

Projekt edukacyjny

Jak działa moja gmina?

kwiecień 2014 roku - wrzesień 2015 roku

1. Opis projektu

Projekt zachęca mieszkańców do kontrolowania prac samorządu terytorialnego, uczestnictwa w wyborach lokalnych, nawiązania współpracy na linii władza lokalna-obywatele.

Najważniejszą grupą docelową są osoby, dla których wybory samorządowe 2014 będą pierwszymi wyborami samorządowymi, podczas których mają prawa wyborcze. Ok. 900 uczestników projektu zostanie przygotowanych do udziału w wyborach, posiadzie wiedzę dot. działalności samorządów i wagi podejmowanych przez nie decyzji. Celem projektu jest również integracja społeczności lokalnej w 15 gminach, z których pochodzą partnerzy projektu.

W projekcie proponujemy interaktywne działania - gry miejskie, symulacje wyborów, monitoring wyborów, które mają zainteresować i zainspirować do działania młodych ludzi.

Nasze działania nie mają charakteru partyjnego, organizatorzy nie są powiązani z żadnym ugrupowaniem politycznym, a celem projektu nie jest wsparcie jakiegokolwiek komitetu wyborczego.

Projekt jest realizowany przez Polską Fundację im. Roberta Schumana we współpracy z Fundacją Konrada Adenauera w ramach programu Obywatele dla demokracji, finansowanego z Funduszy EOG.

2. Partnerzy projektu

Partnerami projektu ***Jak działa moja gmina?*** jest 15 szkół z różnych obszarów w Polsce oraz 3 instytucje zagraniczne: jednostka samorządu terytorialnego z Estonii, organizacja pozarządowa z Cypru oraz instytucja publiczna z Norwegii.

W polskich szkołach przeprowadzone zostaną symulacje wyborów do władz jednostek samorządu terytorialnego, gry miejskie oraz monitorowanie władz lokalnych.

Partnerzy zagraniczni zorganizują wizyty studyjne dla nauczycieli ze szkół biorących udział w projekcie. Na miejscu nauczyciele zapoznają się z lokalnym systemem edukacji obywatelskiej, funkcjonowaniem jednostek samorządowych i sposobami nauczania WOS-u.

Partnerzy	Miasto
LO im. Bohaterów Porytowego Wzgórza	Janów Lubelski
III LO im. Królowej Jadwigi	Inowrocław
ZS Ponadgimnazjalnych nr 6 im. M. Kopernika	Ruda Śląska
Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych nr 2	Jaworzno
ZS Rolnicze CKU im JP II w Radoczy	Wadowice
Powiatowy Zespół nr 2 Szkół Ogólnokształcących Mistrzostwa Sportowego i Technicznych	Oświęcim
Liceum Akademickie w Zespole Szkół im. Macieja Płazyńskiego	Puck
ZS Ekonomicznych w Opolu im. Gen. Stefana Roweckiego "Grota"	Opole
ZS im. Jana Pawła II	Zdzieszowice
Powiatowy Zespół Szkół nr 1 w Krzyżowicach	Kobierzyce
ZS Ponadgimnazjalnych nr 2	Siedlce
ZS Technicznych im. E. Kwiatkowskiego	Rzeszów
II LO im. Władysława Reymonta	Ostrów Wielkopolski
ZS Ekonomiczno-Administracyjnych	Koło
LO im. Powstańców Wielkopolskich	Środa Wielkopolska
Sveio kommune	Sveio, Norwegia
Learning Center for Youth	Limassol, Cypr
Suure-Jaani Community	Suure-Jaani, Estonia

3. Działania w ramach projektu:

a) SPOTKANIE ORGANIZACYJNE

b) SYMULACJE WYBORÓW DO WŁADZ GMINY (wrzesień listopad 2014)

W każdej ze szkół partnerskich odbędzie się jedna symulacja wyborów do władz gminy. Celem tego wydarzenia jest przygotowanie uczestników do udziału w wyborach samorządowych w listopadzie 2014 roku. Symulacja trwa około 5 godzin, przeprowadzana jest przez dwóch trenerów i dwóch asystentów ze strony Fundacji na podstawie scenariusza przygotowanego przez Fundację. Uczestnicy zostaną podzieleni na grupy tworzące komitety wyborcze, dziennikarzy, komisję wyborczą, ich zadaniem będzie wcielenie się w przypisane role. Dodatkowym elementem trzech wybranych symulacji będzie wizyta eksperta z Norwegii/Cypru/Węgier, celem zaprezentowania lokalnej społeczności działalności samorządu w ich krajach.

Na potrzeby symulacji opracowana zostanie krótka broszura dla młodzieży, z podstawowymi informacjami dot. wyborów w 2014 roku.

c) MONITORING WŁADZ LOKALNYCH PRZEZ MŁODZIEŻ (wrzesień 2014-maj 2015)

Część uczniów biorących udział w projekcie otrzyma zadanie monitorowania kampanii wyborczej i wyborów oraz działań władz lokalnych w kontekście ich obietnic wyborczych i potrzeb mieszkańców. Sugerujemy, aby grupa monitorująca liczyła minimum 8 osób i sama zgłosiła chęć uczestnictwa w tym elemencie projektu. Monitoring dotyczy władz samorządowych gminy, w której znajduje się szkoła partnerska.

Uczniowie mogą dokonywać monitoringu w dowolny sposób, np.: mogą śledzić stronę internetową urzędu miasta, spotykać się z urzędnikami, korespondować z nimi mailowo, obserwować zmiany w przestrzeni miejskiej, śledzić media lokalne itd.

Celem monitoringu jest zmobilizowanie młodzieży do samodzielnego poszukiwania informacji na temat pracy samorządu lokalnego, zapoznania się z prawami mieszkańców, zachęcenie do osobistego kontaktu z władzami gminy a także zapoznanie uczniów z procesem wyborów.

Aby monitoring był efektywny, zbieranie informacji powinno rozpocząć się we wrześniu.

Monitoring składa się z trzech etapów:

1. monitoring kampanii wyborczej,
2. monitoring wyborów,
3. porównanie działań władz lokalnych z ich obietnicami wyborczymi i potrzebami mieszkańców.

Efektem monitoringu będzie prezentacja wyników pracy wykonana przez uczniów w dowolnej formie (uzgodnionej z koordynatorem ze strony Fundacji). Może być to film, prezentacja multimedialna, raport w formie pisemnej itd. Fundacja prześle koordynatorom lokalnym przykład raportu, jednak jest otwarta na inicjatywy i kreatywność uczniów.

Pomocnicze punkty do przygotowania prezentacji wyników pracy uczniów:

1. monitoring kampanii wyborczej,
 - O jakich sprawach dotyczących miejscowości dyskutowano podczas kampanii wyborczej? Jakie problemy poruszano?
 - Czy media lokalne solidnie informowały o wyborach? Odpowiedź uzasadnij.
 - Czy kandydaci spotykali się bezpośrednio z wyborcami?
 - Czy programy wszystkich komitetów odzwierciedlały zapotrzebowania mieszkańców?
 - Czy w kampanii wyborczej używano mowy nienawiści? Odpowiedź uzasadnij
2. monitoring wyborów
 - Czy wybory przebiegły prawidłowo? Jeżeli nie, co poszło źle? Czy cisza wyborcza nie była zakłócona?
 - Jaka była frekwencja w wyborach w Twojej gminie? Jak myślisz, od czego ona zależała?
3. porównanie działań władz lokalnych z ich obietnicami wyborczymi i potrzebami mieszkańców
 - Element programu wyborczego, obietnice przedwyborcze
 - Podjęte przez nowo wybraną władzę działania w celu realizacji tego elementu programu
 - Sposób uzyskania i sprawdzenia powyższych informacji

Prezentacja wyników pracy wraz z listą osób dokonujących monitoringu musi zostać przekazana Fundacji do 20 maja 2015 roku.

d) WYDARZENIA WŁASNE (grudzień 2014-maj 2015)

Partnerzy projektu przygotowują własne wydarzenia edukacyjne dla społeczności lokalnej. Intencją tych wydarzeń jest oddanie młodzieży współodpowiedzialności za zaplanowanie i realizację działania oraz dostosowanie go do lokalnych potrzeb/możliwości. Działania własne szkół muszą być związane z tematem projektu – muszą dotyczyć jednostki samorządu terytorialnego oraz angażować społeczność lokalną.

Wydarzenia własne nie mogą mieć charakteru partyjnego, nie mogą promować konkretnego ugrupowania politycznego czy kandydata.

Zachęcamy do włączenia do współpracy domów kultury, organizacji społecznych czy pozarządowych, media lokalne itd.

Przykładowe działania: otwarta dla mieszkańców gra miejska, flesz mob związany z kompetencjami samorządu czy życiem gminy, zorganizowanie przez młodzież dnia gminy/pikniku samorządowego (poświęconego tematowi gminy) dla wszystkich mieszkańców miasta z udziałem urzędników, nagranie filmu o działalności władz samorządowych i/lub aktywności obywatelskiej młodych ludzi oraz otwarty dla mieszkańców pokaz filmu zakończony wspólną dyskusją, konkurs wiedzy o gminie/o samorządności czy konkurs materiałów audiowizualnych o samorządności dla całej społeczności lokalnej, spotkanie z władzami samorządowymi otwarte dla wszystkich mieszkańców. Lista ta jest otwarta – bardzo mile widziane są własne pomysły młodzieży.

Zdjęcia z wydarzenia oraz listę osób uczestniczących w działaniach własnych i przygotowujących wydarzenie należy przekazać Fundacji.

e) GRY MIEJSKIE (marzec-maj 2015)

W każdej ze szkół partnerskich odbędzie się jedna gra miejska, podczas której gracze zostaną podzieleni na określone grupy tematyczne, monitorujące konkretne dziedziny życia społecznego, ważnego dla okolicy (np. transport, oświata, pomoc społeczna). Uczestnicy gry będą mieli za zadanie zdiagnozowanie wybranych problemów lokalnych w przestrzeni miejskiej oraz ustalenie, w jaki sposób tymi sprawami zajmują się odpowiednie władze. Dla każdej miejscowości, w której odbywa się gra, trenerzy przygotowują indywidualny scenariusz, przy czym młodzież zostanie włączona w decydowanie o wyborze lokalnych problemów. Gra włącza do projektu także

przedstawicielei samorządu, biznesu, NGO, przypadkowych mieszkańców, dzięki czemu integruje wokół tematyki projektu całą lokalną społeczność. Każdą grę poprowadzi dwóch trenerów, niezbędna będzie pomoc kadry ze strony szkoły. Scenariusze zajęć zostaną udostępnione lokalnym liderom i będą mogły być wykorzystywane w przyszłości.

f) ZAGRANICZNE WIZYTY STUDYJNE (czerwiec-lipiec 2015)

Każdy z koordynatorów lokalnych weźmie udział w jednej wizycie studyjnej: do Norwegii lub Łotwy lub Cypru. Na miejscu koordynatorzy zapoznają się z lokalnym systemem edukacji obywatelskiej, sposobami przekazywania młodzieży wiedzy z tematyki WOSu, funkcjonowaniem samorządu, problemami na linii mieszkańcy-samorząd i metodami ich rozwiązywania. Do projektu celowo zostały zaproszone trzy kraje o różnych systemach i doświadczeniach. Uczestnicy poszczególnych wizyt wymienią się zdobytą wiedzą na spotkaniu końcowym projektu.

g) SPOTKANIE KOŃCOWE (czerwiec 2015)

Zaproszenie na spotkanie końcowe otrzyma po dwóch przedstawicielei Partnerów krajowych – 1 lider lokalny i 1 przedstawiciel młodzieży. Pierwsza część spotkania będzie poświęcona przygotowaniu się Partnerów do reagowania na mowę nienawiści w Internecie w zbliżających się kampaniach wyborczych 2015. Podczas warsztatu na ten temat uczestnicy podsumują reakcje młodzieży na związane z tą kwestią elementy podczas symulacji wyborów oraz zastanowią się, jakie działania prewencyjne przed kolejnymi wyborami mogłyby podjąć ich szkoły. Druga część spotkania obejmie ewaluację projektu, zaprezentowanie efektów wizyt studyjnych oraz wspólne zastanowienie się nad kontynuacją, w tym w jaki sposób Fundacja może wspierać dalsze, samodzielne działania szkół.

4. Projekt *Jak działa moja gmina?* a podstawa programowa na IV etapie edukacyjnym

Projekt *Jak działa moja gmina?* wpisuje się w zakres *Podstawy programowej kształcenia ogólnego dla gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych, których ukończenie umożliwia uzyskanie świadectwa dojrzałości po zdaniu egzaminu maturalnego oraz Podstawy programowej kształcenia ogólnego dla zasadniczych szkół zawodowych.*

Projekt dotyczy szerokiego zakresu podstawy programowej, realizuje cele kształcenia ogólnego i rozwija umiejętności zapisane w podstawie programowej. Dzieje się tak dzięki charakterowi działań odbywających się w projekcie oraz jego tematyki. Uczniowie, którzy wezmą udział w projekcie, zdobędą wiedzę na temat samorządu terytorialnego poprzez praktyczne działania.

Nauka będzie odbywała się poprzez pracę w grupach, uczestnicy będą musieli współpracować z innymi, ale także wykazywać się inicjatywą i kreatywnością. Postawione przed młodzieżą zadania wspomagają takie umiejętności jak komunikowanie się, myślenie analityczne i logiczne, selekcja informacji czy współpraca. Projekt pogłębia świadomość obywatelską młodych ludzi oraz wyposaża ich w narzędzia, które pozwolą im na samodzielne poszerzanie wiedzy.

Projekt realizuje niektóre cele kształcenia z następujących przedmiotów: wiedza o kulturze, filozofia, wiedza o społeczeństwie, podstawy przedsiębiorczości, geografia, informatyka, historia i społeczeństwo, ekonomia w praktyce, język polski.

5. Wymogi dot. promocji

Na materiałach przygotowanych w związku z realizacją projektu należy umieszczać informację następującej treści: *Projekt realizowany we współpracy z Polską Fundacją im. Roberta Schumana i Fundacją Konrada Adenauera w ramach programu Obywatele dla demokracji, finansowanego z Funduszy EOG.*

Na wszystkich materiałach należy umieszczać także następujące logotypy:



Szerokość i wysokość każdego logotypu nie może być mniejsza niż 1,5 cm.

Wśród powyższych logotypów może znaleźć się logotyp Państwa szkoły, jednak – co do zasady – żaden inny logotyp. Przed umieszczeniem jakichkolwiek innych logotypów należy się skontaktować z Fundacją.

Fundacja przekaze koordynatorom lokalnym wszelkie logotypy oraz formatkę papieru „firmowego” projektu. Koordynator lokalny otrzyma także od Fundacji szczegółowy Podręcznik zawierający wytyczne dot. wizualizacji, który mogą być potrzebny w wyjątkowych sytuacjach. W razie jakichkolwiek wątpliwości odnośnie umieszczenia logotypów, uprzejmie prosimy o kontakt z Fundacją.

Pomocnicze/ przykładowe materiały wizualne:

https://www.eog.gov.pl/dokumenty/informacja_i_promocja/wzory_materialow_info_pro_mo/strony/start.aspx?M=N

Fundacja w ramach projektu zapewnia Partnerom:

1. Zorganizowanie spotkania przygotowawczego dla koordynatorów lokalnych, pokrycie kosztów dojazdu koordynatorów lokalnych do/z Warszawy na spotkanie (autobus lub pociąg II klasy), zapewnienie noclegu i wyżywienia w Warszawie podczas szkolenia przygotowującego.
2. Wydelegowanie do Partnera wykwalifikowanych trenerów, którzy przeprowadzą symulacje wyborów do władz gminy oraz gry miejskie i przygotują odpowiednie materiały, wraz z opłaceniem kosztów ich dojazdu i pobytu.
3. Pokrycie kosztów materiałów potrzebnych do realizacji symulacji wyborów do władz gminy oraz gier miejskich.
4. Zorganizowanie spotkania końcowego dla delegatów Partnera (jednego przedstawiciela młodzieży oraz opiekującego się nim koordynatora lokalnego) w Warszawie. Pokrycie kosztów dojazdu do/z Warszawy na spotkanie (autobus lub pociąg II klasy), zapewnienie noclegu i wyżywienia w Warszawie podczas spotkania.
6. Przekazanie dofinansowania do wysokości 2.200 zł brutto na pokrycie kosztów organizacji wydarzeń własnych Partnera (materiałów dla uczestników, sprzętu, transportu i obsługi gości, posiłków itp.), przy czym Partner przedstawi szczegółowy program i budżet tego wydarzenia Fundacji do akceptacji, przed dokonaniem wydatków.
7. Zaproszenie jednego przedstawiciela Partnera (opiekuna projektu ze strony Partnera – nauczyciela) na wizytę studyjną dot. edukacji obywatelskiej do jednego z państw europejskich, zorganizowanie i pokrycie kosztów podróży oraz pobytu uczestnika.
8. Wymienienie szkoły na liście Partnerów Projektu na stronie internetowej Fundacji, wystawienie certyfikatu uczestnictwa w projekcie Partnerowi i nauczycielowi-opiekunowi.
9. Zapewnienie wsparcia w kontaktach z władzami lokalnymi, jeśli przyczyni się to do lepszej współpracy Partnera z samorządem gminnym i nagłośnienia projektu.
10. Wsparcie merytoryczne dla Partnera przez cały okres trwania Projektu.

Oczekiwania wobec Partnera Lokalnego:

1. Wyznaczenie nauczyciela-opiekuna działań lokalnych związanych z Projektem - osoba ta zobowiązana jest do:
 - a. uczestnictwa w spotkaniu przygotowawczym w Warszawie, zorganizowanym przez Fundację.
 - b. utrzymywania bieżącego kontaktu z Fundacją w sprawie projektu i jego działań realizowanych u Partnera.
 - c. udzielania informacji niezbędnych do nadzorowania przebiegu całego Projektu przez Fundację.
 - d. motywowania młodzieży pracującej nad Projektem i udzielenia jej wsparcia merytorycznego.
 - e. współpracy z trenerami wydelegowanymi przez Fundację w organizacji symulacji i gier miejskich.
2. Powołanie zespołu młodzieżowego (młodzież 17-19 lat), zaangażowanego ze strony Partnera w kolejne działania projektu prowadzone przez Fundację, tj.:
 - a. Symulacja wyborów samorządowych. (ok. 68 osób)
 - b. Gra miejska (ok. 60 osób)
 - c. Udział w działaniach końcowych (jeden uczeń + koordynator lokalny)
 oraz zapewnienie zespołowi młodzieżowemu wsparcia merytorycznego i logistycznego, koniecznego dla prawidłowego przeprowadzenia wymienionych wydarzeń.
3. Przygotowanie logistycznego zaplecza dla prowadzonych przez trenerów Fundacji gier miejskich oraz symulacji:
 - a. Udostępnienie na czas symulacji wyborów minimum 3 sal umożliwiających przeprowadzenie symulacji, w tym duża sala mieszcząca wszystkich uczestników i sala z komputerami. Najlepiej osobne sale dla każdej grupy.
 - b. Udostępnienie na czas symulacji wyborów sprzętu komputerowego: minimum 2 komputerów w tym przynajmniej jeden z dostępem do internetu, drukarka, ksero.
 - c. Udostępnienie na czas symulacji wyborów dwóch mikrofonów w największej sali, nagłośnienia, rzutnika, ekranu albo kawałek białej ściany, krzesła dla wszystkich osób, kilku stolików.

- d. Udostępnienie na czas symulacji wyborów urny (prawdziwa bądź karton pełniący funkcję urny)
 - e. Zorganizowanie opiekunów dla każdej z grup podczas gry miejskiej.
4. Przygotowanie listy uczestników symulacji według wzoru przekazanego przez Fundację (najlepiej alfabetycznie) z miejscami na podpisy.
 5. Współpraca z trenerem podczas przygotowań gry miejskiej, pomoc w znalezieniu ciekawych osób, miejsc, instytucji, które włączą się w grę.
 6. Przeprowadzenie, wraz z zespołem młodzieżowym lokalnych działań projektu, tj.:
 - a. Monitoring kampanii wyborczej samorządowej oraz działań władz gminy po wyborach (przygotowanie przez młodzież prezentacji).
 - b. Organizacja lokalnego wydarzenia własnego, dotyczącego tematyki projektu.
 7. Przedstawienie Fundacji szczegółowego programu i budżetu wydarzenia własnego do akceptacji, przed dokonaniem wydatków.
 8. Przekazanie Fundacji listy osób uczestniczących i organizujących wydarzenia własne (lista z podpisami) oraz zdjęć.
 9. Współpraca z władzami lokalnymi w zakresie, jaki jest konieczny do realizacji projektu oraz lokalna promocja projektu, w tym współpraca z mediami lokalnymi.
 10. Przedstawienie raportów z wydarzeń (symulacja, gra miejska, monitoring, wydarzenie własne) według wzorów przesłanych przez Fundację w ciągu 30 dni kalendarzowych po przeprowadzeniu działań projektowych.
 11. Przedstawienie raportu finansowego z wydarzenia własnego do 14 dni od zakończenia działania własnego.
 12. Przedstawienie do 31 maja 2015 roku opartego na wzorze przygotowanym przez Fundację raportu końcowego z prowadzonych na jego terenie działań Projektu.
 13. Umieszczanie na wszelkich materiałach sfinansowanych ze środków Projektu informacji o dofinansowaniu projektu, wraz z odpowiednimi logotypami.
 14. Przechowywanie dokumentacji związanej z projektem i jego realizacją do 31 grudnia 2019 roku.
 15. Promowanie projektu i wydarzeń za pomocą własnych kanałów (np. strona internetowa szkoły).