrzegana jest przez przedstawicieli organizacji pozarządowych atrakcyjność projektu dla poszczególnych grup beneficjentów. Zdaniem

ankietowanych projekt jest najbardziej atrakcyjny dla młodzieży i NGO, mniej ich zdaniem korzystają z niego nauczyciele i szkoła.

Jak dużego zaangażowania wymagał projekt ze strony organizacji pozarządowych? Doradztwo i szkolenia były dla przedstawicieli organizacji raczej średnio i mało czasochłonne (po dwie odpowiedzi), zaś wspólna akcja ze szkołami jest oceniona bardzo różnie – jako bardzo czasochłonną określiła ją jedna osoba, średnio czasochłonną również jedna osoba, mało czasochłonną – dwie osoby. Jedna z osób określiła to w następujący sposób: Moja rola w projekcie była bardzo mała, lecz z obserwacji z pracy z młodzieżą w środowiskach wiejsko-miejskich mogę stwierdzić, że młodzieży wystarczy niewiele, by mogła aktywnie działać. Wystarczy przełamać ich bariery, ukazać im to, co mogą zrobić, a zaangażowanie i efekty będą niezliczone.

Co jest mocną stroną projektu według przedstawicieli organizacji pozarządowych?

- angażowanie młodzieży do działania na rzecz osób potrzebujących, wolontariat
- łączenie interesariuszy
- grywalizacja
- to, że młodzież wyjdzie ze struktur i barier narzuconych im przez nauczycieli, a rada pedagogiczna zobaczy jak można współpracować z uczniami

Jakie słabe strony i trudności dostrzegają przedstawiciele organizacji pozarządowych?

- pozyskiwanie partnerów do działania
- gotowość do szkoleń osób z organizacji wiejskich
- schematyczność działania instytucji/szkół

Z badania wynika również, że troje z czworga badanych jest zainteresowanych kontynuacją podobnych działań w przyszłości.

Wnioski

- 1 Ważną rolę w pozyskaniu partnerów współpracy mają osobiste spotkania z osobami decyzyjnymi w danej społeczności/instytucji. Zdaniem zespołu projektu kluczowe dla jego powodzenia były spotkania z dyrekcją szkół, gdzie omówiono kwestie organizacyjne oraz założenia i przebieg całego projektu. W społecznościach wiejskich ważne okazało się również uzyskanie aprobaty wójtów gmin ze względu na to, że gmina jest organem prowadzącym szkoły. Uwiarygodniło to organizatora, ułatwiło komunikację ze szkołami.



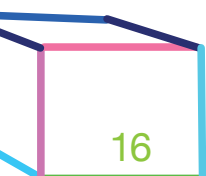
Symulacja sesji Rady Gminy w oparciu o Grę o budżet.



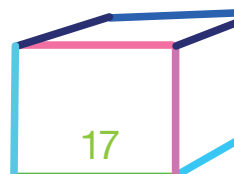
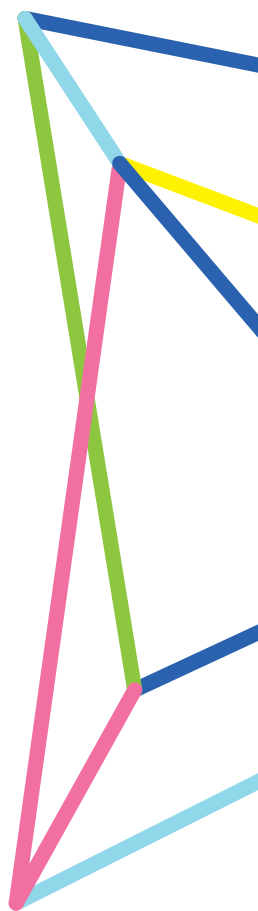
Symulacja sesji Rady Gminy w oparciu o Grę o budżet.



Wnioski	
2	Szkoły były otwarte na działania podejmowane w ramach projektu ze względu na dostrzeżone korzyści dla uczniów i całej szkoły. Do korzyści tych można zaliczyć: - udział w projekcie edukacyjnym, gdzie uczniowie i szkoła mają możliwość otrzymania cennych nagród - spełnienie wymagania wobec szkoły dotyczącego współpracy szkoły ze społecznością lokalną - możliwość realizowania przez uczniów projektu społecznego – jako ważnego zadania edukacyjnego szkoły - uczestnictwo w projekcie, który jest wspierany i aprobowany przez Mazurski Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Etku
3	Komunikacja między realizującymi projekt przebiegała bez większych zakłóceń – każda grupa miała określony kanał komunikowania się – uczniowie przesyłali informacje drogą mailową, nauczyciele porozumiewali się z zespołem projektu telefonicznie i poprzez osobiste spotkania. Ze strony Stowarzyszenia były wyznaczone osoby do kontaktu.
4	Zainteresowanie uczniów prowadzonymi zajęciami jest zależne m.in. od atmosfery panującej podczas warsztatów. Na spotkaniach warsztatowych panowała dobra atmosfera. Przyczyniło się do tego m.in. przyjęcie zasady, że młodzież nie będzie oceniana, a zasadą nadrzędną jest bycie twórczym. To bardzo otwierało młodych na kreatywne podejście do zadań i ułatwiało budowanie relacji. Istotną rolę w przygotowaniu młodzieży do realizacji wyznaczonych w projekcie działań mieli trenerzy.
5	Trenerzy zauważyli, że w grupach, gdzie uczniowie byli selekcjonowani do projektu ze względu np. na wysokie wyniki w nauce czy wzorowe zachowanie, była niższa umiejętność pracy zespołowej i kreatywność. Można było również zaobserwować, że młodzież, która podczas standardowych lekcji ma trudności, podczas warsztatów przejawia kompetencje na co dzień trudne do zauważenia.
6	Większość młodzieży była otwarta na propozycje działań projektowych, żywiołowo reagowała na pomysły wspólnych działań. Istotnym czynnikiem motywującym okazała się grywalizacja z perspektywą otrzymania nagród. Założenie, że uczniowie wydają nagrody finansowe na wspólny cel, który razem ustalą, było ważnym elementem wzmacniających w uczniach kompetencje współdecydowania poprzez osiągnięcie konsensusu.
7	Większość warsztatów w szkołach odbywała się bez obecności nauczyciela. Można zauważyć, że w niektórych przypadkach obecność nauczyciela była wspierająca dla prowadzących oraz dla młodzieży. Ponadto niektórzy nauczyciele dostrzegli zalety, jakie ma prowadzenie zajęć w formie zabawy, np. gry.
8	Wybór organizacji lokalnej do współpracy ze szkołą oraz decydowanie o przedmiocie współpracy jest ważnym i trudnym elementem projektu. Trudność w niektórych miejscowościach stanowił wybór wspólnej akcji/ działania ze względu na: - słabość lokalnych organizacji przejawiającą się niewielką liczebnością członków, kryzysem zaangażowania - brak stałej działalności, przewagę działalności akcyjnej - brak formalnych możliwości realizacji niektórych działań przez organizację (np. zbiórka publiczna i przeznaczenie zebranych środków na wybrany przez młodzież cel)
9	Młodzież najlepiej przyswaja wiedzę i umiejętności poprzez działanie, w szczególności zadania aktywizujące, np. gry, konkretne zadania do wykonania czy ćwiczenia grupowe. Młodzież chętnie włączała się w zajęcia w formie gier i zabaw odróżniające się od lekcji szkolnej.



Wnioski	
10	Dzięki projektowi było możliwe poszerzenie horyzontów uczniów oraz dostrzeżenie przez nich problemów i kwestii dotychczas nieuświadomianych, np. zaangażowanie młodych ludzi w akcję charytatywną dało im możliwość refleksji nad poziomem życia ich rodzin. Założeniem grywalizacji było to, że uczniowie wychodzą na zewnątrz szkoły. W większości przypadków zadania grywalizacyjne skłoniły uczniów np. do wizyty w urzędzie gminy czy kontaktu z radnymi.
11	W projekcie wykorzystano internet jako platformę do pracy (zadania grywalizacyjne w postaci testów na platformie Google) oraz do informowania (profil Facebook), co było atrakcyjne dla jego uczestników.
12	Wystąpiły trudności w realizacji wsparcia szkoleniowego dla organizacji pozarządowych ze względu na małe zainteresowanie udziałem. Założone w projekcie wsparcie szkoleniowe i doradcze dla organizacji pozarządowych zostało dostosowane do możliwości organizacji poprzez zindywidualizowanie wsparcia w postaci doradztwa. Przygotowane zostały materiały szkoleniowe dla organizacji w oparciu o wiedzę i zasoby zespołu projektu i trenerów.
13	Przesyłane nauczycielom przez zespół projektu informacje o ciekawych zasobach edukacyjnych miały na celu inspirowanie szkół do sięgania po innowacyjne metody uczenia. Stanowiło to również element motywacyjny. Wydaje się jednak, że z uwagi na to, że działania tego rodzaju stanowiły raczej dodatek, pojawiały się niejako na marginesie, mogło nie wpłynąć na wszystkich nauczycieli uczestniczących w projekcie.
14	Z punktu widzenia powodzenia projektu dużą rolę odegrało czerwcowe spotkanie dla nauczycieli, którzy byli odpowiedzialni ze strony szkół za realizację działań projektowych. Spotkanie służyło przedstawieniu założeń projektu, a także przyjrzeniu się swojej szkole pod kątem obecnie prowadzonej współpracy z otoczeniem. Dzięki temu kadra dydaktyczna mogła dostrzec korzyści wynikające z podejmowanej współpracy dla szkoły, uczniów i nauczycieli. Uzupełnieniem spotkania był opracowany na potrzeby projektu pakiet edukacyjny, dostarczający nauczycielom podstawowych informacji o organizacjach pozarządowych.
15	W stymulowaniu współpracy między lokalną organizacją i szkołą dużą rolę odegrała animacja i moderowanie procesu przez zespół projektu. Wydaje się, że gdyby nie moderator po stronie Stowarzyszenia „Wiatraki Mazur”, to realizacja części działań byłaby zagrożona. Świadczy to o wspomnianej wyżej słabości organizacji pozarządowych w społecznościach wiejskich uczestniczących w projekcie.
16	Przeprowadzone działania podlegały bieżącej ewaluacji prowadzonej przez zespół projektu, co pozwalało na szybkie reagowanie w przypadku pojawiających się trudności oraz formułowanie rekomendacji do kreowania kolejnych działań.
17	Sztywny grafik zajęć lekcyjnych oraz odjazdów uczniów dojeżdżających z innych miejscowości utrudniał zaplanowanie stałego terminarza spotkań warsztatowych, odpowiadającego obu stronom. W przypadku konieczności zmian terminów zajęć z uczniami, trudno było elastycznie reagować. Największe problemy organizacyjne występowały w szkołach, gdzie uczniowie byli z różnych klas.



Rozdział 3

Model

Na podstawie doświadczeń wynikających z realizacji projektu, podjęliśmy próbę określenia czynników, których wystąpienie umożliwia dobrą współpracę między szkołami i organizacjami pozarządowymi. Mając świadomość, że projekt realizowany był na stosunkowo niewielką skalę, mamy jednocześnie nadzieję, że zawarte poniżej wskazówki ułatwią współpracę również innym podmiotom w regionie i kraju.

Dla uporządkowania myślenia o współpracy wyróżniono siedem obszarów, które wydają się być kluczowe w budowaniu współpracy oraz osiąganiu sukcesów w projektach edukacyjnych. Są to:

- ZAWIĄZANIE WSPÓŁPRACY**
- KOMUNIKACJA**
- BUDOWANIE RELACJI Z UCZNIAMI**
- MOTYWOWANIE**
- PROCES EDUKACYJNY**
- ANIMOWANIE WSPÓŁPRACY**
- BUDOWANIE TRWAŁOŚCI WSPÓŁPRACY**

Poniżej przedstawione zostały rekomendacje wynikające z przeprowadzonego projektu oraz ewaluacji w podziale na wymienione powyżej obszary.

1. ZAWIĄZANIE WSPÓŁPRACY

1. Podstawą nawiązania współpracy z nowym partnerem współpracy jest osobiste spotkanie.
2. Przed rozpoczęciem współpracy należy wyjaśnić następujące kwestie:
 - określenie zasad współpracy i podziału odpowiedzialności między nauczycielami a organizatorami
 - wyznaczenie osób odpowiedzialnych za współpracę
 - ustalenie harmonogramu poszczególnych działań
3. Szkoła powinna wskazać osoby odpowiedzialne za realizację zadań wynikających z partnerstwa, ustalić zakres ich zadań oraz harmonogram pracy.
4. Projekty partnerskie powinny być atrakcyjne dla wszystkich stron współpracy. Warto jasno określić korzyści, jakie odnoszą szkoła, nauczyciele i uczniowie.
5. Warto uzyskiwać rekomendacje/patronaty dla realizowanych projektów od wiarygodnych i kompetentnych podmiotów i osób.

Kluczowa kwestia

Upewnij się czy Twój projekt jest atrakcyjny dla odbiorców, tj. czy odpowiada na ich potrzeby.

Dodatkowe wskazówki:

- Przed rozpoczęciem projektu/działania spotkaj się z: dyrekcją szkoły, wójtem/burmistrzem, organizacjami działającymi na tym terenie. Poinformuj ich o swoim pomysle, zaprosz do współpracy.
- W małych wiejskich społecznościach warto zbudować szerszą koalicję na rzecz prowadzonych działań, by organizacje społeczne mogły w razie potrzeby liczyć na wsparcie otoczenia.

2. KOMUNIKACJA

Kluczem do dobrej współpracy jest skuteczna komunikacja, dlatego w projektach partnerskich warto szczególną uwagę poświęcić ustaleniu zasad wzajemnej komunikacji poprzez wybór najefektywniejszego sposobu odpowiadającego obu stronom.

Kluczowa kwestia

Zdecydujcie wspólnie, jaką drogą będziecie się porozumiewać. Inne kanały komunikacji są odpowiednie dla młodzieży, inne mogą odpowiadać nauczycielom.

Dodatkowe wskazówki:

Jeśli wybierzeecie drogę mailową, upewnij się, jak często strony współpracy odbierają pocztę elektroniczną.

Nie proponuj zakładania grupy na Facebooku młodzieży poniżej 13 roku życia.

Zadbaj o wzajemną informację na temat ewentualnego odwołania spotkania.

3. BUDOWANIE RELACJI Z UCZNIAMI

1. Rekomendujemy, by warsztaty z młodzieżą prowadziły osoby potrafiące łatwo nawiązać kontakt z uczniami, otwarte i wzbudzające zaufanie, posiadające doświadczenie w pracy z dziećmi i osobami młodymi.
2. Podstawą dobrej relacji trenera z uczestnikami jest budowanie partnerstwa i otwartości.
3. Budowanie partnerskich relacji między prowadzącymi i uczniami może polegać na ustaleniu zasad współpracy w oparciu o nieocenianie oraz motywowanie do kreatywności i współpracy.

4. Działania projektowe warto prowadzić w grupach zróżnicowanych (np. płciowo, pod kątem osiągniętych wyników w nauce i zainteresowań), gdyż dzięki temu wzrasta poziom kreatywności.

5. W działania tego rodzaju warto włączać dzieci i młodzież, która ma trudności w dostosowaniu się do systemu szkolnego, gdyż zdarza się, że w zmienionej sytuacji edukacyjnej mogą oni „rozwinąć skrzydła”.

Kluczowa kwestia

Zbuduj zainteresowanie uczniów, stwarzając podczas pracy z nimi atmosferę otwartości i partnerstwa.

Dodatkowe wskazówki:

Na pierwszych zajęciach z uczniami przedstaw im dokładnie założenia projektu oraz ustalcie wspólnie zasady pracy, uwzględniając szczególnie zasadę braku oceniania i prymatu współpracy.

4. MOTYWOWANIE

1. Grywalizacja z perspektywą nagród jest dobrym narzędziem motywującym młodzież do działania. Warto podejmować tego typu działania, które z jednej strony mają wysoki walor edukacyjny, z drugiej zaś pobudzają do zaangażowania i wzmożonej aktywności.

2. Zaleca się wspólne decydowanie o wyborze wygranej w konkursie przez młodzież, gdyż jest to elementem upodmiotowienia uczniów i uczy ją dochodzenia do konsensusu.

3. Warto przeznaczyć odpowiednią ilość czasu na wypracowanie przez organizacje pozarządowe i młodzież pomysłu na wspólne działanie, dzięki czemu możliwe będzie zarówno uwzględnienie potrzeb i propozycji uczniów, jak też możliwości prawnych i organizacyjnych po stronie organizacji pozarządowej.

3. W miarę możliwości warto rozważyć zaproponowanie animatorowi lokalnemu ze strony organizacji pozarządowych wynagrodzenia o charakterze motywującym.

4. Jeśli lokalne organizacje pozarządowe są osłabione, warto budować szerszą koalicję współpracy w oparciu o samorząd i instytucje publiczne, np. ośrodki pomocy społecznej, biblioteki, domy kultury oraz innych liderów lokalnych.

5. Zaleca się, by w miarę możliwości nauczyciel był obserwatorem podczas warsztatów, gdyż dzięki temu:

- poznaje uczniów oraz takie ich zachowania i kompetencje, które w standardowej sytuacji edukacyjnej mogą się nie ujawniać (poznanie uczniów „z innej strony”)
- poznaje niestandardowe metody edukacji, które może wdrożyć do swojej praktyki, co może być motywujące do samorozwoju

Kluczowa kwestia

Stosuj grywalizację! Grywalizacja międzyszkolna z perspektywą otrzymania cennych nagród jest ciekawym sposobem na zmotywowanie uczniów do aktywności, a także zachętą dla szkół i nauczycieli.

Dodatkowe wskazówki:

Pamiętaj o tym, że nie każdego motywuje to samo.

Przekazuj pozytywne informacje zwrotne.

Zadbaj o tych uczestników projektu, którzy nie wygrali głównych nagród. Im też przygotuj coś specjalnego.

5. PROCES EDUKACYJNY

Młodzież

1. W procesie edukacyjnym warto pobudzać zainteresowanie młodzieży poprzez zastosowanie ciekawych metod edukacyjnych. Warto wykorzystywać innowacyjne metody przekazywania wiedzy i umiejętności, np. gry symulacyjne, gry planszowe, ćwiczenia grupowe.
2. Zadawanie pytań sugerujących albo nieco prowokacyjnych (zwłaszcza tych, które potem pojawiają się w zadaniach grywalizacyjnych), ułatwia zapamiętanie przez młodzież wiedzy w danym zakresie.
3. W działaniach edukacyjnych dla młodzieży nie powinno zabraknąć aktywności, które pozwalają na podejmowanie działań i zdobywanie wiedzy i doświadczenia poza murami szkoły.
4. Warto, by podejmowane projekty edukacyjne dotyczyły aktualnych, ważnych kwestii społecznych i obywatelskich.
5. Warto w pracy z młodzieżą stosować internet i komputer jako narzędzie pracy, gdyż jest to atrakcyjne i skuteczne.

Organizacje pozarządowe

1. W przypadku organizacji pozarządowych w małych społecznościach, rekomendowane jest wzmacnianie potencjału członków organizacji poprzez indywidualne doradztwo/coaching/mentoring.
2. Ważną rolę w procesie edukacyjnym odgrywa przekazywanie istotnych dla sektora pozarządowego informacji i dzielenie się zasobami oraz źródłami informacji o nich.

Nauczyciele

1. Wzrost projektów partnerskich polega na dzieleniu się posiadanym doświadczeniem i wzajemnym inspirowaniem się. Warto w projektach uwzględniać ten aspekt i tworzyć przestrzeń do dzielenia się wiedzą, np. informacjami o cieka-

wych zasobach edukacyjnych.

2. Warto zadbać również o podnoszenie wiedzy i umiejętności nauczycieli w zakresie kompetencji kluczowych oraz współpracy międzysektorowej.

Kluczowa kwestia

Edukacja nie może zamknąć się w salach lekcyjnych, jeżeli szkoła ma przygotować uczniów do aktywnego uczestniczenia w życiu społecznym i kreowania go.

Dodatkowe wskazówki:

Stosuj niestandardowe, włączające metody edukacji dostosowane do możliwości odbiorców. Proponuj uczenie się przez doświadczenie, eksperymenty, działania społeczne poza szkołą.

W przypadku edukacji osób dorosłych stosuj formy edukacji na odległość, np. webinaria. Korzystaj z otwartych zasobów edukacyjnych w internecie.

6. ANIMOWANIE WSPÓŁPRACY

1. Realizację projektu partnerskiego ze szkołami warto poprzedzić bezpośrednim spotkaniem z opiekunami szkolnymi, podczas którego będzie możliwe:

- zapoznanie się z organizatorami i między sobą, co jest podstawą budowania partnerskich relacji

- poznanie założeń projektu i szansa na wyjaśnianie ewentualnych wątpliwości

2. Spotkania tego rodzaju, jak też ewentualne publikacje informacyjne (broszury, zaproszenia), powinny zawierać treści wskazujące na korzyści, jakie odnoszą uczestnicy projektów partnerskich.

3. W przypadku nowo nawiązywanych partnerstw proponowanym rozwiązaniem jest silna animacyjna moderacja procesu budowania współpracy na jej początkowym etapie oraz stymulowanie w momentach pojawiających się trudności.

Kluczowa kwestia

Współpraca partnerska jest złożonym procesem, który wymaga animowania. Doświadczony animator/moderator zadba o wzajemną komunikację i tworzenie przestrzeni do rozwiązywania potencjalnych problemów.

Dodatkowe wskazówki:

Często się spotykajcie! Żeby zbudować dobre warunki współpracy, trzeba znać tych, z którymi będzie się współpracować.

7. BUDOWANIE TRWAŁOŚCI WSPÓŁPRACY

1. Wszystkim realizowanym działaniom powinna towarzyszyć ewaluacja. W trakcie i na zakończenie wspólnych działań warto podejmować refleksję o ich efektach, szczerze rozmawiając z partnerami o tym, co było udane i warto kontynuować, a co być może warto zmienić w kolejnych realizowanych razem działaniach.
2. Warto docenić osoby zaangażowane w realizację poszczególnych zadań za ich wkład w ostatecznie osiągnięte efekty.

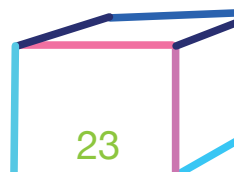
Kluczowa kwestia

Jeśli podjęte działania okazały się satysfakcjonujące dla obu stron, podejmij starania o ich kontynuację.

Dodatkowe wskazówki:

Jeśli nie posiadasz wiedzy o ewaluacji, zaproś do współpracy doświadczonego ewaluatora, który pomoże Ci poprowadzić proces oceny.

Nie pozwól zapomnieć o sobie partnerom – zapraszaj ich na organizowane przez siebie wydarzenia, przesyłaj świąteczne życzenia.





Zakończenie

Zrealizowany projekt miał na celu budowanie współpracy między szkołami i środowiskiem lokalnym, zgodnie z wytycznymi Ministerstwa Edukacji Narodowej zawartymi w rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 6.08.2015 w sprawie wymagań wobec szkół i placówek (Dz.U. z 2015r poz. 12-14): „W szkole lub placówce rozpoznaje się potrzeby i zasoby własne oraz środowiska lokalnego i na tej podstawie podejmuje inicjatywy na rzecz ich wzajemnego rozwoju. Szkoła lub placówka w sposób systematyczny i celowy, z uwzględnieniem specyfiki jej działania, współpracuje z instytucjami i organizacjami działającymi w środowisku lokalnym. Współpraca szkoły lub placówki z instytucjami i organizacjami działającymi w środowisku lokalnym wpływa korzystnie na rozwój uczniów”.

Przedstawione powyżej rekomendacje, mimo iż dotyczą konkretnego lokalnego projektu, mają w pewnej mierze charakter uniwersalny, wskazując na ważne obszary budowania współpracy międzysektorowej w małych społecznościach. Liczymy, że dostarczą one cennych wskazówek podmiotom, które zamierzają podjąć się takiej współpracy i sprawią, że realizowane działania przyniosą oczekiwane efekty oraz będą źródłem satysfakcji dla wszystkich partnerów.

Pytania i uwagi prosimy kierować do zespołu projektowego na podane niżej adresy e-mail.

Stowarzyszenie Rozwoju Produktu Lokalnego „Wiatraki Mazur”

Orzechowo 28, 19-330 Stare Juchy

Paweł Wilk – prezes, e-mail: wiatrakimazur@o2.pl

Iwona Olkowicz – członek zarządu, e-mail: wiatrakimazur@gmail.com

<https://web.facebook.com/WiatrakiMazur/>

