



LUBLIN
2023

EUROPEJSKA
STOLICA
MŁODZIEŻY

Raport z ewaluacji procesu powstawania materiałów edukacji obywatelskiej.

Akade
miasto



TEATRIKON
TEAM

Lublin ®
MIASTO INSPIRACJI

Akademia Miasto - scenariusze

W ramach 3 miesięcznego projektu powstało 10 materiałów edukacyjnych, które pozwalają na przeprowadzenie zajęć z następujących tematów:

Scenariusz nr 1: Działania młodzieżowych organizacji pozarządowych i grup nieformalnych w Lublinie

Scenariusz nr 6: Program grantowy i stypendia skierowane do młodych ludzi w Lublinie

Scenariusz nr 2: Szkolny Budżet Obywatelski w Lublinie

Scenariusz nr 7: Przestrzenie dedykowane młodym ludziom w Lublinie

Scenariusz nr 3: Młodzieżowa Rada Miasta Lublin

Scenariusz nr 8: Działania międzykulturowe dla młodych ludzi w Lublinie

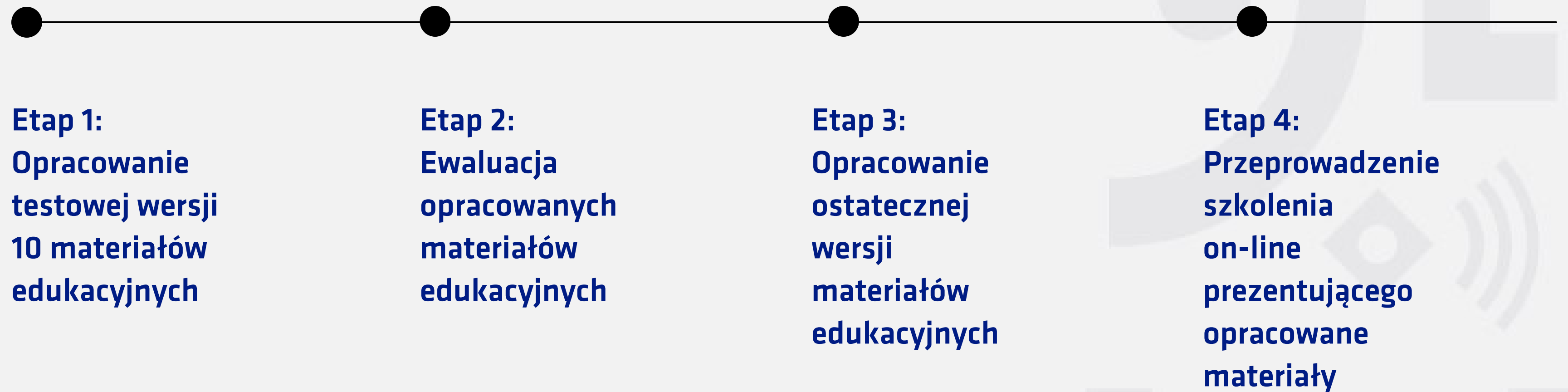
Scenariusz nr 4: Rada Studentów Lublina

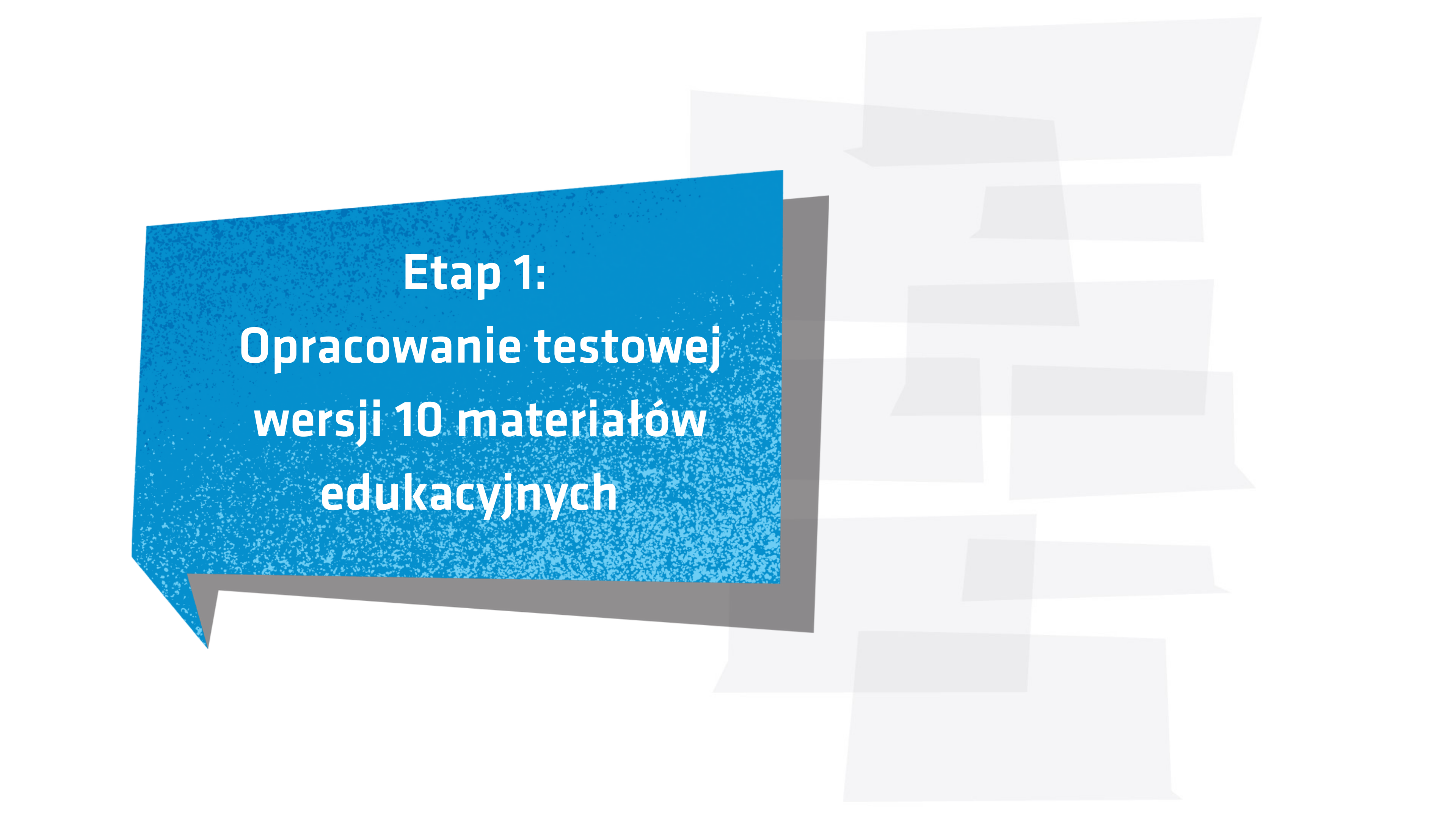
Scenariusz nr 9: Wsparcie psychologiczne oraz działania z zakresu profilaktyki zdrowia fizycznego i psychicznego dla młodych ludzi w Lublinie

Scenariusz nr 5: Wolontariat młodzieżowy w Lublinie

Scenariusz nr 10: Programy edukacyjne i rozwojowe dla młodych ludzi w Lublinie

Etapy pracy nad projektem





Etap 1:
Opracowanie testowej
wersji 10 materiałów
edukacyjnych

Atrakcyjność

Chcieliśmy, żeby przygotowane przez nas materiały edukacyjne były atrakcyjne, ciekawe i angażujące dla osób uczestniczących w warsztatach. Podjęliśmy decyzję o wykorzystaniu mechanizmu grywalizacji i stworzeniu gry edukacyjnej.

Elastyczność

Chcieliśmy przygotować materiały, które pozwolą na poprowadzenie zajęć nawet jeśli prowadzący może poświęcić na to tylko 45 minut. Dlatego powstały scenariusze w dwóch wersjach czasowych: podstawowa 45 minut i rozszerzona 90 minut.

Podstawowe założenia opracowanych materiałów edukacyjnych

Aktywność

Wyszliśmy z założenia, że scenariusze mają być tylko początkiem i zachętą do samodzielnego rozwijania danego tematu przez osoby uczestniczące w warsztatach. Dlatego każdy scenariusz wyposażyliśmy w "zadania dodatkowe".

Trwałość

Ważne dla nas było przygotowanie materiałów edukacyjnych które będą aktualne przez dłuższy czas.

Efektywność

Zależało nam na tym, żeby zaproponowany schemat pracy podczas warsztatów pozwalał na efektywne uczenie się wszystkich osób. Zdedycowaliśmy się przygotować scenariusz warsztatów w oparciu o metodologię uczenia się przez doświadczenie D.Kolba

Dostępność

Chcieliśmy, żeby każdy, niezależnie od tego jakim sprzętem dysponuje był w stanie wydrukować karty do gry i łatwy sposób je przygotować. Postanowiliśmy, że karty będą w odcieniach szarości przygotowane tak, żeby można było drukować jednostronnie.

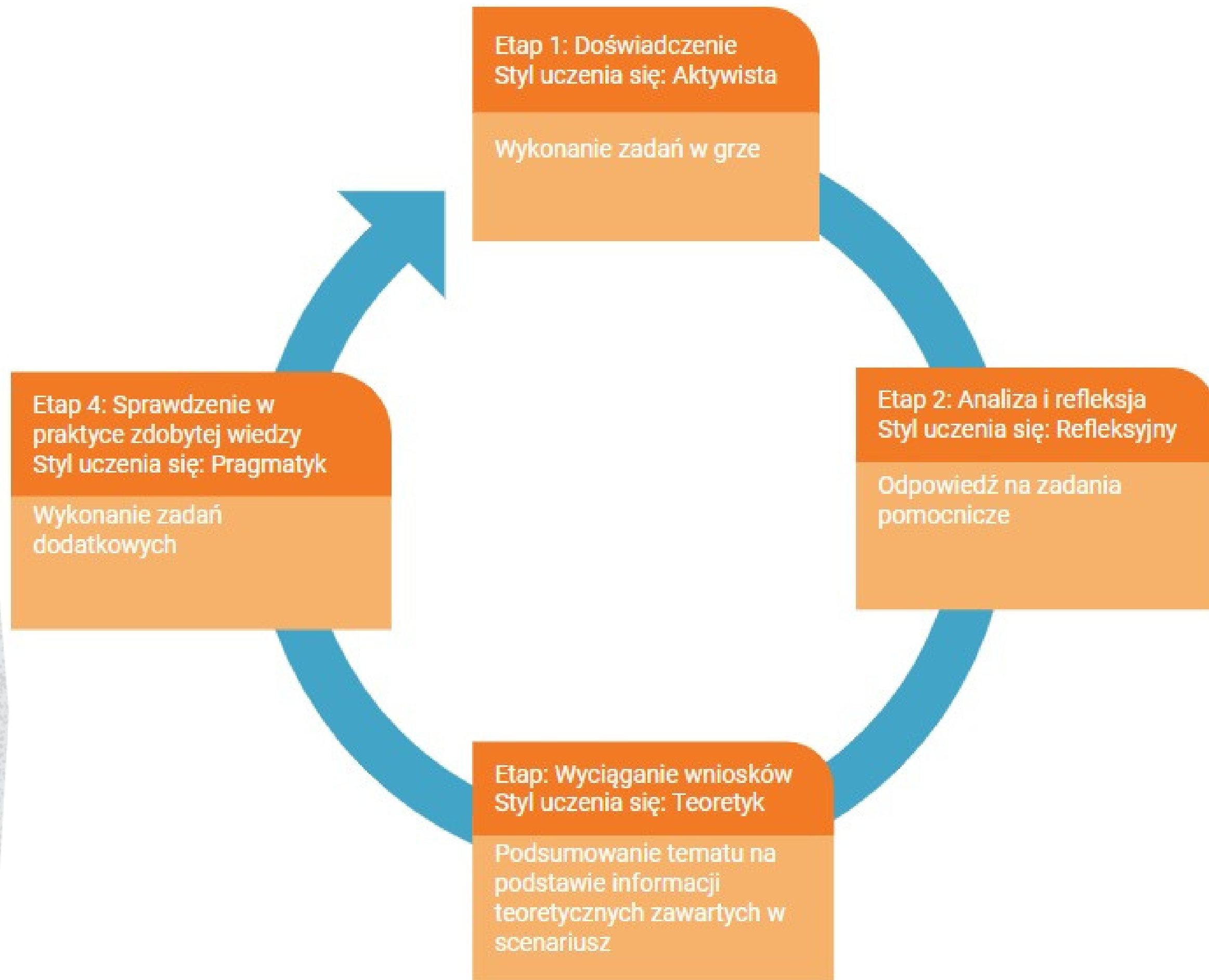
Metodologia uczenia się przez doświadczenie D.Kolba

Scenariusze zostały przygotowane w oparciu o metodologię uczenia się przez doświadczenie (Experiential Learning Model) Davida Kolba.

Jest to narzędzie powszechnie wykorzystywane w edukacji. Wspiera skuteczne przekazywanie wiedzy dzięki łączeniu procesu uczenia się z różnymi stylami uczenia się.

Style te są osobistymi preferencjami stanowiącymi kombinację zdolności i aktywności i mogą w różnym natężeniu dominować u poszczególnych osób.

Stosowanie w procesie uczenia czterech etapów cyklu Kolba daje szansę na to, by każda z osób uczestniczących w tym procesie odnalazła to, co jest najlepsze dla jej osobistego stylu uczenia.



Dlaczego grywalizacja?

Grywalizacja jest wykorzystaniem elementów grywalizacyjnych do celów niezwiązanych z grami. W naszym przypadku tym celem była edukacja, a dokładniej przekazanie zarówno faktów z rzeczywistości otaczającej osoby młode w Lublinie, jak i pomoc w doświadczeniu próbki sposobu działania w każdym z tematów. W tym celu postanowiliśmy ukryć procesy edukacyjne w formie warsztatu przypominającego grę przygodowo-karcianą. To była nasza grywalizacja

1

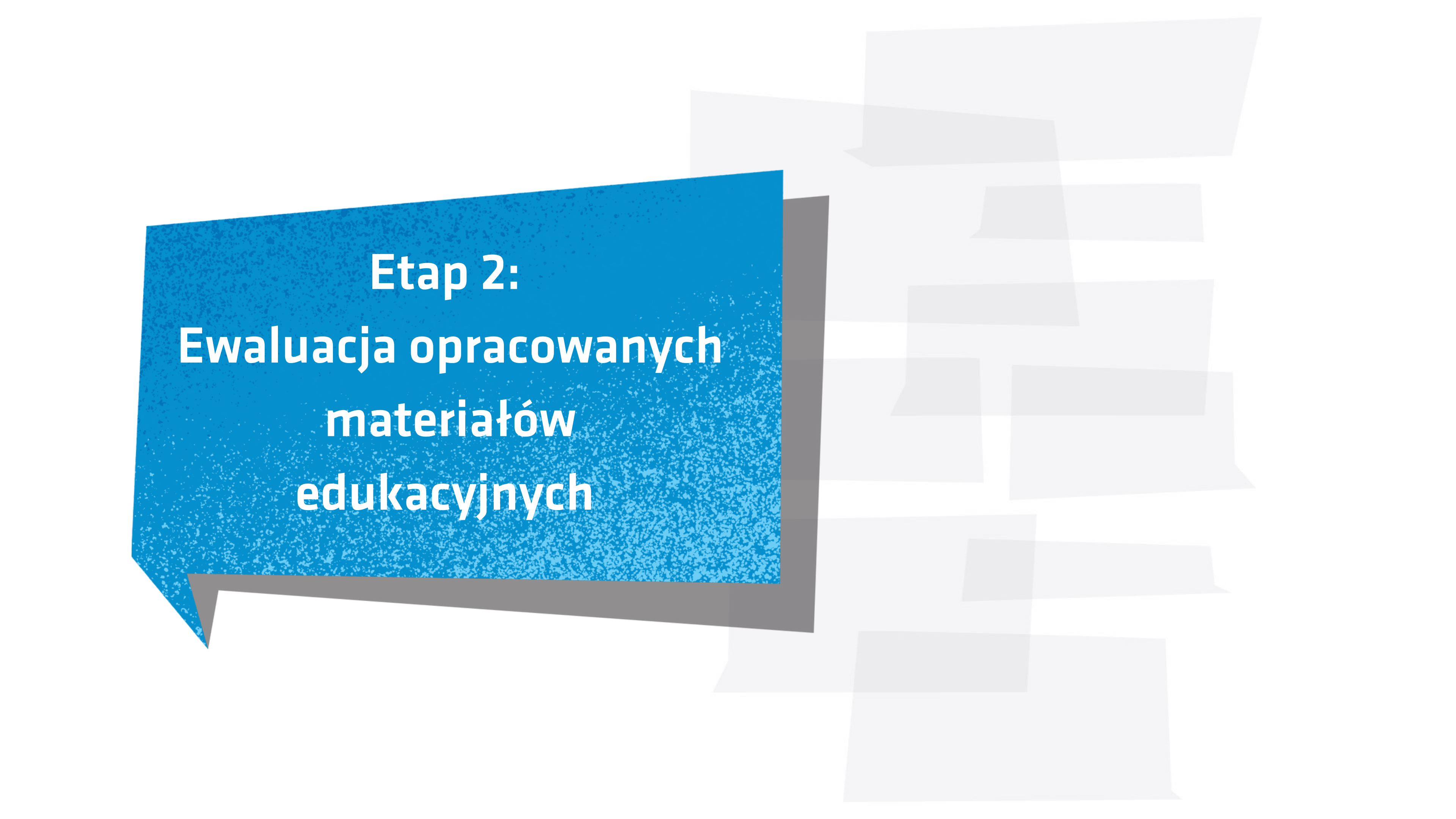
ciekawość nowej formy warsztatu
zwiększa otwartość na jego treść

2

emocje związane z wyzwaniem
pozwalają na większe
zaangażowanie w wykonywanie
zadania

3

zachodzące między grupami
grających relacje zapewniają
utrzymanie uwagi i skupienia na
uzyskiwanej informacji zwrotnej
zarówno w postaci odpowiedzi na
pytanie, jak i sugestii osoby
prowadzącej oraz podpatrywania
najlepszej strategii działania u innych
grup



**Etap 2:
Ewaluacja opracowanych
materiałów
edukacyjnych**

Ewaluacja opracowanych materiałów

- przeprowadzenie 20 warsztatów (każdy temat był testowany dwukrotnie w wersji 45 minutowej i 90 minutowej)
- zebranie opinii od 400 młodych osób biorących udział w warsztatach (za pomocą ankiety)
- zebranie opinii od osób obserwujących warsztaty (przedstawiciele/przedstawicielki ngo, nauczycieli/nauczycielek)
- zebranie opinii od osób zainteresowanych za pomocą ankiety on-line dostępnej na stronie fundacji
- zebranie informacji zwrotnej od osoby prowadzącej warsztaty
- konsultację scenariuszy i zadań do gry ze specjalistą ds. edukacji obywatelskiej, Mateuszem Wojciszakiem, Prezesem Fundacji Pole Dialogu
- konsultacje scenariuszy i zadań do gry przez urzędników i urzędniczki zajmujących się danym tematem





**Które tematy był
dla młodzieży
najciekawsze?**

**Szkolny
Budżet
Obywatelski**



**Przestrzenie
dedykowane
młodym
ludziom**



**Rada
Studentów
Lublina**



Młode osoby, które brały udział w testach scenariuszy, za najciekawsze tematy uznały:

- 1. Szkolny Budżet Obywatelski**
- 2. Przestrzenie dedykowane młodemu pokoleniu**
- 3. Rada Studentów Lublina**

Za najmniej atrakcyjne tematy, badane osoby uznały:

- 1. Programy grantowe i stypendia skierowane do młodych ludzi**
- 2. Młodzieżowa Rada Miasta Lublin**
- 3. Działalność młodzieżowych organizacji pozarządowych i grup nieformalnych w Lublinie**



**Co trzeba
poprawić?
Informacje
zwrotne od
młodzieży i osób
ekspertckich**

Techniczne aspekty gry

Uwagi

- **grafiki na kartach do gry:**
zbyt mroczne
- **instrukcji do gry:**
mało zrozumiała
- **dostępności:**
większe litery
- **praca w grupie:**
nie wszystkie osoby się angażowały
- **dyskusja po grze:**
mało zróżnicowana

Grafiki w grze są zbyt mroczne. Może warto dodać instrukcję wraz z obrazkami które krok po kroku opisują zadania osób uczestniczących?

Mechanika gry

Uwagi

- **interakcja między grupami:**
propozycja dodania elementu konkurencji między grupami
- **tryb gry:**
większa linearność
- **mechanika gry:**
warto uzupełnić grę o punkty dodatkowe
więcej elementów interaktywnych

Można to robić w takiej formie by każdy był zaangażowany w rozgrywkę

Treść zadań Uwagi

- **Liczba zadań:**
więcej zadań
- **Rodzaj zadań:**
zadania powinny być bardziej zróżnicowane
zadania powinny być bardziej angażujące/kreatywne
- **Dostępność:**
zadania były za trudne dla osób z niepełnosprawnościami

Poznałam kilka nowych fundacji w Lublinie; więcej zadań, ale krótszych

Odpowiedzi do zadań

Uwagi

- **Treść odpowiedzi:**
mało wiedzy
- **Uwagi techniczne:**
Nie jasna/źle działająca strona z
odpowiedziami

*Bardziej rozbudowane
odpowiedzi, qr-kod
powinien prowadzić
bezpośrednio do
odpowiedzi a nie do strony
ze wszystkimi tematami,
było to mylące*

Wyzwania

dostosowanie treści zadań i języka dla osób w przedziale wiekowym 10- 30 lat
“że jesteśmy w klasie 8 a nie dziećmi”

uśrednienie wiedzy” - dostosowanie materiału do osób z różnym doświadczeniem

“nie dowiedziałem się niczego nowego, wszystko już wiem”

“gra była bardzo ciekawa, pozwoliła mi poznać nowe informacje”

"pytania były zbyt trudne"

dostosowanie gry do potrzeb osób z niepełnosprawnością



**Jakich tematów
szkoleń
zabrakło?**

samorządy uczniowskie

aktywność w ramach organizacji
studenckich funkcjonujących blisko
osób zainteresowanych
(uczestniczących) w warsztacie

informacje nt. zajęć
sportowych

bezpieczeństwo w sieci

asertywność,
komunikacja
interpersonalna

porady prawne
dotyczące studentów

Propozycje kolejnych tematów szkoleń w ramach Akademia Miasto

jak znaleźć pracę

prawa młodzieży/prawa
młodych osób

tolerancja odnośnie innych
narodów/różnorodność
kulturowa i religijna

rozwój w zakresie
lokalnych projektów
artystycznych

historia Lublina

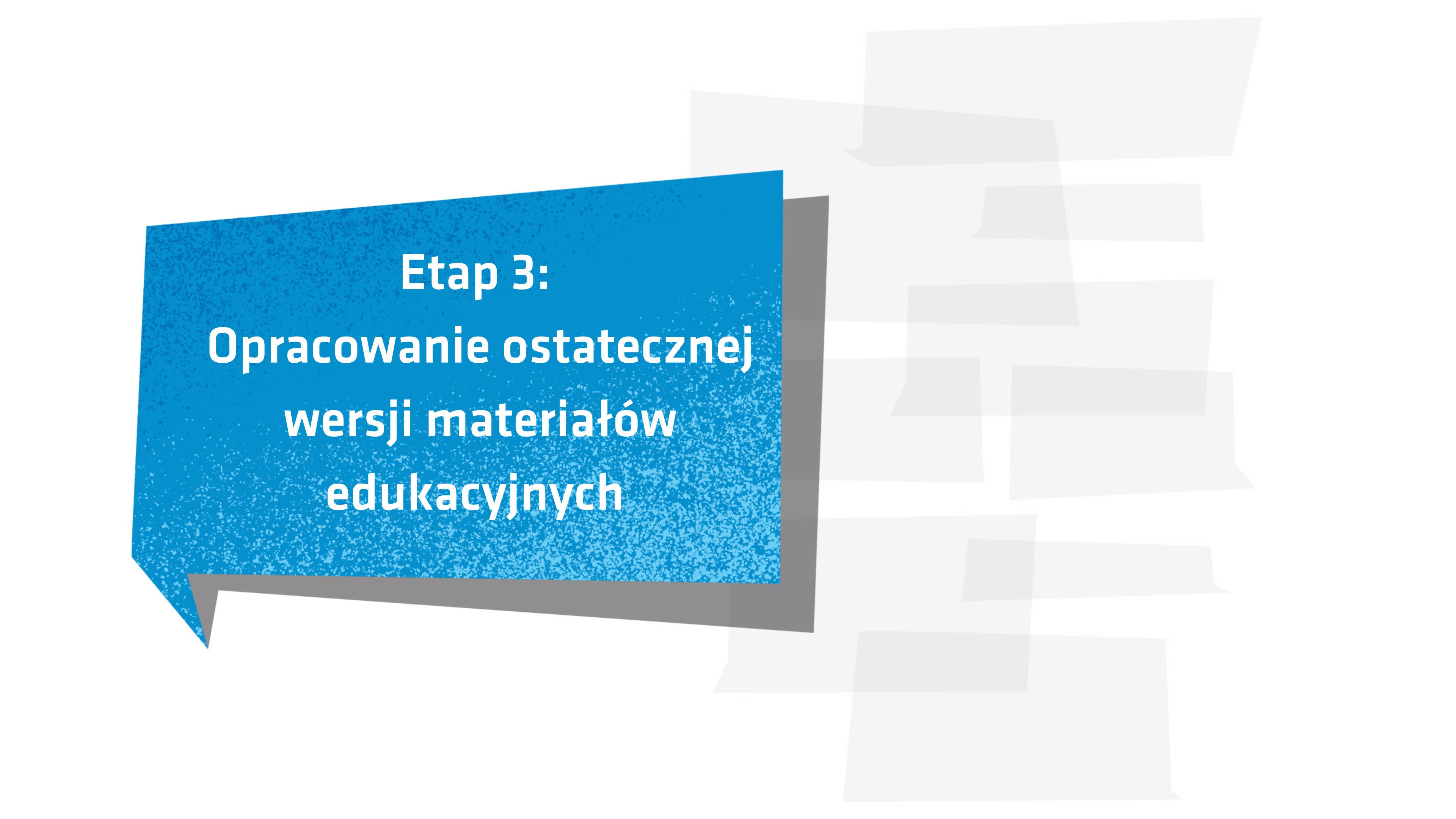
edukacja proekologiczna

Instytucje publiczne
jak: biblioteki, domy
kultury, muzea, teatry

zarządzanie
pieniędzmi miasta

ciekawe miejsca w
Lublinie które warto
odwiedzić

miejskie narzędzia partycypacji
- budżet obywatelski,
inicjatywa lokalna, zielony
budżet, konsultacje społeczne



Etap 3:
Opracowanie ostatecznej
wersji materiałów
edukacyjnych

Techniczne aspekty gry

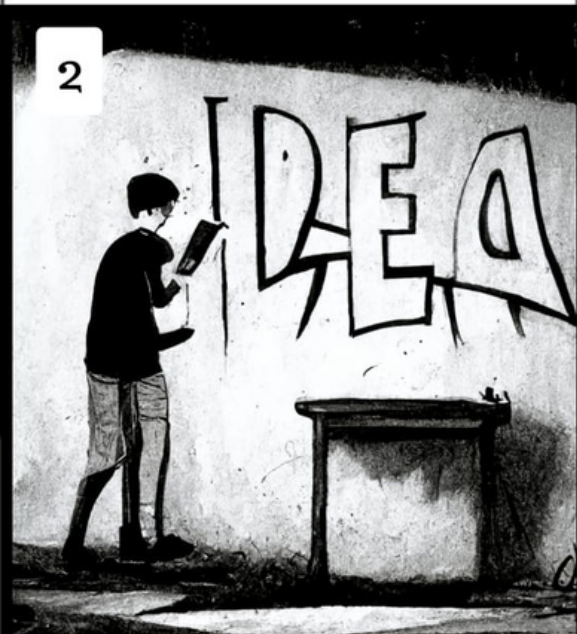
Wprowadzone
zmiany

- **grafiki na kartach do gry:**
zmieniono wygląd kart do gry
- **instrukcji do gry:**
opracowano dodatkową instrukcję dla graczy i osoby prowadzącej
- **dostępności:**
wprowadzono limit znaków na kartach (350 znaków),
żeby zadbać o odpowiednią wielkość liter
- **praca w grupie:**
wprowadzono role dla każdej osoby w grupie
przypisano zadania każdej osobie w grupie
- **dyskusja po grze:**
zostały zaproponowane pytania podsumowujące grę



1
Cześć jestem Paweł! Chodzę do szkoły, ale trochę w niej nudno. Sale i korytarze są szare, wszędzie te niewygodne ławki. Przydałoby się takie miejsce w którym na przerwie możemy usiąść wygodnie i odpocząć. Jak mogę zrealizować mój pomysł? (wybierz właściwą odpowiedź)

- a) Zgłoś go do Szkolnego Budżetu Obywatelskiego
- b) Idź z nim do Samorządu Uczniowskiego
- c) Obie odpowiedzi są poprawne



2
Wyobraźcie sobie, że w Waszej szkole jest realizowany Szkolny Budżet Obywatelski (SBO). Zastanówcie się czego waszym zdaniem brakuje w szkole i zapiszcie 3 pomysły na projekty które możecie zgłosić w ramach SBO.



Wersja testowa kart do gry

1. Przetnij 2. Złóż

A2

Wyobraźcie sobie, że w Waszej szkole jest realizowany Szkolny Budżet Obywatelski (SBO).

Zastanówcie się czego waszym zdaniem brakuje w szkole i zapiszcie 3 pomysły na projekty, które możecie zgłosić w ramach SBO.

A1

Cześć, jestem Paweł i chodzę do nudnej szkoły. Sale i korytarze są szare, wszędzie te niewygodne ławki. Przydałoby się miejsce, w którym na przerwie możemy usiąść wygodnie i odpocząć.

Jak mogę zrealizować mój pomysł?

- a) Zgłoś go do Szkolnego Budżetu Obywatelskiego.
- b) Idź z nim do Samorządu Uczniowskiego.
- c) Obie odpowiedzi są poprawne.

Szkolny Budżet Obywatelski

Szkolny Budżet Obywatelski



Wersja ostateczna kart do gry

Instrukcja dla graczy

- Wylosujcie po 1 małej karteczce, która opisze Wasze role w zespole. Po wykonaniu zadania z punktu 2 oraz gdy osoba prowadząca da Wam takie polecenie, wrzucicie karteczki do jednego pojemnika. Wróćcie do nich na koniec gry. (OPCJONALNE).
- Rozłóżcie karty z numerami A1, A2 i A3 w odpowiednich miejscach powyżej na tej stronie.
- Od chwili startu wyznaczonej przez osobę prowadzącą macie 15 minut na rozwiązanie 3 zadań (40 minut jeśli gracie w wersję rozszerzoną, czyli na 90minut).
- Zadania musicie rozwiązywać po kolei. Nie można zacząć rozwiązywać zadania A2 bez wcześniejszego rozwiązania A1 (lub zaakceptowania porażki w A1 – patrz nast. punkt).
- Jeśli rozwiążecie zadanie, zgłoście to osobie prowadzącej i pokażcie swoją odpowiedź. Jeśli wykonaliście je prawidłowo, osoba prowadząca da Wam kolejną kartę, którą kładziecie na miejsce karty już wykonanej. Jeśli nie wykonaliście zadania prawidłowo, macie wybór: próbować ponownie lub zaakceptować brak zaliczenia tej karty i zająć się kolejną kartą.
 - Uwaga! W wersji rozszerzonej gry po wykonaniu zadania z karty (np. A1) dostaniecie zadanie z drugiej rundy (B1) i dopiero potem możecie otrzymać kartę finałową (Finał 1).
 - W wersji podstawowej (45 min) gry po karcie początkowej (np. A2) otrzymacie kartę końcową (Finał 2).
- Gdy skończy się czas gry lub gdy skończycie wszystkie zadania gry przed czasem, wróćcie do karteczek wypełnionych na początku rozgrywki. Porozmawiajcie o nich między sobą. Możecie użyć do tego zestawu pytań pomocniczych z dodatku "pytania na koniec"
- Na forum wszystkich graczy podsumujcie wspólnie rozgrywkę. Które zadania były zaskakujące? Czego się dowiedzieliście?
- Popatrzcie na wypełnione zadania. Jeśli udało się Wam wypełnić wszystkie prawidłowo i zmieścić się w czasie – gratulacje! Wygraliście grę! Jeśli nie – na pewno uda się Wam w kolejnym scenariuszu!

**Wersja
testowa
instrukcji dla
graczy**



Instrukcja dla graczy

- Wylosujcie po 1 małej karteczce, która opisze Wasze role w zespole. Po wykonaniu zadania z punktu 2 oraz gdy osoba prowadząca da Wam takie polecenie, wrzucicie karteczki do jednego pojemnika. Wróćcie do nich na koniec gry. (OPCJONALNE).
- Rozłóżcie karty z numerami A1, A2 i A3 w odpowiednich miejscach powyżej na tej stronie.
- Od chwili startu wyznaczonej przez osobę prowadzącą macie 15 minut na rozwiązanie 3 zadań (40 minut jeśli gracie w wersję rozszerzoną, czyli na 90minut).
- Zadania musicie rozwiązywać po kolei. Nie można zacząć rozwiązywać zadania A2 bez wcześniejszego rozwiązania A1 (lub zaakceptowania porażki w A1 – patrz nast. punkt).
- Jeśli rozwiążecie zadanie, zgłoście to osobie prowadzącej i pokażcie swoją odpowiedź. Jeśli wykonaliście je prawidłowo, osoba prowadząca da Wam kolejną kartę, którą kładziecie na miejsce karty już wykonanej. Jeśli nie wykonaliście zadania prawidłowo, macie wybór: próbować ponownie lub zaakceptować brak zaliczenia tej karty i zająć się kolejną kartą.
- Uwaga! W wersji rozszerzonej gry po wykonaniu zadania z karty (np. A1) dostaniecie zadanie z drugiej rundy (B1) i dopiero potem możecie otrzymać kartę finałową (Finał 1).
- W wersji podstawowej (45min) gry po karcie początkowej (np. A2) otrzymacie kartę końcową (Finał 2).
- Gdy skończy się czas gry lub gdy skończycie wszystkie zadania gry przed czasem, wróćcie do karteczek wypełnionych na początku rozgrywki. Porozmawiajcie o nich między sobą. Możecie użyć do tego zestawu pytań pomocniczych z dodatku "pytania na koniec".
- Na forum wszystkich graczy podsumujcie wspólnie rozgrywkę. Które zadania były zaskakujące? Czego się dowiedzieliście?
- Popatrzcie na wypełnione zadania. Jeśli udało się Wam wypełnić wszystkie prawidłowo i zmieścić się w czasie – gratulacje! Wygraliście grę! Jeśli nie – na pewno uda się Wam w kolejnym scenariuszu!

**Wersja
ostateczna
kart do gry**

Akademia Miasto

instrukcja do gry
dla osoby prowadzącej

Wprowadzenie

Witaj w grze Akademia Miasto. Gra składa się z 10 scenariuszy prezentujących i informujących o możliwościach działania młodzieży w mieście.

Lublin jest tu wykorzystywany jako miasto bazowe, ale wiele z wymienionych w grze i scenariuszach rozwiązań i możliwości jest na tyle uniwersalne, że może zostać skopiowane i wykorzystane w dowolnym mieście.

Uwaga! Nie jest to standardowa gra, w stylu towarzyskich. To raczej warsztat z wykorzystaniem elementów gier. Niemniej, istnieją pewne zasady rozgrywki.

CEL GRY:
Zdobyć 3 ostatnie karty (oznaczone hasłem FINAŁ) i ułożyć z ich rewersów obrazek odmienionego miejsca.

LICZBA GRACZY:
Gracze grają w drużynach liczących max 4 osoby.

PRZEBIEG GRY

Podziel wszystkich graczy na drużyny po max 4 osoby.

Każdej drużynie rozdaj:

- mapę Lublina,
- planszę z miejscem na karty oraz instrukcją,
- karty startowe A1, A2, A3.

W wersji 45 min gracze mają od teraz 15 min na wykonanie wszystkich 3 zadań z kart A1, A2, A3

- gdy jakaś grupa rozwiąże zadanie, podchodzi do Ciebie z odpowiedzią;
- jeśli odpowiedź jest poprawna, nagradzasz ich adekwatną kartą finałową (za zadanie z A1 dajesz Finał1, za A2 dajesz Finał2, a za A3 dajesz Finał 3.
- jeśli gracze oddają kartę A2, nie mogą już zaliczyć zadania A1, jeśli oddają A3, nie mogą zaliczyć już A2

W wersji 90 min gracze mają 40 min na rozwiązanie łącznie 6 zadań: A1, A2, A3 i B1, B2, B3

- za zaliczone zadanie A1, A2 lub A3 gracze dostają analogiczną kartę z rundy B (B1, B2 lub B3),
- za zaliczone zadanie z rundy B gracze dostają analogiczną kartę (B1->Finał1, B2->Finał2 i B3->Finał3),
- jeśli gracze oddają kartę A2, nie mogą już zaliczyć zadania A1, jeśli oddają A3, nie mogą zaliczyć już A2,
- jeśli gracze oddają kartę A2, nie mogą już zaliczyć zadania B1, jeśli oddają B3, nie mogą zaliczyć już B2.

Wygrywa zespół, który przed wyznaczonym czasem wszystkie zadania i ułoży z rewersów obrazek zmienionego c

Instrukcja dla
osoby
prowadzącej
wersja ostateczna

Runda A

numer karty



treść zadania

Awers



1/3 obrazka smutnego miejsca

Rewers

Budowa karty

numer karty

skrótowa odpowiedź na zadanie z analogicznej karty z Rundy A (w tym przypadku A2)



kod QR do strony z pełniejszymi odpowiedziami

Awers

skrótowa odpowiedź na zadania z dwóch poprzednich rund (w tym przypadku A2i B2)

kod QR do strony z pełniejszymi odpowiedziami



Awers

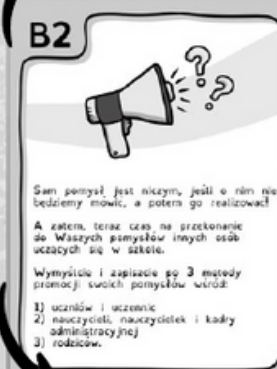


Rewers

1/3 obrazka odmienionego miejsca

Runda B

numer karty



treść zadania

Rewers

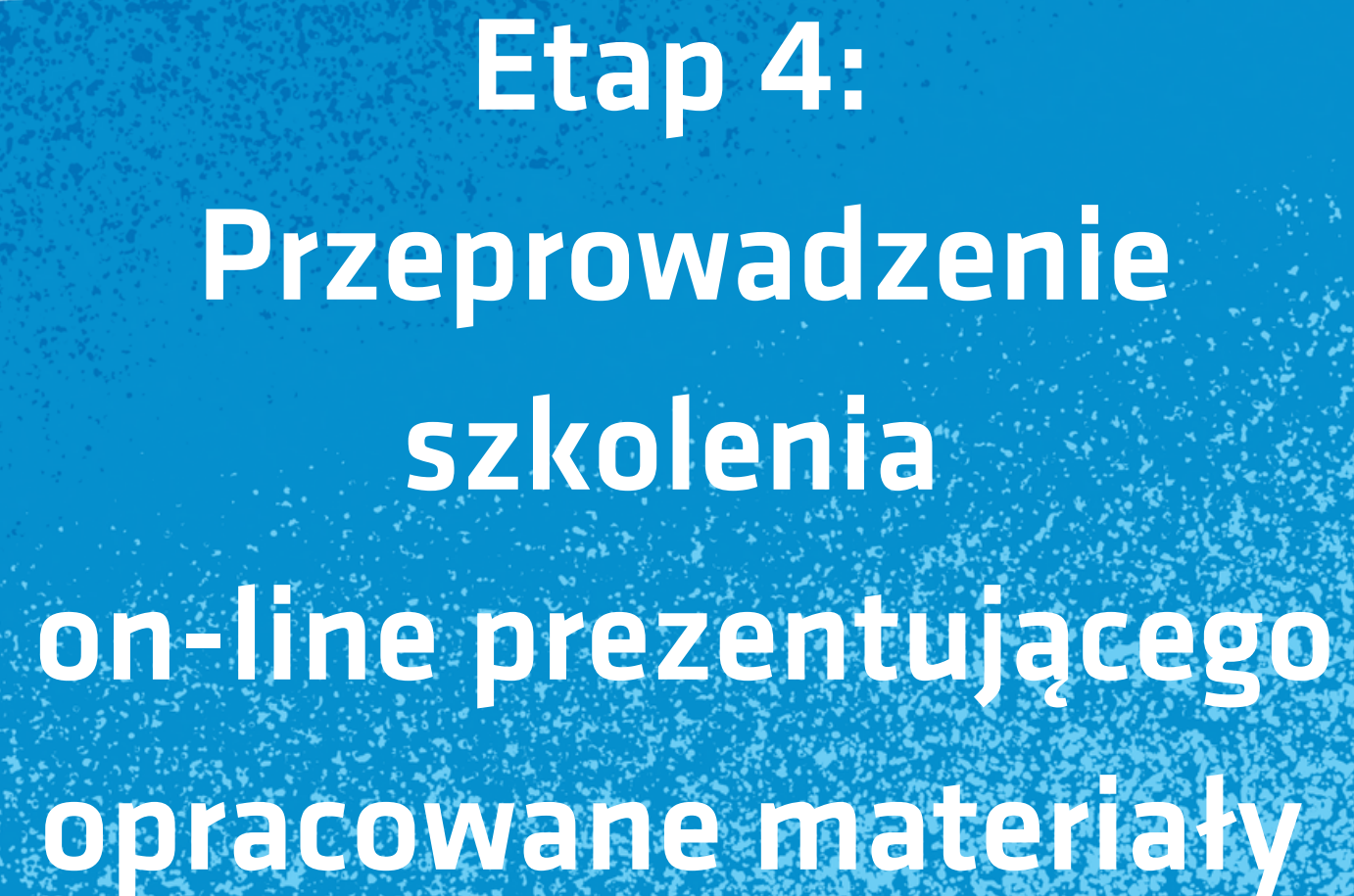
Treści zadań

Wprowadzone zmiany

Odpowiedzi do zadań

Wprowadzone zmiany

- **Rodzaj zadań:**
zadania zostały poprawione w taki sposób, żeby były bardziej angażujące
dodanie zadań "kreatywnych"
- **Dostępność:**
zadania zostały napisane językiem możliwie prostym
- **Treść odpowiedzi:**
odpowiedzi zostały poszerzone o dodatkowe informacje
- **Uwagi techniczne:**
przygotowano oddzielną stronę z odpowiedziami do każdego scenariusz



Etap 4:
Przeprowadzenie
szkolenia
on-line prezentującego
opracowane materiały

Szkolenie on-line

- 7 grudnia odbyło się szkolenie on-line podczas którego zostały zaprezentowane opracowane materiały edukacyjne
- w szkoleniu wzięło udział 50 osób z całej Polski, zajmujących się edukacją młodzieży.
- webinar trwał 1,5h
- podczas spotkania zostały zaprezentowane podstawowe informacje o opracowanych materiałach edukacyjnych
- osoby uczestniczące w spotkaniu zaproponowały stworzenie kolejnych materiałów edukacyjnych na poniższe tematy:
 - Rady Dzielnic
 - Wybory lokalne
 - Budżet Obywatelski





Biuro Partycypacji Społecznej

ul. Peowiaków 11,
20-007 Lublin,
tel: 81 466 25 65-66



Fundacja Twórczości, Edukacji i Animacji Młodzi - "Teatrikon"

www.teatrikon.pl
fb: FundacjaTeatrikon



2023@lublin.eu
www.mlody.lublin.eu
www.youth.lublin.eu
www.lublin.eu/partycypacja
fb: Lublin is Youth
IG: lublin_is_youth
tiktok: lublin_is_youth

