



PRZEWODNIK DLA WNIOSEKODAWCÓW

Polsko-Ukraińskiej Rady Wymiany Młodzieży



PRZEWODNIK DLA WNIOSEKODAWCÓW

Polsko-Ukraińskiej Rady Wymiany Młodzieży

Przewodnik dla wnioskodawców Polsko-Ukraińskiej Rady Wymiany Młodzieży

Autorzy:	Marta Piwka, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Maryia Hlukhava, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Wiktor Wiśniewski, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Edyta Ignatiuk, Stowarzyszenie Aktywne Pogranicze Adam Rębacz, Fundacja „Zielony Stoń”
Recenzja:	Liliana Budkowska, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Agnieszka Guzowska, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji
Redaktor prowadząca:	Barbara Jędraszko
Redakcja językowa:	Barbara Jędraszko
Korekta:	Marta Michalek
Projekt graficzny i skład:	Dima Słupczyński
Projekt okładki:	Dima Słupczyński
Druk:	Top Druk Łomża
Wydawca:	Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Narodowa Agencja Programu Erasmus+ Al. Jerozolimskie 142a, 02-305 Warszawa www.frse.org.pl kontakt@frse.org.pl www.erasmusplus.org.pl



Niniejsza publikacja została wydana na zasadach i warunkach określonych w licencji Creative Commons 4.0 Polska: Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne, na tych samych warunkach (CC BY-NC-SA 4.0 PL).

Więcej informacji: creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.pl

ISBN 978-83-66515-35-2

Publikacja została wydana przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej w ramach programu Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za jej treść.

Publikacja bezpłatna

Cytowanie: M. Piwka i in., *Przewodnik dla wnioskodawców Polsko-Ukraińskiej Rady Wymiany Młodzieży*, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Warszawa 2020.

Czasopisma i portale Wydawnictwa FRSE

[języki: obce]
w szkole

europa

europadesk
Poland

EUROPEJSKI
PORTAL MŁODZIEŻOWY

Więcej publikacji Wydawnictwa FRSE: www.czytelnia.frse.org.pl





Szanowni Państwo,

celem działania Polsko-Ukraińskiej Rady Wymiany Młodzieży, powołanej w 2015 r. na mocy porozumienia między rządem Rzeczypospolitej Polskiej i Gabinetem Ministrów Ukrainy, jest zachęcenie młodzieży z Polski i Ukrainy oraz osób z nią pracujących do podejmowania działań, których konsekwencją będzie wzajemne zbliżanie się i odkrywanie wspólnych korzeni, a także przezwyciężanie uprzedzeń w postrzeganiu wspólnej historii oraz we współczesnych relacjach.

Pierwszy konkurs wniosków na dofinansowanie edukacyjnych projektów młodzieżowych Polsko-Ukraińska Rada Wymiany Młodzieży ogłosiła w 2016 r. W tym roku obchodzimy pięciolecie działalności programu. W okresie tym beneficjenci zrealizowali 300 projektów, w których wzięło udział około 10 000 młodych osób, a Ministerstwo Edukacji Narodowej RP na działania te przeznaczyło kwotę prawie 16 500 000 zł.

Jako członek Rady uczestniczę w jej pracach od początku funkcjonowania programu. Obserwuję, w jaki sposób młodzi ludzie z Polski i Ukrainy mają okazję spełniać swoje marzenia za sprawą działań projektowych. Dzięki dobrowolnemu uczestnictwu w tych inicjatywach i wykorzystywaniu w nich podstawowych zasad edukacji pozaformalnej zdobywają niekwestionowane doświadczenie oraz nabywają umiejętności potrzebnych zarówno w życiu codziennym, jak i w przyszłej pracy zawodowej.

W Państwa ręce oddajemy *Przewodnik* przeznaczony dla organizacji, które miały już możliwość zrealizowania swoich projektów w ramach Polsko-Ukraińskiej Rady Wymiany Młodzieży, a także dla wszystkich zainteresowanych urzeczywistnieniem pomysłów uzdolnionej i ambitnej polskiej i ukraińskiej młodzieży. W publikacji znajdują Państwo inspiracje i przydatne informacje, jak prawidłowo i skutecznie realizować działania projektowe.

Życzę Państwu mnóstwa pomysłów na edukacyjne działania skierowane do młodzieży oraz sukcesów we wprowadzaniu ich w życie!

dr Paweł Poszytek

dyrektor generalny
Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji



WPROWADZENIE	7
1. Czym jest PURWM?	8
1.1. Zasady formalne	8
1.2. Zasady szczegółowe	10
1.3. Zasady jakościowe	10
1.4. Zasady finansowe	11
2. Edukacja pozaformalna jako fundament projektów młodzieżowych w ramach PURWM	13
2.1. Na czym polega edukacja pozaformalna	13
2.2. Metody edukacji pozaformalnej	14
2.3. Integracja	20
2.4. Edukacja międzykulturowa	21
2.5. Włączenie społeczności lokalnej	22
3. Projekt i jego elementy	24
3.1. Motywacja do stworzenia projektu	24
3.2. Potrzeba realizacji projektu	25
3.3. Co to jest cel i jakie są metody jego wyznaczania?	26
3.4. Co to jest rezultat projektu?	27
3.5. Uczestnicy – aktywny udział młodzieży w tworzeniu, realizacji i ewaluacji projektu	28
3.6. Partnerstwo	30
3.7. Przygotowanie projektu (logistyka, bezpieczeństwo, komunikacja)	32
3.8. Implementacja/działanie	34
3.9. Upowszechnianie rezultatów	35
3.10. Promocja a upowszechnianie	36
3.11. Ewaluacja	37
3.12. Zakończenie projektu – raport i dokumentacja	40
4. Projekt online	41
5. Przykłady dobrych praktyk	48
6. Podsumowanie działalności PURWM	60
7. Wybrane statystyki	62
ZAKOŃCZENIE	66
BIBLIOGRAFIA	68







WPROWADZENIE

Celem działalności Polsko-Ukraińskiej Rady Wymiany Młodzieży jest zbliżenie narodów polskiego i ukraińskiego, zwłaszcza młodzieży oraz osób zaangażowanych w pracę z nią i na jej rzecz, dzięki realizacji wspólnych projektów. Wymiana dobrych praktyk, wzbudzanie zainteresowania wspólnymi losami i historią, a także przezwyciężanie stereotypów oraz promowanie postawy tolerancji i solidarności to główne rezultaty działań podejmowanych w ramach Polsko-Ukraińskiej Rady Wymiany Młodzieży. Rada dofinansowuje wybrane w drodze konkursu polsko-ukraińskie projekty, a Narodowa Instytucja Zarządzająca wspiera merytorycznie wnioskodawców i beneficjentów, organizując szkolenia i konsultacje indywidualne.

Oddajemy w Państwa ręce publikację, która dostarczy niezbędnych informacji dotyczących działalności Rady, konkursu wniosków, a także zasad regulujących pracę i obsługę administracyjną Polsko-Ukraińskiej Rady Wymiany Młodzieży.

Życzymy miłej lektury!



1. Czym jest PURWM?

Polsko-Ukraińska Rada Wymiany Młodzieży (PURWM lub Rada) powstała 9 września 2015 r. na mocy porozumienia między Rządem Rzeczypospolitej Polskiej a Gabinetem Ministrów Ukrainy. Podstawą prawną jej działania jest umowa międzyrządowa, która określa główne zadania i cele Rady.

W skład Rady wchodzi osiem osób, po czterech przedstawicieli z każdego kraju. To właśnie oni decydują o podziale i wykorzystaniu środków finansowych oraz ustalają priorytety i kryteria ich przyznawania.

Członkami Rady ze strony polskiej w kadencji na lata 2020–2021 są:

- » Marzena Machalek – sekretarz stanu, Ministerstwo Edukacji Narodowej – przewodnicząca Rady;
- » Sebastian Kęciek – zastępca dyrektora Departamentu Koordynacji Projektów Międzynarodowych, Kancelaria Prezesa Rady Ministrów;
- » Marcin Przydacz – podsekretarz stanu ds. bezpieczeństwa, polityki amerykańskiej, azjatyckiej oraz wschodniej, Ministerstwo Spraw Zagranicznych;
- » dr Paweł Poszytek – dyrektor generalny, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji.

Członkami Rady ze strony ukraińskiej w kadencji na lata 2020–2021 są:

- » Maryna Popatenko – wiceminister, Ministerstwo Młodzieży i Sportu – przewodnicząca Rady;
- » Denys Bloschchynskyy – dyrektor organizacji charytatywnej „Z kraju na Ukrainę”;
- » Iryna Borzova – deputowana, Rada Najwyższa;
- » Oleksandr Yarema – sekretarz stanu w Sekretariacie Gabinetu Ministrów.

1.1. Zasady formalne

Rada ogłasza nabór wniosków raz w roku. Do tej pory ogłoszono pięć konkursów, w ramach których organizacje mogły starać się o dofinansowanie w jednym z trzech formatów:

- » wymiana młodzieżowa – której celem jest wymiana myśli, idei, zainteresowań, realizowana dzięki różnorodnym, spójnym i logicznym metodom edukacji pozaformalnej. Działania mogą odbywać się na terenie jednego z państw (w Polsce lub Ukrainie);
- » spotkania młodzieżowe – których celem jest organizacja wybranego wydarzenia (festiwalu, konferencji, warsztatów itp.). Działania mogą być realizowane na terenie obu państw, w dwóch różnych terminach;
- » projekty promocyjno-informacyjne (projekty informacyjne, promujące i upowszechniające dobre prakty-

ki; publikacje), których celem jest stworzenie produktu promocyjno-informacyjnego na temat współpracy Polski i Ukrainy. Działania mogą być realizowane na terenie obu państw, w dwóch różnych terminach.

Priorytety

Wszystkie projekty w ramach PURWM powinny opierać się na priorytetach corocznie określanych przez członków Rady. To one, wraz z celami ogólnymi, nakreślają specyfikę tematów działań i określają ich ramy, uwzględniając edukacyjne, kulturowe i społeczne konteksty polsko-ukraińskiej współpracy i wynikające z nich potrzeby. Wnioskodawcy we wniosku wskazują jeden wybrany priorytet.

W 2020 r. PURWM zatwierdziła następujące priorytety:

- » odkrywanie wspólnej przeszłości i dziedzictwa kulturowego;
- » nabywanie kompetencji niezbędnych do aktywnego uczestnictwa w życiu społecznym i zawodowym;
- » wzmacnianie współpracy i wymiana doświadczeń w zakresie edukacji technicznej i branżowej;
- » wspieranie aktywnych postaw obywatelskich wśród młodzieży, w tym promocja przedsiębiorczości i wolontariatu;
- » wzmacnianie dialogu międzykulturowego przez budowanie postaw otwartości i zrozumienia wśród młodzieży;
- » wzmacnianie inicjatyw młodzieży z terenów wiejskich i małych miast.

Organizacje wnioskujące

Wnioski mogą być składane przez zarejestrowane zgodnie z prawem Polski lub Ukrainy podmioty, których działalność skierowana jest do młodzieży. Mogą to być organizacje pozarządowe, publiczne i niepubliczne instytucje edukacyjne oraz jednostki samorządu terytorialnego. Wnioskodawcami nie mogą być podmioty komercyjne. Niniejsze przepisy stosuje się odpowiednio do organizacji partnerskich.

Zasady dotyczące ubiegania się o dofinansowanie:

- » wnioskodawca może złożyć tylko jeden wniosek w ramach konkursu;
- » ta sama grupa organizacji/instytucji partnerskich może złożyć tylko jeden wniosek w ramach konkursu;
- » w projekcie muszą wziąć udział minimum dwa podmioty, po jednym z każdego kraju;
- » organizacja partnerska oświadcza w deklaracji, że nie występuje jako partner w więcej niż trzech wnioskach złożonych w konkursie. W innym wypadku ocenie merytorycznej zostaną poddane trzy wnioski, które wpłynęły jako pierwsze;
- » wnioskodawca występuje w konkursie o finansowanie całego projektu, niezależnie od miejsca realizacji projektu;
- » środki finansowe przyznane przez Narodowe Instytucje Zarządzające nie mogą przynosić zysków podmiotom realizującym projekt ani stanowić ich dochodu;
- » podmioty zarejestrowane na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej składają wnioski do Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji w Warszawie. Podmioty zarejestrowane na terytorium Ukrainy składają wnioski do Ministerstwa Młodzieży i Sportu Ukrainy.

Organizacja partnerska

Każdy wnioskodawca musi mieć ukraińską organizację partnerską, z którą przygotowuje i zrealizuje projekt. Możliwe jest wskazanie więcej niż jednej organizacji partnerskiej.

1.2. Zasady szczegółowe

Każdy złożony w konkursie wniosek musi być zgodny z ustalonymi zasadami szczegółowymi:

- » projekt musi zostać zrealizowany w terminie określonym w danym konkursie;
- » czas trwania działania: 5–10 dni, z wyłączeniem podróży (w przypadku spotkań młodzieżowych i projektów promocyjno-informacyjnych mogą odbyć się dwa spotkania po pięć dni każde);
- » wiek uczestników: 14–35 lat, osoby pracujące z młodzieżą niezależnie od wieku (opiekunowie/liderzy grup). Rada priorytetowo traktuje projekty, których uczestnikiem będzie młodzież z mniejszymi szansami;
- » liczba uczestników: 10–40 osób, w tym liczba opiekunów zgodnie z prawem Polski/Ukrainy;
- » wizyta przygotowawcza: 2–3 dni robocze, maksymalnie sześć osób, po trzy z każdego kraju. Wizyta musi odbyć się najpóźniej siedem dni przed działaniem.

Proces wnioskowania

Każdy wniosek musi zostać złożony za pośrednictwem systemu <http://online.frse.org.pl>. Do formularza wniosku należy załączyć:

- » deklarację partnerską – dokument wypełnia i podpisuje organizacja partnerska;
- » oświadczenie wnioskodawcy;
- » dokumenty potwierdzające status prawny wnioskodawcy:
 - organizacje pozarządowe:** aktualny statut, aktualny wyciąg z KRS oraz oświadczenie o nadaniu NIP;
 - instytucje publiczne:** statut, dokumenty powołujące prawnych reprezentantów organizacji oraz oświadczenie o nadaniu NIP. W przypadku posiadania organu prowadzącego należy załączyć dokumenty dotyczące organu i jego przedstawicieli.

1.3. Zasady jakościowe

Zasady jakościowe przyznawania środków finansowych opierają się na wskaźnikach umożliwiających Narodowej Instytucji Zarządzającej ocenę jakości projektów wnioskujących o dofinansowanie. Określają one elementy, które zostają poddane ewaluacji przez ekspertów Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji. Wnioski składane do PURWM muszą odnosić się przede wszystkim do:

- » **edukacji pozaformalnej**

Każdy projekt powinien zostać zrealizowany zgodnie z zasadami i metodologią edukacji pozaformalnej. Oznacza to, że uczestnictwo młodzieży powinno być dobrowolne, a rolą koordynatora jest wspieranie jej w kreowaniu tematyki projektu, w jego realizacji i tworzeniu podsumowania.
- » **równego partnerstwa w realizowaniu projektu**

Mimo dofinansowania jednostronnego (jedna strona stara się o finansowanie dla obu grup) projekt musi zostać zrealizowany w duchu partnerstwa. Jego założenia i przewidziane działania muszą zostać opracowane i zrealizowane przez obu partnerów. W polsko-ukraińskich projektach dofinansowanych przez Radę nie ma gospodarza i gości, są partnerzy, a to oznacza, że zarówno strona polska, jak i ukraińska mają takie same obowiązki i prawa i powinny mieć taki sam wkład w projekt.

» **aktywnego uczestnictwa młodzieży na każdym etapie projektu**

Projekty muszą opierać się na działaniach młodzieży, powinny być przez nią tworzone i realizowane. Tylko wtedy będzie można opracować w pełni edukacyjny projekt z wykorzystaniem edukacji pozaformalnej, której jedną z zasad jest nauka przez działanie. Młodzież powinna mieć decydujący wpływ na wybór tematu projektu, jego program, a także na jego realizację.

» **odpowiedniego zarządzania**

Dobrze zrealizowany projekt to projekt dobrze zaplanowany i dobrze zarządzany. Ważne zatem, aby został dobrze przygotowany, zrealizowany, poddany ewaluacji i wypromowany. Istotne są także aspekty logistyczne i związane z zapewnieniem bezpieczeństwa jego uczestnikom. Zarządzanie projektem można powierzyć młodzieży, pod warunkiem że będzie miała ona wsparcie ze strony koordynatorów/opiekunów projektu.

» **upowszechniania i wykorzystywania rezultatów**

Celem upowszechniania rezultatów jest m.in. pokazanie, że realizowane przedsięwzięcia to nie wyjazdy turystyczne, a projekty edukacyjne, które mają wymierne rezultaty. Ważne, aby zaplanowane rezultaty były realne, możliwe do zrealizowania przez młodzież i adekwatne do podejmowanych działań.

Do sposobów upowszechniania można zaliczyć organizację wydarzenia dla środowiska lokalnego, a elementem wykorzystywania rezultatu projektu jest np. zmiana w sposobie zarządzania, wdrożenie konkretnych programów edukacyjnych czy rozwiązań takich jak gra symulacyjna jako metoda pracy z młodzieżą.

1.4. Zasady finansowe

Proces finansowania projektów opiera się na zasadzie finansowania jednostronnego. Oznacza to, że grupa koordynująca – niezależnie, czy jest grupą goszczącą, czy wysyłającą – aplikuje do swojej Narodowej Instytucji Zarządzającej o środki finansowe na całość projektu, w tym także dla grupy partnerskiej.

Budżet wniosku konstruowany jest w euro. Środki zostają wypłacone po kursie InforEuro z miesiąca ogłoszenia konkursu.

Projekty w ramach PURWM są finansowane w 100%. Co roku Rada ustala stawki w ramach poszczególnych kategorii budżetowych. W Tabeli poniżej przedstawiono stawki obowiązujące w konkursie w 2020 r.

1. CZYM JEST PURWM?

NAZWA KATEGORII	STAWKA	OPIS
Koszty podróży do/z miejsca realizacji projektu	0,17 EUR/km/os.	Stawka obejmuje podróż w dwie strony. Odległość jest liczona w linii prostej z punktu A (miejsce wyjazdu) do punktu B (miejsce przyjazdu/działania) na podstawie kalkulatora: http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/resources/distance-calculator_en
Koszty przygotowania projektu	10% sumy kosztów zakwaterowania i wyżywienia oraz działań (po 5% dla każdego kraju)	Koszty wynikające z projektu, służące przygotowaniu uczestników do spotkania z rówieśnikami. W tym m.in.: ubezpieczenie, koszty spotkań w grupach narodowych, materiały do przygotowania spotkania grup itp.
Koszty wyżywienia i zakwaterowania	projekty realizowane w Polsce: 20 EUR/dzień/os. projekty realizowane na Ukrainie: 15 EUR/os./dzień	Koszty przeznaczone wyłącznie na wyżywienie i zakwaterowanie uczestników i opiekunów.
Koszty działań	projekty realizowane w Polsce: 10 EUR/dzień/os. projekty realizowane na Ukrainie: 10 EUR/dzień/os.	Koszty wynikające z przedstawionego harmonogramu, służące realizacji zaplanowanych działań, w tym koszty transportu lokalnego, materiałów, warsztatów itp.
Koszty upowszechniania rezultatów	do 15% sumy kosztów przygotowania, zakwaterowania i wyżywienia oraz działań	Koszty służące upowszechnianiu rezultatów, które zostały wypracowane przez uczestników. Nie można w nich zawrzeć kosztów promocji całego projektu.
Koszty specjalne	do 1500 EUR na projekt	Koszty związane z uczestnictwem osób z mniejszymi szansami. Koszty te muszą wynikać z potrzeb tej grupy a ich celem jest zapewnienie komfortu pracy uczestnikom z mniejszymi szansami.
Koszty podróży wizyty przygotowawczej	0,17 EUR/km/os.	Stawka obejmuje podróż w dwie strony. Odległość jest liczona w linii prostej z punktu A (miejsce wyjazdu) do punktu B (miejsce przyjazdu/działania) na podstawie kalkulatora: http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/resources/distance-calculator_en
Koszty działań wizyty przygotowawczej	projekty realizowane w Polsce: 20 EUR/dzień/os. projekty realizowane na Ukrainie: 15 EUR/dzień/os.	Koszty związane z organizacją wizyty przygotowawczej, w tym wyżywienie i zakwaterowanie oraz inne.
Koszty projektów promocyjno-informacyjnych	do 1300 EUR na projekt	Koszty wyłącznie na projekty promocyjno-informacyjne. Służą realizacji celów <i>stricto</i> promocyjno-informacyjnych, np. wydaniu publikacji, organizacji spotkań promocyjnych czy wystawy, stworzeniu filmu itp.



2. Edukacja pozaformalna jako fundament projektów młodzieżowych w ramach PURWM

2.1. Na czym polega edukacja pozaformalna

Jednym z głównych założeń edukacji pozaformalnej jest dobrowolność. Właśnie to odróżnia ją od edukacji formalnej (szkoły czy uniwersytetu, gdzie uczeń lub student jest zobowiązany do udziału w lekcji/zajęciach) lub od edukacji nieformalnej, która ma charakter raczej spontaniczny (gdy wyciąga się wnioski z doświadczenia, np. oglądając film przyrodniczy, można dowiedzieć się, jak powstaje deszcz).

Zgodnie z wyjściowym założeniem edukacji pozaformalnej uczestnicy chcą się uczyć, są zainteresowani danym tematem i zaangażowani w poznawanie nowych zagadnień. Podstawą jest założenie, że młodzież jest różnorodna, każdy ma indywidualne talenty, pasje i potencjał do rozwoju. Młodym ludziom często brakuje jednak świadomości własnych atutów w postaci umiejętności miękkich. Projekty młodzieżowe, ze względu na bezpośredni udział młodzieży w koordynacji i tworzeniu takich inicjatyw, dają możliwość odkrywania talentów.

W edukacji pozaformalnej nacisk kładzie się na to, aby młodzi ludzie mogli mieć wkład w prowadzone działania, dlatego warto stworzyć im warunki do tego, aby mogli to robić i odkrywać własny potencjał.

Często mówi się, że edukacja pozaformalna jest uczeniem się przez doświadczenie, dlatego w projektach młodzieżowych najważniejsze jest stworzenie warunków do działania. Uczestnicy za sprawą prób, a czasem błędów zdobywają nowe umiejętności i wiedzę. Etap refleksji pozwala im zastanowić się nad tym, co im dobrze wychodzi, a nad czym muszą jeszcze popracować – w ten sposób kształcą się i odnajdują swoje prawdziwe „ja”. To z kolei ułatwia im wybór dalszych priorytetów życiowych i zawodowych.

Edukacja pozaformalna ma charakter holistyczny – proces uczenia się jest świadomy i polega nie tylko na zdobywaniu nowej wiedzy, ale także daje możliwość rozwoju emocjonalnego i fizycznego. Urozmaicony tryb zajęć grupowych i interaktywnych sprzyja przyswajaniu informacji, a dzielenie się opiniami z innymi uczestnikami pozwala poznać te same zagadnienia z różnych perspektyw, co z kolei sprzyja zwiększeniu tolerancji i empatii.

Partnerskie relacje z prowadzącymi są jednym z ważniejszych elementów edukacji pozaformalnej. Otwierają szerokie horyzonty działania oraz pomagają młodzieży dostrzec w trenerze nie tylko osobę kontrolującą, ale także mentora, który chce nie tylko stworzyć warunki do pracy i rozwoju, ale także zapewniać wsparcie w procesie uczenia się.

Edukację pozaformalną wyróżnia także jej nastawienie na proces, a nie wyłącznie na efekt. Istotne jest to, co dzieje się podczas nauki. To uczący się bierze odpowiedzialność za swój proces edukacji, to od niego zależy, jakie wnioski wyniesie z wymiany młodzieżowej i czego nowego dowie się o sobie i innych.



Chociaż w teorii założenia edukacji pozaformalnej wydają się zrozumiałe, to w praktyce, podczas realizacji projektów młodzieżowych, wiele trudności przysparza oddanie młodzieży „pierwszych skrzypiec” oraz stworzenie im optymalnych warunków do rozwoju nie tylko intelektualnego, ale też emocjonalnego i fizycznego.

2.2. Metody edukacji pozaformalnej

Poniżej przedstawiamy przykłady metod edukacji pozaformalnej, najczęściej używanych podczas realizacji projektów młodzieżowych w ramach PURWM. Wybrane metody spotykają się z pozytywnym odbiorem młodzieży i angażują ją w działanie.

Ice-breaking games

Icebreaker (lodołamacz) to aktywność lub gra, którą wykorzystuje się podczas powitania i rozpoczęcia rozmowy, spotkania, szkolenia, sesji budowania zespołu lub innego wydarzenia. Każda okazja, która wymaga od uczestników współdziałania, także z moderatorem, jest okazją do skorzystania z *ice-breaking games*.

Skuteczny *icebreaker* sprzyja integracji w grupie szkoleniowej lub na spotkaniu, wzmacnia temat konwersacji i ociepla atmosferę w sytuacji, gdy uczestnicy się nie znają. Lodołamacze pomagają członkom grupy zapoznać się, poznać zainteresowania innych uczestników oraz zbliżyć się do siebie w celu stworzenia tzw. MY podczas wymiany młodzieży.

Ten typ aktywności może trwać od 5 minut do godziny, w zależności od rodzaju grupy, jej wielkości i celu zadania.

Energizer

Krótką aktywność, której celem jest pobudzenie grupy do działania, podniesienie poziomu jej energii, koncentracji czy rozluźnienie atmosfery. Dodatkowo ćwiczenia te wprowadzają grupę w spotkanie (przez aktywizację ciała i umysłu do pracy), sprawiają, że zaczyna się ona czuć bezpiecznie, oraz pozwalają osadzić uczestników w miejscu i kontekście, w którym się wspólnie znajdują. Zazwyczaj podobne ćwiczenie stosuje się na początku sesji – by wprowadzić grupę w tryb roboczy – lub w jej połowie – by wzmocnić koncentrację lub by przybliżyć uczestnikom tematykę sesji edukacyjnej.

Ten typ aktywności trwa od 5 do maksymalnie 20 minut.

Team-building (budowanie zespołu)

Aktywność ta przydaje się zarówno podczas zapoznawania się członków grupy, jak i w momencie, kiedy chcemy, aby grupa „zgrała się” przed rozpoczęciem wspólnej pracy. Służy to podniesieniu poziomu współpracy w zespole i zmotywowaniu uczestników do działania. Dzięki aktywności typu *team-building* uczestnicy oprócz świetnej zabawy pracują nad tym, aby poprawić komunikację, nauczyć się konstruktywnego rozwiązywania problemów, udzielania feedbacku, asertywności.

Ten typ aktywności może być krótki, trwa od 30 minut do kilku godzin. Można go podzielić na kilka części.

Gra symulacyjna

Jest to metoda interaktywna, a jednocześnie doskonała zabawa, polegająca na kształtowaniu wybranych postaw i umiejętności dzięki osobistemu zaangażowaniu w osiąganie określonych przez grę celów. Gra tworzy iluzję rzeczywistości, jest wciągająca i pozwala z zaangażowaniem realizować zamierzone cele. W zależności od specyfiki projektu uczestnicy mogą wcielać się w dowolne role: architektów, dziennikarzy, policjantów, prezenterów, prezydentów czy burmistrzów miast, postaci mityczne etc. Charakter poszczególnych ról zależy w pełni od zapotrzebowania tematycznego oraz umiejętności, które uczestnicy mają wypracować, polepszyć lub utrwalić. Najważniejsze podczas gry symulacyjnej jest utrzymanie zainteresowania młodzieży oraz omówienie całej gry i podsumowanie jej wyników.

Ten typ aktywności może trwać do kilku godzin lub nawet dni, w zależności od rodzaju projektu.

Debata

Aktywność, która stwarza uczestnikom pole do komunikacji oraz rozwoju umiejętności wypowiedzania się. Jest to działanie, które doskonale pokazuje, kto pełni jakie funkcje w zespole: kto jest liderem, kto sceptykiem, etc. Debata uczy uczestników bronić swojego punktu widzenia oraz poglądów, pozwala wyćwiczyć umiejętność zrozumiałego i przejrzystego formułowania myśli. Rozwija sztukę wystąpień publicznych. W ramach edukacji pozaformalnej debata pomaga młodzieży usłyszeć siebie nawzajem i poczuć wartość argumentu. Debaty mogą być różne (parlamentarna, interwencyjna, oksfordzka, maczugowa), w zależności od charakteru i tematyki projektu.

Ten typ aktywności może trwać od jednej do kilku godzin, w zależności od grupy i rodzaju debaty.

Teatr Forum

Forma teatru stworzona przez reżysera i pedagoga Augusto Boala, założyciela Teatru Uciśnionych (*Theatre of the Oppressed*). Aktywność Teatru Forum różni się od tradycyjnej formy teatru tym, że daje możliwość „dopisania” dalszego ciągu spektaklu lub jego zmiany przez interwencje, które uczestnicy, tzw. widzowie-aktorzy, samodzielnie podejmują na scenie. Spektakle Teatru Forum tworzone są dla określonych grup, tak by problemy głównego bohatera były tożsame z problemami widzów-aktorów. Celem jest aktywizacja młodzieży i szukanie sposobów rozwiązywania problemów społecznych. Ponieważ uczestnicy spektakli mają możliwość konfrontowania się z własnymi trudnościami i wypróbowywania możliwych sposobów ich rozwiązywania, spektakle są nie tylko wydarzeniami artystycznymi, ale także okazją dla uczestników do rozwijania umiejętności społecznych. Często są wykorzystywane w ramach wymian młodzieżowych, by przybliżyć uczestnikom problemy społeczne, ekonomiczne i emocjonalne, z którymi mierzą się współczesne społeczeństwa. Młodzież jest zazwyczaj bardzo zaangażowana w tego rodzaju aktywność, ponieważ daje jej to poczucie sprawczości.

Ten typ aktywności może trwać od jednej do kilku godzin, w zależności od grupy i tematyki projektu. Należy pamiętać, by wyjaśnić uczestnikom zasady oraz dać im czas na przygotowanie się do spektakli.

Gra miejska

W swojej najprostszej formie gra miejska bazuje na rywalizacji drużyn rozwiązujących rozmaite zadania na szerokim terenie otwartym (miasto, wieś, las). Dzięki dobrze zaprojektowanej grze miejskiej można prze-

kazać bardzo wiele informacji związanych z historią danego miejsca, budynku czy osoby. Waler edukacyjny pokrywa się tutaj z walorem rozrywkowym. Dużą zaletą gier miejskich jest ich wszechstronność. Można je projektować i organizować zarówno dla dzieci i młodzieży, jak i dla dorosłych.

Ten typ aktywności może trwać od jednej do kilku godzin.

World Cafe

Podczas sesji z wykorzystaniem metody World Cafe uczestnicy analizują różne aspekty określonego tematu, pracując równolegle w małych grupach. Facylitator rozbija temat zajęć na kilka zagadnień i do każdego z nich opracowuje zestaw pytań kluczowych, które pomagają podtrzymywać i ukierunkowywać dyskusję. Każde zagadnienie analizowane jest przy innym stoliku. Uczestnicy, podzieleni na kiluosobowe zespoły, przemieszczają się między stolikami, by przedyskutować wszystkie aspekty opracowywanego tematu. Przy stolikach siedzą moderatorzy, którzy kierują rozmową i notują zgłaszane pomysły. Każdy kolejny zespół pojawiający się przy stoliku poznaje efekty pracy swoich poprzedników i bazuje na stworzonym przez nich materiale. Gdy komplet zagadnień zostanie przeanalizowany przez wszystkie grupy robocze, następuje podsumowanie dyskusji: moderatorzy prezentują na forum wszystkie materiały wypracowane przy stolikach.

Ten typ aktywności może trwać od dwóch do trzech godzin, w zależności od zagadnienia i wielkości grupy.

Lodołamacze

» Wywiad

Czas trwania: 20–30 minut

Grupa: 6–20 osób

Sposób przeprowadzenia: uczestników łączymy w pary i prosimy, aby przeprowadzili ze sobą nawzajem wywiady. Najpierw jedna osoba w parze zadaje pytania, a po około 3–4 minutach następuje zmiana. Uczestnicy mogą notować informacje zebrane na swój temat. Po przeprowadzeniu wywiadów uczestnicy przedstawiają swoich rozmówców całej grupie.

Wynik: uczestnicy zapoznali się ze sobą, a także mieli możliwość przećwiczyć prowadzenie wywiadu i prezentację innej osoby.

» Prawda/Falsz

Czas trwania: 10–30 minut

Grupa: 3–30 osób

Sposób przeprowadzenia: każdy z uczestników na małej kartce notuje trzy zdania na swój temat (może to być opis siebie lub krótka historia ze swojego życia). Jedno ze zdań powinno być fałszywe, zmyślane przez uczestnika. Po kilku minutach, kiedy każdy uczestnik warsztatu zanotuje dwa zdania prawdziwe i jedno fałszywe na swój temat, wszystkie osoby wstają, rozmawiają z wybranymi uczestnikami i starają się odgadnąć, które ze stwierdzeń są fałszywe. Ćwiczenie kończy się, kiedy wszyscy opowiedzą już swoją historię, a wszystkie fałszywe zdania zostaną rozpoznane. Dodatkowo, na koniec można nagrodzić osobę, która najczęściej wskazywała nieprawdziwe stwierdzenia.

Wynik: uczestnicy poznali się nawzajem.

» Tic Tac Toe

Czas trwania: 10–30 minut

Grupa: 7–30 osób

Sposób przeprowadzenia: każdy z uczestników rysuje na kartce tabelkę trzy komórki na trzy komórki, gdzie wypisuje swoje pasje (jedna komórka to jedna pasja). Po zakończeniu pracy indywidualnej wszyscy uczestnicy, chodząc po sali, porównują swoje notatki. Kiedy na obu „siatkach” znajdą tę samą pasję, podpisują się pod odpowiednim kwadratem. Zwycięzcą jest uczestnik, któremu uda się zdobyć podpisy innych osób w trzech wierszach (pionowym, poziomym lub ukośnym). Można kontynuować grę, aby zwycięzców było jak najwięcej.

Wynik: uczestnicy poznali się nawzajem, a także włączono tryb rywalizacji.

» Linia

Czas trwania: 10–30 minut

Grupa: 5–50 osób

Sposób przeprowadzenia: uczestnicy muszą bez porozumiewania się i ustnych wskazówek ustawić się w uporządkowanej linii. Linię tworzy się na podstawie z góry określonych kryteriów, takich jak wzrost lub kolor oczu, wiek, doświadczenie itp. Kryteria mogą się komplikować, im bardziej członkowie grupy poznają się wzajemnie.

Wynik: rozwój współpracy zespołowej i komunikacji niewerbalnej.

» LEGO

Czas trwania: 15–60 minut

Grupa: 5–30 osób

Sposób przeprowadzenia: każdy uczestnik otrzymuje zestaw kilku klocków LEGO (identyczne zestawy dla każdego – wystarczy kilka sztuk, około 5–10 klocków na osobę). Zadaniem jest zbudowanie konstrukcji związanej z tematem spotkania. Następnie każdy ma 30 sekund na wyjaśnienie, czym jest jego konstrukcja (np. „mój dom”, „ciekawy eksperyment”, „najfajniejszy komputer wszechczasów”) oraz jaki ma związek z tematem spotkania. Opcjonalnie: figurki/budynki można wykorzystać później, aby ułatwić dyskusję przy stole.

Wynik: uczestnicy wyrazili swoje uczucia i wykazali się kreatywnością.

Aktywności wspierające pracę zespołową i rozwijające myślenie krytyczne

» ZOOM

Czas trwania: 30–90 minut

Grupa: 5–30 osób

Sposób przeprowadzenia: każdy z uczestników otrzymuje kartkę z obrazkiem, której nie może pokazywać innym. Może jedynie tłumaczyć, co znajduje się na obrazku. Ponieważ uczestnicy nie mają żadnych innych zadań, po pewnym czasie zaczynają dostrzegać podobieństwa w opisach i łączyć się w grupy według tych podobieństw. Gdy uczestnicy podzielili się już na grupy, mogą pokazywać swoje obrazki wewnątrz swojej grupy, nadal nie mogą ich jednak pokazywać innym grupom. Po jakimś czasie uczestnicy wspólnie dochodzą do wniosku, że są „połączeni” i że każdy obrazek jest umieszczony na kartce, którą ma ktoś inny, natomiast wszystkie obrazki tworzą wielki obraz ZOOM. Po zakończeniu zadania potrzebny jest czas na refleksję, by każdy mógł omówić, jaką rolę odegrał w rozwiązywaniu zadań i jak się czuł na danym etapie aktywności.

Wynik: uczestnicy rozwijają myślenie krytyczne i pracują w grupie, wyłaniają się liderzy.

» Mission impossible

Czas trwania: 30–90 minut

Grupa: 10–40 osób

Sposób przeprowadzenia: organizatorzy przygotowują listę z zadaniami dla grupy (ilość zadań zależy od liczby uczestników) i rozcinają ją na małe części. Salę do aktywności przygotowują w taki sposób, żeby uczestnicy mogli skorzystać z otaczających ich przedmiotów. Przykładowe zadania: oblicz ilość krajów, które zostały odwiedzone przez uczestników, wymyśl piosenkę projektu, wymyśl logo projektu, pozbieraj najlepsze cytaty od uczestników, zbuduj wieżę, która będzie odzwierciedlała cele projektu, itp. Następnie organizatorzy ustawiają krzesła dla uczestników, przyklejają małe fragmenty listy z zadaniami pod siedzi-ska krzeseł i zostawiają kopertę z informacją („Spójrz pod krzesło”) na środku sali. Następnie włączają muzykę z *Mission impossible*, a facylitatorzy nie ingerują w zajęcia uczestników, nie pomagają im, zostawiając im absolutną swobodę. Gdy uczestnicy otworzą kopertę i znajdą fragmenty listy z zadaniami, można włączyć odliczanie czasu na ekranie, żeby wiedzieli, ile mają czasu na wykonanie zadań. Po wyczerpaniu limitu czasu uczestnicy prezentują wykonane zadania, a następnie omawiają przebieg pracy w zespole.

Wynik: młodzież pracuje w grupie, jest świadoma, które zadania bardziej pasują do pracy w zespole, które mogą być wykonywane indywidualnie; mają poczucie, że projekt należy do nich i że mogą nim zarządzać.

» Budowanie wieży

Czas trwania: 30–90 minut

Grupa: 10–40 osób

Sposób przeprowadzenia: uczestnicy zostają podzieleni na minigrupy. Każdej z nich zostają przekazane materiały do „budowy” (mogą to być np. papier, makaron, *marshmallows*, wszystko zależy od kreatywności organizatorów). Zadaniem każdej z grup jest zbudowanie najwyższej i najtrwalszej wieży. Nazwa budowli może wiązać się z tematyką projektu (np. placówka edukacyjna, ekodom lub wieża edukacji). Jedynym warunkiem pracy jest to, że młodzież w obrębie swojej minigrupy musi w sprawie koncepcji budynku porozumieć się bez użycia słów. Po zakończeniu czasu można sprawdzić, np. przy użyciu linijki, która z grup wzniosła najwyższą wieżę, a potem omówić współpracę, zwłaszcza w kontekście braku możliwości rozmowy.

Wynik: młodzież zdobyła doświadczenie pracy w grupie; wie, że można porozumieć się niewerbalnie; każdy uczestnik wie, jaką rolę zazwyczaj odgrywa w grupie.

Gry symulacyjne stymulujące współpracę i komunikację

» Black/Red

Czas trwania: 50–60 minut

Grupa: 10–40 osób

Sposób przeprowadzenia: w grze biorą udział dwie drużyny (np. po 15 osób każda) i lider. Jego rolą jest omówienie celu gry, początku każdej rundy, zbieranie od drużyn podjętych decyzji, ogłoszenie wyników. Na początku ogłasza się cel gry – „osiągnąć najwyższy wynik pozytywny”. Gra składa się z kilku rund, podczas których każda drużyna musi wykonać ruch, stawiając na „czerwone” lub „czarne”. Decyzję podejmuje się na podstawie opinii zespołu. Jeśli w wyniku dyskusji nie można uzyskać jednogłośnej decyzji, przeprowadza się głosowanie i wybiera się kolor, na który głosowała większość. Oczywiście, dopóki drużyna nie dokona wyboru, nie wie, jakiego wyboru dokonała drużyna przeciwna. Jeśli obie drużyny postawią na „czerwone”, obie drużyny otrzymają minus trzy punkty. Jeśli obie drużyny postawią na „czarne”, obie drużyny otrzymają plus trzy punkty. Jeśli jedna drużyna postawi na „czerwone”, a druga na „czarne”, wtedy

drużyna, która postawi na „czerwone”, otrzyma plus pięć punktów, zaś drużyna, która postawi na „czarne”, minus pięć punktów. W każdym trzecim ruchu (rundzie) punkty zdobyte w tej rundzie zostają podwojone. W ostatnim ruchu punkty zdobyte w tej rundzie zostają potrojone. Gdy gra się kończy, uczestnikom trzeba wytłumaczyć, że zespoły nie rywalizowały ze sobą, a tylko dzięki współpracy mogły osiągnąć najwyższy pozytywny wynik. Najlepiej zadać pytanie, jak przebiegała dyskusja w drużynie, kto z uczestników zajął jaką pozycję, jak uczestnicy czuli się podczas podejmowania decyzji, czy można grę porównać z życiem, jeśli tak, to w jakich aspektach.

Wynik: młodzież zaczyna rozumieć, że często stawia się na rywalizację, tymczasem tylko razem można osiągnąć sukces, zaczyna więc myśleć strategicznie.

» Komunikacja niewerbalna

Czas trwania: 50–120 minut

Grupa: 10–30 osób

Sposób przeprowadzenia: uczestnicy widzą wydzielony za pomocą taśmy kwadrat podłogi wypełniony przypadkowymi obiektami. Każdy z nich ma „ramkę” z taśmy określającą mniej więcej kształty przedmiotu. W ciągu 15 minut uczestnicy muszą zapamiętać, gdzie leżą przedmioty. Następnie dzielą się na mniejsze grupy, w których muszą wymyślić sposób komunikacji bez używania słów. Jedna osoba z zespołu będzie miała zamknięte oczy, ale nadal będzie mogła rozmawiać, natomiast reszta zespołu będzie mogła porozumiewać się tylko za pomocą wcześniej ustalonego sposobu komunikacji. Osoby z zawiązanymi oczami wchodzi na obszar zaznaczony taśmą, na którym obiekty leżą losowo, już nie w swoich ramach. Reszta zespołu musi pomagać osobie z zawiązanymi oczami umieścić obiekty na ich wyjściowych miejscach. Osoba, która nie widzi, nie może wyjść poza obszar, a reszta zespołu także nie może przekroczyć jego granicy.

Wynik: uczestnicy rozumieją, jak działa komunikacja bez słów, jak wydawać polecenia, jak zadawać pytania, aby zostać zrozumianym.

Aktywności związane z prawami człowieka i empatią

» Jeden krok do przodu

Czas trwania: 50–120 minut

Grupa: 10–30 osób

Sposób przeprowadzenia: każdy z uczestników dostaje kartkę z rolą (role zawierają krótką informację o tym, kim jest dana postać, ile ma lat, z jakiego pochodzi kraju, jaki jest jej status społeczny). Żaden z uczestników nie ujawnia swojej roli, jednak ma za zadanie wyobrazić sobie w niej swoje życie, swoją rodzinę, pracę, dom. Po jakimś czasie uczestnicy ustawiają się w linii, a fasilitator zaczyna odczytywać następujące stwierdzenia:

- » Nigdy nie napotkałeś żadnych poważnych trudności finansowych.
- » Masz przyzwoite mieszkanie z telefonem i telewizorem.
- » Czujesz, że Twój język, religia i kultura są szanowane w społeczeństwie, w którym mieszkasz.
- » Inne osoby konsultują się z tobą w różnych sprawach.
- » Nie boisz się, że zatrzyma Cię policja.
- » Wiesz, gdzie zwrócić się o poradę i pomoc, jeśli jej potrzebujesz.
- » Nigdy nie czuleś się dyskryminowany ze względu na swoje pochodzenie.
- » Masz odpowiednią dla swoich potrzeb ochronę socjalną i medyczną.
- » Raz do roku możesz wyjechać na wakacje.

- » Możesz zaprosić przyjaciół na obiad do domu.
- » Prowadzisz ciekawe życie i myślisz pozytywnie o swojej przyszłości.
- » Czujesz, że możesz się uczyć i wykonywać wybrany przez siebie zawód.
- » Nie boisz się prześladowania lub napaści na ulicach lub w mediach.
- » Możesz głosować w wyborach krajowych i lokalnych.
- » Możesz obchodzić najważniejsze święta religijne z rodziną i bliskimi przyjaciółmi.
- » Możesz zakochać się w wybranej przez siebie osobie.

Gdy opis zgadza się z rolą, którą otrzymał uczestnik, robi on krok do przodu. Po 15 pytaniach uczestnicy widzą, w jakim miejscu znajdują się oni sami, a gdzie inne osoby. Potem rozpoczyna się dyskusja na temat roli, jaką odgrywali uczestnicy, czy się w nie wcielili, jak się czuli.

Wynik: uczestnicy wcielają się w rolę grup niefaworyzowanych i dzięki temu łatwiej im zrozumieć, że świat nadal jest pełny dyskryminacji.

» Wywiad

Czas trwania: 20–60 minut

Grupa: 10–30 osób

Sposób przeprowadzenia: grupa została podzielona na pary. Każda para otrzymała długopisy oraz kartki z przygotowanymi wcześniej pytaniami. Poniżej kilka przykładowych pytań:

- » Jakiej muzyki słuchasz?
- » Jak spędzasz wolny czas?
- » Jaki byłeś/jaka byłaś jako dziecko?

Uczestnicy mają 10 minut, by zastanowić się nad tym, jakich odpowiedzi na zadane pytania udzieliłby ich partner/partnerka. Nie wolno im się konsultować ani porozumiewać w żaden sposób. Uczestnicy zapisują na kartkach kolejne odpowiedzi. Następnie w parach porównują je i sprawdzają, czy były trafne. Na zakończenie ćwiczenia przeprowadza się dyskusję, w której mogą przydać się poniższe pytania:

- » Czy trudno było wyobrazić sobie odczucia, zainteresowania i poglądy drugiej osoby?
- » Które pytania sprawiły Ci największą trudność?
- » Jaka była trafność odpowiedzi?
- » Które odpowiedzi były najbardziej zaskakujące?
- » Co stanowiło podstawę wysnuwania określonych wniosków dotyczących partnerki/partnera?

Wynik: ćwiczenie uświadamia, w jaki sposób działa mechanizm kategoryzacji, za sprawą którego ludzie mają łatwość oceniania innych na podstawie bardzo ograniczonych informacji na ich temat. Zjawisko to leży u podstaw stereotypów i uprzedzeń, które prowadzą do dyskryminacji.

Większość z przedstawionych metod może być wykorzystywana w grupach zróżnicowanych wiekowo i do wielu tematów.

2.3. Integracja

Jednym z założeń PURWM jest inspirowanie młodzieży i osób z nią pracujących do wspólnych działań, które pozwolą na wzajemne zbliżenie się. Dlatego integracja dwóch kultur, poszczególnych osób w grupie, znalezienie nowych przyjaciół, rozwój kontaktów osobistych i zawodowych są bardzo ważne w polsko-ukraińskich projektach.

Podczas projektów młodzież pochodząca z różnych – chociaż podobnych do siebie, ale nadal zachowujących pewne różnice – kultur, spotyka się i współpracuje. Taki rodzaj działań jest bardzo ważny w procesie poznawania innej, odrębnej kultury, jej obyczajów i tradycji.

Zadaniem koordynatora projektu jest zapewnienie jak najlepszych warunków do współistnienia dwóch narodowości, poznawania się nawzajem i uczenia się od siebie historii i poglądów na różne aspekty życia. Jednocześnie poznawanie innej osoby i bycie w grupie wiąże się z komplikacjami. Uczestnicy różnią się temperamentami i charakterami. Jedni potrzebują dłuższego czasu na otwarcie się i poznanie innych, drudzy natomiast szybko nawiązują kontakty i bliższe relacje, bez problemu angażują się w nowe znajomości i są otwarci na innych.

Ważne jest więc także dostosowanie zajęć do grupy, tak aby każdy jej członek mógł wybrać własne tempo pracy i sposób współistnienia z pozostałymi uczestnikami. Istotną kwestią jest urozmaicanie sesji edukacyjnych i pracy w grupie lub podczas zajęć indywidualnych. W taki sposób młodzież może lepiej poznać rówieśników, a jednocześnie poczuć się bardziej komfortowo i bezpiecznie. Stworzenie ciepłej i otwartej atmosfery sprzyja integracji, co zwiększa efektywność samego projektu.

2.4. Edukacja międzykulturowa

Integracja i edukacja międzykulturowa przenikają się, sama zaś integracja jest elementem edukacji zarówno pozaformalnej, jak i międzykulturowej.

Rosnący pluralizm oraz współistnienie kultur w społeczeństwach zróżnicowanych kulturowo spowodowały konieczność zwrócenia uwagi na potrzebę stworzenia takiej formy edukacji, której uczestnicy mogliby uczyć się wzajemnie na sobie oddziaływać i funkcjonować z innymi. Ważne jest zatem stworzenie przestrzeni pozwalającej na budowanie międzykulturowości zakładającej interakcje oparte na wzajemnym szacunku.

W ramach projektów PURWM nacisk kładzie się zwłaszcza na edukację międzykulturową w celu przeciwdziałania stereotypom i uprzedzeniom oraz na działania na rzecz rozwoju wartości europejskich. Edukacja ma zapewnić pokojowe współżycie, uczyć tolerancji i empatii wobec innych. Udział w spotkaniu międzynarodowym to otwarcie się na innych. Często osoby, które uczestniczą w działaniach polsko-ukraińskich, różnią się od siebie światopoglądowo, kulturowo, mają różne doświadczenia życiowe. Wiemy, że etap dojrzewania u młodzieży to czas, kiedy człowiek kształtuje się, „odnajduje siebie”, poszukuje wzorców moralnych i wartości.

Wiedza na temat innej kultury i jej obyczajów, odkrywanie wspólnych korzeni to jeden z podstawowych elementów projektów realizowanych w ramach PURWM. Podczas tworzenia projektu należy zastanowić się, czy uwzględnia on wątek międzykulturowości, czy w harmonogramie znalazły się zajęcia, które pozwolą uczestnikom otworzyć się na siebie nawzajem i swoją odmienność i się poznać.

Poniżej przedstawiamy przykłady aktywności, które pozwolą urozmaicić wątek międzykulturowy w ramach projektów PURWM. Metody te są często wykorzystywane przez beneficjentów i pomagają uwzględnić międzykulturowość, kiedy nie jest ona głównym kontekstem projektu.

Zajęcia przygotowawcze

Przed wymianą w ramach PURWM zalecane jest spotkanie z młodzieżą w grupach narodowych, aby przygotować uczestników do bezpośredniego działania, podzielić obowiązki i omówić kwestie związane z podróżą. Przygotowania powinny uwzględniać zajęcia z historii, tradycji, kultury kraju sąsiadującego, stworzenie małego słownika przydatnych słów, ustalenie kwestii bezpieczeństwa oraz niektórych zasad prawnych. Takie przygotowanie pomoże młodzieży poczuć się komfortowo z rówieśnikami już od samego początku inicjatywy.

Wieczór kultur

Daje możliwość zaprezentowania tego, co ważne dla danej grupy czy osoby, np. zainteresowań, talentów, kultury kraju lub regionu. Zalecane jest całkowite oddanie odpowiedzialności za przeprowadzenie wieczoru kulturowego młodzieży, aby poczuła się „gospodarzem” na swojej imprezie i zintegrowała się z uczestnikami z kraju sąsiadującego. Zazwyczaj podobne aktywności organizowane są wieczorem, gdy „oficjalna” część zajęć zakończyła się i młodzież może się pobawić. Można przygotować quiz lub konkurs skojarzeń, nauczyć tańca narodowego, piosenki, przeprowadzić warsztaty kulinarne, ceramiczne, graficzne. Możliwości jest wiele, są ograniczone jedynie wyobraźnią uczestników.

Wycieczki krajobrazowe, spotkania edukacyjne

Są ważnym elementem poznania kultury kraju goszczącego. Podczas spotkań z ekspertami, zajęć edukacyjnych w muzeach, placówkach kultury i instytucjach edukacyjnych uczestnicy poszerzają swoją wiedzę, zyskują inne spojrzenie na pewne aspekty życia i realiów kraju, w którym odbywa się projekt. Takiego rodzaju aktywności wnoszą urozmaicenie, dają młodym ludziom czas, by zapoznać się z tradycją i historią miejscowości lub kraju, w którym przebywają. Przy włączeniu takiej aktywności do harmonogramu należy zadbać o interaktywność zajęć.

Zajęcia służące przełamywaniu barier kulturowych

Różnego rodzaju zajęcia na przełamywanie stereotypów lub uprzedzeń kulturowych pomagają młodzieży spojrzeć na odrębną kulturę z innej perspektywy. Takie aktywności można zorganizować w ramach gry symulacyjnej lub warsztatu, zajęć w minigrupach lub podczas codziennej ewaluacji. Zajęcia służące przełamywaniu barier kulturowych sprzyjają rozwojowi myślenia krytycznego, równocześnie stymulując empatię i tolerancję wobec innej kultury, sposobu myślenia i wartości.

2.5. Włączenie społeczności lokalnej

Jedną z zasad PURWM jest włączanie społeczności lokalnej w działania projektowe. Projekty powinny powodować pozytywną zmianę w życiu wspólnot lokalnych, odpowiadać na ich potrzeby i poprawiać jakość ich życia. Mile widziane jest zaangażowanie i wsparcie miejscowych samorządów i organizacji. Zaangażowanie społeczności lokalnej pomaga zwiększyć widoczność projektu, służy promocji PURWM oraz inicjatyw młodzieżowych.

Społeczność lokalną można włączyć w aktywności projektowe poprzez różne działania:

» zaproszenie eksperta

Jest najprostszą formą włączenia społeczności lokalnej. Dzięki temu działaniu nie tylko młodzież dowie się więcej o temacie przewodnim projektu, ale również ekspert będzie miał okazję poznać organizację oraz zobaczyć, w jaki sposób prowadzone są tego typu wymiany.

» włączanie rodziców i krewnych

Jest wiele sposobów na włączanie rodziny uczestników w organizację projektu, np. można poprosić o przygotowanie potraw, wsparcie logistyczne, zaprosić na wieczór kulturowy w celu opowiedzenia o historii regionu, tradycjach itp.

» **zorganizowanie wydarzenia**

Organizacja wydarzenia lub aktywności, takich jak festiwal, spektakl, gra miejska, flash-mob. Istotne jest zaangażowanie społeczności lokalnej w wydarzenie, aby nie była tylko jego widzem.

» **zaproszenie miejscowych władz**

Wizyta u burmistrza czy zaproszenie miejscowych władz na spotkanie z młodzieżą pomaga uczestnikom dowiedzieć się więcej o miejscowości, w której projekt jest organizowany. Uczestnicy mogą podzielić się z władzami pomysłami na różne inicjatywy lokalne.

» **wizytę w organizacji działającej w miejscowości, w której odbywa się projekt**

Młodzież dowiaduje się o organizacjach działających w tej miejscowości, zwłaszcza o tych, których działalność wiąże się z tematyką projektu. Uczestnicy mają możliwość poznania struktury i działalności organizacji oraz zagłębienia się w inicjatywy lokalne.



3. Projekt i jego elementy

3.1. Motywacja do stworzenia projektu

Motorem działania zawsze jest motywacja i chęć rozwoju. Osoby zaangażowane w realizację projektów PURWM, nauczyciele, trenerzy, pracownicy placówek młodzieżowych i organizacji pozarządowych, mają osobistą motywację, często wynikającą z celów instytucji, które reprezentują. Są to m.in.:

- » chęć zainicjowania współpracy międzynarodowej,
- » misja kształtowania społeczeństwa obywatelskiego,
- » zamiar rozwijania szacunku i tolerancji wobec innych kultur.

Przed stworzeniem pomysłu na projekt w ramach PURWM należy zbadać również potrzeby młodzieży, która projekt będzie współtworzyć. Motywacją muszą wykazać się jednocześnie wnioskodawca i organizacja partnerska.

Motywacja uczestnika do realizacji działań projektowych i udziału w nich wynika głównie z jego potrzeb osobistych i zależy od jego zainteresowań, historii życia, wieku i doświadczenia. Może to być:

- » zainteresowanie tematyką projektu,
- » zainteresowanie edukacją pozaformalną,
- » chęć działania i bycia aktywnym,
- » chęć zmiany i rozwoju osobistego oraz zmiany własnego otoczenia,
- » poznanie innej odrębnej kultury i tradycji,
- » poznanie nowych ludzi.

Na etapie planowania, zwłaszcza w początkowej fazie działania, partnerzy projektowi i uczestnicy są zazwyczaj w pełni zaangażowani. Trzeba jednak pamiętać, że motywacja jest wartością zmienną i może się zmniejszyć. Najważniejsze jest zatem, aby monitorować i utrzymywać odpowiedni jej poziom podczas realizacji całego projektu.

Jednym ze sposobów na to są z pewnością angażujące aktywności i swobodna atmosfera, które zazwyczaj pozwalają młodzieży poczuć się gospodarzami projektu i nie stracić chęci do działania. Współdecyzyjność pomaga maksymalnie zaangażować uczestników w sprawy projektu. Aby odpowiednio zmotywować młodzież i organizatorów, należy rozumieć, jak powstaje motywacja.

W psychologii wyodrębnia się motywację zewnętrzną i wewnętrzną.

Motywacja zewnętrzna to motywacja do otrzymania nagrody (pochwały, dobrej oceny, pieniędzy) i uniknięcia ewentualnej kary lub strat.

Przykład: przygotowanie dobrego wypracowania na temat, który nie za bardzo Cię interesuje, ale chcesz dostać dobrą ocenę i uniknąć złej.

Motywacja wewnętrzna to motywacja do osiągnięcia celu ze względu na własną satysfakcję i spełnienie własnych potrzeb. Osoba nie „musi”, ale „chce”. Robi coś, ponieważ sprawia jej to przyjemność i sprzyja rozwojowi osobistemu. Celem jest nie rezultat, a proces.

Przykład: nauka gry na instrumencie, organizacja wydarzenia charytatywnego.

Podczas projektów realizowanych w ramach PURWM wskazane jest wzbudzanie motywacji wewnętrznej u wszystkich osób zaangażowanych w działania. Ponieważ motywacja wewnętrzna ma dłuższy i trwalszy efekt, pomoże włączyć w projekt osoby, które naprawdę chcą osiągnąć sukces i zrealizować dobrą wymianę. Jeśli zaangażowanie współorganizatorów opiera się tylko na motywacji zewnętrznej, zmniejsza to zaangażowanie osobiste i identyfikację z projektem.

3.2. Potrzeba realizacji projektu

Potrzeba i motywacja są ze sobą powiązane, ponieważ pomysł na projekt powstaje ze względu na potrzeby młodzieży, społeczności lokalnej czy na tle zmian globalnych. Znając potrzeby, łatwo zidentyfikować cele projektu.

Jeśli jest się twórcą projektu, przed jego realizacją i stworzeniem pomysłu warto zbadać potrzeby grupy docelowej. Grupa docelowa w przypadku projektów PURWM to osoby w wieku 13–35 lat z Polski i Ukrainy. Każda z instytucji wnioskujących może dokładniej zdefiniować swoją grupę docelową w ramach zdiagnozowanych potrzeb. Poniżej przedstawiamy metody analizy potrzeb grupy docelowej.

Desk research

Analiza dostępnych danych pozwala stwierdzić, jakie zagadnienia zostały już zbadane i jakie materiały powstały w odniesieniu do problematyki, która interesuje organizację. Pozwala to zaoszczędzić czas, pieniądze i energię, ponieważ nie ma potrzeby zbierania danych, które zostały zebrane i opracowane już wcześniej. Daje to także możliwość określenia kontekstu działań organizacji, postawienia pierwszych hipotez i zweryfikowania założeń. Warto pamiętać, że obecnie mamy dostęp do ogromnej ilości źródeł informacji, z których nie wszystkie są wiarygodne, a część jest nieaktualna. Aby taka analiza miała sens, należy dokładnie wiedzieć, czego szukamy, umiejętnie selekcjonować informacje, oddzielać fakty od opinii, eliminować uproszczone interpretacje, pamiętać, że zarówno dane, jak i ich brak są cennym źródłem informacji. Oczywiście na poszukiwanie informacji trzeba przeznaczyć odpowiednią ilość czasu i uzbroić się w cierpliwość. Analiza zza biurka jest dobrym wstępem do poznania grup docelowych i ich potrzeb, ale nie daje pełnego ich obrazu. Kolejnym krokiem powinny być badania przeprowadzone przez organizację samodzielnie. W zależności od potrzeb można zdecydować się na badania ilościowe, jakościowe lub na połączenie obu tych metod.

Dane ilościowe

Celem badania ilościowego jest poznanie odpowiedzi na pytania: ile?, jak często?. Dzięki niemu można uzyskać informacje na temat wielkości i częstotliwości badanego zjawiska, np. jaki procent mieszkańców danego miasta, miejscowości, regionu, kraju ma dostęp do internetu, czyta prasę codzienną, chodzi do teatru itp. Innymi słowy, można uzyskać ilościowy wskaźnik jakiegoś stanu rzeczy, który chcemy poznać.

Badania ilościowe są na ogół realizowane na podstawie ankiety. Ankieta to zbiór specjalnie dobranych i sformułowanych pytań, na które osoby badane odpowiadają na piśmie. Można ją stosować do badań indywidualnych, choć najczęściej wykorzystuje się ją w badaniach masowych do sondowania poglądów i opinii większych grup społecznych. Metoda ta wydaje się łatwa w zastosowaniu, jednak przygotowanie ankiety wymaga precyzyjnego sformułowania zarówno instrukcji, jak i pytań.

Dane jakościowe

Celem badania jakościowego jest uzyskanie odpowiedzi na pytania: co?, jak?, dlaczego?. Wykorzystując metody jakościowe, można dowiedzieć się więcej o motywacjach, opiniach, preferencjach, postawach, potrzebach i wyobrażeniach osób, z którymi rozmawiamy. Proces przeprowadzania badań jakościowych można przedstawić na prostym schemacie. Punktem wyjścia jest obserwacja. Na jej podstawie zostają sformułowane hipotezy, które następnie są weryfikowane w badaniach z wykorzystaniem specjalnie przygotowanych narzędzi. Zebrane dzięki nim dane zostają poddane analizie. Cykl kończy się ponowną obserwacją, w wyniku której następuje modyfikacja narzędzi lub hipotezy. Taki cykl badawczy można stale powtarzać. Badania jakościowe dają szansę na bezpośrednie i otwarte spotkanie z przedstawicielami grup, z którymi i dla których organizacja chce pracować. Można na bieżąco dopytywać o zagadnienia interesujące badaczy, modyfikować opracowane wcześniej pytania i elastycznie reagować na informacje zwrotne od rozmówców. Może to być spotkanie indywidualne, fokus grupa lub po prostu obserwacja.

Za pomocą wyżej wymienionych badań można zebrać dane ilościowe i jakościowe, które potrzebne są do sprecyzowania potrzeb grupy docelowej. Następnie można przystąpić do wyznaczenia celów projektowych.

3.3. Co to jest cel i jakie są metody jego wyznaczania?

Gdy znane są potrzeby grupy docelowej, a partner i młodzież są zmotywowani do działania, czas przystąpić do wyznaczenia konkretnych celów projektowych. Częstym błędem wnioskodawców jest uznawanie priorytetu PURWM za główny cel planowanego projektu. Jest to nieprawidłowe założenie, które pokazuje, że wnioskodawca nie wyznaczył celów zgodnie z potrzebami uczestników lub nie planuje osiągnąć zamierzonego celu w ramach jednej wymiany młodzieżowej.

- » **Cele projektu muszą określać to, co chcielibyśmy osiągnąć, prezentują określony stan w przyszłości, a to pomaga określić efekty pracy.**
- » **Cel ma odpowiadać na konkretny problem i wynikać z potrzeb grupy docelowej. Często najpierw definiujemy problem, a potem szukamy sposobów jego rozwiązania. Właśnie to rozwiązanie staje się naszym celem.**

Projekty realizowane w programie PURWM powinny mieć cel główny i cele szczegółowe. Cel główny wyznacza nadrzędny kierunek działania, jest sformułowany ogólnie, ale ma konkretne odniesienia do danego projektu. Osiągnięcie celów szczegółowych, których powinno być kilka, spowoduje osiągnięcie celu głównego. Cele szczegółowe powinny być precyzyjne i mogą dotyczyć kilku obszarów problematyki projektu. Należy pamiętać o skonkretyzowaniu celów projektu w taki sposób, żeby były one odpowiedzią na wcześniej zdiagnozowane potrzeby i postawione problemy. To, czy cel szczegółowy projektu jest dobrze i konkretnie sprecyzowany, można sprawdzić za pomocą tzw. metody SMART.

Kryteria SMART w odniesieniu do celów projektów są następujące:

S – *specific (szczegółowy)* – cel musi zostać opisany szczegółowo i dotyczyć problemów konkretnej grupy docelowej;

M – *measurable (miarodajny, mierzalny)* – cel musi przekładać się na konkretne rezultaty i statystyki, które można później przedstawić w raporcie;

A – *achievable (osiągalny)* – cel musi być bezpośrednio skorelowany z rezultatami, ponieważ to właśnie one pokażą, czy udało się osiągnąć założone rezultaty;

R – *relevant (relevantny)* – cel musi być aktualny i przydatny dla grupy docelowej;

T – *timebound (określony czasowo)* – cel musi zostać osiągnięty w pewnym okresie czasowym.

Przykład projektu: inicjacja rozwoju myślenia krytycznego i kompetencji efektywnej komunikacji wśród młodzieży z małych miejscowości w ramach wymiany młodzieży. Po wyznaczeniu celu należy zadać pytania, czy odpowiada on wszystkim kryteriom SMART. Jeśli tak, to jest to ten cel, który da się osiągnąć w ramach Twojego projektu.

Kolejnym sposobem na sprecyzowanie celu jest metoda 5W. Jest prostsza niż SMART, wymaga natomiast większej precyzji w formułowaniu pytań i wskazuje na pewien rezultat działania.

WHO – **kto** – np. pomysłodawca, młodzież, organizatorzy itp.;

WHERE – **gdzie** – w ramach działania, projektu;

WHEN – **kiedy** – określenie czasowe;

WHAT – **co** – konkretny rezultat;

WHY – **w jakim celu** – sformułowanie konkretnej potrzeby i klucza do rozwiązania problemu.

Przykład projektu: organizacja działań międzynarodowych (warsztaty, konferencja, nagranie wideo) w ramach wymiany młodzieży polsko-ukraińskiej w wieku 18–25 lat w celu podniesienia kompetencji liderkich i aktywnych postaw obywatelskich.

Należy pamiętać, że cele projektowe (ogólne i szczegółowe) mają za zadanie zaspokoić potrzeby konkretnej grupy oraz mogą zostać osiągnięte dopiero w trakcie konkretnego działania lub pod jego koniec.

3.4. Co to jest rezultat projektu?

Rezultaty to wyniki projektu. Zostały umieszczone w publikacji tuż po definicji celu, ponieważ muszą bezpośrednio korelować z wyznaczonymi celami i być odpowiedzią na konkretne potrzeby projektowe. Podczas definiowania rezultatów warto pamiętać więc także o celach, aby były one ze sobą bezpośrednio powiązane i osiągalne w ramach przewidzianych działań. Gdy projekt został właściwie zaplanowany i przeprowadzony, rezultaty projektu przynoszą realną zmianę. Rezultaty projektów różnią się w zależności od specyfiki i rodzaju projektu. Mogą to być wytwory materialne/twarde (konspekty, almanachy, badania, strony internetowe) lub miękkie (wiedza, doświadczenie, umiejętności, kompetencje).

Rezultaty twarde: podręczniki, broszury, wystawy, filmiki edukacyjne, gry planszowe, artykuły w gazetach napisane przez uczestników, spektakle teatralne, koncerty muzyczne, akcje charytatywne, festiwale, flash-moby, warsztaty, lekcje, konferencje itp. Należy zaplanować rezultaty tak, żeby wpisywały się w specyfikę projektu

i zostały stworzone podczas lub pod koniec działań projektowych. Młodzież powinna bezpośrednio uczestniczyć w ich tworzeniu.

Rezultaty miękkie: wiedza i doświadczenie zdobyte przez uczestników lub organizatorów (kompetencje liderские, pewność siebie, wiedza o innej kulturze, wiedza na konkretny temat, lepsza znajomość języków obcych, większe umiejętności lub osiągnięcia). Chcąc sprawdzić, czy rezultaty miękkie zostały osiągnięte, należy przeprowadzić dokładną ewaluację po zakończeniu działania/projektu.

Rezultaty indywidualne dotyczą osób i bezpośrednio grupy docelowej (uczestnicy projektu, osoby pracujące z młodzieżą, społeczność lokalna). Przejawiają się np. w formie rozwinięcia kompetencji, poznania nowych osób, większej świadomości kulturowej.

Rezultaty instytucjonalne dotyczą instytucji zaangażowanych w realizację projektu (organizacje partnerskie, placówki edukacyjne w danej miejscowości). Są wśród nich również: rozwinięcie kompetencji kadry, nawiązanie partnerstwa z inną organizacją, zdobycie doświadczenia w realizacji projektów, zmiany w zarządzaniu organizacją.

Rezultaty, podobnie jak cele, muszą być weryfikowalne i mierzalne, a ich miara i skala powinny być znane.

3.5. Uczestnicy – aktywny udział młodzieży w tworzeniu, realizacji i ewaluacji projektu

Udział młodzieży w realizacji projektów PURWM jest naturalnym i oczywistym wymogiem. Jest to grupa docelowa, którą Rada traktuje priorytetowo – na nią ukierunkowano i do niej skierowano wszystkie działania programu. Ocena merytoryczna wniosków o dofinansowanie, wizyty monitorujące oraz raporty końcowe wskazują jednak, że nie wszyscy beneficjenci rozumieją pojęcia „włączanie młodzieży” i „aktywny udział młodzieży”. Częstą przyczyną jest brak zaufania koordynatorów do młodych ludzi, obawy przed ich impulsywnymi decyzjami, które nie będą wpisywać się w działania merytoryczne. W rezultacie udział młodzieży w projektach niekiedy ogranicza się do biernego uczestnictwa i powoduje, że nie zostaje ona włączona we wszystkie etapy realizacji projektu, w tym np. w sprawy administracyjno-logistyczne.

Tymczasem już sam pomysł realizacji projektu powinien pochodzić od uczestników, żeby pobudzić ich i aktywizować do działania, a jednocześnie utrzymać ich motywację. Koordynator projektu powinien odgrywać rolę mentora, ukierunkowywać młodzież w działaniach, być „krytycznym przyjacielem”.

Żle pojmowane uczestnictwo młodzieży może odnosić się do przebiegu całego projektu. Wnioskodawcy często rekrutują młodzież do udziału w działaniach, co jest wskaźnikiem jej biernego uczestnictwa już na etapie tworzenia projektu. Młodzież jest wybierana na podstawie pewnych kwalifikacji i kompetencji językowych, co wyklucza równe szanse uczestnictwa w projektach PURWM.

Uczestnictwo młodzieży na każdym etapie projektu jest jedną z najważniejszych zasad projektów PURWM. Młodzi ludzie powinni na etapie przygotowania podsuwać swoje pomysły, planować działania logistyczne, dzielić się zadaniami, prowadzić sesje edukacyjne, gry, energizery, współtworzyć rezultaty, ewaluację i brać udział w upowszechnianiu wyników. Tylko w taki sposób młodzież uczy się odpowiedzialności, zarządzania projektem, może poznać metody edukacji pozaformalnej, wreszcie, czuje, że może decydować i odgrywać rolę organizatora. Już na starcie zwiększa to motywację i przyczynia się do rozwoju młodzieży, a jednocześnie podnosi jej kompetencje.

Poniżej przedstawiono gradację partycypacji młodzieży według Rogera A. Harta. Model ten nazywa się drabiną partycypacji. Powstał na podstawie badań i działań, które Roger A. Hart podejmował w ramach współpracy z UNICEF, i do dziś uważany jest za jeden z bardziej uniwersalnych modeli. Jest to adaptacja wcześniejszego modelu partycypacji dorosłych, opracowanego przez Sherry R. Arnstein. Drabina partycypacji koncentruje się na zmianie relacji dziecko – dorosły, na oddaniu inicjatywy i realizacji dzieciom, przy wspierającym i doceniającym udziale dorosłych. W swojej teorii Hart pisze o ośmiu szczeblach drabiny partycypacji. Są to:

- » manipulacja – dorośli wykorzystują młodzież do wsparcia swoich projektów i stwarzają wrażenie, że są one inspirowane przez młodzież;
- » dekoracja – młodzi pomagają realizować inicjatywy dorosłych i są włączani do projektu jako „ozdobny dodatek”;
- » pozorność/uczestnictwo na pokaz – młodzi mają niewielki lub żaden wpływ na to, co i jak robią;
- » przydzielenie młodym zadań i informowanie, dlaczego i w jaki sposób są angażowani w dany projekt;
- » decyzje dorosłych, konsultacje i informowanie młodych;
- » inicjatywa dorosłych, decyzje podejmowane z młodzieżą;
- » inicjatywa i kierownictwo młodzieży;
- » inicjatywa młodzieży, decyzje podejmowane w partnerstwie z dorosłymi.

Manipulacja i dekoracja, pozorność to „stopnie niepartycypacyjne”, w których relacje władzy są wyraźnie określone. Mają one na celu „kształcenie” uczestników przez „osoby prowadzące” w celu osiągnięcia pewnego modelu zachowania. Zakładają nierównowagę wiedzy, doświadczenia, uczestnicy muszą się „dopasować” do standardów narzuconych z góry.

Przykład manipulacji: dorośli wykorzystują młodych ludzi do wsparcia swoich projektów, pozorując, że są one inspirowane przez nich, np. dzień informacyjny na temat profilaktyki przeciwdziałania AIDS.

Przykład dekoracji, pozorności: młodzież bierze udział w wydarzeniach, np. śpiewa, tańczy, nosi stroje, których znaczenia nie rozumie.

W przypadku **uczestnictwa na pokaz, przydzielania zadań i rzetelnego informowania** dorośli podejmują decyzje po konsultacji i poinformowaniu młodych. Te stopnie są nazywane **tokenizmami**. Tokenizm to działanie mające na celu sprawienie wrażenia, że dana grupa, np. młodych ludzi, jest włączona w struktury lub działania.

Przykład uczestnictwa na pokaz: samorządy szkolne i klasowe.

Przykład przydzielenia (podziału) zadań i rzetelnego informowania: organizacja szkolnego święta, którego pomysł jest narzucony z góry, jednak uczniowie są samodzielni w podejmowaniu decyzji dotyczących jego szczegółów.

Wyżej opisany rodzaj partycypacji spotyka się czasem w projektach PURWM, kiedy młodzież poznaje szczegóły projektu już po jego akceptacji przez Radę.

Przykład dla sytuacji, gdy dorośli podejmują decyzje po konsultacji i poinformowaniu młodych: Młodzieżowe Rady Uczniowskie.

W przypadku gdy młodzież współdecyduje z dorosłymi inicjatorami, inicjatywa i kierownictwo należą do młodzieży lub gdy młodzież działa przy wsparciu dorosłych – wówczas zaangażowanie młodych

ludzi jest największe, a inicjatywa wychodzi od uczestników i to oni odgrywają rolę organizatora. Nauczyciele i koordynatorzy natomiast występują jako mentorzy i tylko pomagają w prowadzeniu działań lub je moderują.

Przykład sytuacji, gdy młodzi współdecydują z dorosłymi inicjatorami: władze szkoły podejmują decyzję o organizacji koncertu, ale sama jego forma i zaproszenie artystów oraz organizacja pozostają w gestii młodzieży.

Przykład inicjatywy i kierownictwa młodzieży: młodzi inicjują akcje społeczne, budowanie społeczności.

Przykład sytuacji, gdy młodzież działa przy wsparciu dorosłych: idea projektu pochodzi od uczestników, oni realizują całość projektu i zapraszają dorosłych do przyłączenia się i współdecydowania.

Sytuacją idealną w projektach PURWM jest stan, kiedy głównym realizatorem działania jest młodzież, zrozumiała natomiast, że często możliwości młodych ze względu na wiek lub pewne inne ograniczenia nie pozwalają jej na pełną partycypację i decyzyjność.

3.6. Partnerstwo

Projekty w ramach PURWM są projektami partnerskimi. Każdy wnioskodawca powinien mieć instytucję partnerską (szkołę, organizację pozarządową, placówkę edukacyjną) na Ukrainie. W ramach programu ważne jest stworzenie równoprawnego partnerstwa, dzielenie się obowiązkami, wspólne omawianie wszystkich szczegółów projektu, tak aby uniknąć problemów i niedociągnięć. Pierwszą i podstawową kwestią jest to, w jaki sposób znaleźć instytucję partnerską.

Często wnioskodawcy tracą motywację, ponieważ mają pomysł i ochotę na realizację projektu, natomiast nie mają partnera. Poszukiwanie partnera jest bardzo ważnym elementem planowania projektu. Znalezienie odpowiedniego, odpowiedzialnego i zaangażowanego kooperanta owocuje dobrymi rezultatami i zadowoleniem młodzieży. Aby zbudować długotrwałe partnerstwo, należy pomyśleć o znalezieniu instytucji, która ma podobne cele, gdyż taka jednostka pomoże zrealizować wartościowy projekt i pomyśleć o przyszłych wspólnych inicjatywach.

Można **znaleźć instytucję o podobnym profilu** (szkoła poszukuje szkoły), jednak w ramach PURWM cenniejsza jest wspólna wizja projektu. W historii PURWM zdarzają się stałe partnerstwa wśród instytucji działających na różnych szczeblach edukacji (szkoła – stowarzyszenie, dom kultury – szkoła itp.). **Warto sprawdzić, z jaką grupą młodzieży pracuje partner**, czy członkowie grupy już się znają i regularnie się widują, czy jest to stała grupa przyjaciół uczęszczająca do centrum młodzieżowego czy raczej są to wolontariusze w organizacji, którzy pomagają przy jej działaniach sporadycznie. Dobrze, gdy instytucja partnerska stosuje podobne metody edukacji w pracy z młodzieżą i jej tryb pracy odpowiada beneficjentowi. Pomoże to uniknąć niepożądanych problemów w trakcie realizacji projektu. Gdy każda z organizacji na stałe pracuje z określoną grupą młodzieży, ważne, żeby były to osoby w podobnym wieku, o podobnych zainteresowaniach. To bardzo ważny wymóg projektów PURWM. Istotne jest też, by liczba osób była podobna po obu stronach, pomaga to rozwinąć dobre partnerstwo na poziomie uczestników, co może być motywacją do dalszych wspólnych działań.

W poszukiwaniu partnerów, gdy prywatne kontakty nie zadziałały, Rada proponuje następujące rozwiązania:

- » **Baza projektów:** <https://wymianymlodziezy.frse.org.pl/projekty/baza-projektow>
Umieszczono tam projekty realizowane w ramach PURWM, gdzie znajdują się informacje o organizacji partnerskich.
- » **Grupy projektów młodzieżowych na Facebooku** (Youthprojects, YouthExchanges itp.).
Można tam ogłosić, że poszukujemy partnera, i opisać pożądany profil organizacji partnerskiej.
- » **Otłas partner finding tool:** <https://www.salto-youth.net/tools/otlas-partner-finding>
Baza organizacji, gdzie można bezpośrednio znaleźć kontakt do partnera i napisać o swoim pomysłe i chęci współpracy.

Gdy znaleźliśmy już partnera, **warto zainwestować we wspólne planowanie** oraz dokładne określenie podziału obowiązków. Nieścisłości w komunikacji mogą spowodować problemy i konflikty w trakcie działania. Warto **wybrać kanały komunikacji**: e-mail, sieci społecznościowe, komunikatory internetowe oraz skorzystać z aplikacji zarządzania projektami (Slack, Asana), żeby każdy miał wgląd w wyznaczone zadania i oczekiwane terminy ich realizacji.

W PURWM środki finansowe na realizację projektu wpływają do organizacji, która złożyła wniosek o dofinansowanie w swojej Narodowej Instytucji Zarządzającej i otrzymała grant. Świadomość tego, że beneficjent środków odgrywa rolę głównego organizatora i ponosi większą odpowiedzialność, często powoduje mniejsze zaangażowanie partnera, zwłaszcza gdy projekt jest organizowany w jego kraju. Partner przyjmuje rolę „gościa” i nie włącza się w organizację projektu.

Nie trzeba bać się oddać partnerowi „pałeczki” czy zaufać młodzieży. Pomoże to zachować równowagę w polsko-ukraińskich działaniach.

Przy pierwszej wspólnej realizacji projektu warto przeprowadzić wizytę przygotowawczą. Stworzy ona możliwość poznania organizacji partnerskiej i uczestników, przeanalizowania planu działań i określenia spodziewanych rezultatów oraz metod ich upowszechniania. Podczas wizyty poznacie się osobiście, omówicie szczegóły spotkania, możecie też sprawdzić warunki zakwaterowania.

Cele wizyty przygotowawczej:

- » poznanie organizacji partnerskiej i liderów grup młodzieżowych,
- » podział obowiązków,
- » omówienie sposobu komunikacji między organizatorami i młodzieżą,
- » dopracowanie działań zaplanowanych w harmonogramie,
- » sprawdzenie warunków zakwaterowania i wyżywienia,
- » podpisanie umowy partnerskiej.

Wizyta przygotowawcza powinna odbyć się przed realizacją projektu (najpóźniej siedem dni przed rozpoczęciem działania) i może trwać od dwóch do czterech dni. Zalecamy zaangażowanie młodzieży w wizytę przygotowawczą, gdyż zwiększa to szansę na głębsze włączenie uczestników w organizację projektu.

Podpisanie umowy partnerskiej jest dość ważne na etapie realizacji projektów PURWM. Pomaga doprecyzować podział obowiązków i podział środków finansowych. Nie jest to wymogiem programu, ale zapobiega powstawaniu problemów i konfliktów.

Równe partnerstwo jest jedną z głównych zasad Rady, która opiera wszystkie działania na wspólnym i równym zaangażowaniu po obu stronach. Obie organizacje, bez względu na to, czy jest to koordynator, czy partner, powinny mieć podobny wkład merytoryczny i logistyczny w projekt. Daje to możliwość poznania organizacji partnerskiej, nowych ludzi, zbudowania zaufania i stałej współpracy.

3.7. Przygotowanie projektu (logistyka, bezpieczeństwo, komunikacja)

Często nowy wnioskodawca skupia się na samym działaniu (wymianie młodzieży) jako na całości projektu. Natomiast jeszcze większą rolę odgrywa etap przygotowania do działania i organizacja logistyczna projektu.

Transport

Warunkiem odbycia wymiany jest przyjazd do kraju goszczącego. Należy zadbać o to, żeby każdy z uczestników dotarł na miejsce. To jedno z najważniejszych zagadnień nie tylko dla organizatorów, ale również dla młodzieży, zwłaszcza tej, która jeszcze nigdy nie wyjeżdżała za granicę.

Gdy uczestnicy docierają na miejsce działania oddzielnie, należy zebrać niezbędne informacje w kwestii dojazdu lub podpowiedzieć, które środki transportu będą wygodniejsze i szybsze w ramach dostępnego finansowania. Można poprosić uczestników strony przyjmującej, by odebrali uczestników ze strony partnera projektu z dworca i pomogli w dotarciu do miejsca działania, albo wynająć transport, który dowiezie ich do ośrodka noclegowego. Druga opcja jest szczególnie polecana, gdy ośrodek noclegowy znajduje się poza miastem i dojazd do niego jest utrudniony.

Często do tego celu wynajmuje się **autokar**, aby wspólnie podróżować do miejsca projektu. Jest to bardzo wygodne i organizacyjnie dość proste, ponieważ nie wymaga większego zaangażowania logistycznego. Gdy beneficjent decyduje się na takie rozwiązanie, najlepiej zrobić rozeznanie cenowe i zarezerwować autokar z wyprzedzeniem.

Podróż samolotem jest najszybszym sposobem dotarcia na miejsce realizacji projektu. Oferty tanich linii lotniczych dają możliwość, by zmieścić się w zaplanowanych w projekcie kosztach transportu. Żeby odpowiednio tanio kupić bilety, należy znać dokładny skład grupy podróżującej. Bilety są imienne, więc nagłe zmiany i rezygnacja z uczestnictwa będą powodować straty finansowe. Z drugiej strony samolot to rozwiązanie najmniej ekologiczne, dlatego też, jeśli możliwe jest zorganizowanie **przejazdu pociągiem**, lepiej skorzystać właśnie z tej opcji.

Poruszanie się po mieście także wymaga wcześniejszego przemyślenia i dobrej organizacji. Gdy grupa ma zajęcia w różnych lokalizacjach lub musi się przemieszczać, warto zadbać o bilety grupowe na transport publiczny lub zorganizować autokar, który szybciej dowiezie całą grupę w miejsce docelowe.

Przypominamy! Zakup biletów oraz wynajęcie autokarów w ramach poruszania się w trakcie działań finansowane są z kosztów działań.

Zakwaterowanie

Planując wspólne zakwaterowanie (jest ono wymagane przez PURWM, ponieważ sprzyja większej integracji i przenikaniu się kultur; codzienne spędzanie czasu ze sobą wzmacnia poczucie wspólnoty), należy zapoznać się z ofertą cenową w wybranym miejscu. Przed przystąpieniem do poszukiwania zakwaterowania warto pomyśleć o grupie młodzieży. Jeśli wśród uczestników są osoby z niepełnosprawnościami, należy sprawdzić, czy teren

ośrodka noclegowego jest przystosowany dla takich osób. Ważną cechą ośrodka noclegowego będzie posiadanie sali konferencyjnej wyposażonej w sprzęt niezbędny do prowadzenia zajęć, takich jak rzutnik, tablica czy inne narzędzia niezbędne do realizacji projektu.

Gdy w miejscu zakwaterowania jest otwarta przestrzeń czy strefa zielona, można tam prowadzić zajęcia plenerowe. Młodzież będzie mogła „przewietrzyć się” i odpocząć od zamkniętej sali konferencyjnej. To doskonałe miejsce na wspólne gry i zabawy.

Przy wyborze ośrodka noclegowego warto mieć na uwadze kwestie finansowe. Jest wiele możliwości zakwaterowania dla grup zorganizowanych. Ośrodki młodzieżowe, domy spotkań młodzieży, hostele, schroniska młodzieżowe oferują konkurencyjne ceny, zatem warto skorzystać z takiej możliwości.

Podczas zakwaterowywania można podzielić młodzież w taki sposób, żeby zamieszkiwała w grupach międzynarodowych (ale zachowując podział ze względu na płeć), będzie to sprzyjać lepszemu poznaniu się i integracji.

Wyżywienie

Jest jedną z podstaw przygotowania projektu, ponieważ głodny uczestnik na pewno szybko straci motywację i chęć do działania, a ewaluacja będzie bazować na negatywnej opinii z tym związanej. Gdy ośrodek dysponuje ofertą żywieniową, warto zapytać, czy uwzględni ona preferencje żywieniowe (należy przeprowadzić ankietę wśród uczestników, z pytaniami o alergie oraz specjalną dietę). Czasem uczestnicy chcą wspólnie przygotowywać posiłki, dlatego też należy pomyśleć o dokładnym menu i zakupach, podziale obowiązków (przygotowanie, zmywanie, sprzątanie), tak żeby proces wspólnego gotowania nie przyczynił się do powstania trudności. Inną możliwością jest zamówienie cateringu, który może być dowożony na określoną godzinę i w wybrane miejsce. Jedzenie jest bardzo ważnym elementem realizacji działań projektowych. Jest ono powiązane z kulturą, tradycją, etyką i religią. Trzeba o nie bardzo zadbać, biorąc pod uwagę preferencje żywieniowe uczestników.

Szczególne potrzeby

Projekty PURWM zakładają włączanie osób z mniejszymi szansami. Ważne jest stworzenie atmosfery różnorodności i tolerancji, dlatego największe wsparcie uzyskuje właśnie młodzież z mniejszymi szansami.

Przed rozpoczęciem projektu warto zadbać o to, by podczas działań projektowych każda osoba czuła się komfortowo i nie napotykała ograniczeń w porównaniu z innymi uczestnikami. Każdy z uczestników jest inny i ważne jest traktowanie odmienności jako rzeczy naturalnej.

Gdy w projekcie uczestniczą osoby z niepełnosprawnością ruchową, umysłową lub osoby ze środowisk defaworyzowanych, warto zadbać o dodatkową opiekę dla nich. Dzięki dodatkowemu opiekunowi osoby z mniejszymi szansami będą mogły lepiej funkcjonować w gronie uczestników. Przy organizacji aktywności należy pamiętać, aby działania, zajęcia i gry były dostępne dla wszystkich i nie stwarzały sytuacji, w których osoba ze szczególnymi potrzebami będzie czuła się niekomfortowo.

Kwestie bezpieczeństwa

Kwestie bezpieczeństwa są bardzo ważnym aspektem działań PURWM i muszą zostać omówione z partnerem projektu i młodzieżą jeszcze przed rozpoczęciem spotkania. Dając swobodę działania uczestnikom, warto przemyśleć wszystkie aspekty bezpieczeństwa, zwłaszcza gdy dotyczy to aktywności na terenie otwartym.

W ramach kosztów przygotowań należy wykupić dla uczestników ubezpieczenie na czas podróży i działań projektowych. Eliminuje to ryzyko poniesienia kosztów w przypadku nieszczęśliwych wypadków.

Przed rozpoczęciem działania należy sprawdzić, czy uczestnicy i opiekunowie mają ubezpieczenia zdro-

wotne. Warto zadbać o ubezpieczenie przy organizacji przedsięwzięć, które niosą ze sobą ryzyko (gry i zabawy ruchowe na otwartej przestrzeni, mecze, spływy kajakowe, wyjścia w góry).

Warto na samym początku działania **podpisać umowę z uczestnikami**, która będzie określać pewne zobowiązania w trakcie jego realizacji. Taka umowa ma moc prawną i zapewnia poczucie odpowiedzialności oraz zabezpiecza organizatorów na wypadek nieprzewidzianych trudności.

Komunikacja z rodzicami/opiekunami prawnymi

Jeśli w grupie są osoby niepełnoletnie, należy zadbać o dobrą komunikację z ich rodzicami/opiekunami prawnymi, ponieważ to oni – oprócz organizatorów i uczestników – są trzecią stroną decydującą.

Aby zapobiec późniejszym ewentualnym nieporozumieniom, należy stworzyć kanały komunikacyjne, np. chat grupowy z rodzicami, czy włączyć ich do grupy na portalu społecznościowym, gdzie codziennie będzie zamieszczana relacja z działań projektowych. Informacje można przysyłać również e-mailem. Ważne, aby opiekunowie znali szczegóły wymiany, takie jak miejsce zakwaterowania, kontakty do organizatorów, harmonogram działań, skład grupy.

Przygotowanie uczestników

Przygotowanie uczestników jest jednym z podstawowych działań w ramach PURWM. Najlepiej zebrać uczestników w grupach narodowych, żeby omówić wszystkie szczegóły projektu, takie jak:

- » kwestie bezpieczeństwa,
- » podział obowiązków,
- » podpisanie umowy między uczestnikiem a organizatorem,
- » kwestie logistyczne,
- » przygotowanie językowe,
- » przygotowanie kulturowe.

Takiego rodzaju spotkanie przygotowuje młodzież na obcowanie z nową kulturą, stworzy możliwość zadania pytań i bezpośrednio włączy ją w organizację projektu.

Poznanie się uczestników można rozpocząć już na wczesnym etapie realizacji projektu. Może ono dotyczyć grona krajowego i międzynarodowego. Warto wykorzystać sieci społecznościowe, w których młodzież zazwyczaj się ze sobą komunikować i poznawać. Już na tym etapie można zlecić uczestnikom zadanie przygotowania posta z informacjami o sobie lub nagranie filmiku o kulturze swojego kraju.

3.8. Implementacja/działanie

Działaniem nazywamy bezpośrednie spotkanie młodzieży. Warto zadbać o to, aby w trakcie działań wykorzystywać różne metody edukacji pozaformalnej i przede wszystkim dobrze przemyśleć harmonogram aktywności, tak by był edukacyjny i rozwojowy oraz umożliwiał zrealizowanie założonych celów projektu.

Harmonogram działań powinien uwzględniać wszystkie etapy rozwoju dynamiki grupowej (fazę poznania, fazę integracji, fazę znużenia i fazę pożegnania).

Faza poznania – uczestnicy poznają się. Na tym etapie należy włączyć aktywności, które pozwolą na otwarcie się nawzajem, takie jak łodołamacze, gry i aktywności na poznawanie imion. Młodzież powinna zostać wprowadzona w tematykę projektu.

Faza integracji i kreatywności – młodzież już się zna i zaczyna dzielić się na mniejsze grupy narodowe lub mieszane. Przy organizacji aktywności w tej fazie najlepiej przygotować zajęcia w grupach mieszanych, do których uczestnicy zostaną wybrani losowo. Młodzież będzie miała okazję popracować z kolegami z innego kraju. W fazie integracji należy pracować nad głównym tematem projektu, zaplanować działania na rozwój kompetencji miękkich przydatnych w rozwoju osobistym, a także nad poznaniem innej kultury i światopoglądu (praca nad tematem projektu, zajęcia na empatię i tolerancję, poznanie odrębnych opinii, praca w mieszanych minizespołach).

Faza znużenia – czas na przeprowadzenie ewaluacji częściowej. Można zapytać młodzież, czego dotychczas się nauczyła i jakie umiejętności rozwinęła. Warto podsumować minione dni i dokonać ich analizy. To dobry moment na wprowadzenie ewentualnych zmian w działaniach, zgodnie z uwagami uczestników. Na tym etapie warto na jakiś czas zmienić lokalizację, żeby pomóc uczestnikom „odświeżyć” głowy i nie zmuszać ich do siedzenia stale w jednym miejscu. Można zorganizować spotkanie z osobami z zewnątrz, ekspertami, wycieczkę edukacyjną lub grę miejską (ewaluacja częściowa, zmiana lokalizacji prowadzenia warsztatów, wycieczka edukacyjna, spotkanie z ekspertami).

Faza pożegnania – czas na zakończenie i finałową ewaluację działań oraz ich podsumowanie i przedstawienie rezultatów projektu. Zazwyczaj projekt kończy się prezentacją rezultatów stworzonych w trakcie spotkania (jest to np. koncert, wystawa, zbiór artykułów). Młodzież może zorganizować uroczyste pożegnanie. Warto dokładnie podsumować odbyte aktywności poprzez ewaluację końcową, tak aby uczestnicy wypowiedzieli się, co osiągnęli i czego się nauczyli. Można przeprowadzić ankietę lub rozmowę ewaluacyjną, aby zebrać dane ilościowe osiągniętych rezultatów projektu.

3.9. Upowszechnianie rezultatów

Projekt nie kończy się po zakończeniu działania. Wtedy bowiem zaczynamy zbieranie danych jakościowych i ilościowych oraz upowszechnienie wyników projektu.

Upowszechnianie rezultatów zwiększa widoczność i oddziaływanie na większą grupę odbiorców oraz jest niezbędną częścią realizacji każdego projektu.

W celu upowszechniania rezultatów należy **wyznaczyć konkretną grupę docelową** lub grupy docelowe, mając na uwadze:

- » wiek grupy docelowej,
- » status (pracownik, uczeń, władza lokalna),
- » pochodzenie geograficzne (mieszkańcy wsi czy większej aglomeracji),
- » najczęściej używane kanały komunikacji (internet, prasa, radio, telewizja).

Powierzchniowa analiza grupy docelowej może skutkować słabą widocznością projektu oraz niemożnością dotarcia do odpowiedniego odbiorcy, co zmniejsza efekt oddziaływania całego projektu.

Kanały upowszechniania muszą być dobrane zgodnie z wybraną grupą docelową, tak aby mieć pewność, że dotrą do niej upowszechniane rezultaty. Kanały powinny być zgodne ze specyfiką rezultatów, np. artykuł prasowy – gazeta; gra planszowa – warsztaty w szkołach; filmik – Youtube, inne strony internetowe.

Kanały i narzędzia upowszechniania to:

- » media tradycyjne (telewizja, radio, prasa, druk);
- » internet (sieci społecznościowe, boty czatowe, kanały Youtube, strony internetowe, portale informacyjne);
- » spotkania (szkolenia, seminaria, warsztaty, dyskusje);
- » wystawy (obrazów, projektów architektonicznych, zdjęć);
- » imprezy publiczne (konferencje, spektakle, koncerty, festiwale).

Tworzenie przekazu – podczas tworzenia przekazu najczęściej popełnia się błędy, ponieważ rezultat zostaje zepchnięty na drugi plan, a skupiamy się na opowiadaniu o zrealizowanych działaniach. Należy pamiętać, że to rezultat jest najważniejszy i uwaga powinna skupiać się na nim.

Charakter przekazu – należy wybrać odpowiedni język upowszechniania, w zależności od grupy docelowej, do której się zwracamy. Język i forma są bardzo ważne, gdy chcemy efektywnie dotrzeć do odbiorców. Wszystkie powyższe elementy upowszechniania pozwolą na to, by projekt i jego rezultaty stały się widoczne, a także, by etap upowszechniania został zrealizowany pomyślnie.

3.10. Promocja a upowszechnianie

Bardzo często wnioskodawcy mylą pojęcia „**promocja**” i „**upowszechnianie**” ze względu na podobieństwo narzędzi wykorzystywanych w obu tych działaniach.

Promocja zajmuje się informowaniem o przebiegu projektu i może być realizowana w trakcie całego projektu (przygotowanie, działanie, zakończenie).

Upowszechnianie wyników ma na celu pokazanie rezultatów, a przekaz skupia się na produkcie i jego utrwaleniu.

Należy pamiętać, że w każdym działaniu upowszechniającym występują elementy promocji, natomiast nie w każdych działaniach promocyjnych występują elementy upowszechniania rezultatów.

ELEMENT	UPOWSZECHNIANIE	PROMOCJA
Produkt	rezultat	projekt (działania, uczestnicy)
Grupa docelowa	nauczyciele, rówieśnicy, lokalna społeczność	nauczyciele, rówieśnicy, lokalna społeczność
Narzędzia	internet, media, druk	internet, media, druk
Treść/przekaz	o rezultacie i jego pozytywnym oddziaływaniu	o zaletach projektu i działaniach

W poniższej tabeli przedstawiamy przykłady rezultatów.

REZULTAT	PROMOCJA	UPOWSZECHNIANIE
pen-drive	x	
akcja charytatywna	x	x
koncert	x	x
spektakl	x	x
wystawa	x	x
flash-mob	x	x
koszulka	x	
powerbank	x	
cukierki	x	
strona internetowa	x	x
gra planszowa	x	x

3.11. Ewaluacja

Ewaluacja stanowi integralną część projektów PURWM i zaczyna się jeszcze na etapie planowania wymiany. Jest to analiza naszych oczekiwań. Pomaga przejść przez świadomy proces uczenia się nie tylko uczestnikom, ale i organizatorom, nauczycielom i wszystkim osobom zaangażowanym w realizację projektu.

Jak już wiemy, ewaluacja to proces analizy zaplanowanych celów działań i metod, który przebiega nie tylko wśród uczestników, ale również wśród wszystkich osób, które są zaangażowane w projekt. Dlatego, żeby ewaluacja przyniosła spodziewane efekty i była użyteczna, należy poprawnie dobrać metody ewaluacji.

Ewaluacja często jest postrzegana w kontekście zakończenia projektu, zbioru danych ilościowych otrzymanych za pomocą ankiety. I to też jest prawda. Natomiast należy pamiętać, że planowanie ewaluacji powinno przebiegać równolegle z planowaniem projektu i mieć na niego wpływ. Najlepiej na początku sporządzić plan ewaluacji, który będzie zawierał następujące elementy: cele ewaluacji, odbiorcy, dla kogo sporządzana jest ewaluacja, kto ją przeprowadzi.

Na etapie przygotowania należy zebrać oczekiwania i obawy uczestników w grupach narodowych, przeprowadzić z nimi rozmowę, wywiad, zrobić krótką ankietę lub quiz, który pomoże ustalić, dlaczego uczestniczą w projekcie oraz czego chcą się nauczyć i w jaki sposób się rozwinąć. Pomoże to zmodyfikować harmonogram w taki sposób, aby oczekiwania uczestników zostały spełnione, a projekt był dla nich użyteczny.

W trakcie działania warto włączyć ewaluację jako proces świadomego uczenia się. Codzienna ewaluacja jest przydatna do śledzenia postępu działań projektowych i monitorowania, w jaki sposób przebiega wymiana oraz czy zaistniały jakieś problemy czy trudności, na które trzeba szybko zareagować. Codzienną ewaluację można zorganizować w minigrupach, narodowych lub mieszanych. Dobór metod zależy od celów ewaluacji i projektu, od liczby uczestników, grupy wiekowej i stopnia ich otwartości. Codzienne zbieranie opinii daje możliwość śledzenia przebiegu wymiany, a jednocześnie uczy młodzież sztuki mówienia o swoich emocjach i uczuciach oraz wyrażania własnych opinii.

Poniżej podajemy przykłady metod ewaluacyjnych, które mogą być przydatne podczas realizacji ewaluacji w fazie początkowej i końcowej, jak również w trakcie trwania spotkania. Ponieważ zazwyczaj uczestnikami projektu są młodzi ludzie, podajemy przykład metod, które będą angażujące i twórcze, a jednocześnie przydatne w codziennej ewaluacji.

Ewaluacja początkowa i końcowa

Jak już zaznaczono, żeby rozpocząć ewaluację, trzeba określić cele, które chcemy osiągnąć. Dlatego na początek działania lub jeszcze przed jego rozpoczęciem to uczestnicy i organizatorzy muszą określić swoje cele.

Metody zbioru oczekiwań i obaw

» Tarcza, pizza, ciasto, pajęczyna

Każdy z uczestników anonimowo pisze na oddzielnych kartkach swoje oczekiwania i obawy dotyczące udziału w projekcie lub wypisuje cele, które chce osiągnąć podczas wymiany. Przykleja kartki na planszę z narysowanym kołem (można ją nazwać pizzą, tarczą lub pajęczyną) z wyznaczonym środkiem. W trakcie działania uczestnik może podchodzić do koła i zmieniać pozycję swojej kartki, w zależności od tego, na ile jest się blisko do realizacji celu lub spełnienia oczekiwań (im bliżej centrum koła, tym bliżej spełnienia oczekiwań). Pod koniec działania każdy uczestnik może określić, na ile jego pozycja zmieniła się w stosunku do początku spotkania. Każdy może przemyśleć, co trzeba byłoby poprawić, żeby osiągnąć wyznaczone cele.

» List do siebie

Uczestnicy na początku piszą do siebie list. Może to być również e-mail lub sms (zależy od grupy wiekowej i tematyki projektu) z określeniem tego, jak się czują na początku projektu, dlaczego biorą w nim udział i w jakim kierunku chcieliby się rozwinąć. Po zakończeniu działania, z biegiem czasu, koordynatorzy wysyłają do uczestników ich listy, a ci mogą sprawdzić, czy udało im się zrealizować cele, porównując swój stan przed działaniem i po jego zakończeniu.

» Ankieta online

Można przeprowadzić ankietę na początku i pod koniec spotkania. Pomoże ona zebrać dane ilościowe i indywidualne. W internecie dostępne są formularze ankiet online, wygodne w użyciu w celu zebrania danych statystycznych, a młodzież chętnie korzysta z narzędzi wirtualnych.

» Wywiad trójkątny

Jest to metoda przeprowadzenia wywiadu z pytaniami, które mają na celu zbadanie poziomu satysfakcji i przebiegu projektu wśród uczestników, z włączeniem osoby z zewnątrz. Może to być osoba z organizacji, której uczestnicy nie znają. Dobrani losowo uczestnicy biorą udział w wywiadzie, a następnie taki sam wywiad odbywa koordynator z osobą z zewnątrz. W taki sposób organizatorzy mogą dowiedzieć się, czy mają opinie podobne do opinii uczestników.

Ewaluacja codzienna

» Dziennik uczenia się

Na początku działania uczestnicy otrzymują tzw. dzienniki. Mogą to być zeszyty lub notesy, w których określają cele osobiste, jakie chcieliby osiągnąć w ramach działań projektowych. Następnie, codziennie zapisują swoje postępy i omawiają je w parze z innym uczestnikiem. Pod koniec działania mogą ocenić, czy udało im się osiągnąć wyznaczone cele i co jeszcze mają do zrobienia w tym zakresie.

Wskazówka dla koordynatora: najlepiej przygotować dziennik z pytaniami, które mogą stymulować uczestników do działania i autorefleksji.

» Minigrupa refleksyjna

Na początku działania grupa zostaje podzielona na „minirodзинki”. Raz dziennie każda z „rodzinek” w swoim gronie omawia, co było dobre lub co było do poprawy w danym dniu działań. Każdego dnia najlepiej wyznaczać małe zadania lub stawiać pytania, które będą przydatne podczas refleksji. Codziennie jedna osoba będzie zbierała informacje ogólne (pozostawiając opinie w formie anonimowej), a także będzie opracowywać mały raport dla koordynatorów, aby mogli zareagować na rozpoznane problemy.

» Koło satysfakcji

Każdy z uczestników rysuje koło satysfakcji, w którym zaznacza pewne aspekty projektu (nauka, uczestnicy, program, wyżywienie itp.). Musi zarysować każdy z aspektów w zależności od stopnia zadowolenia. Centrum koła 0 – w ogóle nie jestem zadowolony, skraj koła 10 – jestem bardzo zadowolony.

» Pięć palców

Każdy z uczestników na kartce A4 odrysowuje swoją rękę. Na każdym narysowanym palcu odpowiada na pytania, które są zapisane na tablicy, np. co mi się dzisiaj udało?, co mi się nie udało?, jaki był magiczny moment podczas dzisiejszego dnia?, co można poprawić?, czego się dowiedziałam/dowiedziałem?

» Przyjaciel do nauki (*Learning buddy*)

Uczestnicy dobierają się w pary. Każda osoba w parze jest dla drugiej „przyjacielem do nauki”, wspiera moralnie kolegę oraz wymienia z nim swoje spostrzeżenia i myśli dotyczące projektu. Codziennie lub co drugi dzień mają czas dla siebie, po to, aby podzielić się swoimi wynikami i doradzić, co zrobić w celu osiągnięcia lepszych rezultatów. Takie rozwiązanie pomaga zapewnić poczucie bezpieczeństwa uczestnikom, dać im świadomość, że mają kogoś, komu mogą się zwierzyć.

Ewaluacja częściowa (połówkowa)

» Rysowanie

Uczestnicy mogą narysować rzekę lub linię projektu i pokazać w ten sposób, jak ona przebiega. Czy jest to prosta czy skomplikowana droga. Warto rysunki omówić w całej grupie lub w podgrupach. Można także wykorzystać grafikę obrazującą humor. Na flipcharcie każdy może narysować i określić, jak zmieniła się jego nastrój w trakcie działań. Organizator może dzięki temu stwierdzić, która z aktywności była dobra, a która nie była dobrana odpowiednio do uczestników.

Każda z wyżej wymienionych metod może być modyfikowana w zależności od grupy wiekowej czy liczby uczestników oraz od tematyki projektu. Dobór metody odpowiedniej do grupy docelowej zwiększa transparentność wyników.

3.12. Zakończenie projektu – raport i dokumentacja

Po zakończeniu działania i upowszechnieniu wyników warto spotkać się z młodzieżą i skontaktować z partnerem, żeby pogratulować sobie udanego projektu. Należy również omówić błędy i niedociągnięcia, które pojawiły się w trakcie realizacji projektu, oraz pomyśleć o wspólnych planach na przyszłość.

Cykl życia projektu finansowanego w ramach PURWM kończy się 30 dni po zakończeniu działania. Następnie beneficjent ma 14 dni na złożenie raportu końcowego. Jest to kolejny bardzo ważny etap projektu.

Raport, jak i wniosek, musi być wspólną pracą organizacji i młodzieży. Będzie wówczas pokazywał opinie wszystkich stron zaangażowanych w projekt.

Przy raportowaniu należy:

- » usystematyzować wyniki – uporządkować dokumentację;
- » usystematyzować dokumentację finansową;
- » zgłosić ewentualne zmiany wyniku podczas działania;
- » przygotować wyniki ilościowe i jakościowe ewaluacji.

Przygotowanie raportu i jego weryfikacja przez Narodową Instytucję Zarządzającą nie kończy życia projektu. To od Państwa i młodzieży zależy, jak długo i jak trwale jego rezultaty będą widoczne oraz jak wpłyną na otaczający nas świat.



4. Projekt online

W związku z pandemią koronawirusa SARS-CoV-2 powodującego chorobę COVID-19 i wiążącymi się z tym obostrzeniami w Polsce, Europie i na świecie (zamknięcie granic, wstrzymanie pasażerskiego transportu międzynarodowego, zawieszenie pracy szkół) beneficjenci w ramach PURWM w 2020 r. musieli przenieść swoje projekty do rzeczywistości wirtualnej. Narodowej Instytucji Zarządzającej zależało na tym, aby beneficjenci wraz z młodzieżą mogli urzeczywistnić swoje pomysły, osiągnąć zaplanowane rezultaty oraz spełnić założenia Rady, chociażby w formie online.

W tym rozdziale wyjaśnimy, w jaki sposób najlepiej przekształcić projekt stacjonarny w projekt online, jakie są elementy i narzędzia wykorzystywane w takich działaniach oraz jak zmotywować młodzież do tego typu aktywności.

Cele i potrzeby

Jak w każdym projekcie, musimy zastanowić się nad celami i potrzebami jego grupy odbiorczej, by korelowały ze sobą i miały odzwierciedlenie w rezultatach projektu. Ważne, aby zastanowić się, czy możemy zrealizować wszystkie założenia w „ograniczonej” wersji projektu online.

Priorytet

Przed rozpoczęciem pracy nad projektem online trzeba zastanowić się, czy działania w takiej formie wpisują się w wybrany priorytet i zachowują główne założenia. Zawsze należy pamiętać o priorytecie podczas przygotowywania działań.

Motywacja partnerów

Konieczne jest zapytanie uczestników i partnerów, czy są gotowi współtworzyć projekt online. Jest to istotne, aby strony partnerskie były równomiernie zaangażowane, ponieważ wymogi techniczne prowadzenia projektu w wirtualnym świecie zwiększyły się i wiąże się to z zupełnie innym trybem pracy.

Podczas planowania projektu najlepiej omówić z partnerem ważne elementy współpracy (kwestie budżetowe, merytoryczne, logistyczne). Zrobić rozeznanie, czy partnerzy potrzebują większych zasobów technicznych i organizacyjnych (np. komputerów, telefonów, kamer, ekranów i tablic multimedialnych, licencji na programy komputerowe).

Motywacja uczestników

Trzeba zapytać młodzież z obu krajów, czy zechce zaangażować się w projekt zdalny. Do każdego etapu jego organizacji należy włączać młodzież. W taki sposób można zwiększyć jej motywację do działania oraz wzmoc-



nić charakter pozaformalny wymiany. Istnieją różne metody angażowania partnera i uczestników w realizację projektów online. Są to m.in.

- » organizacja spotkania online,
- » przeprowadzenie ankiety,
- » przeprowadzenie wirtualnych działań,
- » organizacja gry edukacyjnej.

Podczas działań przygotowawczych warto pokazać, że zajęcia i sesje mogą być ciekawe i angażujące. Młodzież zostanie współtwórcą i nabędzie nowych umiejętności, a partner zyska doświadczenie w organizacji projektów tego typu.

Harmonogram

W ramach projektów PURWM w formie online warto zastanowić się nad urozmaicheniem harmonogramu, tak aby działania angażowały młodzież i służyły wspieraniu współpracy międzynarodowej.

Podczas tworzenia harmonogramu należy pamiętać o tym, że młodzież nie może spędzać długich godzin przed ekranem komputera, ponieważ szybko traci koncentrację. Dlatego najlepiej zadbać o interakcję i urozmaicenie procesu edukacji zdalnej.

Zadania i urozmaicenie aktywności online

Poniżej przedstawiamy pewne rozwiązania, które mogą zostać wykorzystane podczas realizacji projektu do urozmaicenia działań w świecie wirtualnym.

» Skrócenie czasu sesji zdalnej

Zauważono, że aktywność i zaangażowanie młodzieży w trakcie zajęć zdalnych spada. Przerwa stymuluje mózg, dlatego należy obowiązkowo uwzględnić ją w pracy online.

Interakcja z innymi w internecie wciąż jest dla wielu osób czymś nowym, a poziom koncentracji i zużycie energii w trakcie takich sesji są o wiele wyższe niż w kontakcie bezpośrednim. Warto zatem rozważyć organizację krótkich sesji i nie bać się, że okażą się zbyt krótkie. Godzina zajęć wirtualnych z grupą może być dla kogoś męcząca, natomiast dwie godziny to już za dużo dla każdego.

» Podział na mniejsze grupy robocze

W trakcie facylitacji sesji edukacyjnej młodzież jest na ogół dzielona na mniejsze grupy, które wykonują poszczególne zadania. Zaleca się to również podczas pracy na odległość. Chodzi o to, by ułatwić uczestnikom zajęć komunikację i integrację oraz zagwarantować każdemu zabranie głosu. Podział na podgrupy jest możliwy dzięki specjalnym „pokojom”, które są dostępne na wielu internetowych platformach konferencyjnych.

» Młodzież jako współtwórca zajęć

Dzisiejsza młodzież wychowywała się w erze komputerów, ma zatem pewną przewagę nad starszym pokoleniem w poruszaniu się w świecie nowinek technologicznych. Warto to wykorzystać w projektach online, angażując młodych ludzi w samo tworzenie i przygotowywanie projektów. Warto również zapytać uczestników, z jakich platform już korzystali i które z nich polecają.

» Ustawienie spersonalizowanego tła na platformach

Jest to tzw. energizer (wyzwalacz pozytywnej energii). Prosimy uczestników sesji, aby w przerwie między zajęciami ustawili na ekranach komputerów wybrane przez siebie tło. Chętne osoby mogą później opowie-

dzień, dlaczego zdecydowały się na ten konkretny obraz. Tego typu zadania pomagają rozluźnić atmosferę i umożliwiają prowadzącemu sprawne zarządzanie poziomem mobilizacji grupy.

» System badge jako element motywacji

To bardzo popularny (nie tylko w edukacji zdalnej) system motywacji uczestników do osiągania sukcesów. Uczestnicy za wykonywanie określonych zadań otrzymują specjalne odznaki (*badges*), ilustrujące ich wiedzę i umiejętności. Pozwala to stworzyć atmosferę rywalizacji i angażuje młodzież w działania projektowe.

» Ewaluacja

Możemy użyć takich narzędzi jak Mentimeter (pozwala na szybkie zbadanie opinii uczestników zajęć) lub skorzystać z ankiet online. Warto zapytać uczestników o ich pomysły na ulepszenie zajęć. Ciekawie przeprowadzona ewaluacja integruje młodzież i zwiększa jej aktywność.

» Wspólne rysowanie

Uczestnicy zajęć mogą dzielić się wizualizacjami, np. obrazującymi ich nastrój w danym dniu. Kartkę papieru z powodzeniem zastąpią narzędzia online (Miro lub Jamboard jako przykłady tablic interaktywnych).

» Włączenie muzyki

Najprostszym sposobem na urozmaicenie sesji zdalnej jest muzyka. Można włączyć ją w ramach przerwy lub ustawić jako tło do pracy w grupie. Taki ruch odświeża atmosferę i wzmacnia koncentrację w grupie.

Działania i aktywności online

Należy zastanowić się, w jaki sposób przeprowadzić aktywności, które kiedyś były możliwe do zrealizowania tylko fizyczne, natomiast teraz muszą być przeprowadzone w świecie wirtualnym. Poniżej podajemy przykłady takich działań:

- » warsztaty, dyskusje, debaty można przeprowadzić online za pomocą narzędzi komunikacji internetowej (np. Zoom, Google Meet, Clickmeeting, Microsoft Teams);
- » wycieczkę warto przekształcić w e-zwiedzanie. Młodzież może nagrać wycieczkę dla uczestników z innego kraju, żeby przybliżyć swoją kulturę i architekturę swoich miast, jednocześnie rozwijając kompetencje IT;
- » wieczór kulturowy młodzież ma możliwość zorganizować online, wprowadzając interaktywne działania, quizy dla uczestników z innego kraju;
- » za pomocą nagrań Youtube można wprowadzić element aktywności fizycznej. Włączenie energizerów online lub aktywności sportowych może „rozruszać” młodzież podczas czasu spędzanego przed komputerem.

Realizacja głównych założeń edukacji pozaformalnej

Podczas realizacji projektu młodzieżowego w rzeczywistości wirtualnej warto pamiętać o zachowaniu głównych zasad edukacji pozaformalnej.

Uczenie się poprzez doświadczenie

Należy zadbać o angażujące i rozwijające aktywności podczas pracy. Muszą one sprzyjać rozwojowi uczestników w ramach projektu oraz dawać pole do działania. Warto zorganizować różne formy spotkań, które będą interaktywne (warsztaty, gry dydaktyczne, inscenizacje, debaty, seminaria, dyskusje, burze mózgów, metaplany).

Zaangażowanie młodzieży

Podstawą edukacji pozaformalnej jest wysoki poziom zaangażowania młodzieży w organizację i działania na każdym etapie projektu. Warto wykorzystać pomysły uczestników, ponieważ to oni są bezpośrednimi odbiorcami projektu. Aktywna młodzież pomoże stworzyć projekt, który będzie ciekawy i aktualny, a jednocześnie angażujący. Zwiększy to jakość rezultatów edukacyjnych oraz rozbudzi motywację uczestników.

Włączanie społeczności lokalnej

Podczas organizacji projektów online należy wziąć pod uwagę włączanie w nie społeczności lokalnej. Czynnikiem ten jest nadal bardzo istotny w projektach młodzieżowych PURWM. Zwiększa to widoczność projektu oraz promuje organizacje partnerskie i program PURWM. Włączenie to jest możliwe dzięki aktywnościom online, jak np. zaproszeniu władz miejskich na spotkanie, zorganizowanie zbiórki online na cele charytatywne, zaangażowanie rodziców i przyjaciół do projektu, organizacja transmisji (koncert, warsztat, spotkanie) i zaproszenie na nią publiczności itp.

Ewaluacja

Tak jak w projekcie stacjonarnym, w projektach wirtualnych ewaluacja odgrywa ważną rolę. Żeby kontrolować to, na ile proces uczenia się jest skuteczny, w jakim stopniu zostały osiągnięte rezultaty i czy młodzież jest zadowolona z przebiegu procesu, najlepiej pamiętać o dostosowaniu metod ewaluacji do nowych realiów projektowych. Ewaluację można zorganizować codziennie, pod koniec pełnego dnia aktywności, w formie online lub w formie rozmowy na żywo, za pomocą narzędzi internetowych (Padlet, Wordwall, Mentimeter).

Promocja

Widoczność projektu online jest również niezwykle ważna. Zaangażowanie młodzieży i partnerów będzie skuteczne w promowaniu projektu i jego rezultatów przy wykorzystaniu narzędzi informatycznych i internetowych.

Rezultaty i ich upowszechnianie online

Jak w każdym projekcie PURWM, należy pamiętać o tym, żeby rezultaty końcowe projektu bezpośrednio odzwierciedlały założone cele. W działaniach online nadal pozostaje podział na „twarde” i „miękkie” rezultaty.

Rezultat twardy – widoczny i „namacalny” produkt końcowy projektu (np. powstanie nowej strony internetowej, program informatyczny, aplikacja, gra edukacyjna, cykl warsztatów, publikacja, film, program, infografika).

Większość rezultatów twardych można osiągnąć również w świecie wirtualnym:

- » kiermasz charytatywny – zbiórka online;
- » koncert – organizacja koncertu online i jego transmisja;
- » wystawa – stworzenie strony internetowej z eksponatami;
- » przedstawienie teatralne – nagranie przedstawienia, udostępnienie go w sieci.

Rezultat miękki – rozwój kompetencji miękkich uczestników, organizacji, grupy docelowej (rozwój kompetencji językowych, wiedzy o społeczeństwie, tematyce projektu, pewność siebie, poznanie innej kultury, doświadczenie itp.).

Narzędzia online

Urozmaicenie projektu nie jest możliwe bez narzędzi informatycznych, które pomagają stworzyć zajęcia bardziej interaktywne i angażujące uczestników. Jednocześnie dzięki wykorzystaniu narzędzi internetowych możliwe jest zbieranie informacji potrzebnych do późniejszej ewaluacji i podsumowania projektu.

Poniżej zebraliśmy najbardziej popularne i przydatne narzędzia online, które zostały wykorzystane podczas projektów online PURWM w 2020 r.

Narzędzia videokonferencji

To niezbędny łącznik grupy polskiej i ukraińskiej. Za pomocą internetu możliwe jest zbliżenie dwóch grup i prowadzenie aktywności w gronie międzynarodowym. Najbardziej popularne wśród beneficjentów były programy: Zoom, Clickmeeting, Google Meets, Microsoft Teams, Discord i Skype. Narzędzia te mają dużo udogodnień, takich jak: udostępnienie prezentacji, tryb pytań i odpowiedzi, ustawienie spersonalizowanego tła, użycie emotikonów. Wszystko to daje możliwość urozmaicenia zajęć i aktywizacji uczestników.

Urozmaicenie zajęć zdalnych

Podczas aktywności warto użyć aplikacji internetowych, które przykuwają uwagę i zaangażują młodzież w działanie. Warto pamiętać, że „wspólna zabawa” sprzyja integracji grup narodowych i wprowadza ciepłą atmosferę do świata wirtualnego.

Kahoot, Quizizz, Quizletitp to quizy online, które mogą być spersonalizowane pod konkretne cele projektu, stworzone od nowa lub wybrane spośród już istniejących udostępnionych quizów. Uczestnicy łączą się za pomocą swoich smartphonów, mogą rywalizować lub współpracować w grupach.

Padlet, Wordwall, Google Jamboard, Quickldraw to interaktywne tablice, na których uczestnicy mogą podzielić się swoją opinią lub coś narysować. W taki sposób łatwo zebrać oczekiwania lub opinie uczestników, a każdy może pozostać anonimowy, zachowując możliwość przeczytania uwag innych osób.

Duolingo, Lingualeo, E-tutor to platformy e-learningowe do nauki języków obcych. Pomogą uczestnikom przybliżyć nie tylko kulturę kraju sąsiadującego, ale i język, co ułatwi komunikację. Platforma będzie przydatna zwłaszcza na etapie przygotowania. Niepotrzebne jest uczenie się języka na wysokim poziomie, natomiast podstawowa jego znajomość ułatwi proces integracji.

W projektach wirtualnych często wykorzystuje się narzędzia do edycji wideo, przygotowania prezentacji czy obróbki graficznej zdjęć. W trakcie działań młodzież często sięga po narzędzia, które pomagają stworzyć atrakcyjny dla widza film czy ciekawą prezentację. Uczestnicy z reguły projektują logo projektu, które potem umieszczane jest na stronach internetowych, gadżetach czy w prasie. Niektóre z narzędzi wykorzystuje się do stworzenia rezultatów końcowych (edycja filmiku, stworzenie obrazu, publikacji). Do najpopularniejszych zaliczamy: **Canva, Adobe Photoshop Illustrator, Kizoa, Shotcut, Hitfilm**. Każde z narzędzi jest bardzo intuicyjne i łatwo wykorzystać jego możliwości, nawet gdy nie jest się profesjonalistą.

Koordynatorzy korzystają z narzędzi do zarządzania projektem. Służą do tego takie platformy jak **Asana, Milanote, Google Calendar**. Świetnie sprawdzą się zarówno w małych, jak i w dużych projektach. Klarowny podział zadań i wyznaczone terminy pomogą sprawnie zrealizować projekt i skutecznie przeprowadzić działania. Młodzież poczuje się odpowiedzialna za prace projektowe.

Warto zadbać o urozmaicenie działań, tak aby projekt był atrakcyjny i interaktywny.

Budżet projektu online

W ramach projektów online budżet i zasady finansowe różnią się od tych w projektach tradycyjnych. Zmieniają się kategorie budżetowe oraz katalog kosztów kwalifikowalnych w ich ramach. W 2020 r. wyglądały one następująco:

Koszty działań (koszty ryczałtowe)

Są to koszty wynikające z zaplanowanych działań, służące ich realizacji. Do kosztów działań przy planowaniu budżetu można zaliczyć następujące podkategorie: koszty materiałów plastycznych, koszty wynagrodzenia dla: koordynatora, pracowników technicznych, pracowników administracyjnych zaangażowanych w realizację projektu, koszty opłat pocztowych, koszty wynajęcia sali z zapleczem technicznym, koszty narzędzi ewaluacyjnych.

Koszty upowszechniania (koszty rzeczyste)

Są to koszty służące upowszechnianiu rezultatów online, które zostały wypracowane przez uczestników. W tej kategorii można dodatkowo zawrzeć koszty promocji projektu. Zaliczamy do nich wszystkie wydatki związane z realizacją rezultatów końcowych i ich upowszechnianiem oraz promocję projektu. Do takich kosztów możemy zaliczyć: wydruk publikacji/przygotowanie jej wersji online, przygotowanie wystawy, organizację koncertu, spotkania, warsztatów (jako produktu końcowego), realizację filmu, koszty związane z powstaniem produktów materialnych i funkcjonujących w świecie wirtualnym (gry, słowniki itp.), koszty związane z promocją projektu, gadżety, informacje w mediach, opracowanie i utrzymanie strony internetowej itp.).

Koszty specjalne (koszty rzeczyste)

Są to koszty wynikające ze specyfiki projektów online i są one powiązane z zabezpieczeniem zaplecza technicznego niezbędnego dla poprawnego przeprowadzenia projektu. Do kosztów specjalnych zaliczamy zakup sprzętu (np. tablety, komputery, kamery, routery, aparaty fotograficzne, projektory itp.), zakup oprogramowania, dostępu do systemów na okres realizacji projektu (np. licencje na oprogramowanie komputerowe, programy wideokonferencyjne, programy komunikacji internetowej, internetowe narzędzia edukacyjne, narzędzia zarządzania projektem, programy antywirusowe i zabezpieczające itp.).

Ważnym aspektem finansowym jest to, że środki przeznaczone na realizację projektu online muszą zostać przewidziane dla obu grup narodowych. Aby projekt został poprawnie zrealizowany, musimy z dbać o to, by również partner miał odpowiednie warunki i narzędzia.

Organizacja projektu online w ramach PURWM jest wyzwaniem. Można jednak stwierdzić, że taka forma realizacji działań ma większy potencjał na przyszłość. Dzisiejsza młodzież już od najmłodszych lat doskonale funkcjonuje w świecie wirtualnym, a życie online stało się codziennością. Za pomocą takich projektów poszerzamy możliwości kontaktów z naszymi sąsiadami, nie wyjeżdżając za granicę, poznajemy nowe miasta i tradycje, rozwijamy kompetencje IT oraz te miękkie, międzykulturowe i lingwistyczne. Organizacje pozarządowe, szkoły i placówki edukacyjne rozwijają się w nowych sferach i dopiero teraz zaczynają poznawać możliwości pracy zdalnej, która w obecnych czasach staje się normą.





5. Przykłady dobrych praktyk

W okresie pięciu lat działalności PURWM zrealizowano wiele wartych uwagi projektów. Młodzież wypracowała mnóstwo interesujących i edukacyjnych rezultatów. Przedstawiamy Państwu kilka projektów, które mogą być źródłem inspiracji i ciekawych pomysłów.

PRZECZYTAM CIĘ

Rok realizacji:	2020
Organizacja:	HEureka Generator
Organizacja partnerska:	Civic organization „We are the future”
Numer projektu:	UKR/2020/W/0119

Opis projektu: Celem wymiany młodzieży „Przeczytam cię” było przezwyciężenie stereotypów i uprzedzeń związanych z Polakami i Ukraincami oraz życiem codziennym w obu krajach. Uczestnicy projektu rozwinęli swoje umiejętności związane z organizacją dużego eventu online opartego na metodzie Human Library, która zapewnia spotkanie z osobami narażonymi na postrzeganie stereotypowe i uprzedzenia. Uczestnicy projektu byli organizatorami, a kilkoro z nich „żywymi książkami”, którzy podzielili się swoim doświadczeniem w trakcie webinarów.

Dobra praktyka: Projekt jest przykładem bardzo dobrze przeprowadzonej wymiany młodzieżowej w formie online. Komunikacja projektowa została przeprowadzona wyłącznie z wykorzystaniem portalu społecznościowego Facebook w postaci prywatnej grupy „I will read you”. W trakcie działań koordynator informował uczestników o godzinach spotkań, tematyce czy wstawiał odpowiednie linki do platformy wideokonferencyjnej Zoom. Na początku wymiany udostępniono filmik przybliżający ideę Human Library, mający na celu zaznajomić uczestników z tą metodą. To młodzież prowadziła webinaria. Integrację przeprowadzili sami uczestnicy, wstawiając krótkie filmiki o sobie. Każdego wieczora podsumowywano przeprowadzone aktywności i sesje w postaci nagrania wiadomości projektowych na portalu Youtube.

Warto zwrócić uwagę na profesjonalnie przeprowadzoną ewaluację końcową projektu. Uczestnicy dostali informację zwrotną w postaci dokładnego raportu z wynikami ankiet. Został on udostępniony na stronie internetowej projektu.

Andrzej Praca
Administrator · 16 sierpnia · 🌐

🌟 Hello everyone! 🌟

We will start tomorrow morning. We hope you are same excited as we are 😊

Tomorrow at 9am (PL time), 10 (Ua time) you will see my face with live transmission on this group. I will tell a few words about our project and plan for the next days. It will not be more than 15min.

🔗 Right after this we will connect with **Katarzyna Kurowska** who will lead integration session. You will get all the info from her how to join ZOOM platform 📺

After the integration we will go to next point which is 'videos from the window'. We would like to thank to everyone for making videos!!! Good job guys! 🙌🙌🙌

Tomorrow you do not need to paste your video on the group. We will do it one by one. Your task is only to check all the videos and ask some questions about it if you have. Also to answer questions which will appear under your video :-)

And then we will have quiz!

📺📺📺 Everyday at 8pm we will have evening news, so even if our meetings end at 2pm (PL time) 3pm (Ua time) we all watch 5min news in the evening. Evening news is always published on FB fan page of HEureka Generator and We are the future.

Have a good night and see ya tomorrow!!! 🌙🌙🌙

👍❤️ 11 Wyświetlone przez 32

Informacje

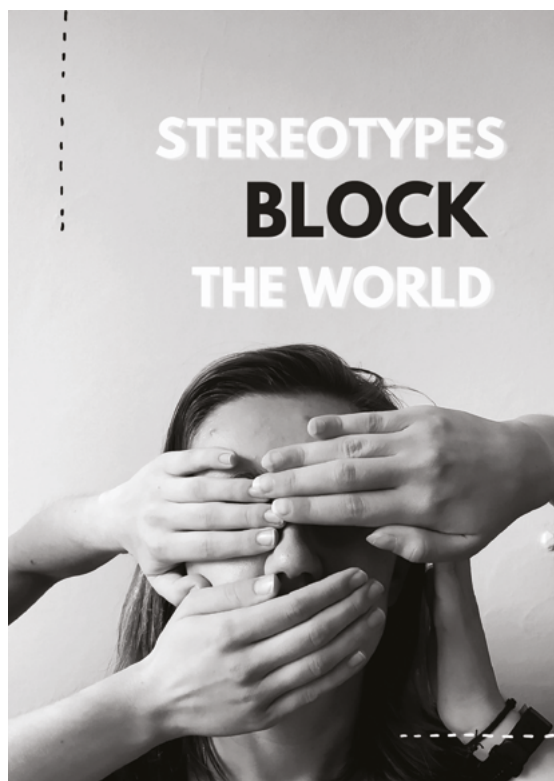
The purpose of the 'I will read you' youth exchange is to overcome stereotypes and prejudices related to Poles and Ukrainians and everyday life in both countries. Project participants will develop their skills related to the organization of a On Line event based on the 'Human Library' method, which provides a meeting with people exposed to stereotypical perception and prejudice.

They will be organizers, and several of them will be 'books' that will share their experience during webinars. Our 'On Line' meeting and local events after the exchange will definitely increase the openness of Poles and Ukrainians in mutual relations.

Methods: On Line integration games, Human Library, reflection group, internet event, virtual tour, On Line evaluation sessions, YouTube video premiere, virtual exhibition, Webinar.

Profile of participants: Youth from small towns and villages and young people living with disabilities from the Lublin and Dnipropetrovsk regions. Number of participants: 28 people; Number of leaders: 4; Planned activities: Youth exchange. Pokaż mniej

🔒 Prywatna



Fot. Dominika Jóźwiakowska

Rezultaty:

- » **Profil na portalu Youtube z umieszczonymi wieczornymi wiadomościami i webinariami**
<https://bit.ly/3qtiR83>
- » **Strona internetowa projektu**
<https://bit.ly/3lPkPwD>
- » **Publikacja w języku ukraińskim**
<https://bit.ly/37PLrrZ>

(po)ŁĄCZY(Ł) NAS BUG

Rok realizacji: 2017
Organizacja: Fundacja AVE
Organizacja partnerska: Charitable fund ECO-MERCY
Numer projektu: UKR17U0271

Opis projektu: Przez dziesięć sierpniowych dni młodzież z Polski i Ukrainy wyruszyła na szlak. Część grupy spłynęła kajakami granicznym Bugiem z Gołębina do Mielnika, część jechała wzdłuż rzeki rowerami. Po drodze odwiedzali klasztory, cerkwie, ale też urokliwe wsie z drewnianymi domami, poznawali miejscowe legendy, tańczyli z zespołem „Biedronki” ze wsi Ślipcze, tkali z Kołem Gospodyń Wiejskich z Dąbrowy. Odbyli dziesiątki rozmów, pokonali wodą i lądem ponad 700 kilometrów. W trakcie codziennych warsztatów dziennikarskich, filmowych i fotograficznych przygotowywali dwa subiektywne przewodniki – papierowy i filmowy.

Dobra praktyka: Podczas części sportowej młodzież była podzielona na grupę kajakową i rowerową. Obydwie grupy w danym czasie przemierzały ten sam dystans. Młodzież w trakcie spływów i jazdy na rowerze dostawała zadania do wykonania, np. zrobienie zdjęć, zebranie informacji o historii miejsca, do którego zmierzali, itp. Ponieważ to młodzi ludzie brali aktywny udział w tworzeniu projektu, przeprowadzone działania były dobrze dobrane do ich zainteresowań. Uczestnicy wybierali miejsca, w których chcą się zatrzymywać, oraz tworzyli harmonogram działań. Dzięki temu byli bardziej zmotywowani i zaangażowani w działania. Warto podkreślić, że dobrze przemyślany i rozpisany harmonogram sprawił, że aktywności nie były rutynowe i przez to nudne. Warto także zwrócić uwagę na zdjęcia, które robiono w czasie trwania działań. Dzięki temu projekt wygląda profesjonalnie, a Narodowa Instytucja Zarządzająca może wykorzystywać rezultaty w materiałach promocyjnych.

Rezultaty: **Multimedialny przewodnik „(po)ŁĄCZY(Ł) NAS BUG” stworzony w ramach projektu:** <https://bit.ly/3ojcgeo>



Fot. Ireneusz Graff



Fot. Ireneusz Graff

Polsko-Ukraińskie warsztaty pierwszej pomocy i ratownictwa medycznego

Rok realizacji:	2018
Organizacja:	Tarnobrzесьkie Stowarzyszenie Inicjatyw Artystycznych „FRAM”
Organizacja partnerska:	Kivertsivsky Business Incubator Volyn Institute of Management Economics
Numer projektu:	UKR2018U0083

Opis projektu: Głównym celem projektu realizowanego w Ośrodku Szkoleniowo-Edukacyjnym w Przysietnicy było nabycie przez młodych ludzi wiedzy na temat prawidłowego reagowania i udzielenia pierwszej pomocy w sytuacjach zagrożenia życia. W trakcie pobytu odbywały się zajęcia teoretyczne i praktyczne pozwalające uczestnikom poszerzyć wiedzę z zakresu udzielania pierwszej pomocy, m.in.: wykłady na temat ratownictwa medycznego, anatomii człowieka, urazów, krwotoków, seminaria na temat sposobu zachowania się na miejscu zdarzenia, symulacje medyczne: ewakuacja ze strefy zagrożenia, pierwsza pomoc u niemowląt, gra terenowa, wyjazdy studyjne: do Szpitala Specjalistycznego w Sanoku – gdzie młodzież poznała zasady działania SOR-u i specyfiki pracy poszczególnych obszarów, wyjazd studyjny w Bieszczady, gdzie zobaczyła pracę ratownika górskiego GOPR.

Dobra praktyka: Jednym z rezultatów projektu były pokazy udzielania pierwszej pomocy w szkołach oraz upowszechnianie materiałów wypracowanych podczas wymiany. Ponieważ tematyka projektu była uniwersalna, o dużej wartości dla społeczeństwa, młodzież, angażując społeczność lokalną, przyczyniła się do wywarcia realnego wpływu na innych. Na wyróżnienie zasługuje również forma nauki pierwszej pomocy poprzez gry symulacyjne – ewakuację ze strefy zagrożenia oraz grę w terenie polegającą na znalezieniu pilota samolotu i udzieleniu mu pomocy. Jest to praktyczna postać edukacji pozaformalnej, która angażuje młodzież.

Rezultaty:

- » **Link do filmu:** <https://bit.ly/3mSnmH1>
- » **Strona internetowa projektu:** <https://bit.ly/3mIC2Zp>



Fot. Dariusz Chmielowiec



Fot. Dariusz Chmielowiec

Przyszłość zależy od nas

Rok realizacji: 2019
Organizacja: Stowarzyszenie Absolwentów Gimnazjum i Liceum im. S. Staszica w Zgierzu

Organizacja partnerska: Hub Educationally-Upbringing Complex „Kolky Comprehensive School of I-III Degrees-Lyceum”

Numer projektu: UKR/2019/U/0157

Opis projektu: Projekt był dla młodzieży dużym przeżyciem. Dzięki udziałowi w nim poznali wspaniałych ludzi, wiele się nauczyli, uczestniczyli w miłych, zaskakujących i wzruszających wydarzeniach, które spowodowały, że w pełni uwierzyli w sens swojej pracy. Chodziło nie tylko o wspieranie inicjatywy i kreatywności uczestników, ale również o aktywizację społeczności lokalnej. Pomysły zostały zaprezentowane na wystawie „Metamorfozy” i zostały przyjęte z dużym zainteresowaniem, zarówno w Polsce, jak i na Ukrainie. W Zgierzu uczestnicy zostali zobowiązani do wzięcia udziału w ankiecie społecznej dotyczącej propozycji zmian w mieście oraz przekazania rezultatów swojej pracy – wszystkich „przeobrażeń” miejsc, które nie są chlubą danych miejscowości. Zorganizowana przez uczestników społeczna debata w Kołkach „Chcemy zmieniać na lepsze nasze najbliższe otoczenie – czy możemy to zrobić?”, w której wzięli udział radni, mieszkańcy, uczniowie i nauczyciele, dowiodła, że działania projektowe odpowiadały na potrzeby społeczności lokalnej. Młodzież po zakończeniu projektu została zaproszona do Rady Gminy i przedstawiła swoje propozycje zmian, wydane w formie biuletynu. Stowarzyszenie Absolwentów Gimnazjum i Liceum im. S. Staszica w Zgierzu ma nadzieję, że marzenia młodych ludzi – uczestników projektu – przekształcone w fotograficzne wizualizacje różnych miejsc z najbliższego otoczenia, staną się inspiracją dla innych.

Dobra praktyka: Do działań projektowych została w dużym stopniu zaangażowana społeczność lokalna. Podczas gier terenowych w Zamościu, Krasnobrodzie i Równem młodzież miała za zadanie dowiedzieć się m.in., jakie zmiany zaszły w okolicy w ciągu ostatnich lat, jaka jest historia miast, jakie są źródła finansowania ich rewitalizacji, jakie są atrakcje turystyczne, miasta partnerskie itp. Była to ważna część przygotowawcza do wystawy „Metamorfozy”, której głównym celem było przekształcenie wybranych części tych miast i wizualizowanie zmian na fotografiach. Jak wspominają uczestnicy projektu: „Rada Gminy bardzo przejęła się naszym «wytykaniem» miejsc, które nie wyglądają najlepiej i zaprosiła młodzież do współpracy w dziele «odnowy» ich miejscowości”. Był to projekt, który odpowiadał na problemy społeczeństwa i dzięki współpracy z mieszkańcami oraz organami władzy terytorialnej zaangażował młodzież do dalszych działań prowadzących do przekształcania swojej najbliższej okolicy.



Fot. Volodymyr Luhovyi



Fot. Piotr Starzyński

Rezultaty:

- » **Strona projektu na portalu Facebook**
<https://bit.ly/39G6qQe>
- » **Film projektowy**
<https://bit.ly/2JGAtwl>

#ShowYourself

Rok realizacji: 2019
Organizacja: Młodzieżowy Ośrodek Wychowawczy w Trzebieży
Organizacja partnerska: Fond Charytatywny „Don Bosko”
Numer projektu: UKR/2019/U/0206

Opis projektu: Głównym tematem projektu było – powiązane z edukacją międzykulturową w kontekście polsko-ukraińskim – rozwijanie zainteresowań filmowych i fotograficznych młodzieży. Podczas wymiany uczestnicy pracowali w grupach międzynarodowych, przygotowując produkcje filmowe i fotograficzne. Grupa filmowa nakręciła film *Wycieczka po Odessie*. Nagrania, których realizacja była okazją do poznania specyfiki miasta (historii, zabytków, ciekawych miejsc turystycznych) oraz wymiany poglądów, umożliwiły jednocześnie realizację zasad edukacji międzykulturowej. Tematem, nad którym pracowała grupa fotograficzna, była wolność. Jako formę dla tego zadania przyjęto wykonywanie zdjęć w technice fotografii poklatkowej, z których powstał film *Wyzwolenie*.

Dobra praktyka: Projekt był starannie udokumentowany i promowany na portalach społecznościowych organizacji. W działaniach brały udział osoby zagrożone wykluczeniem społecznym. Na każdym etapie realizacji projektu widoczne było zaangażowanie młodzieży oraz jej wkład w powstawanie rezultatów.

Rezultaty:

» **Film *Wyzwolenie*:**
<https://bit.ly/3mHJpjK>

» **Film *Wycieczka po Odessie***
<https://bit.ly/2Vzpx6m>



Fot. Marcin Gluszyk



Fot. Marcin Gluszyk

Polsko-Ukraińska bajka: różne kultury, wspólne wartości

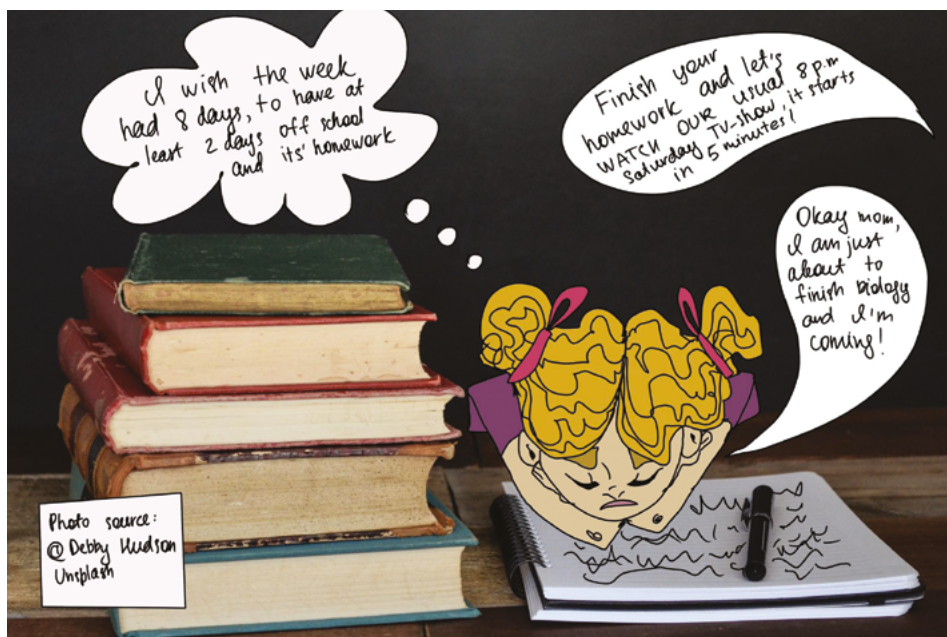
Rok realizacji:	2020
Organizacja:	Fundacja Europejski Instytut Outsourcingu
Organizacja partnerska:	Kharkiv Non-Governmental Association for Active Youth „Stella”
Numer projektu:	KR/2020/U/0172

Opis projektu: O prawa człowieka trzeba walczyć, co udowodnili młodzi ludzie z Polski i Ukrainy. Wspólnie przygotowali krótkie historyjki, które mają uświadomić ich rówieśnikom konsekwencje nieprzestrzegania praw człowieka. Realizację projektu podzielono na kilka części: trzydniowe spotkanie online, kilkudniowe warsztaty w Cieszynie i Charkowie (jednocześnie) oraz kampania informacyjna. Spotkania były okazją do wymiany poglądów i spostrzeżeń dotyczących praw człowieka. Młodzież zwróciła uwagę m.in. na prawa osób niepełnosprawnych i mniejszości seksualnych oraz zwiększenie świadomości na temat komfortu życia i sytuacji na świecie. Główną wartością edukacyjną projektu było nabycie przez uczestników nowych umiejętności związanych z inicjowaniem projektów i przedsiębiorczością dotyczącą promocji praw człowieka. Młodzież uczyła się dialogu i budowania relacji poprzez formowanie postaw otwartości i zrozumienia.

Dobra praktyka: Uczestnicy dzięki wykorzystaniu różnorodnych narzędzi i metod ze świata wirtualnego, pozwalających dotrzeć do szerokiego grona odbiorców, stworzyli przykłady lokalnych akcji, które zachęcają do promocji praw człowieka. Ponadto opracowali bajki, które promowali podczas siedmiodniowej kampanii informacyjnej. Dzięki wielu wypracowanym w trakcie realizacji projektu rezultatom (dwa komiksy, dwie bajki, wystawa zdjęć, flashmob z teledyskiem, gra planszowa z elementami DND oraz seria pocztówek) młodzież zainteresowała tematem nie tylko społeczność lokalną, lecz również osoby niezwiązane z organizacjami, co przełożyło się na realny wpływ działań uczestników na szeroką promocję praw człowieka.

Rezultaty:

- » **Wydarzenie na portalu Facebook, na którym wstawiono komiksy, serie pocztówek i filmiki animowane:** <https://bit.ly/39HggBn>
- » **Film przedstawiający działania projektowe:** <https://bit.ly/36HwOqY>
- » **Gra symulacyjna *Pewnego razu w Skyrim*:** fascynująca gra planszowa z elementami DND. Gracze muszą zanurzyć się w świecie, w którym każda podjęta decyzja może wpłynąć na rozwój fabuły, a błędy mogą wiele kosztować. Gracze mają możliwość ustalenia, czym są prawa człowieka i w jaki sposób są wdrażane lub łamane w określonych sytuacjach. Mogą poczuć prawdziwe trudności na drodze „przygody” związanej z tematem praw człowieka i spróbować je rozwiązać, jednocześnie bawiąc się w towarzystwie podobnie myślących ludzi.



Fot. Kharkiv Non-Governmental Association for Active Youth Stella



Fot. Kharkiv Non-Governmental Association for Active Youth Stella



6. Podsumowanie działalności PURWM

Posiedzenia Polsko-Ukraińskiej Rady Wymiany Młodzieży

Po podpisaniu 9 września 2015 r. umowy międzyrządowej o Polsko-Ukraińskiej Radzie Wymiany Młodzieży program oficjalnie zaczął istnieć, a powołani członkowie Rady mogli spotkać się w celu ustalenia regulaminu, szczegółowych zasad merytorycznych i finansowych pierwszego konkursu wniosków. Spotkanie odbyło się 17 czerwca 2016 r. w Warszawie. Członkami Rady reprezentującymi stronę polską byli Marzenna Drab, Marzena Machałek, dr Paweł Poszytek i Marcin Przydacz, stronę ukraińską reprezentowali zaś Oleksandr Jarema, Olena Bekerieniowa, Anatolij Matwijenko i Ostap Semyrak.

Zgodnie z regulaminem spotkania członków Rady powinny odbywać się co najmniej dwa razy w roku. Pierwsze posiedzenie dotyczy warunków konkursu wniosków, drugie jego rozstrzygnięcia. Każdego roku inna strona przewodniczy zebraniom.

W ciągu pięciu lat istnienia Rady odbyło się łącznie dziesięć posiedzeń. Cztery spotkania zorganizowano w Polsce, pięć na Ukrainie, a jedno, w 2020 r., w formie zdalnej.

Wydarzenia

Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji jako Narodowa Instytucja Zarządzająca Polsko-Ukraińską Radą Wymiany Młodzieży oraz jej pracownicy od początku działalności Rady zapewniają jak najlepszą promocję i rozpoznawalność programu, a także prowadzą wiele działań mających na celu odpowiednie przygotowanie potencjalnych wnioskodawców oraz wsparcie beneficjentów realizujących projekty.

Pierwszym elementem wsparcia merytorycznego są coroczne spotkania informacyjne na temat konkursu wniosków, które odbywają się w różnych miastach w Polsce. W trakcie tych spotkań prezentowana jest działalność Rady oraz zasady konkursu. Organizacje i ich reprezentanci uzyskują wiedzę umożliwiającą poprawne złożenie wniosku oraz przeprowadzenie działań projektowych jak najwyższej jakości.

Drugim elementem doradczym są spotkania dla koordynatorów projektów, które uzyskały dofinansowanie. W trakcie takich szkoleń omawia się kryteria jakościowe projektów (etapy realizacji projektu, zaangażowanie młodzieży, współpracę partnerską, efektywne upowszechnianie rezultatów, promocję projektu oraz identyfikację wizualną), a także przedstawia się kluczowe zapisy umowy finansowej oraz analizowane finansowe aspekty zarządzania projektem (m.in. kwalifikowalność kosztów, dokumentację finansową).

Od 2018 r. Narodowa Instytucja Zarządzająca organizuje również spotkania ewaluacyjne dla beneficjentów Polsko-Ukraińskiej Rady Wymiany Młodzieży, w trakcie których porusza się takie tematy jak partnerstwo w

projektach, ewaluacja, promocja i upowszechnianie rezultatów. W ramach wydarzeń odbywa się również giełda projektów, podczas której beneficjenci prezentują zrealizowane przez siebie działania, upowszechniają wypracowane rezultaty oraz dzielą się doświadczeniami.

Oprócz spotkań skierowanych do osób zainteresowanych Polsko-Ukraińską Radą Wymiany Młodzieży o programie można się również dowiedzieć podczas wielu wydarzeń organizowanych przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji, ale nie tylko. Od 2017 r. programy bilateralne mają swój panel na Ogólnopolskim Dniu Informacyjnym Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji. Co roku PURWM promowana jest także na Ekonomicznym Forum Młodych Liderów, natomiast w 2017 r. można było uzyskać informacje o programie przy stoliku eksperckim na III Forum Młodzieży Partnerstwa Wschodniego.

Poza wydarzeniami organizowanymi w Polsce o PURWM można było usłyszeć również na Ukrainie. Wydarzenia, na których promowano program, to m.in. Forum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego (2016 i 2017 r.), Dni Polskie w Kijowie i Ogólnoukraińskie Forum Pracowników Młodzieżowych w Dnieprze (2018 r.). Najważniejszym zagranicznym wydarzeniem było jednak Polsko-Ukraińskie Forum „Edukacja pozaformalna w pracy z młodzieżą”, które odbyło się w dniach 11–12 grudnia 2017 r. w Kijowie. Wzięło w nim udział 130 osób, a wśród nich m.in. koordynatorzy projektów dofinansowanych przez Polsko-Ukraińską Radę Wymiany Młodzieży, liderzy młodzieżowi oraz przedstawiciele nowych organizacji zainteresowanych współpracą polsko-ukraińską. Uczestnicy forum mieli możliwość przedstawienia swoich projektów, dyskusji na temat edukacji pozaformalnej i poznania nowych organizacji partnerskich.

Promocja

Od początku działalności Polsko-Ukraińskiej Rady Wymiany Młodzieży Narodowa Instytucja Zarządzająca stara się informować jak najszerszą grupę potencjalnych beneficjentów o możliwości finansowania projektów. Oprócz spotkań informacyjnych prowadzone są działania promocyjne, m.in. w internecie i podczas seminariów i konferencji.

Głównym narzędziem informacyjnym jest stworzona specjalnie do tego celu strona programów bilateralnych www.wymianymlodziezy.frse.org.pl, stanowiąca najważniejsze źródło wiedzy o programie. Można tam znaleźć wszystkie niezbędne informacje, m.in. zasady formalne, jakościowe i finansowe obowiązujące w konkursach wniosków. Znajdują się tam również wzory najważniejszych dokumentów, odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania czy informacje o zbliżających się wydarzeniach. Szczególnie przydatna dla nowych wnioskodawców jest baza projektów już zrealizowanych, a wśród nich opis tych najbardziej ciekawych i inspirujących. Polsko-Ukraińska Rada Wymiany Młodzieży ma również swój profil na portalu społecznościowym Facebook: www.facebook.com/wymianymlodziezyPURWM. Jest to kanał zarówno informacyjny, jak i komunikacyjny, na którym wciąż przybywa nowych obserwatorów.

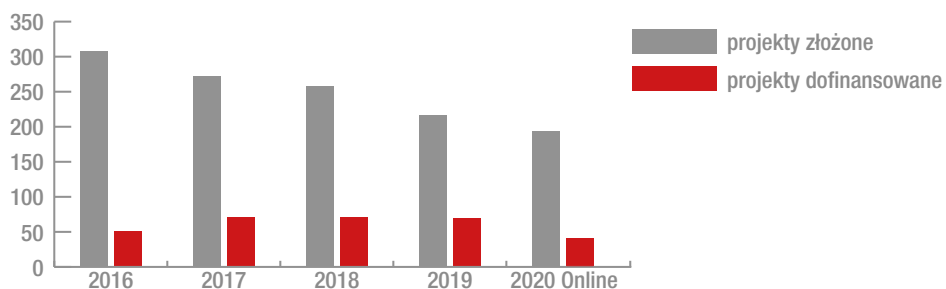
Dodatkowo, o PURWM i projektach realizowanych w ramach programu można przeczytać w kwartalniku „Europa dla Aktywnych”, wydawanym przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji. W artykułach informujemy m.in. o tym, dlaczego warto brać udział w wymianach dwustronnych, jak zorganizować udaną wymianę polsko-ukraińską lub przedstawiamy reportaże z najciekawszych działań młodzieży.

Warto również wspomnieć, że od 2017 r. beneficjenci PURWM mają możliwość wzięcia udziału w konkursie Selfie+. Jest to internetowa platforma oraz konkurs służący prezentowaniu działań projektowych realizowanych przy wsparciu Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji. Ponadto beneficjenci programu mogą otrzymywać wyróżnienia w ramach corocznego konkursu organizowanego przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji na najlepsze projekty i przedsięwzięcia edukacyjne – EDUinspiracje.



7. Wybrane statystyki

W ciągu pięciu lat działalności Polsko-Ukraińskiej Rady Wymiany Młodzieży w pięciu konkursach złożono 1344 wnioski o dofinansowanie, z czego granty otrzymało 300 projektów. W 2020 r. z powodu pandemii koronawirusa SARS-CoV-2 wnioskodawcy zmuszeni byli zmodyfikować swoje projekty tak, aby możliwa była ich realizacja wirtualna.

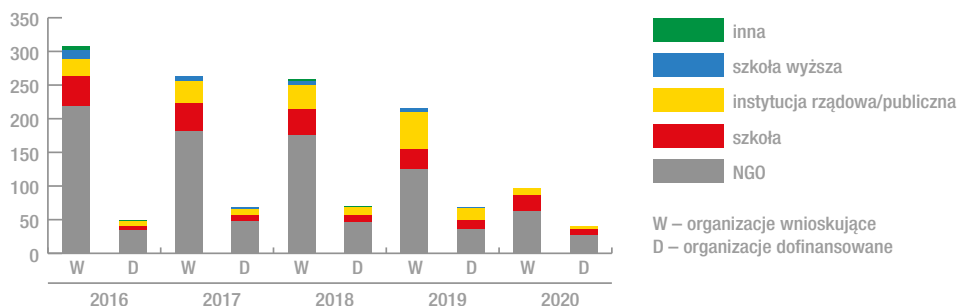


Działalność Rady po stronie polskiej finansowana jest ze środków budżetu państwa, czyli z dotacji Ministerstwa Edukacji Narodowej. Poniższa tabela przedstawia sumę budżetów projektów dofinansowanych w poszczególnych latach oraz sumę budżetów rozliczonych.

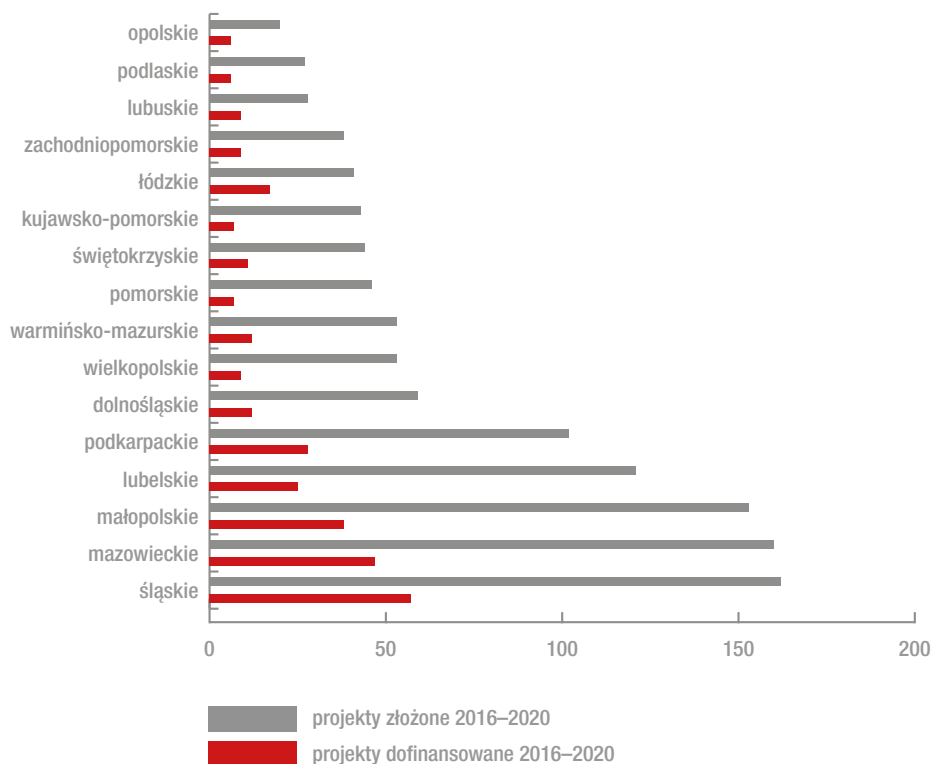
ROK	2016	2017	2018	2019	2020 ONLINE
Budżet wnioskowany w złotych	3 830 130,28	3 846 683,05	3 811 252,58	3 820 309,65	1 531 674,39
Budżet wykonany w złotych	3 659 438,04	3 652 363,30	3 772 844,27	3 773 258,91	

7. WYBRANE STATYSTYKI

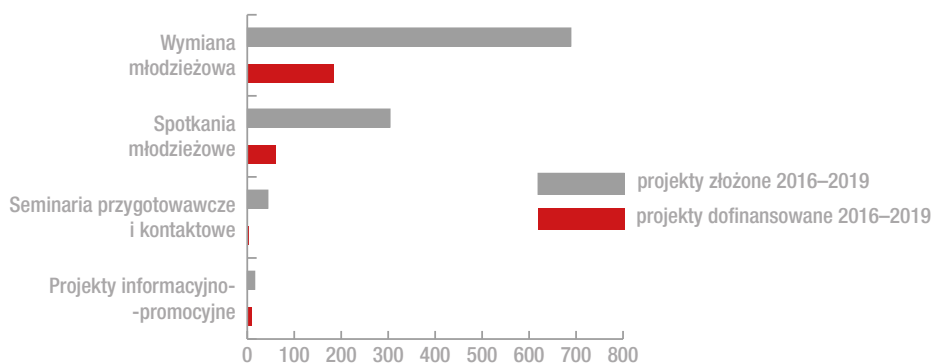
W ramach PURWM wnioski o dofinansowanie mogą składać organizacje pozarządowe, publiczne i niepubliczne instytucje edukacyjne oraz jednostki samorządu terytorialnego. Najliczniejszą grupą wnioskodawców i grantobiorców są co roku organizacje pozarządowe.



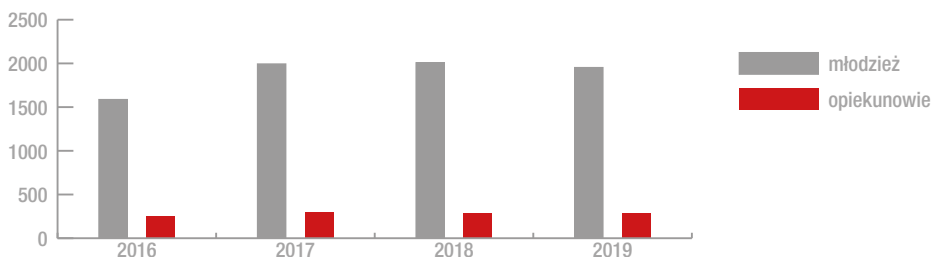
W latach 2016–2020 najwięcej wniosków i jednocześnie najwięcej grantów otrzymały organizacje z województw: śląskiego, mazowieckiego i małopolskiego.



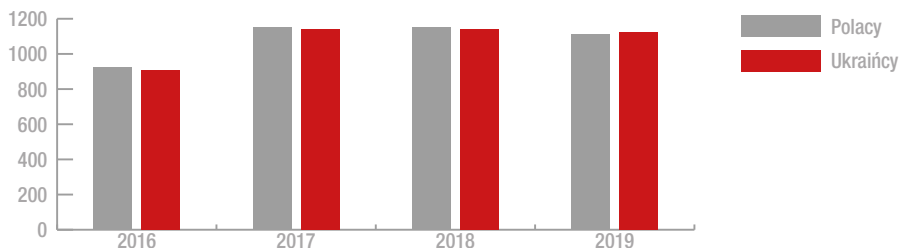
W ramach PURWM wnioskodawcy mają do wyboru trzy formaty projektów. W 2019 r. wycofano czwarty format – seminaria przygotowawcze i kontaktowe – który nie cieszył się popularnością wśród beneficjentów. Co roku najwięcej wniosków dotyczy klasycznych wymian młodzieżowych.



W latach 2016–2019 w projektach finansowanych w ramach PURWM wzięło udział 8658 osób, w tym 7546 uczestników to młodzież, a 1112 ich opiekunowie.

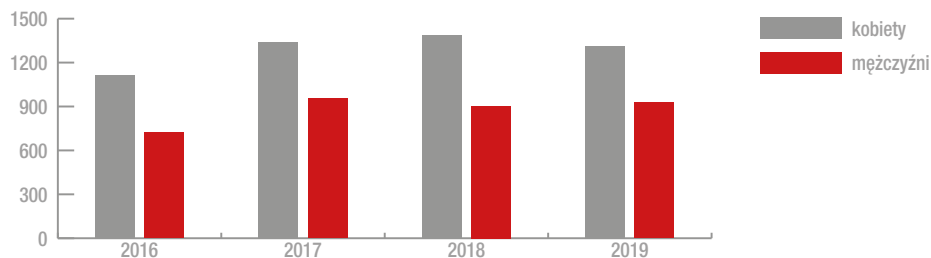


Liczebnie przedstawiciele obu narodowości reprezentowani są w projektach podobnie: 50% uczestników to Polacy i 50% – Ukraińcy.

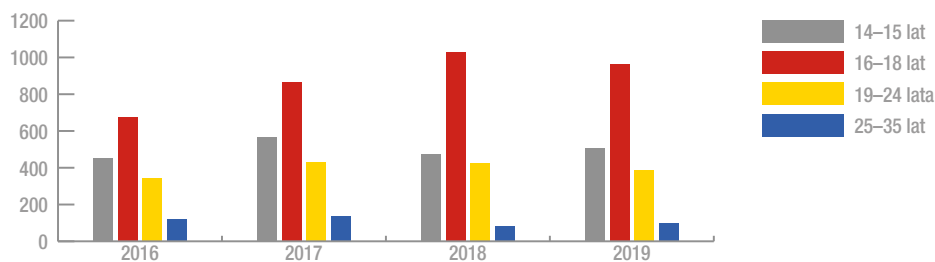


7. WYBRANE STATYSTYKI

Niemalże 60% osób biorących udział w projektach to kobiety.



Najliczniej reprezentowaną grupą wiekową młodzieży są co roku osoby w wieku 19–24 lata.



Według informacji pochodzących od beneficjentów w projektach Rady często uczestniczy młodzież z mniejszymi szansami, a także osoby niepełnosprawne.





ZAKOŃCZENIE

Zespół Programów Bilateralnych Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji z dużym zaangażowaniem i jednocześnie z wielką satysfakcją pracował nad *Przewodnikiem*, który oddajemy w Państwa ręce. Celem publikacji było wyposażenie Państwa w wiedzę, która pozwoli zrozumieć sens i metody realizowania edukacyjnych projektów młodzieżowych, tak aby działania w ich ramach okazały się udane dla wnioskodawców i przede wszystkim dla uczestników.

Mamy nadzieję, że wszelkie wskazówki i przykłady dobrych praktyk zawarte w *Przewodniku* pomogą Państwu skutecznie wdrażać pomysły młodzieży, przy jednoczesnym wykorzystywaniu zasad edukacji pozaformalnej i realizowaniu celów PURWM.

Warto pamiętać, że podane przez nas przykłady metod, podejmowanych działań czy wykorzystywanych narzędzi to tylko niewielka część możliwości. Tylko od Państwa i pomysłów młodzieży zależy to, jak będzie przebiegał projekt i jakie będą jego efekty.

Życzymy sukcesów w realizacji polsko-ukraińskich projektów młodzieżowych!

Zespół Programów Bilateralnych



Liliana Budkowska

Dyrektor

Biuro Programów Zewnętrznych i Międzysektorowych



Marta Piwka

Koordynator Zespołu Programów Bilateralnych

Biuro Programów Zewnętrznych i Międzysektorowych



Andrij Pavlovych

Koordynator Zespołu Programów Bilateralnych i Centrum Salto (2017-2019)

Biuro Programów Zewnętrznych i Międzysektorowych



Maryia Hlukhava

Specjalista w Zespole Programów Bilateralnych

Biuro Programów Zewnętrznych i Międzysektorowych



Wiktor Wiśniewski

Asystent w Zespole Programów Bilateralnych

Biuro Programów Zewnętrznych i Międzysektorowych



Laura Łuczyńska

Biuro Programów Zewnętrznych i Międzysektorowych

Bibliografia

- » Bratek, T., Miłoś, E. i Szlę, A. (2014). *Uczyć się inaczej. Kompendium wiedzy o edukacji pozaformalnej na podstawie doświadczeń uczestników i uczestniczek Programu „Młodzież w działaniu” (2007–2013)*. Warszawa: Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, <http://czytelnia.frse.org.pl/uczyc-sie-inaczej/>
- » Dobrowolska, M i Miłoś, E. (2015). *Podziel się sukcesem! Upowszechnianie rezultatów w projektach edukacyjnych*. Warszawa: Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, <http://czytelnia.frse.org.pl/podziel-sie-sukcesem/>
- » Fijałkowska, A. i in. (2018). *Od potrzeby do koncepcji projektu*. Warszawa: Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, <http://czytelnia.frse.org.pl/przewodnik-dla-szkol/>
- » Hauff, S., Szaflik-Homann, J. i Waiditschka, K. (2018). *Co za spotkanie. Aspekty polsko-niemieckiej wymiany młodzieży*. Warszawa-Poczdami: Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży, <https://pnwm.org/publikacje/co-za-spotkanie-aspekty-polsko-niemieckiej-wymiany-mlodziezy/>
- » Hubert-Brzezińska, M. i Olszówka, A. (red.) (2008). *Uczestnictwo młodzieży. Pakiet Edukacyjny Pozaformalnej Akademii Jakości Projektu. Część 1*. Warszawa: Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, <http://czytelnia.frse.org.pl/uczestnictwo-mlodziezy/>
- » Miłoś, E. (2014). *Jakość a nie jakoś*. Warszawa: Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, <http://czytelnia.frse.org.pl/jakosc-a-nie-jakos/>
- » Miłoś, E. (2015). *Planuj i upowszechniaj rezultaty projektów*. Warszawa: Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, <http://czytelnia.frse.org.pl/planuj-i-upowszechniaj-rezultaty-projektow/>
- » Strona internetowa programów bilateralnych, <https://wymianymłodziezy.frse.org.pl/>
- » Szlę, A. (2008). *Analiza potrzeb. Pakiet Edukacyjny Pozaformalnej Akademii Jakości Projektu. Część 5*. Warszawa: Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, <http://czytelnia.frse.org.pl/analiza-potrzeb/>



Przewodnik dla wnioskodawców Polsko-Ukraińskiej Rady

Wymiany Młodzieży to publikacja, w której zebrano informacje

o programie: jego zasady jakościowe, formalne i finansowe,

a także wyjaśniono pojęcie i filozofię edukacji pozaformalnej

jako fundamentu projektów młodzieżowych w ramach

PURWM. W publikacji przedstawiono również metody

i przykłady aktywności opartych na edukacji pozaformalnej

i międzykulturowej oraz proces ich ewaluacji.

Ponadto omówiono w nim sposób realizacji projektów

w formule online, przykłady dobrych praktyk, a także

przedstawiono podsumowanie działalności PURWM

i wybrane statystyki dotyczące programu.

