



# LEPIEJ WSPÓŁPRACOWAĆ!

SCENARIUSZE ZAJĘĆ

Z PRZEDSIĘBIORCZOŚCI SPOŁECZNEJ

POTENZA-POZNAŃ 2024

**Tytuł projektu:** Lepiej współpracować! Edukacja poprzez wartości ekonomii społecznej jako sposób na wzmocnienie społeczeństwa.

Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

**Numer projektu:** 2023-1-PL01-KA220-YOU-000158100



## Spis treści

|   |           |
|---|-----------|
| Wprowadzenie .....  | 4         |
| <b>Moduł 1: Ekonomia społeczna i prymat wartości nad zyskiem .....</b>  | <b>5</b>  |
| Poziom: początkujący .....  | 5         |
| Poziom: średniozaawansowany .....                                       | 10        |
| Poziom: zaawansowany .....  | 15        |
| <b>Moduł 2: Ekonomia społeczna i nierówności .....</b>                  | <b>21</b> |
| Poziom: początkujący .....  | 21        |
| Poziom: średniozaawansowany .....                                       | 28        |
| Poziom: zaawansowany .....  | 34        |
| <b>Moduł 3: Ekonomia społeczna i rozwój lokalny .....</b>               | <b>42</b> |
| Poziom: początkujący .....  | 42        |
| Poziom: średniozaawansowany .....                                       | 49        |
| Poziom: zaawansowany .....  | 55        |
| <b>Moduł 4: Ekonomia społeczna i transformacja cyfrowa .....</b>        | <b>62</b> |
| Poziom: początkujący .....  | 62        |
| Poziom: średniozaawansowany .....                                       | 65        |
| Poziom: zaawansowany .....  | 69        |
| <b>Moduł 5: Ekonomia społeczna i starzejące się społeczeństwo .....</b> | <b>72</b> |
| Poziom: podstawowy .....  | 72        |
| Poziom: średniozaawansowany .....                                       | 76        |
| Poziom: zaawansowany .....  | 78        |
| <b>Moduł 6: Ekonomia społeczna i zmiany klimatu .....</b>               | <b>81</b> |
| Poziom: początkujący .....  | 81        |
| Poziom: średniozaawansowany .....                                       | 87        |
| Poziom: zaawansowany .....  | 91        |
| O projekcie: .....  | 96        |

## Wprowadzenie

W oparciu o nabytą wiedzę i wieloletnie doświadczenia partnerów Projektu *Better Cooperate*, przygotowaliśmy zbiór scenariuszy rozwijających kompetencje młodych Europejczyków w obszarze przedsiębiorczości społecznej. Zakładamy, że produkt ten stanie się efektywnym narzędziem wspierającym procesy rozwoju kompetencji młodych osób wymaganych przez rynek pracy obecnie i w przyszłości. Mamy nadzieję, że zawarte zarówno w programie edukacyjnym z przedsiębiorczości społecznej jak i stanowiących załącznik do tegoż scenariuszy zajęć treści programowe okażą się przydatne zarówno dla osób zajmujących się doradztwem edukacyjno-zawodowym, jak i wspierających młodzież w rozwijaniu kompetencji zawodowych i kształtowaniu postaw przedsiębiorczych.

Niniejszy zbiór zawiera 18 scenariuszy o różnym poziomie trudności (podstawowy, średniozaawansowany, zaawansowany). Struktura materiału koresponduje z programem edukacyjnym z przedsiębiorczości społecznej, stanowi jego uzupełnienie i rozszerzenie. Scenariusze odnoszą się więc do modułów związanych z: 1) Ekonomią społeczną i prymatem wartości nad zyskiem 2) Ekonomią społeczną i nierównościami; 3) Ekonomią społeczną i rozwojem lokalnym; 4) Ekonomią społeczną i transformacją cyfrową; 5) Ekonomią społeczną i starzeniem się społeczeństwa i 6) Ekonomią społeczną i zmianami klimatu. Każdy z scenariuszy ten czas trwania (180 minut) i podobną strukturę: wprowadzenie, propozycja ćwiczeń wraz ze szczegółowymi instrukcjami ich realizacji, podsumowanie i ewaluacji. Dla części z ćwiczeń przygotowaliśmy specjalne materiały dydaktyczne, znajdą je Państwo na stronie internetowej projektu – dla ułatwienia prowadzą do nich odpowiednie linki. Każdy ze scenariuszy kończy się ewaluacją. Gorąco zapraszamy i Państwa, i uczestników zajęć do dzielenia się z nami swoimi opiniami.

Dane kontaktowe znajdziecie Państwo w rozdziale „O projekcie”.

## Moduł 1: Ekonomia społeczna i prymat wartości nad zyskiem

Poziom: początkujący

|  |  |
|--|--|
| <b>Czas</b>                            | 180 minut  |
| <b>Wymagane materiały/sprzęt</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tablica i markery</li> <li>• Projektor i laptop</li> <li>• Materiały informacyjne zawierające kluczowe informacje na temat ekonomii społecznej</li> <li>• Tablice plakatowe, markery i inne materiały plastyczne do pracy w grupie</li> <li>• Dostęp do Internetu (opcjonalnie do celów badawczych)</li> <li>• Zeszyty i długopisy dla uczniów</li> </ul>                 |
| <b>Rozwijana wiedza i umiejętności</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zrozumienie zasad i wartości ekonomii społecznej (cele społeczne, solidarność, współpraca, sprawiedliwość, integracja, zrównoważony rozwój, demokratyczne zarządzanie itp.)</li> <li>• Krytyczne myślenie i analiza</li> <li>• Praca zespołowa i współpraca</li> <li>• Umiejętności prezentacji i komunikacji</li> <li>• Kreatywność i rozwiązywanie problemów</li> </ul> |
| <b>Cel</b>                             | Zapoznanie uczniów z wartościami i zasadami ekonomii społecznej, zaangażowanie ich w działania ilustrujące te zasady i rozwijanie umiejętności stosowania tych koncepcji w rzeczywistych sytuacjach.   |

## Wprowadzenie

Warsztaty koncentrują się na zrozumieniu wartości i zasad ekonomii społecznej. Warsztaty podzielone są na dwa segmenty/działania skoncentrowane na edukacji teoretycznej i praktycznej pracy nad rozwojem wartości reprezentowanych przez SE. Moduł składa się z wykładów teoretycznych, pracy indywidualnej i grupowej, interaktywnych zajęć, pracy w terenie i wspólnych projektów, dzięki którym studenci zdobędą praktyczne doświadczenie i zwiększą swoją kreatywność, krytyczne myślenie, skuteczną komunikację, pracę zespołową i współpracę.

## Opis działań edukacyjnych

### Rozpoczęcie warsztatów

Rozpocznij od powitania uczestników i przedstawienia wszystkich osób. Wyjaśnij cel i efekty uczenia się szkolenia. Krótko wyjaśnij koncepcję ekonomii społecznej i jej znaczenie, wprowadzając podstawowe wartości: solidarność, współpracę, sprawiedliwość, integrację i zrównoważony rozwój. Po krótkim wykładzie zaprezentuj uczniom kilka udanych przykładów z ekonomii społecznej (np. spółdzielnie, przedsiębiorstwa społeczne). Uwzględnij mieszankę przykładów globalnych i lokalnych, aby pomóc uczniom lepiej się do nich odnieść. W ramach prezentacji można wyświetlić krótki film z przykładami inicjatyw ekonomii społecznej.

### Ocena

Uczestnicy będą oceniani na podstawie ich zaangażowania i udziału we wszystkich działaniach grupowych, zapewniając, że aktywnie przyczyniają się i demonstrują umiejętności rozwijane podczas warsztatów.

### Ćwiczenie 1: Poznawanie wartości i zasad ekonomii społecznej

**Czas trwania:** 90 minut

**Cel:** Zapoznanie uczestników z koncepcją ekonomii społecznej, jej wartościami i zasadami.

**Opis:** To ćwiczenie ma na celu pomóc uczestnikom zrozumieć podstawowe wartości i zasady SE, ich

znaczenie i zastosowanie w społeczności i społeczeństwie poprzez prezentacje, dyskusje grupowe i interaktywne ćwiczenia.

**Zadanie 1: Burza mózgów i dyskusja (30 minut):**

- Zapisz podstawowe wartości SE na tablicy.
- Podziel uczniów na małe grupy.
- Przekaż każdej grupie materiały podsumowujące zasady ekonomii społecznej.
- Poproś każdą grupę o przeprowadzenie burzy mózgów na temat tego, co te wartości dla nich oznaczają i podanie przykładów z ich własnych doświadczeń lub społeczności.
- Poproś ich o przedyskutowanie następujących pytań:
  - Co te zasady oznaczają dla ciebie?
  - Czy przychodzą ci do głowy jakieś przykłady z twojej społeczności, które odzwierciedlają te zasady?
- Po 10 minutach niech każda grupa podzieli się swoimi przemyśleniami z klasą.
- Ułatwienie dyskusji w celu podkreślenia kluczowych punktów i wspólnych tematów.

**Zadanie 2: Interaktywne ćwiczenie grupowe (30 minut):**

- Przypisz każdej grupie zasadę ekonomii społecznej (na przykład jedna grupa koncentruje się na solidarności, inna na integracji).
- Poproś grupy o stworzenie plakatu, który wyjaśnia przypisaną im zasadę i ilustruje ją przykładami lub pomysłem na mini-projekt (na przykład ogród społeczny, przedsiębiorstwo szkolne, wydarzenie humanitarne, księgarnia spółdzielcza itp.)
- Zapewnij materiały plastyczne i daj im 20 minut na wykonanie zadania.
- Pozwól grupom zaprezentować swoje plakaty klasie i wyjaśnić swoje pomysły. Zamiast prostych prezentacji, zorganizuj spacer po galerii, podczas którego uczniowie prezentują swoje plakaty w sali, a inne grupy odwiedzają je i dyskutują.
- Zachęcaj innych uczniów do zadawania pytań i przekazywania informacji zwrotnych.
- Poprowadź dyskusję w klasie na temat tego, jak te zasady mogą być stosowane w ich szkole lub społeczności.

**Zadanie 3: Refleksja i dzielenie się (20 minut):**

- Zapewnij uczniom wskazówki do refleksji (np. Czego dowiedziałeś się o przydzielonej zasadzie? Jak możesz zastosować tę zasadę w swoim codziennym życiu?)
- Poproś uczniów, aby przez 10 minut pisali swoje przemyślenia indywidualnie.
- Poprowadź sesję dzielenia się, podczas której uczniowie mogą dobrowolnie podzielić się swoimi refleksjami z klasą.

#### **Zadanie 4: Podsumowanie (10 minut):**

- Podsumuj kluczowe punkty omówione podczas lekcji.
- Poproś uczniów, aby zastanowili się nad tym, czego się nauczyli i jak mogą zastosować te zasady w swoim codziennym życiu.

#### **Opcjonalne działania dodatkowe:**

- Zorganizuj wizytę w lokalnym przedsiębiorstwie społecznym lub spółdzielni.
- Zaproś gościa z przedsiębiorstwa społecznego, aby opowiedział o swoich doświadczeniach.

## **Ćwiczenie 2: Realizacja projektu usług społecznościowych**

**Czas trwania:** 90 minut

**Cel:** Zapoznanie uczestników z praktyczną demonstracją wartości SE w społeczności.

**Opis:** To ćwiczenie ma na celu pomóc uczestnikom zrozumieć i zastosować wartości SE poprzez praktyczną pracę nad projektami społecznymi.

#### **Zadanie 1: Burza mózgów i dyskusja (30 minut):**

- Porozmawiaj z uczniami o lokalnej społeczności i określ potrzeby społeczności w zakresie np. ekologii i czystości w szkole/osiedlu/miasteczku. Alternatywnie, przed zajęciami poproś uczniów o przeprowadzenie szybkiej ankiety w swojej społeczności w celu zidentyfikowania potrzeb jako pracy domowej.
- Podziel uczniów na małe grupy.

- Poproś każdą grupę o przeprowadzenie burzy mózgów na temat tych potrzeb i zastanowienie się nad projektem społecznościowym jako rozwiązaniem.
- Po 10 minutach niech każda grupa podzieli się swoimi pomysłami z klasą.

#### **Zadanie 2: Planowanie (30 minut):**

- Po prezentacji odbędzie się głosowanie i wybór najlepszego pomysłu.
- Na podstawie wybranego pomysłu omów z uczniami planowanie takiego projektu.
- Podziel uczniów na małe grupy i przydziel zadania każdej grupie - planowanie lokalizacji, zasobów, logistyki, harmonogramu, personelu, lokalnej społeczności/sąsiedztwa, interesariuszy (utwórz mapę interesariuszy, aby zidentyfikować wszystkie zaangażowane strony i ich role).

#### **Zadanie 3: Wykonanie:**

Zrealizuj mały projekt społecznościowy, na przykład skoncentrowany na sprzątnięciu jakiegoś miejsca, zachęcając do pracy zespołowej i wspólnego wysiłku. Zachęcaj uczniów do dokumentowania procesu realizacji projektu za pomocą zdjęć, filmów i dziennika projektu.

#### **Zadanie 3: Refleksja i dzielenie się (20 minut):**

- Zapewnij uczniom podpowiedzi do refleksji (np. Czy rozpoznałeś którąś z zasad SE w swoim projekcie społecznościowym? Jak się czułeś podczas realizacji projektu?).
- Poproś uczniów, aby przez 10 minut pisali swoje przemyślenia indywidualnie.
- Poprowadź sesję dzielenia się, podczas której uczniowie mogą dobrowolnie podzielić się swoimi refleksjami z klasą.
- Refleksja nad wpływem projektu i wyciągniętymi z niego wnioskami.

#### **Zadanie 4: Podsumowanie (10 minut):**

- Podsumuj kluczowe punkty omówione podczas lekcji.
- Poproś uczniów, aby zastanowili się nad tym, czego się nauczyli i jak mogą zastosować te zasady w swoim codziennym życiu.

**Poziom: średniozaawansowany**

|  |   |
|--|---|
| <b>Czas</b>                            | 180 minut   |
| <b>Wymagane materiały/sprzęt</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tablica i markery</li> <li>• Projektor i laptop (do prezentacji)</li> <li>• Materiały informacyjne ze szczegółowymi studiami przypadków</li> <li>• Karty scenariuszy do odgrywania ról</li> <li>• Tablice plakatowe, markery i inne materiały plastyczne</li> <li>• Zeszyty i długopisy dla uczniów</li> </ul>     |
| <b>Rozwijana wiedza i umiejętności</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dogłębne zrozumienie wartości i zasad ekonomii społecznej</li> <li>• Myślenie analityczne i krytyczne</li> <li>• Praca zespołowa i współpraca</li> <li>• Umiejętności prezentacji i komunikacji</li> <li>• Rozwiązywanie problemów i planowanie projektów</li> <li>• Empatia i przyjmowanie perspektywy</li> </ul> |
| <b>Cel</b>                             | Pogłębienie zrozumienia przez studentów wartości i zasad ekonomii społecznej poprzez analizę, odgrywanie ról, planowanie projektów i grę symulacyjną w celu zwiększenia ich zdolności do stosowania tych koncepcji w praktycznych scenariuszach.  |

**Wprowadzenie**

Warsztaty koncentrują się na głębszym zrozumieniu wartości i zasad ekonomii społecznej. Warsztaty podzielone są na dwa segmenty/działania skoncentrowane na ćwiczeniach grupowych i pracy

praktycznej, takiej jak analiza, odgrywanie ról, planowanie projektu i gra symulacyjna. Moduł składa się z dyskusji, analizy, pracy indywidualnej i grupowej, interaktywnych działań i wspólnych projektów, dzięki którym uczniowie zdobędą praktyczne doświadczenie i poprawią swoje umiejętności analitycznego i krytycznego myślenia, komunikacji i prezentacji, pracy zespołowej i współpracy, kreatywności, rozwiązywania problemów i planowania projektów.

## Opis działań edukacyjnych

### Rozpoczęcie warsztatów

Rozpocznij od powitania uczestników i przedstawienia wszystkich osób. Wyjaśnij cel i efekty uczenia się szkolenia. Krótki przegląd podstawowych wartości i zasad ekonomii społecznej (solidarność, współpraca, sprawiedliwość, integracja, demokratyczne zarządzanie, zrównoważony rozwój). Wyjaśnij cele dzisiejszej lekcji: analiza rzeczywistych przykładów, odgrywanie ról w celu zrozumienia różnych perspektyw, zaplanowanie projektu ekonomii społecznej i symulacja pracy spółdzielni uczniowskiej.

### Ćwiczenie 1: Poznanie wartości i zasad ekonomii społecznej poprzez ćwiczenia praktyczne

**Czas trwania:** 90 minut

**Cel:** Głębsze zrozumienie koncepcji ekonomii społecznej, jej wartości i zasad oraz nauczanie rozwiązywania problemów, empatii i umiejętności biznesowych w kontekście społecznym.

**Opis:** Ćwiczenie to ma na celu pomóc uczestnikom w pogłębieniu zrozumienia zasad i wartości ekonomii społecznej poprzez analizę i dyskusję na temat rzeczywistych przykładów odnoszących sukcesy przedsiębiorstw społecznych lub spółdzielni, przeprowadzenie ćwiczenia polegającego na odgrywaniu ról, w którym uczniowie identyfikują potrzeby, rozwijają pomysły i / lub rozwiązują problemy w przedsiębiorstwie społecznym, planują projekty o celu społecznym, w tym wszystkie ważne elementy i symulację spółdzielni uczniowskiej.

### **Zadanie 1: Analiza studium przypadku (25 minut):**

- Przekaż każdemu uczniowi szczegółowe studium przypadku odnoszącego sukcesy przedsiębiorstwa społecznego lub spółdzielni.
- Poproś uczniów o indywidualne czytanie studium przypadku przez 10 minut.
- Poproś uczniów, aby w małych grupach przez 15 minut przedyskutowali następujące pytania:
  - Jakie zasady ekonomii społecznej zostały przedstawione w tym studium przypadku?
  - Przed jakimi wyzwaniami stanęło przedsiębiorstwo i jak sobie z nimi poradziło?
  - W jaki sposób przedsiębiorstwo przyniosło korzyści społeczności / jaki wpływ wywarło na społeczność?
- Każda grupa przedstawia podsumowanie swojej analizy klasie.

### **Zadanie 2: Odgrywanie ról (30 minut):**

- Podziel uczniów na grupy i przydziel każdej z nich scenariusz odgrywania ról związany z kwestią ekonomii społecznej (np. zakładanie spółdzielni, zaspokajanie potrzeb społeczności, zarządzanie konfliktem w przedsiębiorstwie społecznym, opracowywanie pomysłu na biznes, który dotyczy kwestii społecznej).
- Zapewnij karty scenariuszy z informacjami ogólnymi i rolami dla każdego ucznia.
- Daj grupom 15 minut na przygotowanie swoich ról.
- Poproś każdą grupę o odgrywanie ról przed klasą przez 5 minut.
- Studenci mogą również korzystać z platform internetowych (np. pokojów narad Zoom) do odgrywania ról, aby dostosować się do zdalnych lub hybrydowych środowisk edukacyjnych.
- Poprowadź dyskusję w klasie na temat różnych perspektyw i rozwiązań przedstawionych w odgrywanych scenkach.

### **Zadanie 3: Planowanie projektu (25 minut):**

- Poproś uczniów, aby w swoich grupach przeprowadzili burzę mózgów i zaplanowali mały projekt zgodny z zasadami ekonomii społecznej (np. szkolny program recyklingu, inicjatywa społeczna, wydarzenie humanitarne).

- Zapewnij uczestnikom tablice plakatowe i materiały plastyczne do stworzenia planu projektu, który obejmuje:
  - Cele i zadania
  - Kroki do wdrożenia projektu
  - Potrzebne zasoby
  - Potencjalne wyzwania i rozwiązania
- Pozwól grupom zaprezentować swoje plany projektowe klasie.

#### **Zadanie 4: Podsumowanie (10 minut):**

- Podsumuj kluczowe spostrzeżenia ze studiów przypadku, odgrywania ról i planów projektów.
- Poproś uczniów, aby zastanowili się nad tym, czego się nauczyli i jak mogą zastosować te zasady w swoim życiu.

#### **Opcjonalne działania dodatkowe:**

- Monitoruj z uczestnikami ich plany projektowe i wspieraj ich w realizacji ich pomysłów.
- Zachęcaj studentów do przeprowadzania wywiadów z liderami lokalnych społeczności lub przedsiębiorcami społecznymi, aby uzyskać głębszy wgląd w ekonomię społeczną w praktyce.

#### **Ćwiczenie 2: Symulacja współpracy uczniów**

**Czas trwania:** 90 minut

**Cel:** Głębsze zrozumienie koncepcji ekonomii społecznej, jej wartości i nauczanie poprzez praktykę zasad współpracy, zbiorowych / demokratycznych procesów decyzyjnych i wspólnych korzyści.

**Opis:** To ćwiczenie ma na celu pomóc uczestnikom zrozumieć i zastosować wartości SE poprzez praktyczną pracę / symulację współpracy uczniów.

#### **Zadanie 1: Burza mózgów, dyskusja i planowanie (30 minut):**

- Przedyskutuj z uczniami koncepcję spółdzielni uczniowskiej. Przedstaw kilka udanych przykładów. Omów potrzeby szkoły, uczniów i społeczności.

- Podziel uczniów na małe grupy.
- Poproś każdą grupę o przeprowadzenie burzy mózgów na temat tych potrzeb i zastanowienie się nad spółdzielnią szkolną jako rozwiązaniem.
- Po 10 minutach niech każda grupa podzieli się swoimi pomysłami z klasą.
- Zorganizowanie głosowania i wybór najlepszego pomysłu.

#### **Zadanie 2: Ustanowienie (30 minut):**

- Utworzenie spółdzielni uczniowskiej w ramach klasy, takiej jak mała firma lub projekt (np. sklepik szkolny lub komitet planowania wydarzeń).
- Wybierz zespół zarządzający i przydziel role uczniom.
- Opracowanie biznesplanu koncentrującego się na współpracy i wzajemnych korzyściach. Przekaż uczniom szablon biznesplanu, aby upewnić się, że wszystkie ważne elementy zostały uwzględnione.

#### **Zadanie 3: Działanie:**

- Zasymuluj działanie spółdzielni, porozmawiaj o rolach i obowiązkach.
- Zdefiniuj ważne tematy dla działania spółdzielni i zorganizuj spotkanie, na którym decyzje będą podejmowane demokratycznie, a każdy uczeń będzie miał równy głos.
- Symulacja sprawiedliwego podziału zysków lub korzyści między uczestników.

#### **Zadanie 4: Refleksja i dzielenie się (20 minut):**

- Zapewnij uczniom podpowiedzi do refleksji (np. Czy rozpoznałeś którąś z zasad SE w swojej spółdzielni uczniowskiej? Jak się czułeś podczas realizacji projektu? Jakie są korzyści i wyzwania związane z demokratycznym zarządzaniem?)
- Poproś uczniów, aby przez 10 minut pisali swoje przemyślenia indywidualnie.
- Poprowadź sesję dzielenia się, podczas której uczniowie mogą dobrowolnie podzielić się swoimi refleksjami z klasą.
- Refleksja nad wpływem projektu i wyciągniętymi z niego wnioskami.

#### **Zadanie 4: Podsumowanie (10 minut):**

- Podsumuj kluczowe punkty omówione podczas lekcji.

- Poproś uczniów, aby zastanowili się nad tym, czego się nauczyli i jak mogą zastosować te zasady w swoim codziennym życiu.

### Poziom: zaawansowany

|  |  |
|--|--|
| <b>Czas</b>                            | 180 minut  |
| <b>Wymagane materiały/sprzęt</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tablica i markery</li> <li>• Projektor i laptop (do prezentacji)</li> <li>• Materiały informacyjne z zaawansowanymi studiami przypadków</li> <li>• Karty tematów debat i wytyczne</li> <li>• Tablice plakatowe, markery i inne materiały plastyczne do tworzenia projektów</li> <li>• Zeszyty i długopisy dla uczniów</li> </ul>                              |
| <b>Rozwijana wiedza i umiejętności</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zaawansowane zrozumienie zasad ekonomii społecznej i ich rzeczywistych zastosowań</li> <li>• Krytyczne myślenie i umiejętności analityczne</li> <li>• Umiejętności wystąpień publicznych i debat</li> <li>• Praca zespołowa i współpraca</li> <li>• Zarządzanie projektami i planowanie</li> <li>• Umiejętności badawcze i rozwiązywania problemów</li> </ul> |
| <b>Cel</b>                             | Lepsze zrozumienie przez studentów wartości i zasad ekonomii społecznej poprzez zaawansowaną analizę, debatę i rozwój projektu, umożliwiając im zastosowanie tych koncepcji w złożonych sytuacjach w świecie rzeczywistym.   |

### Wprowadzenie

Ten warsztat koncentruje się na głębszym zrozumieniu i zaawansowanej nauce wartości i zasad

ekonomii społecznej. Warsztaty podzielone są na dwa segmenty skoncentrowane na ćwiczeniach grupowych i praktycznej pracy, takiej jak analiza, debata, rozwój projektu i konkurencja pomysłów na biznes społeczny. Moduł składa się z wymiany opinii, analizy, pracy indywidualnej i grupowej, interaktywnych działań i wspólnych projektów, dzięki którym studenci zdobędą praktyczne doświadczenie i poprawią swoje umiejętności analitycznego i krytycznego myślenia, komunikacji i wystąpień publicznych, pracy zespołowej i współpracy, kreatywności, rozwiązywania problemów i zarządzania projektami.

## Opis działań edukacyjnych

### Rozpoczęcie warsztatów

Rozpocznij od powitania uczestników i przedstawienia wszystkich osób. Wyjaśnij cel i efekty uczenia się szkolenia. Krótki przegląd podstawowych wartości i zasad ekonomii społecznej (solidarność, współpraca, sprawiedliwość, integracja, demokratyczne zarządzanie, zrównoważony rozwój). Wyjaśnij cele dzisiejszej lekcji: przeanalizowanie złożonych studiów przypadku / rzeczywistych przykładów, zaangażowanie się w zorganizowaną debatę, opracowanie wykonalnego planu projektu i stworzenie konkretnych społecznych planów biznesowych w formie ukończenia.

### Ocena

Uczestnicy będą oceniani na podstawie ich zaangażowania i udziału we wszystkich działaniach grupowych, zapewniając, że aktywnie przyczyniają się i demonstrują umiejętności rozwijane podczas warsztatów.

### Ćwiczenie 1: Nauka poprzez ćwiczenia praktyczne i wymianę opinii

**Czas trwania:** 90 minut

**Cel:** Głębsze zrozumienie koncepcji ekonomii społecznej, jej wartości i zasad oraz nauczanie umiejętności analitycznych, zarządzania projektami, krytycznego myślenia, wystąpień publicznych i

rozumowania etycznego.

**Opis:** Działanie to ma na celu pomóc uczestnikom w lepszym zrozumieniu zasad i wartości ekonomii społecznej poprzez analizę i dyskusję na temat rzeczywistych przykładów odnoszących sukcesy przedsiębiorstw społecznych lub spółdzielni, wymianę opinii, wystąpienia publiczne i debaty oraz opracowywanie konkretnych projektów, biznesplanów i modeli o celu społecznym.

**Zadanie 1: Zaawansowana analiza studium przypadku (25 minut):**

- Przekaż każdemu uczniowi zaawansowane studium przypadku dotyczące przedsiębiorstwa społecznego lub spółdzielni, które stanęły przed poważnymi wyzwaniami i osiągnęły znaczący wpływ. Zapewnij wiele studiów przypadku do wyboru, zaspokajając różne zainteresowania i umożliwiając uczniom poznanie różnych sektorów ekonomii społecznej. Użyj pomocy wizualnych, takich jak infografiki lub filmy, aby studia przypadków były bardziej angażujące.
- Poproś uczniów o indywidualne czytanie studium przypadku przez 10 minut.
- Poproś uczniów, aby w małych grupach przez 20 minut przedyskutowali następujące pytania:
  - Jakie zasady ekonomii społecznej zostały przedstawione w tym studium przypadku?
  - Przed jakimi wyzwaniami stanęło przedsiębiorstwo i jak sobie z nimi poradziło?
  - Czy zauważyłeś jakiś kamień milowy w działalności przedsiębiorstwa?
  - Jakie innowacyjne rozwiązania, strategie lub modele biznesowe zostały zastosowane?
  - W jaki sposób przedsiębiorstwo zmierzyło swój wpływ?
- Każda grupa przedstawia podsumowanie swojej analizy klasie.

**Zadanie 2: Debata (25 minut):**

- Podziel uczniów na dwie grupy w celu przeprowadzenia debaty na intrygujące tematy związane z ekonomią społeczną (na przykład: "Czy przedsiębiorstwa społeczne powinny priorytetowo traktować zysk czy wpływ społeczny?" lub "Czy przedsiębiorstwa społeczne powinny być bardziej skoncentrowane na zatrudnieniu czy rozwiązywaniu problemów społeczności/społeczeństwa?").
- Zapewnij karty tematów i wytyczne dotyczące zorganizowanej debaty.

- Daj każdej grupie 10 minut na przygotowanie argumentów i kontrargumentów. Daj uczniom trochę czasu na przeprowadzenie szybkich badań lub uzyskanie dostępu do wcześniej przygotowanych materiałów w celu wzmocnienia ich argumentów.
- Przeprowadź debatę, w której każda grupa przedstawi swoje argumenty i argumenty przeciwne, a następnie odbędzie się dyskusja w klasie.
- Ułatwienie dyskusji w celu zastanowienia się nad różnymi punktami widzenia i ich związkiem z zasadami ekonomii społecznej. Stymulowanie krytycznego myślenia i usprawnianie wystąpień publicznych oraz rozumowania etycznego.

### **Zadanie 3: Opracowanie projektu (30 minut):**

- Poproś uczniów, aby w swoich grupach przeprowadzili burzę mózgow i opracowali szczegółowy plan projektu dla przedsiębiorstwa społecznego, spółdzielni lub inicjatywy społecznej, która zajmuje się kwestią lokalną, krajową lub globalną.
- Zapewnienie szablonów do planowania projektów i modeli biznesowych, aby pomóc w skutecznym ustrukturyzowaniu ich pomysłów. Zapewnienie tablic plakatowych i materiałów plastycznych dla uczniów w celu stworzenia planu projektu, który obejmuje:
  - Cele - operacyjne i strategiczne
  - Szczegółowe etapy realizacji projektu - fazy i działania
  - Wymagane zasoby (ludzkie, finansowe, logistyczne) i potencjalne partnerstwa (zainteresowane strony)
  - Konkurencja, rynek, marketing i zarządzanie.
  - Ocena ryzyka i strategię ograniczania ryzyka
  - Wskaźniki pomiaru sukcesu
- Pomaganie studentom w opracowywaniu ich projektu/biznesplanu - prowadzenie ich do myślenia i wniosków, doradzanie, kierowanie i kształtowanie ostatecznego dokumentu.
- Pozwól grupom zaprezentować swoje plany projektowe klasie i otrzymać informacje zwrotne.

### **Podsumowanie (10 minut):**

- Podsumuj kluczowe spostrzeżenia ze studiów przypadku, debaty i opracowania planów projektu.
- Poproś uczniów, aby zastanowili się nad tym, czego się nauczyli i jak mogą zastosować te zasady w swoim życiu i przyszłej karierze.

## Ćwiczenie 2: Organizacja konkursu na społeczny plan biznesowy

**Czas trwania:** 90 minut

**Cel:** Głębsze zrozumienie koncepcji ekonomii społecznej, jej wartości i zasad poprzez praktyczne ćwiczenia skoncentrowane na współpracy, kreatywności i szybkim rozwiązywaniu problemów.

**Opis:** To ćwiczenie ma na celu pomóc uczestnikom zrozumieć i zastosować wartości SE poprzez praktyczną pracę / przygotowanie konkretnych społecznych planów biznesowych.

### Ćwiczenie 1: Wprowadzenie (20 minut):

- Krótco przypomnij uczniom, czego nauczyli się wcześniej w dziedzinie ekonomii społecznej.
- Wyjaśnij zasady i cele konkursu.
- Burza mózgów z uczniami na temat potencjalnych społecznych planów biznesowych - Generowanie pomysłów.
- Podziel uczniów na małe grupy. Pozwól uczniom tworzyć zespoły lub przydziel ich do grup zapewniających mieszankę umiejętności i zainteresowań.

### Ćwiczenie 2: Wdrożenie (30 minut)

- Studenci pracują w zespołach, aby opracować innowacyjne rozwiązania problemów społecznych w ograniczonym czasie.
- Każda grupa tworzy biznesplan dla przedsiębiorstwa społecznego, które odpowiada na konkretne potrzeby społeczności, uwzględniając informacje zwrotne od nauczycieli.

- Plany powinny obejmować misję społeczną, docelowych beneficjentów i sposób, w jaki firma będzie działać w sposób zrównoważony, jednocześnie przedstawiając cele społeczne nad zyski.
- Zachęcaj zespoły do tworzenia prostych prototypów lub modeli swoich produktów / usług.

### Ćwiczenie 3: Prezentacja (30 minut)

- Zespoły przygotowują swoje prezentacje, koncentrując się na kluczowych aspektach swoich biznesplanów i prototypów.
- Grupy przedstawiają swoje plany klasie i panelowi sędziowskiemu (nauczyciele lub lokalni przedsiębiorcy, liderzy społeczności), który ocenia je na podstawie ich potencjalnego wpływu społecznego, a nie zysków finansowych.
- **Sędziowie** uwzględniają kryteria takie jak wykonalność, wpływ, innowacyjność i zgodność z zasadami SE. Sędziowie oceniają prezentacje na podstawie wcześniej zdefiniowanych kryteriów, takich jak innowacyjność, wpływ społeczny, wykonalność i umiejętności prezentacji.
- Po każdej prezentacji sędziowie zadają pytania, aby ocenić dogłębność zrozumienia i wykonalność planów. Sędziowie udzielają konstruktywnych informacji zwrotnych po każdej prezentacji, umożliwiając uczniom naukę i poprawę.
- Po podjęciu decyzji przez sędziów, ogłosz zwycięzców i wręcz nagrody lub certyfikaty wszystkim uczestnikom. Zaangażuj publiczność, pozwalając jej głosować na nagrodę "People's choice", dodając element zaangażowania społeczności.
- Opcjonalnie utwórz prezentację wszystkich biznesplanów i prototypów dla społeczności szkolnej.

### Zadanie 4: Refleksja i dzielenie się (10 minut):

- Zapewnij uczniom zachęty do refleksji (np. Czy uważasz to doświadczenie edukacyjne za interesujące, praktyczne i wartościowe? Jak się czułeś podczas realizacji projektu? Jakie umiejętności zostały udoskonalone w ramach tego ćwiczenia?)
- Poproś uczniów, aby przez 10 minut pisali swoje przemyślenia indywidualnie.

- Poprowadź sesję dzielenia się, podczas której uczniowie mogą dobrowolnie podzielić się swoimi refleksjami z klasą.
- Refleksja nad wpływem projektu i wyciągniętymi z niego wnioskami.

## Moduł 2: Ekonomia społeczna i nierówności

**Poziom: początkujący**

**Tytuł: Kamienica**

|  |   |
|--|---|
| <b>Czas</b>                            | 180 minut   |
| <b>Wymagane materiały/sprzęt</b>       | Laptop, PPT i ekran wyświetlacza<br><br>Flipchart i markery.<br><br>Materiały edukacyjne: Koło nierówności; Arkusze postaci                                       |
| <b>Rozwijana wiedza i umiejętności</b> | Umiejętności komunikacyjne<br><br>Zdolność adaptacji<br><br>Rozwiązywanie problemów<br><br>Inteligencja emocjonalna<br><br>Negocjacje<br><br>Podejmowanie decyzji |
| <b>Cel</b>                             | Uczestnicy pracy nauczą się: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Czym są nierówności i skąd się biorą?</li> </ul>  |

|  |   |
|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Jaki jest wpływ nierówności na jednostki i społeczność lokalną?</li><li>• możliwe sposoby rozwiązywania problemów wynikających z nierówności.</li></ul> |
|--|---|

### **Wprowadzenie**

Ten scenariusz dotyczy warsztatów na temat nierówności społecznych. Podczas zajęć uczestnicy dowiedzą się, czym są nierówności i odkryją ich konsekwencje dla jednostki i społeczności, w której żyją. Zapoznają się również z propozycjami przeciwdziałania nierównościom, w tym zrzeszania się i solidarności. Zastanowią się, co oznaczają pojęcia sprawiedliwości społecznej, solidarności i wspólnoty.

### **Opis działań edukacyjnych**

#### **Rozpoczęcie warsztatów:**

Rozpocznij od powitania uczestników i przedstawienia wszystkich osób. Wyjaśnij cel i efekty szkolenia. Wyjaśnij, że szkolenie będzie dotyczyło nierówności i ich wpływu na społeczeństwo i jakość życia każdej osoby. Następnie uzgodnij umowę dotyczącą czasu pracy, w tym: zasady, informacje o przerwach i sposobie pracy.

**Czas trwania:** 10 min

#### **Ćwiczenie 1: Poznajmy się!**

**Czas trwania:** 10 min



**Cel:** Zaangażowanie w narrację o kamienicy i społeczności. Zapoznanie się z kartami postaci.

**Opis:** Witamy w naszej kamienicy! Rozdaj losowo arkusze postaci z numerem mieszkania w kamienicy w grupie (patrz załącznik). Poproś uczestników o zapoznanie się z przydzielonym arkuszem postaci. Nadaj swojej postaci imię i nazwisko oraz wymyśl jedną rzecz, którą lubi robić - rytuał, może pasję: np. lubi biegać kilka razy w tygodniu lub co sobotę wychodzi na kawę do pobliskiej kawiarni. Zastanów się na podstawie posiadanych informacji: co może lubić Twoja postać? Baw się skojarzeniami.

**Zasady:** każda osoba czyta w ciszy kartę postaci, a następnie tworzy dla niej małą wizytówkę: zapisuje imię i nazwisko, a na drugiej stronie krótki opis lub rysunek wybranego przez siebie rytuału/pasji.

Zadaj grupie / Pytania pogłębiające - inspiracja dla facylitatora:

Wyobraź sobie dzień, sobotę, niedzielę swojej postaci na podstawie danych, które posiadasz....

Załącznik: arkusze postaci

## Ćwiczenie 2: Fortuna kołem się toczy!

**Czas trwania:** 20 min

**Cel:** Zmiana perspektywy i sposobu postrzegania postaci.

**Opis:** **Zakręć** kołem i dowiedz się więcej o swojej postaci. Zobacz: ile ma lat, w jakim jest stanie fizycznym, jakie ma relacje, jaką ma pracę, jakie są jej wyzwania finansowe/budżetowe. Zapoznaj się w ciszy, gdy każdy przyswoi informacje, będzie chwila na podzielenie się nimi.

**Zasady:** Każda osoba losuje z koła indywidualne dane dotyczące: wieku, kondycji fizycznej, związków, pracy, wyzwań finansowych/budżetowych swojego charakteru. Odczytuje je w ciszy. Dodaje do opisu postaci.

**Dodatkowe pytania - inspiracja dla moderatora:**

Jak zmieniła się postać? Jak zmieniło się twoje wyobrażenie o postaci?

Czy wybrany rytuał / pasja może sprawić, że postać stanie się aktualna? Dlaczego tak/nie?

Co cię zaskoczyło?

**Załącznik:** Koło nierówności



### Ćwiczenie 3: Życie codzienne, czyli... wspólne wyzwania w kamienicy

**Czas trwania:** 60 minut (20 minut/każde wyzwanie)

**Cel:** Nazwanie nierówności w praktyce, rozwijanie solidarności, społecznego, wspólnego interesu i empatii.

**Opis:** Rozwiązujemy wyzwania jedno po drugim. Moderator opowiada/czyta każde wyzwanie, daje czas na refleksję. Następnie odbywa się rozmowa i proste głosowanie:

Oto ludzie na TAK:

Tutaj stoją ludzie na NIE:

Oto ludzie z nowym pomysłem: maksymalnie dwie osoby!

**Dodatkowe pytania** - inspiracja dla moderatora:

To nie jest gra, w której wygrywają sumy. Prowadzimy, rzucając wyzwanie - rozmawiając, argumentując, parkując pytania grupy - aby nazwać poziomy nierówności w kategoriach pojęć.

Warto sprawić, by głosowanie było dynamiczne, grupa może się poruszać, mieć wiele emocji, pozwolić na to. Zadbaj o taką strukturę dyskusji, aby każdy i każda zostali wysłuchani. Podsumuj etapy!

**Zasady:**

Dyskusja, dyskusja + głosowanie + debata. Następnie wnioski i wprowadzenie pojęć przez moderatora. Pod każdym wyzwaniem znajdują się pytania pogłębiające.

**Załączniki:** opisy wyzwań (patrz poniżej).

## Opisy wyzwań:

### Wyzwanie #1: Potrzebny podnośnik!

W twojej kamienicy nie ma windy i są wśród ciebie ludzie, którym to przeszkadza.

Na szczęście na rynku pojawiła się innowacyjna oferta - miasto podwiezie cię, jeśli przez cały rok

utrzymasz całą ulicę w czystości - jest tu 5 innych kamienic. Co to oznacza: odśnieżanie, sprzątanie chodników 4 x w tygodniu, przycinanie drzew jak i krzewów, wystawianie koszy na śmieci tak aby śmieciarka mogła je wygodnie zabrać, odstawianie koszy na miejsce. W zeszłym roku miasto wdrożyło tego typu usługę z innym kamieniem, działało to bardzo dobrze, mieszkańcy solidarnie dbali o kawałek ulicy. Jak to będzie wyglądało w Twoim przypadku?

Tutaj stoją te na TAK:

Tutaj stoją ludzie na NIE:

Oto ludzie z nowym pomysłem: maksymalnie dwie osoby! Zdecyduj, na kogo oddasz swój głos.

### **Pytania uzupełniające:**

Co o tym sądzisz? Co jest tutaj ważne? Czym należy się zająć? Czy każdy będzie mógł się zaangażować i w jaki sposób?

Dyskusja i ułatwienie wyciągnięcia wniosków.

## **Wyzwanie #2**

Jeden z mieszkańców ma problem z płaceniem czynszu. To mieszkaniec, który mieszka tu najdłużej, tak długo, jak jest sprawny: dbał o ogród, odśnieżał, choć nikt mu za to nie płacił, robił to z własnej woli i przywiązania, miłości do miejsca, w którym się urodził, swojego życia.

Poprosił o obniżenie czynszu o pewną kwotę, aby umożliwić mi regularne płacenie czynszu. Spółdzielnia zarządzająca budynkiem przychylnie patrzy na tę propozycję i zgodzi się na nią, ale pod warunkiem, że osoby mieszkające na parterze i przyziemiu zgodzą się płacić nieco więcej. Oni mają największe mieszkania z najlepszym światłem. Co sądzicie o takim rozwiązaniu?

Tutaj stoją ci, którzy są za TAK:

Tutaj stoją ludzie na NIE:

Oto ludzie z nowym pomysłem: maksymalnie dwie osoby! Zdecyduj, na kogo oddasz swój głos.

**Kolejne pytania:** Czy każdy powinien płacić taką samą kwotę za wynajem? Dlaczego tak/nie? Czy dodatkowe zadania wykonywane przez daną osobę powinny mieć wpływ na wysokość czynszu?

Dyskusja i ułatwienie wyciągnięcia wniosków.

### Wyzwanie #3

Deweloper chce kupić Twoją kamienicę. Wszystko pięknie wyremontuje i na pewno podniesie standard, ale stawia kilka warunków. Czynsz dla wszystkich mieszkańców wzrośnie o 30%. Terminy płatności będą nieprzedłużane - jeśli ktoś spóźni się kilka dni, zostanie od razu eksmitowany. Nowy właściciel oferuje również możliwość wynajęcia dużego garażu zamiast ogrodu. Co zrobisz?

Oto osoby opowiadające się za TAK:

Tutaj stoją ci, którzy są na NIE:

Oto ludzie z nowym pomysłem: maksymalnie dwie osoby! Zdecyduj, na kogo oddasz swój głos.

**Kolejne pytania:** Czy wszystkich będzie stać na mieszkanie w odnowionym budynku? Czy jest jakieś inne rozwiązanie? Jeśli tak, to jakie? Jak zmieni się sytuacja Waszego wspólnego mieszkania, jeśli spółdzielnia sprzeda kamienicę?

Omówienie i ułatwienie składania wniosków

#### Podsumowanie:

Na sytuację, w której się znajdujemy, wpływa wiele różnych czynników i nie zawsze mamy nad nimi kontrolę. Czynniki te bardzo często prowadzą do nierówności społecznych. Oznacza to, że nie wszyscy mamy taki sam dostęp do zasobów materialnych (takich jak mieszkanie) lub niematerialnych (takich jak prestiż), które są pożądane w społeczeństwie, a czasem po prostu niezbędne do życia. Wskaż uczestnikom, że pojedyncza osoba ma niewielki wpływ, ale jako grupa można zrobić znacznie więcej.

### Ćwiczenie 4: Porozmawiajmy o przyszłości

**Czas trwania:** 40 minut (20 minut/każde wyzwanie)

**Cel:** Nazwanie nierówności w praktyce, rozwijanie solidarności, społecznego, wspólnego interesu i empatii.

**Opis:** Rozwiązujemy wyzwania jedno po drugim. Moderator opowiada/czyta każde wyzwanie, daje czas

26



na refleksję.

#### **Wyzwanie nr 4: Co jest dobre dla mnie, jest też dobre dla ciebie?**

**Czas trwania:** 20 min

**Cel:** Każdy może zasugerować jedną zmianę w kamienicy, która poprawiłaby życie jego postaci.

**Opis:** Zastanów się, jaka zmiana byłaby dobra dla Twojej postaci w kwestii mieszkania i relacji w kamienicy. Zaproponuj na forum jedno rozwiązanie, które byłoby dobre dla Twojej postaci. Opowiedz o nim szczegółowo, pokaż zalety tego rozwiązania. Czy mogłoby być dobre dla kogoś innego?

**Zasady:** Najpierw każda osoba pisze propozycję na kartce papieru, opowiada o niej. Można zadawać pytania. Powieś na ścianie, a następnie zagłosuj. Wybieramy dwie - wspólnie głosując: każdy ma dwie kropki i stawia je obok rozwiązania. W przypadku remisu: głosujemy, aż pozostaną dwie propozycje z największą liczbą głosów.

#### **Dodatkowe pytania:**

Co wygrało? Co oznaczało "lepiej"? Co decyduje o tym, że jest gorzej, a co lepiej? Co to zmienia w życiu poszczególnych mieszkańców? W jaki sposób wybrane rozwiązania odpowiadają wcześniejszym wyzwaniom i podjętym decyzjom? Czy to, co jest dobre/złe dla mojej postaci - wpływa na inne postacie?

Czy ktoś z was zdecydowanie nie zgadza się z podjętymi decyzjami? Dlaczego?

Kto z was jest zagorzałym zwolennikiem / zwolenniczką ich wprowadzenia? Dlaczego? Dlaczego nie?

#### **Wyzwanie #5: Szczęśliwy zbieg okoliczności!**

**Czas trwania:** 20 minut

**Cel:** dyskusja na temat nierówności w kontekście mieszkania w kamienicy, potrzeb i charakterów.

**Opis:** Los czasem zmienia wszystko, a czasem nie... Dowiedzmy się, co wydarzyło się w życiu naszej postaci i jak to na nią wpływa. Sprawmy też, by te wydarzenia były realne w kontekście prawdziwego, statystycznego życia.

**Zasady:** Każdy losuje Szczęśliwy Przypadek dla swojej postaci. Następnie zapisuje: co to zmienia?

27



**Pytania uzupełniające:** Co sądzisz o szczęśliwych zbiegach okoliczności? Jak to się ma do nierówności? Co wydarzyło się twojej postaci, co cię zaskoczyło, zasmuciło, ucieszyło?

**Załącznik:** Lista szczęśliwych zbiegów okoliczności

(→ , patrz załącznik z materiałami dydaktycznymi, aby uzyskać więcej kart wyzwań).

### **Podsumowanie:**

Przypomnij ponownie definicję nierówności. Zwróć uwagę uczestników na fakt, że na naszą sytuację wpływa wiele czynników pozostających poza naszą kontrolą i że nierówności przekładają się nie tylko na gorszą jakość życia jednostek, ale także całej społeczności.

Czas trwania: 10 minut

### **Ocena**

**Czas trwania:** 10 minut

Poproś uczestników o podzielenie się wrażeniami z ćwiczenia. Rozdaj kwestionariusz podsumowujący lub zadaj pytania:

- Jakie ważne rzeczy odkryłem dla siebie podczas tej aktywności?
- co robię dobrze (co mogę zrobić)?
- Nad czym muszę popracować i jak mogę to osiągnąć (skąd czerpać informacje)?

Po wypełnieniu kwestionariusza poproś uczniów, aby dobrali się w pary i podzielili się swoimi odpowiedziami. Poproś ich o zachowanie wypełnionych kwestionariuszy.

Kwestionariusz i umieść go w segregatorze z innymi materiałami warsztatowymi.

**Poziom: średniozaawansowany**

**Tytuł: Najlepszy!**

|  |  |
|--|--|
| <b>Czas trwania</b>                    | 180 minut  |
| <b>Wymagany sprzęt</b>                 | Laptop, PPT i ekran wyświetlacza<br><br>Flipchart i markery.<br><br>Materiały dydaktyczne: Karty Postaci (Załącznik nr 1),<br>Sytuacje (Załączniki nr 2).<br><br>Program edukacyjny, moduł: Nierówności i ekonomia społeczna |
| <b>Rozwijana wiedza i umiejętności</b> | Uczestnicy rozwiną swoją wiedzę na temat: nierówności.<br><br>Umiejętności: <ul style="list-style-type: none"> <li>• współpraca</li> <li>• praca zespołowa</li> <li>• komunikacja</li> <li>• empatia</li> </ul>              |
| <b>Cel</b>                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• pozwalając dowiedzieć się więcej o nierównościach i ich wpływie oraz postawach, jakie możemy przyjąć w związku z nimi.</li> </ul>   |

## Wprowadzenie

Ten scenariusz dotyczy nierówności, ich wpływu i postaw, jakie możemy przyjąć w związku z nimi. Podczas zajęć uczestnicy dowiedzą się, czym są nierówności i jakie są ich konsekwencje dla jednostki i społeczności, w której żyją. Zapoznają się również z propozycjami przeciwdziałania nierównościom, w tym zrzeszania się i solidarności. Zastanowią się, co oznaczają pojęcia sprawiedliwości społecznej, solidarności i wspólnoty.

## Opis działań edukacyjnych

### Rozpoczęcie warsztatów:

Rozpocznij od powitania uczestników i przedstawienia wszystkich osób. Wyjaśnij cel i efekty szkolenia. Wyjaśnij, że szkolenie będzie dotyczyło nierówności i ich wpływu na społeczeństwo i jakość życia każdej osoby. Następnie uzgodnij umowę dotyczącą czasu pracy, w tym: zasady, informacje o przerwach i sposobie pracy.

**Czas trwania:** 10 min

### Ćwiczenie 1: Poznajmy się

**Czas trwania:** 20 min

**Cel:** Poznanie postaci

**Opis:** Rozdaj losowe postacie w grupie (patrz załącznik nr 1). Poproś uczestników o zapoznanie się z przydzielonym arkuszem postaci. Nadaj swojej postaci imię i nazwisko i pomyśl o jednej rzeczy, którą lubi robić - rytuale, może pasji: np. lubi biegać kilka razy w tygodniu lub co sobotę wychodzi na kawę do pobliskiej kawiarni. Zastanów się na podstawie posiadanych informacji: co może lubić Twoja postać? Baw się skojarzeniami.

**Zasady:** każda osoba czyta w ciszy kartę postaci, a następnie tworzy dla niej małą wizytówkę: zapisuje imię i nazwisko, a na drugiej stronie krótki opis lub rysunek wybranego przez siebie rytuału/pasji.

### Ćwiczenie 2: Strata na starcie

**Czas trwania:** 20 min

**Cel:** ćwiczenie rozwoju, kontekstu, możliwości postaci

**Opis:** Gramy tutaj w karty postaci. Wszyscy stają w szeregu, trener odczytuje kilka faktów, które mogą dotyczyć postaci. Jeśli mają zastosowanie: osoba robi krok do przodu. Po tym, jak wszyscy zostaną wyczytani: sprawdzamy, kto jest najdalej, a kto utknął.

**Kolejne pytania:** Kto jest z przodu? Kto został w tyle? Które pytanie było trudne?

**Załącznik:** Opisy sytuacji (patrz Załącznik nr 2)

### **Aktywność nr 3:** Najlepsze!

**Czas trwania:** 20 min

**Cel:** zweryfikować: co w sumie oznacza *najlepiej*? Warto porozmawiać na koniec o tym, co jest przeciwieństwem? Jakie stereotypy wychodzą na jaw?

**Opis:** Poproś każdego uczestnika, aby wyobraził *sobie to, co najlepsze wśród ludzi*. Następnie opisz lub narysuj to na swoim papierze. Wyobraź sobie "najlepszego wśród ludzi". Ma to być osoba, która jest powszechnie szanowana - wśród rodziców, nauczycieli, przyjaciół lub całego społeczeństwa. Spróbuj zobaczyć tę osobę. Zastanów się jak wygląda, gdzie mieszka, gdzie pracuje, jakie ma hobby, jak wygląda jego dzień. Weź kartkę. Teraz spróbuj opisać tę osobę. Możesz ją narysować, nadać jej imię.

**Pytania uzupełniające:** Gdy rysunki i opisy będą gotowe, zapytaj grupę o ich "Najlepsze". Powieś wcześniej przygotowany arkusz na tablicy. Zapisz odpowiedzi na tablicy (w przypadku nieporozumień przeprowadź szybkie głosowanie, odnotowując wyniki):

- Jakiej jest płci?
- Jaki jest jego/jej wiek?
- Jakiej jest narodowości?
- W jakim języku mówią?
- Jaki jest jego kolor skóry?
- Czy są bogaci?

- Czy jest wykształcony?
- Gdzie mieszka - na wsi czy w mieście? (W jakim mieście?)
- Czy chodzi do kościoła?
- Jaką religię wyznaje dana osoba? -
- Jakie może mieć poglądy polityczne? -
- Czy zna swoich rodziców?
- Czy jest sprawny fizycznie i psychicznie?
- Jaka jest jego orientacja seksualna?
- Czy jest atrakcyjny?
- Czy są w związku?

**Podsumowanie:**

**Czas trwania:** 10 minut

Zastanów się, czy twoje wyobrażenia o najlepszej osobie były podobne czy różne? Jeśli podobne, zadaj sobie pytanie dlaczego? Zastanów się, czy nie jest nam zbyt łatwo oceniać ludzi na podstawie czynników pozostających poza ich kontrolą? I czy zbyt łatwo łączymy słowo "najlepszy" z kimś, kto odnosi sukcesy? Dyskusja Patrząc na wasze wspólne odpowiedzi, spróbujcie wspólnie zastanowić się nad "najlepszym

#### Ćwiczenie 4: Praca z większością

**Czas trwania:** 20 min

**Opis:** Dwie osoby chcące opuścić pomieszczenie wychodzą na zewnątrz, reszta grupy zostaje. Ci, którzy odchodzą, czekają w innym pomieszczeniu lub w takiej odległości - aby nie byli świadomi tego, co dzieje się z grupą większościową. Większa grupa ustala kod/własny język komunikacji, np.

- słowo dom oznacza buty,
- kiedy ktoś mówi "szkoła", ktoś klaszcze

- kiedy ktoś mówi "i", jeden podskakuje
- kiedy ktoś mówi "ale", wykonujemy określony gest w ciszy

Grupa większościowa wymyśla min. Grupa większościowa wymyśla min. 3 takie zasady, zaczyna ze sobą rozmawiać, aby stosować je tak często, jak to możliwe - można podać konkretny temat (np. tylko dom, gdzie dom oznacza buty). Kiedy dołączają dwie osoby, grupa jest już zajęta rozmową. Zadaniem osób, które dołączyły, jest włączenie się do rozmowy, nawiązanie kontaktu.

**Pytania uzupełniające:** Co było trudne? Jakie strategie przyjęły osoby, które się przyłączyły? Czy udało im się dołączyć? Jak czuły się osoby z grupy większościowej? Kto czuł się niekomfortowo i dlaczego?

**Załącznik** - nie dotyczy

### Ćwiczenie 5: Robimy to razem!

**Cel:** Współpraca na rzecz wspólnego celu

**Opis:** Każda grupa (pracujemy w podgrupach: 4-5 osób) losuje: zasoby, ograniczenia, możliwości i jedną białą pustą kartkę. To, co mają - pozwala im uzgodnić, co jest osiągalne dla nich jako grupy. Następnie sprawdzamy na forum, czy możemy dojść do porozumienia - wspólnie opracowujemy kierunek działania.

**Pytania uzupełniające:** Co było trudne? Jakie strategie przyjęły osoby, które się przyłączyły? Czy udało im się dołączyć? Jak czuły się osoby z grupy większościowej? Kto czuł się niekomfortowo i dlaczego?

**Załączniki:** kartki papieru z zasobami, ograniczeniami, możliwościami i jedna biała pustą kartką + format do pracy.

**Podsumowanie:**

**Czas trwania:** 10 minut

Wszyscy jesteśmy różni: mamy różne pochodzenie, doświadczenia, umiejętności i kompetencje.



Różnimy się także, jeśli chodzi o różne zasoby. Wspólna praca pozwala nam osiągać cele, których nie bylibyśmy w stanie osiągnąć w pojedynkę.

## Ocena

**Czas trwania: 10 minut**

Poproś uczestników o podzielenie się wrażeniami z ćwiczenia. Rozdaj kwestionariusz podsumowujący lub zadaj pytania:

- Jakie ważne rzeczy odkryłem dla siebie podczas tej aktywności?
- co robię dobrze (co mogę zrobić)?
- Nad czym muszę popracować i jak mogę to osiągnąć (skąd czerpać informacje)?

Po wypełnieniu kwestionariusza poproś uczniów, aby dobrali się w pary i podzielili się swoimi odpowiedziami. Poproś ich o zachowanie wypełnionych kwestionariuszy.

Kwestionariusz i umieść go w segregatorze z innymi materiałami warsztatowymi.

**Poziom: zaawansowany**

**Tytuł: Porozmawiajmy o nierównościach**

|  |   |
|--|---|
| <b>Czas trwania:</b>                   | 180 minut   |
| <b>Wymagane materiały/sprzęt</b>       | Laptop, PPT i ekran wyświetlacza<br>Flipchart i markery, arkusze robocze (patrz załącznik)  |
| <b>Rozwijana wiedza i umiejętności</b> | Umiejętności: <ul style="list-style-type: none"><li>• rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia</li><li>• rozwijanie umiejętności analitycznego myślenia i wyciągania wniosków</li></ul> |

|             |  |
|-------------|--|
|             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozwijanie zdolności grupy roboczej</li> </ul>  |
| <b>Cele</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• poznasz główne przyczyny nierówności między ludźmi</li> <li>• przeanalizujesz konsekwencje nierówności społecznych, gospodarczych i politycznych;</li> <li>• poznasz koncepcję sprawiedliwości społecznej</li> <li>• zbadać sposoby radzenia sobie z nierównościami, w tym cele ruchu spółdzielczego</li> <li>• zastanowisz się nad ideami: wspólnoty i solidarności</li> </ul> |

### **Wprowadzenie**

Ten scenariusz dotyczy zajęć na temat nierówności społecznych. Podczas zajęć uczestnicy dowiedzą się, czym są nierówności społeczne, jakie są ich konsekwencje dla jednostki i społeczności, w której żyje. Zapoznają się również z propozycjami przeciwdziałania nierównościami, w tym z podstawami ruchu spółdzielczego. Zastanowią się, co oznaczają pojęcia sprawiedliwości społecznej, solidarności i wspólnoty.

Szczegółowe materiały związane z tymi kwestiami można znaleźć w Programie Edukacji Przedsiębiorczości Społecznej, w module: Ekonomia społeczna i nierówności.

## **Opis działań edukacyjnych**

### **Część I: Nierówności: przyczyny**

#### **Rozpoczęcie warsztatu: (przykład)**

Rozpocznij od powitania uczestników i przedstawienia wszystkich osób. Wyjaśnij cel i efekty uczenia się szkolenia. Wyjaśnij, że szkolenie będzie dotyczyło nierówności i roli ekonomii społecznej w rozwiązywaniu problemu nierówności.

### Ćwiczenie 1: Każdy różny, wszyscy równi?

**Czas trwania: 10 minut**

Burza mózgow. Zapytaj uczestników, czy wszyscy ludzie są równi? Czy wszyscy mają dostęp do tych samych dóbr i możliwości? Dlaczego nie? Zapisz na tablicy powody, dla których niektórzy ludzie mają więcej możliwości niż inni. Podczas tego ćwiczenia uczestnicy mogą korzystać z własnych doświadczeń. Pamiętaj, aby unikać osądzania.

Pozostaw tablice z wypisanymi przykładami nierówności w widocznym miejscu.

**Podsumowanie.**

Przedstaw definicję nierówności.

*Nierówność społeczna - dana zbiorowość lub jednostka ma do dyspozycji więcej dóbr cenionych w społeczeństwie niż inni. Ich zdobycie wymaga wysiłku. Najczęściej są to: bogactwo, władza i prestiż. Wyróżnia się także edukację, zdrowie i sprawność fizyczną.*

Powiedz uczestnikom, że nierówności społeczne są uważane przez niektórych naukowców za jedno z najważniejszych globalnych wyzwań. Wiele organizacji pozarządowych i badaczy zaangażowanych w monitorowanie tej sytuacji bije na alarm, że sytuacja - i tak już bardzo trudna - pogorszyła się wraz z pandemią COVID-19. A planowany cel nie może zostać osiągnięty. Zebrane przez nich dane są alarmujące. Spójrzmy na niektóre z nich:

- Od 2020 roku pięciu najbogatszych ludzi na świecie podwoiło swoje fortuny. W tym samym okresie prawie pięć miliardów ludzi na całym świecie stało się biedniejszych. (Oxfam)
- Najbogatsze 10% ludzkości posiada obecnie ponad 50% dochodu i 76% światowego bogactwa. W drugiej połowie znajduje się 50% najbiedniejszych, którzy posiadają tylko 8% dochodu, a ich majątek stanowi 2% całkowitego bogactwa ludzkości (Inequality Lab).
- Podczas pandemii koronawirusa bogactwo 10 najbogatszych ludzi na świecie podwoiło się; w tym samym czasie ponad 160 milionów ludzi popadło w ubóstwo. (Oxfam).

### Ćwiczenie 2: Historie kryjące się za liczbami:

**Czas trwania: 20 minut**

Podziel uczestników na kilka mniejszych grup po 4-5 osób. Każda grupa otrzyma arkusz roboczy z krótką

biografią jednej osoby. Zanotuj czynniki, które Twoim zdaniem mogą zdecydować o jej losie. Spróbuj odpowiedzieć na pytania: 1) jakie cele i 2) jakie marzenia może mieć każda z tych osób.

### Arkusze

**Maria** - najmłodsza córka, ma 7 rodzeństwa. Rodzinę utrzymywał jej tata - kierowca. Maria chciała się dalej kształcić, niestety w jej kraju wykształcenie średnie jest płatne. Pojawiła się potrzeba pomocy rodzinie. Maria mieszka w małej wiosce z dala od wielkich metropolii. Maria pięknie rysuje. Na co dzień pracuje w fabryce odzieży, a także opiekuje się starszą babcią.

**George** - jest przedsiębiorcą i inwestorem. Pochodzi z Nowego Jorku. Jego rodzice są profesorami na tamtejszym uniwersytecie. W wieku 10 lat dostał swój pierwszy komputer, na którym nauczył się programować. Na studiach odbył staż w dziale IT banku. Swoje życie dzieli między USA i Europę - jest wielkim miłośnikiem Włoch, gdzie posiada dom. George cierpi na cukrzycę typu 1 i musi codziennie przyjmować insulinę.

**Aleksandra** - lekarka. Pochodzi z niezbyt zamożnej rodziny, ale dzięki państwowemu stypendium i pracowitości ukończyła szkołę medyczną i rozpoczęła pracę jako lekarz w małym przygranicznym miasteczku. Niedawno dostała kredyt na zakup pierwszego mieszkania. Niestety chwilę później wybuchła wojna i Aleksandra wraz z dwójką dzieci musiała uciekać z kraju. Jej nieznajomość języka nie pozwala jej pracować na swoim stanowisku. Aby opłacić czynsz i rachunki, pracuje jako pomoc domowa.

### Podsumowanie

Zastanów się, czy wspomniane osoby mają takie same możliwości? Co może determinować ich przyszłe życie? Czy mają wpływ na każdy z czynników? Czy te osoby mogłyby mieć takie same możliwości i pragnienia? Dlaczego tak? Dlaczego nie?

Powiedz uczestnikom, że niestety nie wszyscy mamy takie same szanse na godne życie. Zauważ, że wiele rzeczy nie zależy od nas, ale od czynników zewnętrznych, na które jednostki mają bardzo niewielki lub żaden wpływ. Zastanów się, jaki wpływ na życie twoich bohaterów mogą mieć czynniki związane z nierównościami.

## Część II - Wpływ

### Ćwiczenie 1: Rozmowa o konsekwencjach

Czas trwania: 20

37



Ekonomiści zgadzają się, że nierówności mają więcej minusów niż plusów. Poniżej znajdziesz przykłady negatywnych skutków nierówności. Spróbuj przypisać je do odpowiednich grup: jednostki/społeczeństwo/świat. Czy zgadzasz się z tymi sugestiami? Czy dodałbyś nowe? A może usunąłbyś niektóre z nich? Dlaczego tak/nie?

**Wpływ na jednostkę:** krótsza oczekiwana długość życia, ograniczony dostęp do podstawowych usług, takich jak: opieka zdrowotna, edukacja, woda, urządzenia sanitarne, brak dostępu do wymiaru sprawiedliwości, ograniczanie praw człowieka poprzez dyskryminację i nadużycia; ubóstwo.

**Wpływ na społeczeństwo:** niestabilność gospodarcza, mniejsza mobilność społeczna, wzrost przestępczości przeciwko mieniu i przemocy, spowolnienie rozwoju lokalnego, przestępczość, wyższe wydatki socjalne, wyższy poziom śmiertelności niemowląt, niski poziom szczęścia, społeczny rozpad zaufania, solidarności i spójności społecznej, zmniejsza gotowość ludzi do działania na rzecz wspólnego dobra, niska mobilność społeczna.

**Skutki dla świata** - kryzys migracyjny, erozja spójności społecznej, polaryzacja polityczna i niższy wzrost gospodarczy.

| Nierówności - konsekwencje |         |          |
|----------------------------|---------|----------|
| Indywidualny               | Lokalny | Globalny |
|                            |         |          |

## Ćwiczenie 2: SPENT

**Czas trwania: 15 minut**

Zagraj w grę dostępną pod tym linkiem: <https://playspent.org/> Podziel się swoimi wynikami z resztą grupy. Czy wygrałeś/przegrałeś? Czy gra była łatwa? Dlaczego? Dlaczego nie?

**Podsumowanie:**

Podsumuj ćwiczenia. Zwróć uwagę, jak wiele negatywnych czynników jest bezpośrednio związanych z nierównościami. Powiedz, że obecnie istnieje globalny, międzykrajowy konsensus co do tego, że nierówności należy zwalczać. Zmniejszenie nierówności jest nawet jednym z Celów Zrównoważonego Rozwoju określonych przez ONZ. Możesz dodać, że cele zrównoważonego rozwoju to zestaw 17 celów przyjętych przez państwa członkowskie ONZ w 2015 r., mających na celu sprostanie globalnym wyzwaniom i promowanie zrównoważonego rozwoju do 2030 r.

Jest to jednak bardzo trudne. Jak myślisz, dlaczego?

O tym, jak można rozwiązać ten problem, porozmawiamy w trzeciej części warsztatów.

## Część III ROZWIĄZANIA

### Ćwiczenie 1: Burza mózgów

**Czas trwania: 10 minut**

Powiedz uczestnikom, czym jest wskaźnik Giniego.

Współczynnik Giniego - który mierzy poziom nierówności społecznych w skali od 0 do 1, gdzie 0 to stan, w którym wszyscy mają to samo, a 1 to stan, w którym jedna osoba ma wszystko. W 2024 r. Dania miała najniższy poziom nierówności na poziomie 0,24 (i inne kraje skandynawskie), a Namibia najwyższy na poziomie 0,74. (Wskaźnik Giniego dla całego świata oparty na porównaniu dochodów wszystkich jego mieszkańców wynosi 0,70).

Zastanówcie się wspólnie, co można zrobić, aby zmniejszyć nierówności, a tym samym obniżyć ten wskaźnik w waszym kraju/społeczności. Zapisz przykłady rozwiązań na tablicy i wróć do nich pod koniec zajęć.

### Ćwiczenie 2: Zasłona niewiedzy

**Czas trwania: 20 minut**

Podziel uczestników na kilka mniejszych grup. Rozdaj uczestnikom karty z określonymi postaciami, ale powiedz im, że nie mogą ich ujawniać przed wykonaniem zadania. Wcześniej każda grupa powinna rozwiązać jeden z poniższych dylematów:

1) Jesteście członkami lokalnej społeczności. Macie w budżecie 100 000 euro. Pieniądze można przeznaczyć na zatrudnienie opiekunów osób starszych lub zorganizowanie wielkiego festynu i zaproszenie gwiazdy. Co robicie?

2) Jesteście współpracownikami w dużej firmie. Firma ma za sobą dobry rok. Kierownictwo składa wam następującą ofertę - pracownicy biurowi dostaną 15% podwyżki, pracownicy magazynu 5%. A może wszyscy dostaną po 8%? Co robicie?

3) Jesteś członkiem lokalnej społeczności. Waszemu miastu zaoferowano inwestycję, która może stworzyć nowe miejsca pracy. Jest ona jednak uzależniona od wycięcia jedyne parku w mieście. Co zrobić?

Każda grupa przedstawia wyniki swojego działania. Następnie uczestnicy sprawdzają swoje karty. Grupy mają dodatkowe 10 minut na omówienie swoich decyzji.

**Podsumowanie:** Czy twoja dyskusja przebiegała inaczej, gdy znałeś swoje postacie? Dlaczego tak? Nie?

Przedstaw uczestnikom koncepcję zasłony niewiedzy, która leży u podstaw teorii sprawiedliwości społecznej opracowanej przez amerykańskiego filozofa politycznego Johna Rawlsa. "Spróbujmy działać", mówi Rawls, "jakbyśmy nie wiedzieli, jaką rolę odegramy w społeczeństwie". Przeczytaj więcej o zasłonie niewiedzy i obejrzyj film dostępny w programie edukacyjnym.

### Ćwiczenie 3: Spółdzielnie zwalczają nierówności: Gra Co-opoly

**Czas trwania: 90 minut**

Spójrz ponownie na planszę z propozycjami dotyczącymi zwalczania nierówności. Zauważ, że można je ogólnie podzielić na dwa rodzaje - jeden wymaga zmian systemowych wprowadzonych odgórnie przez państwo. Jeden może wiązać się z koniecznością podniesienia podatków dla niektórych grup społecznych. A na te zmiany mamy jedynie pośredni wpływ.

Wyjaśnij, że pośredni wpływ na zmniejszenie nierówności może również pochodzić z działań zbiorowych - i to jest podstawa spółdzielni.

Zagraj w grę - gra i instrukcje są dostępne pod tym linkiem: <https://store.tesacollective.com/products/co-opoly-the-game-of-co-operatives>

**Podsumowanie** - zwróć uwagę uczestników na znaczenie współpracy i wspólnoty. Wspierając się nawzajem, byli w stanie wygrać grę. To człowiek był ważniejszy w tej grze niż zysk. Podobne założenie jest fundamentem spółdzielni. W spółdzielniach wszyscy są równi, a każdy członek spółdzielni, niezależnie od pochodzenia czy sytuacji finansowej, ma takie samo prawo głosu (jeden głos). Zasady spółdzielczości znajdziesz w programie edukacyjnym.

Przedsiębiorstwa społeczne, w tym spółdzielnie socjalne, odgrywają szczególną rolę. Ich celem jest wyrównywanie szans osób, które doświadczają szczególnych trudności, które oddalają je od rynku pracy i społeczeństwa.

#### Ćwiczenie 4: Studium przypadku

**Czas trwania: 20 minut**

Zapoznanie uczestników z historią Spółdzielni Piwowskiej (program edukacyjny). Zastanówcie się wspólnie, z jakimi problemami wiąże się ta inicjatywa? Jak zdefiniowalibyście jej główny cel?

**Podsumowanie: 10 minut**

Nierówności społeczne to zjawisko związane z nierównym dostępem do społecznie pożądaných dóbr i zasobów niematerialnych. Mimo rosnącej świadomości, że nierówności społeczne prowadzą do szeregu negatywnych skutków społecznych i gospodarczych, rozwiązanie tego problemu pozostaje wyzwaniem. Wśród propozycji rozwiązania tego problemu ważne miejsce zajmuje ruch spółdzielczy i ekonomia społeczna. Są to działania, w których idea łączenia się dla wspólnego celu ma kluczowe znaczenie, a ludzie są ważniejsi niż zysk.

## Moduł 3: Ekonomia społeczna i rozwój lokalny

Poziom: początkujący

|  |   |
|--|---|
| <b>Czas</b>                            | 180 minut   |
| <b>Wymagane materiały/sprzęt</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiały cyfrowe: slajdy prezentacji, filmy wideo</li> <li>• Materiały analogowe: papier, długopisy, flipcharty, markery</li> <li>• Karteczki samoprzylepne, tablica lub kreda</li> </ul>   |
| <b>Rozwijana wiedza i umiejętności</b> | <p>Uczestnicy będą się rozwijać:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Umiejętności komunikacyjne:</b> Skuteczna komunikacja werbalna i niewerbalna, aktywne słuchanie i asertywna komunikacja.</li> <li>• <b>Praca zespołowa:</b> Współpraca, dzielenie się obowiązkami i wspieranie członków zespołu.</li> <li>• <b>Rozwiązywanie problemów:</b> Analizowanie problemów, opracowywanie rozwiązań i podejmowanie decyzji.</li> <li>• <b>Przywództwo:</b> Kierowanie zespołami, inspirowanie innych i rozwiązywanie konfliktów.</li> <li>• <b>Zarządzanie projektami:</b> Planowanie, organizowanie i wykonywanie projektów.</li> </ul> |
| <b>Cel</b>                             | <p>Celem tego modułu jest wyposażenie uczestników w umiejętności miękkie niezbędne do skutecznego udziału w lokalnych projektach rozwojowych. Pod koniec tego szkolenia uczestnicy nie tylko zrozumieją znaczenie umiejętności miękkich, ale także będą w stanie zastosować je</p>  |

|  |  |
|--|--|
|  | w rzeczywistych scenariuszach, zwiększając zarówno swój rozwój osobisty, jak i zawodowy. |
|--|--|

## Wprowadzenie

Jest to warsztat poświęcony rozwojowi umiejętności miękkich na rzecz rozwoju lokalnego. Moduł ten ma na celu zapewnienie uczestnikom kompleksowego zrozumienia podstawowych umiejętności miękkich i ich zastosowania w kontekście rozwoju lokalnego. Poprzez interaktywne ćwiczenia, odgrywanie ról i wspólny projekt, uczestnicy zdobędą praktyczne doświadczenie i zwiększą swoją zdolność do skutecznego komunikowania się, rozwiązywania problemów, przewodzenia i pracy w zespole.

## Opis działań edukacyjnych

### Rozpoczęcie warsztatów:

Rozpocznij od powitania uczestników i przedstawienia wszystkich osób. Wyjaśnij cel i efekty szkolenia. Pod koniec tej lekcji uczestnicy będą mieli podstawowe zrozumienie umiejętności miękkich, praktyczne doświadczenie w stosowaniu tych umiejętności poprzez odgrywanie ról oraz praktykę pracy zespołowej poprzez wspólny projekt. Takie kompleksowe podejście zapewnia, że uczestnicy nie tylko teoretycznie poznają umiejętności miękkie, ale także rozumieją, jak zastosować je w rzeczywistych scenariuszach rozwoju lokalnego.

### Ocena

Uczestnicy będą oceniani na podstawie ich zaangażowania i udziału we wszystkich działaniach grupowych, zapewniając, że aktywnie przyczyniają się i demonstrują umiejętności rozwijane podczas warsztatów.

## Ćwiczenie 1: Rozwój umiejętności miękkich na rzecz rozwoju lokalnego

**Czas trwania:** 60 minut



**Cel:** Zapoznanie uczestników z koncepcją umiejętności miękkich i ich znaczeniem dla rozwoju lokalnego.

**Opis:** To ćwiczenie ma na celu pomóc uczestnikom zrozumieć, czym są umiejętności miękkie, ich znaczenie i zastosowanie w lokalnych kontekstach rozwoju poprzez prezentacje, dyskusje grupowe i interaktywne ćwiczenia.

**Zasady:**

1. Rozpocznij od krótkiej prezentacji definiującej umiejętności miękkie.
2. Podkreśl kluczowe umiejętności miękkie, takie jak komunikacja, praca zespołowa, rozwiązywanie problemów i przywództwo.
3. Omów, dlaczego te umiejętności są niezbędne dla rozwoju osobistego i zawodowego, zwłaszcza w lokalnych projektach rozwojowych.
4. Podziel uczestników na małe grupy 3-4 osobowe.
5. Każda grupa omawia, które umiejętności miękkie są ich zdaniem najważniejsze i dlaczego.
6. Następnie grupy dzielą się swoimi przemyśleniami z większą grupą.
7. Odtwórz film na temat znaczenia komunikacji i pracy zespołowej (zasoby zewnętrzne: [Asertywna komunikacja bez przemocy](#)).
8. Po filmie ułatw dyskusję na temat kluczowych wniosków.
9. Zachęć uczestników do podzielenia się osobistymi doświadczeniami, w których wykorzystali lub byli świadkami skutecznego wykorzystania umiejętności miękkich.

**Wyjaśnienie:**

1. Sesja rozpoczyna się od 15-minutowej prezentacji wprowadzającej pojęcie umiejętności miękkich. Prezentacja ta powinna obejmować definicje i przykłady kluczowych umiejętności miękkich, takich jak komunikacja, praca zespołowa, rozwiązywanie problemów i przywództwo. Prowadzący powinien podkreślić znaczenie tych umiejętności w lokalnych projektach rozwojowych oraz ich rolę we wspieraniu rozwoju osobistego i zawodowego.

2. Uczestnicy są podzieleni na małe 3-4-osobowe grupy w celu przeprowadzenia 20-minutowej dyskusji. Każda grupa określi i przedyskutuje, które umiejętności miękkie są ich zdaniem najważniejsze i przedstawi powody swojego wyboru. Po dyskusji każda grupa przedstawi swoje spostrzeżenia większej grupie, wspierając zbiorowe zrozumienie znaczenia różnych umiejętności miękkich.
3. Następuje 25-minutowe interaktywne ćwiczenie, rozpoczynające się od filmu wideo, który podkreśla znaczenie komunikacji i pracy zespołowej, wykorzystując zasoby zewnętrzne, takie jak asertywna i pozbawiona przemocy komunikacja. Po filmie moderator poprowadzi dyskusję na temat kluczowych wniosków z filmu, zachęcając uczestników do podzielenia się osobistymi historiami, w których skutecznie wykorzystali lub zaobserwowali umiejętności miękkie. Ćwiczenie to ma na celu wzmocnienie wyuczonych pojęć i dostarczenie praktycznych przykładów umiejętności miękkich w działaniu.

## Ćwiczenie 2: Odgrywanie scenariuszy

**Czas trwania:** 60 minut

**Cel:** Zwiększenie umiejętności miękkich uczestników poprzez praktyczne zastosowanie w odgrywanych scenariuszach.

**Opis:** Uczestnicy wezmą udział w ćwiczeniach polegających na odgrywaniu ról, aby ćwiczyć i rozwijać swoje umiejętności miękkie w symulowanych sytuacjach rozwoju lokalnego.

### Zasady:

1. Wyjaśnij koncepcję i korzyści odgrywania ról w rozwoju umiejętności.
2. Przedstaw wytyczne dotyczące skutecznego odgrywania ról, kładąc nacisk na aktywne uczestnictwo i konstruktywne informacje zwrotne.
3. Podziel uczestników na pary lub małe grupy.
4. Przydziel każdej grupie scenariusz związany z rozwojem lokalnym, taki jak organizacja wydarzenia społecznościowego, rozwiązanie konfliktu między członkami zespołu lub przedstawienie propozycji rozwoju lokalnym władzom. \*\*\*

5. Każda grupa poświęca 15 minut na przygotowanie się do odgrywania ról.
6. Następnie grupy odgrywają swoje scenariusze dla reszty klasy.
7. Zachęcanie do kreatywności i realizmu w występach.

**Wyjaśnienie:**

1. Sesja rozpoczyna się od 10-minutowego wyjaśnienia odgrywania ról, podkreślając jego zalety dla rozwoju umiejętności. Prowadzący przedstawia wytyczne dotyczące skutecznego odgrywania ról, podkreślając znaczenie aktywnego uczestnictwa i oferując konstruktywne informacje zwrotne.
2. Przez 10 minut uczestnicy są dzieleni na pary lub małe grupy i otrzymują scenariusze związane z rozwojem lokalnym. Scenariusze te mogą obejmować organizację wydarzenia społecznościowego, rozwiązanie konfliktu w zespole lub przedstawienie propozycji władzom lokalnym. Moderator upewnia się, że każda grupa rozumie swój scenariusz i cele.
3. Grupy spędzają 15 minut na przygotowaniu swoich ról, koncentrując się na kreatywności i realizmie. Następnie każda grupa przedstawia swój scenariusz całej klasie. Całkowity czas na tę sekcję wynosi 30 minut, co daje każdej grupie wystarczająco dużo czasu na prezentację i zaangażowanie publiczności.
4. Po odgrywaniu ról następuje 10-minutowa sesja podsumowująca. Moderator prowadzi dyskusję, zapewniając pozytywne informacje zwrotne i konstruktywną krytykę. Uczestnicy omawiają, co poszło dobrze w każdym odgrywaniu ról i identyfikują obszary wymagające poprawy, wspierając środowisko uczenia się i zwiększając ich zrozumienie i zastosowanie umiejętności miękkich.

**\*\*\* SCENARIUSZE do wykorzystania w tym ćwiczeniu****Scenariusz 1: Organizacja wydarzenia społecznościowego**

**Opis:** Twoja grupa jest odpowiedzialna za zorganizowanie wydarzenia promującego lokalną kulturę i sztukę. Musisz zaplanować wydarzenie, skoordynować działania z lokalnymi artystami, zabezpieczyć miejsce i promować wydarzenie wśród społeczności. Role:

- Organizator wydarzenia: Nadzoruje planowanie i realizację wydarzenia.
- Lokalny artysta: Potrzeba zapewnienia i szczegółów dotyczących ich udziału.
- Menedżer obiektu: Omawia logistykę korzystania z obiektu.
- Członek społeczności: Przekazuje informacje zwrotne na temat promocji i treści wydarzenia.

### **Scenariusz 2: Rozwiązywanie konfliktów między członkami zespołu**

**Opis:** Twój lokalny zespół programistów stoi w obliczu wewnętrznych konfliktów między członkami o różnych opiniach na temat priorytetów projektu. Musisz pośredniczyć w tej sytuacji i znaleźć rozwiązanie, które pozwoli zespołowi produktywnie iść naprzód. Role:

- Lider zespołu: Mediuje konflikt i ułatwia dyskusję.
- Członek zespołu 1: Uważa, że projekt powinien koncentrować się na natychmiastowych ulepszeniach infrastruktury.
- Członek zespołu 2: Uważa, że priorytetem projektu powinny być długoterminowe programy edukacyjne.
- Neutralny obserwator: Zapewnia bezstronną perspektywę i sugeruje kompromisowe rozwiązania.

### **Scenariusz 3: Opracowanie programu zaangażowania młodzieży**

**Opis:** Twoja grupa ma za zadanie opracować program angażujący lokalną młodzież w działania społeczne i możliwości przywództwa. Musisz zaprojektować program, zabezpieczyć finansowanie i uzyskać wsparcie społeczności. Role:

- Twórca programu: Projektuje program i nakreśla jego działania.
- Właściciel lokalnej firmy: Potencjalny sponsor, którego należy przekonać o wartości programu.
- Dyrektor szkoły: Omawia, w jaki sposób program może zostać zintegrowany z zajęciami szkolnymi.

- Przedstawiciel młodzieży: Zapewnia wgląd w to, jakie działania przyciągnęłyby i przyniosłyby korzyści lokalnej młodzieży.

#### **Scenariusz 4: Przedstawienie propozycji rozwoju lokalnym władzom**

**Opis:** Twoja grupa opracowała propozycję nowego parku społecznego. Musisz przedstawić tę propozycję lokalnej radzie, odnosząc się do potencjalnych obaw i podkreślając korzyści. Role:

- Prezentor projektu: Prowadzi prezentację i omawia kluczowe punkty.
- Lokalny członek rady: Kwestionuje wykonalność i finansowanie projektu.
- Ekspert ds. środowiska: Popiera wniosek danymi dotyczącymi korzyści dla środowiska.
- Rzecznik społeczności: Podkreśla korzyści społeczne i wsparcie społeczności.

#### **Ćwiczenie 3: Projekt budowania zespołu**

**Czas trwania:** 60 minut

**Cel:** Wspieranie pracy zespołowej i współpracy poprzez pracę nad mini projektem rozwoju lokalnego.

**Opis:** Uczestnicy będą współpracować nad małym projektem, wykorzystując swoje umiejętności miękkie, aby osiągnąć wspólny cel.

**Zasady:**

1. Wyjaśnij projekt budowania zespołu: planowanie ogrodu społecznościowego lub organizowanie lokalnego dnia sprzątnia.
2. Omówienie celów, oczekiwanych wyników i ról w zespole.
3. Podziel uczestników na małe zespoły składające się z 4-5 osób.
4. Każdy zespół tworzy plan dla swojego projektu, w tym przydział zadań, harmonogramy i wymagane zasoby.

5. Zachęcanie zespołów do korzystania z efektywnej komunikacji i umiejętności podejmowania decyzji.
6. Każdy zespół przedstawia swój plan projektu reszcie grupy.
7. Inne zespoły i instruktor przekazują informacje zwrotne i sugestie.
8. Ułatwienie dyskusji grupowej na temat tego, czego nauczyli się o pracy zespołowej i współpracy.
9. Zachęć uczestników do zastanowienia się nad tym, w jaki sposób wykorzystali swoje umiejętności miękkie podczas projektu.

**Wyjaśnienie:**

1. Sesja rozpoczyna się od wyjaśnienia projektu budowania zespołu. Uczestnicy są informowani o opcjach projektu, takich jak planowanie ogrodu społecznościowego lub organizowanie lokalnego dnia sprzątnięcia. Omawiane są cele, oczekiwane wyniki i indywidualne role w zespole, aby zapewnić jasność i zgodność.
2. Uczestnicy są podzieleni na małe zespoły składające się z 4-5 członków. Każdy zespół ma za zadanie stworzyć szczegółowy plan dla swojego projektu, w tym przydział zadań, harmonogramy i wymagane zasoby. Faza ta podkreśla znaczenie skutecznej komunikacji, współpracy i umiejętności podejmowania decyzji.
3. Każdy zespół przedstawia swój plan projektu reszcie grupy. Pozwala to uczestnikom ćwiczyć umiejętności prezentacji i otrzymywać konstruktywne informacje zwrotne od rówieśników i instruktora. Sesja informacji zwrotnej zachęca do krytycznego myślenia i poprawy.
4. Ćwiczenie kończy się dyskusją grupową na temat pracy zespołowej i współpracy. Uczestnicy dzielą się swoimi spostrzeżeniami i wiedzą na temat zastosowania umiejętności miękkich podczas projektu, co sprzyja głębszemu zrozumieniu i docenieniu tych umiejętności.

**Poziom: średniozaawansowany**

|   |   |
|---|---|
| <p><b>Czas</b></p>                            | <p>180 minut</p>  |
| <p><b>Wymagane materiały/sprzęt</b></p>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiały cyfrowe: slajdy prezentacji, filmy wideo</li> <li>• Materiały analogowe: papier, długopisy, flipcharty, markery</li> <li>• Karteczki samoprzylepne, tablica lub kreda</li> </ul>   |
| <p><b>Rozwijana wiedza i umiejętności</b></p> | <p>Uczestnicy będą się rozwijać:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mapowanie społeczności i ocena potrzeb:</b><br/>Zrozumienie obecnego stanu społeczności, identyfikacja kluczowych zasobów i obszarów potrzeb.</li> <li>• <b>Współpraca z interesariuszami:</b> Skuteczna komunikacja i negocjacje z różnymi interesariuszami społeczności.</li> <li>• <b>Rozwój strategii włączającej:</b> Tworzenie planów działania w celu przezwyciężenia barier dla inkluzywnego uczestnictwa w lokalnych projektach rozwojowych.</li> </ul> |
| <p><b>Cel</b></p>                             | <p>Celem tego modułu jest wyposażenie uczestników w umiejętności i wiedzę niezbędne do skutecznego angażowania się w ich społeczności oraz promowania zrównoważonego rozwoju lokalnego. Pod koniec tego szkolenia uczestnicy będą przygotowani do mapowania zasobów społeczności, współpracy z interesariuszami i opracowywania strategii zapewniających integracyjne uczestnictwo.</p>   |

### **Wprowadzenie:**

Jest to średniozaawansowany warsztat na temat zaangażowania społeczności i rozwoju lokalnego. Moduł ten ma na celu pogłębienie zrozumienia dynamiki społeczności i zwiększenie umiejętności w zakresie ułatwiania zrównoważonych i integracyjnych inicjatyw rozwojowych. Poprzez praktyczne ćwiczenia i wspólne dyskusje zdobędziesz cenne spostrzeżenia i narzędzia, aby skutecznie przyczynić się do wzrostu i dobrobytu swojej społeczności.

### **Opis działań edukacyjnych**

#### **Rozpoczęcie warsztatów:**

Rozpocznij od powitania uczestników i przedstawienia wszystkich osób. Wyjaśnij cel i efekty szkolenia. Działania te mają na celu pomóc uczestnikom na poziomie średniozaawansowanym zwiększyć ich zrozumienie i umiejętności w zakresie zaangażowania społeczności i rozwoju lokalnego. Dzięki praktycznym ćwiczeniom i wspólnym dyskusjom uczestnicy będą lepiej przygotowani do udziału w zrównoważonych i integracyjnych inicjatywach rozwojowych w swoich społecznościach.

#### **Ocena**

Uczestnicy będą oceniani na podstawie ich zaangażowania i udziału we wszystkich działaniach grupowych, zapewniając, że aktywnie przyczyniają się i demonstrują umiejętności rozwijane podczas warsztatów.

### **Ćwiczenie 1: Mapowanie społeczności i diagnoza potrzeb**

#### **Czas trwania: 60 minut**

**Cel:** Pomoc uczestnikom w zrozumieniu obecnego stanu ich społeczności i zidentyfikowaniu obszarów wymagających poprawy poprzez mapowanie społeczności i ocenę potrzeb.

**Opis:** Uczestnicy będą pracować w małych grupach, aby stworzyć wizualną mapę swojej społeczności, podkreślając kluczowe atuty, zasoby i obszary potrzeb. Następnie przeprowadzą ocenę potrzeb, aby nadać priorytet obszarom rozwoju i zidentyfikować potencjalne bariery dla

uczestnictwa integracyjnego.

#### Zasady:

1. Podziel uczestników na małe grupy (po 4-5 osób).
2. Zapewnij każdej grupie duże arkusze papieru, markery i karteczki samoprzylepne.
3. Poproś grupy o narysowanie mapy swojej społeczności, w tym punktów orientacyjnych, kluczowych zasobów i obszarów potrzeb.
4. Zachęć uczestników do omówienia i zanotowania mocnych i słabych stron ich społeczności.
5. Po ukończeniu mapy każda grupa przeprowadzi ocenę potrzeb, identyfikując i ustalając priorytety obszarów, które wymagają rozwoju lub poprawy.
6. Grupy zaprezentują swoje mapy i oceny klasie.

#### Wyjaśnienie:

1. Zaczynij od wyjaśnienia, jak ważne jest zrozumienie obecnego stanu społeczności w celu zaplanowania skutecznych inicjatyw rozwojowych.
2. Przedstawienie przeglądu mapowania społeczności i jego korzyści w wizualizacji zasobów i potrzeb.
3. Poprowadź uczestników przez proces rysowania mapy społeczności, upewniając się, że uwzględniają wszystkie istotne elementy.
4. Omów proces oceny potrzeb, podkreślając, jak nadać priorytet obszarom w oparciu o pilność i wpływ.
5. Pozwól grupom pracować nad mapami i ocenami, zapewniając wsparcie w razie potrzeby.
6. Ułatwianie prezentacji, zachęcanie do przekazywania informacji zwrotnych i dyskusji na temat ustaleń każdej grupy.

#### Ćwiczenie 2: Odgrywanie ról we współpracy z interesariuszami

**Czas trwania:** 60 minut

**Cel:** Rozwijanie umiejętności uczestników w zakresie współpracy i komunikacji z interesariuszami poprzez symulację spotkania w ramach lokalnego projektu rozwojowego z różnymi interesariuszami społeczności.

**Opis:** Uczestnicy będą angażować się w odgrywanie ról, w których przyjmują role różnych interesariuszy społeczności (np. urzędników samorządowych, właścicieli firm, mieszkańców, przedstawicieli młodzieży) i współpracują przy planowaniu lokalnego projektu rozwojowego.

**Zasady:**

1. Przydziel każdemu uczestnikowi rolę reprezentującą innego interesariusza społeczności.
2. Przedstaw krótki scenariusz lokalnego projektu rozwojowego (np. budowa domu kultury).
3. Każdy interesariusz powinien mieć określone interesy i obawy związane z projektem.
4. Przeprowadź symulowane spotkanie, podczas którego uczestnicy omawiają projekt, negocjują i próbują osiągnąć konsensus.
5. Po spotkaniu podsumuj je z całą klasą, aby omówić wyzwania i sukcesy współpracy.

**Wyjaśnienie:**

1. Przedstawienie koncepcji współpracy interesariuszy i jej znaczenia dla rozwoju lokalnego.
2. Wyjaśnij scenariusz i rozdaj karty ról każdemu uczestnikowi, wyszczególniając zainteresowania i obawy jego postaci.
3. Przygotuj scenę spotkania, zachęcając uczestników do popierania punktu widzenia interesariuszy, jednocześnie szukając wspólnej płaszczyzny.
4. Poprowadź dyskusję, upewniając się, że każdy ma szansę zabrać głos i że kluczowe punkty zostały omówione.
5. Po odegraniu ról ułatw sesję podsumowującą, aby zastanowić się nad doświadczeniem, omawiając, co działało dobrze, a co można poprawić w rzeczywistych scenariuszach.

### Ćwiczenie 3: Opracowywanie strategii włączających

**Czas trwania:** 60 minut

**Cel:** Umożliwienie uczestnikom tworzenia strategii sprzyjających włączającemu uczestnictwu w lokalnych projektach rozwojowych.

**Opis:** Uczestnicy będą pracować w grupach, aby opracować strategię, która usuwa bariery utrudniające integracyjne uczestnictwo w rozwoju lokalnym. Wezmą pod uwagę bariery kulturowe, językowe, ekonomiczne i społeczne oraz zaproponują możliwe do zastosowania rozwiązania w celu przezwyciężenia tych wyzwań.

**Zasady:**

1. Utwórz małe grupy (po 4-5 osób).
2. Każda grupa wybierze konkretną barierę, na której się skupi (np. kulturową, językową, ekonomiczną).
3. Grupy przeprowadzą burzę mózgów i opracują szczegółową strategię pokonania wybranej bariery, w tym konkretne działania, potrzebne zasoby i potencjalne wyniki.
4. Każda grupa przedstawi swoją strategię klasie.
5. Ułatwianie dyskusji na temat proponowanych strategii, zachęcanie do przekazywania informacji zwrotnych i sugestii dotyczących ulepszeń.

**Wyjaśnienie:**

1. Rozpocznij od krótkiej dyskusji na temat znaczenia uczestnictwa integracyjnego w rozwoju lokalnym i typowych napotykanym barier.
2. Wyjaśnij działanie i podaj przykłady różnych rodzajów barier.
3. Pozwól grupom wybrać obszar zainteresowania i rozpocząć burzę mózgów na temat rozwiązań.
4. Zachęcaj grupy do kreatywnego myślenia i uwzględniania różnych perspektyw w swoich strategiach.

5. Zapewnij grupom czas na opracowanie strategii i przygotowanie prezentacji.
6. Ułatwianie prezentacji, oferowanie konstruktywnych informacji zwrotnych i zachęcanie do wzajemnej oceny.

### Poziom: zaawansowany

|  |  |
|--|--|
| <b>Czas</b>                            | 180 minut  |
| <b>Wymagane materiały/sprzęt</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiały cyfrowe: slajdy prezentacji, filmy wideo</li> <li>• Materiały analogowe: papier, długopisy, flipcharty, markery</li> <li>• Karteczki samoprzylepne, tablica lub kreda</li> </ul>  |
| <b>Rozwijana wiedza i umiejętności</b> | <p>Uczestnicy będą się rozwijać:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Zaawansowane mapowanie społeczności i ocena potrzeb:</b> Techniki identyfikacji i ustalania priorytetów potrzeb społeczności.</li> <li>• <b>Współpraca i zaangażowanie interesariuszy:</b> Skuteczne metody komunikacji i negocjacji z różnymi interesariuszami.</li> <li>• <b>Innowacyjne projektowanie projektów:</b> umiejętności tworzenia zrównoważonych i integracyjnych projektów rozwoju społeczności.</li> </ul> |
| <b>Cel</b>                             | <p>Celem tego modułu jest wyposażenie uczestników w narzędzia i wiedzę niezbędne do prowadzenia i przyczyniania się do zrównoważonych i integracyjnych inicjatyw rozwoju lokalnego. Analizując udane projekty, ćwicząc zaawansowane techniki angażowania interesariuszy i projektując innowacyjne projekty,</p>  |

|  |  |
|--|--|
|  | uczestnicy będą przygotowani do wprowadzania pozytywnych zmian w swoich społecznościach. |
|--|--|

## Wprowadzenie

Jest to zaawansowany warsztat na temat rozwoju społeczności. Moduł ten ma na celu zwiększenie umiejętności i pogłębienie zrozumienia zrównoważonego rozwoju społeczności. Dzięki praktycznym ćwiczeniom, analizom studiów przypadków i wspólnym dyskusjom będziesz lepiej przygotowany do wniesienia wkładu w skuteczne inicjatywy rozwojowe w swoich społecznościach.

## Opis działań edukacyjnych

### Rozpoczęcie warsztatu

Rozpocznij od powitania uczestników i przedstawienia wszystkich osób. Wyjaśnij cel i efekty szkolenia. Działania te mają na celu pomóc uczestnikom na poziomie zaawansowanym pogłębić ich zrozumienie i umiejętności w zakresie zrównoważonego rozwoju społeczności. Analizując udane projekty, ćwicząc zaawansowane techniki angażowania interesariuszy i projektując innowacyjne projekty, uczestnicy będą lepiej przygotowani do prowadzenia i przyczyniania się do wpływowych inicjatyw rozwojowych w swoich społecznościach.

### Ćwiczenie 1: Zaawansowane strategie na rzecz zrównoważonego rozwoju społeczności

**Czas trwania:** 60 minut

**Cel:** Krytyczna analiza udanych projektów rozwoju społeczności z całego świata oraz wyodrębnienie kluczowych strategii i wniosków, które można zastosować w kontekście lokalnym.

**Opis:** Uczestnicy zapoznają się ze szczegółowymi studiami przypadków udanych projektów rozwoju społeczności, zidentyfikują zastosowane strategie i omówią możliwość ich zastosowania we własnych społecznościach.

**Zasady:**

1. Podziel uczestników na małe grupy (po 4-5 osób).
2. Przedstaw każdej grupie studium przypadku udanego projektu rozwoju społeczności.
3. Każda grupa przeanalizuje swoje studium przypadku, koncentrując się na następujących aspektach:
  - Cele i założenia projektu
  - Zaangażowani kluczowi interesariusze
  - Stosowane strategie i podejścia
  - Wyzwania i wdrożone rozwiązania
  - Wyniki i wpływ
4. Grupy omówią następnie, w jaki sposób strategie te można dostosować do własnych projektów społecznościowych.
5. Każda grupa przedstawi swoje wnioski i pomysły klasie.

**Studia przypadków do wykorzystania:**

1. Makoko Floating School, Nigeria:  
Źródło: [Kunlé Adeyemi, NLÉ Architects ArchDaily](#)
2. Projekt przestrzeni publicznej Kibera, Kenia:  
Źródło: [Kounkuey Design Initiative \(KDI\)](#)
3. Projekt Favela-Bairro, Brazylia:  
Źródło: [Międzyamerykański Bank Rozwoju \(IDB\)](#)

4. Projekt ekoturystyczny Gurara Falls, Nigeria:

Źródło: [Afrykański Bank Rozwoju \(AfDB\)](#)

#### Wyjaśnienie:

1. Rozpocznij od wyjaśnienia, jak ważne jest uczenie się na podstawie udanych projektów i jak studia przypadków mogą dostarczyć cennych spostrzeżeń.
2. Przedstaw przegląd analizowanych przypadków i rozdaj je grupom.
3. Poprowadź uczestników przez proces analizy, upewniając się, że obejmują one wszystkie kluczowe aspekty.
4. Daj grupom czas na omówienie i przygotowanie prezentacji.
5. Ułatwianie prezentacji, zachęcanie do krytycznej dyskusji i porównań między studiami przypadków a własnymi kontekstami uczestników.

## Działanie 2: Zaawansowane techniki angażowania interesariuszy

**Czas trwania:** 60 minut

**Cel:** Wyposażenie uczestników w zaawansowane techniki angażowania interesariuszy w projekty rozwoju społeczności, w tym rozwiązywania konfliktów i budowania konsensusu.

**Opis:** Uczestnicy wezmą udział w warsztatach poświęconych zaawansowanym technikom angażowania interesariuszy. Nauczą się i przećwiczą metody skutecznej komunikacji, rozwiązywania konfliktów i budowania konsensusu poprzez odgrywanie ról i symulacje.

#### Zasady:

1. Rozpocznij od krótkiego wykładu na temat zaawansowanych technik angażowania interesariuszy.
2. Podziel uczestników na pary lub małe grupy.
3. Każda grupa otrzyma scenariusz obejmujący konflikt interesariuszy lub złożone negocjacje w ramach projektu rozwoju społeczności.

4. Uczestnicy będą odgrywać scenki, stosując poznane techniki rozwiązywania konfliktów i budowania konsensusu. \*\*\*\*
5. Po odegraniu ról każda grupa zastanowi się nad doświadczeniem i omówi, jakie strategie były najbardziej skuteczne.

#### Wyjaśnienie:

1. Zapewnienie szczegółowego przeglądu zaawansowanych technik angażowania, w tym aktywnego słuchania, mediacji i umiejętności negocjacyjnych.
2. Wyjaśnij znaczenie tych technik w zarządzaniu relacjami z interesariuszami i zapewnianiu pomyslnych wyników projektu.
3. Rozdaj scenariusze i poprowadź uczestników przez ćwiczenia polegające na odgrywaniu ról.
4. Ułatwaj odgrywanie ról, oferując w razie potrzeby informacje zwrotne i wsparcie.
5. Przeprowadź sesję podsumowującą, zachęcając uczestników do podzielenia się swoimi doświadczeniami i spostrzeżeniami.

### Załącznik nr 1. SCENARIUSZE ODGRYWANIA RÓL

#### Scenariusz 1: Renowacja parku sąsiedzkiego

**Opis:** Twój zespół ma za zadanie odnowić lokalny park. Istnieje jednak konflikt między młodymi dorosłymi, którzy chcą skateparku, a rodzicami, którzy wolą bezpieczny plac zabaw dla dzieci. Obie grupy są pełne pasji i mają silne opinie.

#### Role:

**Lider projektu:** Pośredniczy w dyskusji i ułatwia osiągnięcie konsensusu.

**Przedstawiciel młodych dorosłych:** Zwolennicy skateparku.

**Przedstawiciel rodziców:** Orędownicy placu zabaw dla dzieci.

**Neutralny członek społeczności:** Zapewnia zrównoważoną perspektywę i sugeruje kompromisowe rozwiązania.

### Scenariusz 2: Społecznościowa przychodnia zdrowia

**Opis:** Planowana jest nowa społeczna przychodnia zdrowia, ale nie ma zgody co do jej lokalizacji. Jedna grupa preferuje centralną lokalizację w pobliżu transportu publicznego, podczas gdy inna grupa chce, aby znajdowała się ona bliżej niedostatecznie rozwiniętych obszarów.

**Role:**

Kierownik projektu zdrowotnego: Ułatwia negocjacje i stara się osiągnąć konsensus.

Zwolennik transportu publicznego: Popiera centralną lokalizację.

Przedstawiciel niedostatecznie rozwiniętej społeczności: Popiera lokalizację bliżej obszarów o niedostatecznym dostępie do usług.

Urzędnik władz lokalnych: Zapewnia wgląd w wykonalność i przepisy.

### Scenariusz 3: Lokalna dzielnica biznesowa

**Opis:** Zaproponowano utworzenie dzielnicy poprawy biznesu (BID) w celu ożywienia lokalnej gospodarki. Właściciele małych firm są zaniepokojeni wzrostem podatków, podczas gdy większe firmy popierają propozycję ze względu na potencjalne korzyści.

**Role:**

Koordynator BID: Prowadzi dyskusję i mediuje między stronami.

Właściciel małej firmy: sprzeciwia się propozycji ze względu na koszty.

Właściciel dużej firmy: Popiera propozycję ze względu na korzyści ekonomiczne.

Ekspert ds. rozwoju gospodarczego: Dostarcza danych i potencjalnych skutków w celu poinformowania o dyskusji.

### Scenariusz 4: Rozwój przystępnych cenowo mieszkań

**Opis:** Plan budowy niedrogich mieszkań w sąsiedztwie spotkał się z oporem mieszkańców zaniepokojonych wartością nieruchomości i charakterem społeczności. Zwolennicy twierdzą, że jest to niezbędne do rozwiązania kryzysu mieszkaniowego.

**Role:**

Deweloper projektu mieszkaniowego: Pośredniczy w dyskusji i opowiada się za projektem.

Zaniepokojony mieszkaniec: Sprzeciwia się projektowi ze względu na obawy dotyczące wartości nieruchomości i charakteru społeczności.

Zwolennik mieszkalnictwa: Wspiera projekt mający na celu rozwiązanie kryzysu mieszkaniowego.

Urbanista: Zapewnia wgląd w podział na strefy, wpływ na społeczność i możliwe kompromisy.

### Ćwiczenie 3: Projektowanie innowacyjnych projektów rozwojowych

**Czas trwania:** 60 minut

**Cel:** Rozwijanie umiejętności uczestników w zakresie projektowania innowacyjnych i zrównoważonych projektów rozwoju społeczności, które odpowiadają na konkretne potrzeby lokalne.

**Opis:** Uczestnicy będą pracować w grupach, aby zaprojektować projekt rozwoju społeczności, który obejmuje innowacyjne podejścia i zasady zrównoważonego rozwoju. Stworzą szczegółowe propozycje projektów, w tym cele, strategię, zasoby i oczekiwane wyniki.

**Zasady:**

1. Utwórz małe grupy (po 4-5 osób).
2. Każda grupa wybierze konkretną lokalną potrzebę lub kwestię, którą zajmie się w ramach swojego projektu.
3. Grupy przeprowadzą burzę mózgów i opracują szczegółową propozycję projektu, koncentrując się na:
  - Cele i założenia projektu

- Innowacyjne strategie i podejścia
  - Kwestie zrównoważonego rozwoju
  - Wymagania dotyczące zasobów
  - Harmonogram wdrażania
  - Oczekiwane wyniki i wpływ
4. Każda grupa przedstawi swoją propozycję projektu klasie.
  5. Ułatwianie dyskusji na temat proponowanych projektów, dostarczanie informacji zwrotnych i sugestii dotyczących ulepszeń.

**Wyjaśnienie:**

1. Zaczynij od wprowadzenia do innowacyjnych i zrównoważonych praktyk rozwojowych, podkreślając udane przykłady.
2. Wyjaśnij znaczenie zaspokajania lokalnych potrzeb poprzez dostosowane projekty.
3. Poprowadzenie uczestników przez proces projektowania projektu, podkreślając potrzebę innowacji i zrównoważonego rozwoju.
4. Daj grupom czas na przeprowadzenie burzy mózgów i opracowanie propozycji projektów.
5. Ułatwianie prezentacji, oferowanie konstruktywnych informacji zwrotnych i zachęcanie do wzajemnej oceny.

## Moduł 4: Ekonomia społeczna i transformacja cyfrowa

### Poziom: początkujący

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| <b>Czas</b>                      | 150 minut   |
| <b>Wymagane materiały/sprzęt</b> | Papier, markery, karteczki samoprzylepne, projektor, laptop/tablet. |

|  |  |
|--|--|
|  |  |
| <b>Rozwijana wiedza i umiejętności</b> | Społeczności cyfrowe, kreatywne myślenie, rozwiązywanie problemów  |
| <b>Cel</b>                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identyfikacja luk cyfrowych.</li> <li>• Zrozumienie teoretycznych koncepcji stojących za społecznościami cyfrowymi.</li> <li>• Poznaj strategie budowania i utrzymywania społeczności cyfrowych.</li> </ul> |

## Opis działań edukacyjnych

### Rozpoczęcie warsztatów

Rozpocznij od powitania uczestników i przedstawienia wszystkich osób. Wyjaśnij cel i efekty szkolenia.

### Ćwiczenie 1: Przełamywanie lodów

Tworzenie znaczników tożsamości cyfrowej (15 minut):

Każdy uczestnik tworzy znacznik tożsamości cyfrowej na kartce papieru. Znacznik ten powinien zawierać:

- Nazwa użytkownika (zabawna i kreatywna)
- Ulubiona aplikacja lub narzędzie cyfrowe, z którego korzystają
- Jeden interesujący fakt na swój temat związany z technologią (np. ulubiona gra online, niezapomniane doświadczenie online itp.)

Dzielenie się (10 minut): Uczestnicy dobierają się w pary i dzielą się ze sobą swoimi znacznikami tożsamości cyfrowej. Po kilku minutach zmieniają się i dzielą się z inną osobą.

### Ćwiczenie 2: Refleksja na temat wykluczenia cyfrowego (45 minut)

**Cel:** Pomoc uczestnikom w zrozumieniu przyczyn wykluczenia cyfrowego i burza mózgów na temat rozwiązań.

**Materiały:** Tablica, markery, karteczki samoprzylepne.

**Instrukcja:**

1. Sesja burzy mózgów (10 minut): Poproś uczestników, aby zastanowili się i wymienili powody, dla których ludzie mogą być wykluczeni cyfrowo. Każdy uczestnik zapisuje swoje pomysły na karteczkach samoprzylepnych i umieszcza je na tablicy.
2. Dyskusja (20 minut): Pogrupuj karteczki samoprzylepne w kategorie (np. brak dostępu, brak umiejętności, bariery finansowe). Omów każdą kategorię i poproś uczestników o przykłady z życia wzięte lub historie, które mogą znać.
3. Burza mózgów rozwiązań (15 minut): W małych grupach uczestnicy przeprowadzają burzę mózgów na temat rozwiązań pozwalających pokonać jedną lub dwie z omawianych barier. Grupy dzielą się swoimi pomysłami ze wszystkimi.

### Ćwiczenie 3: Projektowanie społeczności cyfrowej (60 minut)

**Cel:** Zaangażowanie uczestników w projektowanie społeczności cyfrowej mającej na celu włączenie osób wykluczonych cyfrowo.

**Potrzebne materiały:** Duże arkusze papieru, markery, karteczki samoprzylepne i urządzenia cyfrowe, jeśli są dostępne.

**Instrukcja:**

1. Wprowadzenie (10 minut): Wyjaśnij kroki projektowania społeczności cyfrowej i podkreśl znaczenie integracji.
2. Ćwiczenie grupowe (40 minut): Podziel uczestników na grupy. Każda grupa projektuje społeczność cyfrową, wykonując następujące kroki:
  - Zdefiniuj grupę docelową i jej potrzeby.
  - Wybierz platformę(y) cyfrową(e), która(e) będzie(ą) używana(e).
  - Planowanie treści i działań dla społeczności.

- Tworzenie strategii promowania włączenia cyfrowego (np. zapewnianie szkoleń w zakresie umiejętności cyfrowych, współpraca z lokalnymi organizacjami).

3. Prezentacja (10 minut): Każda grupa prezentuje swój projekt społeczności cyfrowej większej grupie.

#### Ćwiczenie 4: Podsumowanie i refleksja (30 minut)

**Cel:** Refleksja nad działaniami i omówienie wniosków.

**Instrukcja:**

1. Krąg refleksji (15 minut): Uczestnicy siadają w kręgu i dzielą się jednym kluczowym wnioskiem z sesji. Zachęć ich do zastanowienia się, w jaki sposób mogą zastosować to, czego się nauczyli w swoich społecznościach.
2. Informacja zwrotna (10 minut): Przeprowadź szybką sesję informacji zwrotnej, podczas której uczestnicy mogą podzielić się tym, co im się podobało i co można poprawić.
3. Uwagi końcowe (5 minut): Podsumuj kluczowe omówione punkty i podziękuj uczestnikom za ich zaangażowanie.

#### Poziom: średniozaawansowany

|  |  |
|--|--|
| <b>Czas</b>                            | 180 minut  |
| <b>Wymagane materiały/sprzęt</b>       | Laptop, PPT i ekran wyświetlacza<br><br>Flipchart i markery.   |
| <b>Rozwijana wiedza i umiejętności</b> | Społeczności cyfrowe, kreatywne myślenie, rozwiązywanie problemów  |
| <b>Cel</b>                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identyfikacja luk cyfrowych.</li> <li>• Zrozumienie teoretycznych koncepcji stojących za</li> </ul> |

|  |   |
|--|---|
|  | <p>społecznościami cyfrowymi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Poznaj strategie budowania i utrzymywania społeczności cyfrowych.</li> </ul> |
|--|---|

## Opis działań edukacyjnych

### Rozpoczęcie warsztatów

Rozpocznij od powitania uczestników i przedstawienia wszystkich osób. Wyjaśnij cel i efekty szkolenia.

Uczestnicy krótko przedstawiają swoje imiona, skąd pochodzą i dlaczego tam są.

### Ćwiczenie 1: Cyfrowy łańcuch opowieści (20 minut)

**Cel:** Zachęcanie do kreatywności i pracy zespołowej podczas wprowadzania koncepcji cyfrowych.

**Materiały:** Papier, długopisy, urządzenia cyfrowe (jeśli są dostępne).

#### Instrukcje:

1. Wprowadzenie (5 minut): Krótko wyjaśnij ćwiczenie i jego cel.
2. Tworzenie historii (10 minut): Uczestnicy siadają w kręgu. Moderator rozpoczyna historię związaną z transformacją cyfrową (np. "Dawno, dawno temu, w świecie, w którym technologia szybko się zmieniała..."). Każdy uczestnik dodaje kilka zdań do historii, włączając elementy transformacji cyfrowej lub przedsiębiorstw społecznych.
3. Dzielenie się (5 minut): Po zakończeniu historii ochotnik czyta całą historię na głos grupie.

### Ćwiczenie 2: Sesja burzy mózgów – „Burza mózgów na temat technologii przyszłości” (40 minut)

**Cel:** Wspieranie kreatywnego myślenia o przyszłych technologiach i ich wpływie na przedsiębiorstwa społeczne.

**Potrzebne materiały:** Duże arkusze papieru, markery, karteczki samoprzylepne.

**Instrukcja:**

1. **Wprowadzenie (5 minut):** Wyjaśnij cel ćwiczenia, koncentrując się na wyobrażeniu sobie przyszłych technologii i ich potencjalnych zastosowań w przedsiębiorstwach społecznych.
2. **Indywidualna burza mózgów (10 minut):** Każdy uczestnik zapisuje jak najwięcej przyszłych technologii, które mogą mieć wpływ na przedsiębiorstwa społeczne (np. sztuczna inteligencja, blockchain, zaawansowana robotyka).
3. **Dyskusja grupowa (15 minut):** W małych grupach uczestnicy omawiają swoje pomysły i wybierają trzy najbardziej obiecujące technologie.
4. **Prezentacja (10 minut):** Każda grupa prezentuje wybrane przez siebie technologie i wyjaśnia, w jaki sposób mogłyby one przekształcić przedsiębiorstwa społeczne.

**Ćwiczenie 3: Refleksja nad wykluczeniem cyfrowym – „Mapowanie barier” (40 minut)**

**Cel:** Identyfikacja i refleksja nad przyczynami wykluczenia cyfrowego oraz burza mózgów na temat rozwiązań.

**Materiały:** Duże arkusze papieru, markery, karteczki samoprzylepne.

**Instrukcja:**

1. Wprowadzenie (5 minut): Krótkie wyjaśnienie wykluczenia cyfrowego i jego wpływu.
2. Identyfikacja barier (10 minut): Uczestnicy przeprowadzają burzę mózgów na temat przyczyn wykluczenia cyfrowego i zapisują je na karteczkach samoprzylepnych.
3. Mapowanie barier (15 minut): Uczestnicy umieszczają swoje karteczki samoprzylepne na dużym arkuszu papieru, grupując podobne pomysły.
4. Burza mózgów rozwiązań (10 minut): W małych grupach uczestnicy wybierają jedną barierę i przeprowadzają burzę mózgów na temat kreatywnych rozwiązań w celu jej pokonania.
5. Dzielenie się (5 minut): Grupy dzielą się swoimi rozwiązaniami z większą grupą.

**Ćwiczenie 4: Kreatywne rozwiązywanie problemów - "Zaprojektuj społeczność cyfrową" (60 minut)**

**Cel:** Zaangażowanie uczestników w projektowanie społeczności cyfrowej mającej na celu włączenie osób wykluczonych cyfrowo.

**Potrzebne materiały:** Duże arkusze papieru, markery, karteczki samoprzylepne i urządzenia cyfrowe, jeśli są dostępne.

#### **Instrukcje:**

1. Wprowadzenie (10 minut): Wyjaśnij kroki projektowania społeczności cyfrowej i podkreśl znaczenie integracji.
2. Ćwiczenie grupowe (40 minut): Podziel uczestników na grupy. Każda grupa projektuje społeczność cyfrową, wykonując następujące kroki:
  - Zdefiniuj grupę docelową i jej potrzeby.
  - Wybierz platformę(y) cyfrową(e), która(e) będzie(a) używana(e).
  - Planowanie treści i działań dla społeczności.
  - Tworzenie strategii promowania włączenia cyfrowego (np. zapewnianie szkoleń w zakresie umiejętności cyfrowych, współpraca z lokalnymi organizacjami).
3. Prezentacja (10 minut): Każda grupa prezentuje swój projekt społeczności cyfrowej większej grupie.

#### **Ćwiczenie 5: Podsumowanie i refleksja (20 minut)**

**Cel:** Refleksja nad działaniami i omówienie wniosków.

Potrzebne materiały: Brak.

#### **Instrukcje:**

1. Krąg refleksji (10 minut): Uczestnicy siadają w kręgu i dzielą się jednym kluczowym wnioskiem z sesji. Zachęć ich do zastanowienia się, w jaki sposób mogą zastosować to, czego się nauczyli w swoich społecznościach.
2. Informacja zwrotna (5 minut): Przeprowadź szybką sesję informacji zwrotnej, podczas której uczestnicy mogą podzielić się tym, co im się podobało i co można poprawić.
3. Uwagi końcowe (5 minut): Podsumuj omówione kluczowe punkty i podziękuj uczestnikom za ich zaangażowanie.

**Poziom: zaawansowany**

|  |  |
|--|--|
| <b>Czas</b>                            | 180 minut  |
| <b>Wymagane materiały/sprzęt</b>       | Laptop, PPT i ekran wyświetlacza<br><br>Flipchart i markery.   |
| <b>Rozwijana wiedza i umiejętności</b> | Społeczności cyfrowe, kreatywne myślenie, rozwiązywanie problemów  |
| <b>Cel</b>                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identyfikacja luk cyfrowych.</li> <li>• Zrozumienie teoretycznych koncepcji stojących za społecznościami cyfrowymi.</li> <li>• Poznaj strategie budowania i utrzymywania społeczności cyfrowych.</li> </ul> |

**Opis działań edukacyjnych**
**Rozpoczęcie warsztatu:**

Rozpocznij od powitania uczestników i przedstawienia wszystkich osób. Wyjaśnij cel i efekty szkolenia. Uczestnicy krótko przedstawiają swoje imiona, skąd pochodzą i dlaczego tam są.

**Ćwiczenie 1:** Zaawansowane ćwiczenie przełamujące lody - "Tech Innovation Pitch" (30 minut)

Cel: Zachęcanie do kreatywności, wystąpień publicznych i pracy zespołowej przy jednoczesnym wprowadzaniu zaawansowanych koncepcji cyfrowych.

**Potrzebne materiały:** Papier, długopisy, urządzenia cyfrowe (jeśli są dostępne).

**Instrukcje:**

1. Wprowadzenie (5 minut): Krótko wyjaśnij ćwiczenie i jego cel.
2. Tworzenie zespołu (5 minut): Podziel uczestników na małe 3-4-osobowe zespoły.

3. Przygotowanie prezentacji innowacji (15 minut): Każdy zespół przedstawia innowacyjny pomysł technologiczny, który mógłby przekształcić przedsiębiorstwa społeczne. Przygotowują krótką prezentację, w tym problem, który rozwiązuje, sposób działania i potencjalny wpływ.
4. Prezentacja oferty (5 minut): Każdy zespół przedstawia swój pomysł grupie. Opcjonalnie uczestnicy mogą głosować na najbardziej innowacyjny pomysł.

### Ćwiczenie 2: Wpływ nowych technologii (45 minut)

**Cel:** Zbadanie głębszych implikacji pojawiających się technologii dla przedsiębiorstw społecznych.

**Potrzebne materiały:** Duże arkusze papieru, markery, karteczki samoprzylepne.

#### Instrukcje:

1. Wprowadzenie (5 minut): Wyjaśnij działanie, koncentrując się na konsekwencjach pojawiających się technologii, takich jak sztuczna inteligencja, blockchain i IoT, oraz ich związkach z osobami marginalizowanymi cyfrowo.
2. Indywidualna burza mózgów (10 minut): Uczestnicy zapisują potencjalny wpływ tych technologii na karteczkach samoprzylepnych.
3. Dyskusja grupowa (20 minut): W małych grupach uczestnicy dzielą wpływ na szanse i wyzwania. Prezentacja (10 minut): Każda grupa przedstawia swoje skategoryzowane wpływy i omawia potencjalne strategie dla przedsiębiorstw społecznych w celu wykorzystania możliwości i złagodzenia wyzwań.

### Ćwiczenie 3: Refleksja nad wykluczeniem cyfrowym (45 minut)

**Cel:** Zidentyfikowanie i zastanowienie się nad przyczynami wykluczenia cyfrowego za pomocą szczegółowych person i burzy mózgów.

**Potrzebne materiały:** Duże arkusze papieru, markery, karteczki samoprzylepne.

#### Instrukcje:

1. Wprowadzenie (5 minut): Krótkie wyjaśnienie wykluczenia cyfrowego i jego wpływu.
2. Tworzenie osoby (15 minut): Uczestnicy tworzą szczegółowe osoby reprezentujące różne grupy wykluczone cyfrowo (np. osoby starsze, o niskich dochodach,

wiejskie).

4. Identyfikacja barier (10 minut): Dla każdej osoby uczestnicy identyfikują konkretne bariery, które napotykają w związku z integracją cyfrową.
5. Burza mózgów rozwiązań (10 minut): W małych grupach uczestnicy przeprowadzają burzę mózgów na temat dostosowanych rozwiązań dla jednej lub dwóch osób.
6. Dzielenie się (5 minut): Grupy dzielą się swoimi rozwiązaniami z większą grupą.

#### **Ćwiczenie 4: Zaawansowane rozwiązywanie problemów - "Zaprojektuj kompleksową strategię integracji cyfrowej" (60 minut)**

**Cel:** Zaangażowanie uczestników w projektowanie kompleksowej strategii integracji cyfrowej dla przedsiębiorstwa społecznego.

**Potrzebne materiały:** Duże arkusze papieru, markery, karteczki samoprzylepne i urządzenia cyfrowe, jeśli są dostępne.

**Instrukcje:**

1. Wprowadzenie (10 minut): Wyjaśnienie kroków do opracowania kompleksowej strategii integracji cyfrowej i podkreślenie znaczenia integracji.
2. Ćwiczenie grupowe (40 minut): Podziel uczestników na grupy. Każda grupa opracowuje strategię włączenia cyfrowego, wykonując następujące kroki:
  - Zdefiniuj grupę docelową i jej konkretne potrzeby.
  - Wybierz odpowiednie platformy cyfrowe i narzędzia.
  - - Opracowanie szczegółowego planu treści, szkoleń i działań angażujących społeczność.
  - - Tworzenie strategii monitorowania i oceny skuteczności wysiłków na rzecz integracji.
3. Prezentacja (10 minut): Każda grupa przedstawia swoją strategię integracji cyfrowej większej grupie, po czym następuje krótkie pytanie i odpowiedź.

#### **Ćwiczenie 5: Podsumowanie i refleksja – „Plan działania na przyszłość” (20 minut)**

**Cel:** Refleksja nad działaniami, omówienie wniosków i opracowanie osobistego planu działania.

**Potrzebne materiały:** Papier, długopisy.

**Instrukcje:**

1. Krąg refleksji (10 minut): Uczestnicy siadają w kręgu i dzielą się jednym kluczowym wnioskiem z sesji. Zachęć ich do zastanowienia się, w jaki sposób mogą zastosować to, czego się nauczyli w swoich społecznościach.
3. Plan działania (5 minut): Każdy uczestnik zapisuje osobisty plan działania określający, w jaki sposób wykorzysta zdobyte informacje do promowania włączenia cyfrowego w swojej społeczności.
4. Informacje zwrotne i uwagi końcowe (5 minut): Przeprowadź szybką sesję informacji zwrotnych, podczas której uczestnicy mogą podzielić się tym, co im się podobało i co można poprawić. Podsumuj omówione kluczowe punkty i podziękuj uczestnikom za ich zaangażowanie.

## Moduł 5: Ekonomia społeczna i starzejące się społeczeństwo

### Poziom: podstawowy

|  |   |
|--|---|
| <b>Czas</b>                            | 180 minut   |
| <b>Wymagane materiały/sprzęt</b>       | karteczki samoprzylepne, papier A3, tablica, markery, długopisy, wydrukowany szablon narzędzi   |
| <b>Rozwijana wiedza i umiejętności</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Międzypokoleniowa praca zespołowa</li> <li>● aktywne słuchanie</li> <li>● empatia</li> <li>● podejście oparte na myśleniu projektowym</li> </ul> |

|                   |   |
|-------------------|---|
| <p><b>Cel</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wzmocnienie refleksji na temat starzejących się społeczeństw między międzypokoleniowymi grupami uczestników.</li> <li>• stymulowanie autorefleksji na temat potrzeb i umiejętności oraz tego, jak mogą się one zmieniać w czasie</li> <li>• empatia i aktywne słuchanie jako narzędzia pokonywania przepaści międzypokoleniowej</li> </ul> |
|-------------------|---|

## Opis działań edukacyjnych

### Ćwiczenie 1: Poznajmy się: supermoce, pięta achillesowa i marzenia

**Czas trwania:** 30 minut

**Cele:** pobudzenie uczestników do autorefleksji na swój temat, wprowadzenie tematyki

**Krok po kroku :**

- Rozdaj każdemu uczestnikowi trzy karteczki samoprzylepne w trzech różnych kolorach.
- Poproś ich, aby napisali na każdej karteczce samoprzylepnej:
  - **1 supermoc:** jedna rzecz, w której czują się szczególnie dobrzy/jeden talent
  - **1 Pięta achillesowa:** jeden słaby punkt, coś, z czym czują się niepewnie/źródło stresu/coś, co uważają, że powinni ćwiczyć więcej.
  - 1 marzenie: poproś ich o odpowiedź na pytanie "Co *chciałeś* robić, *gdy dorastałeś*?"

Uczestnicy będą mieli 10 minut na zapisanie trzech karteczek. Następnie każdy uczestnik przedstawia się reszcie grupy za pomocą tych trzech karteczek. Poproś uczestnika, aby rozwinął nieco swoją odpowiedź podczas prezentacji przed grupą. Każdy uczestnik ma 3 minuty.

### Ćwiczenie 2: Ocena potrzeb

**Część 1**

**Czas trwania:** 30 minut

**Cele:** autorefleksja nad potrzebami, aktywne słuchanie, zrozumienie podobieństw i różnic w potrzebach wewnątrz grupy.

**Krok po kroku:**

- Daj każdemu uczestnikowi 3 karteczki samoprzylepne
- Poproś ich, aby napisali na nich 2 potrzeby, które czują, że mają. Mogą one dotyczyć ich życia osobistego i tego, jak jest ono związane z głównymi kwestiami społecznymi - takimi jak praca, edukacja, środowisko, gospodarka.
- Poproś ich o umieszczenie karteczek samoprzylepnych na tablicy
- Zaczynij grupować karteczki samoprzylepne według podobieństw.
- Zaczynij głośno odczytywać różne grupy potrzeb i poproś uczestników, aby wstali, gdy usłyszą, że ich post-it jest odczytywany.
- Ułatwienie wspólnej refleksji nad podobieństwami potrzeb.

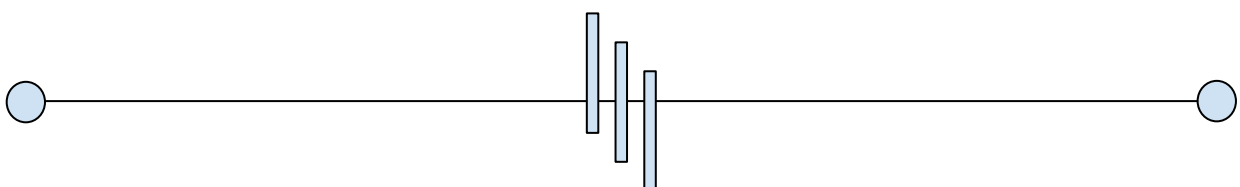
**Część 2**

**Czas trwania:** 45 minut

**Cele:** ocena potrzeb, autorefleksja nad potrzebami, wspólna refleksja nad różnymi potrzebami: jak zmieniają się one w czasie i jakie są zmieniające się czynniki.

**Krok po kroku:**

- Daj każdemu uczestnikowi kartkę papieru i poproś o narysowanie na niej schematu podobnego do tego:



W nawiązaniu do punktu A, poproś ich o napisanie trzech potrzeb, które ich zdaniem mieli w przeszłości.

Mogą one dotyczyć ich życia osobistego i tego, jak jest ono związane z głównymi kwestiami społecznymi - takimi jak praca, edukacja, środowisko, gospodarka.

W nawiązaniu do punktu B poproś ich, aby napisali, w jaki sposób ta potrzeba została zaspokojona i do jakiej sytuacji doprowadziła.

Na środku linii poproś ich, aby napisali punkt zwrotny/narzędzie/rozwiązanie, które znaleźli, aby przejść z punktu A do punktu B.

*Np. "Znalezienie pracy zgodnej z moim wykształceniem" ---- staż -- "Praca jako grafik"*

- Poproś każdego uczestnika o przedstawienie swojej osi czasu reszcie grupy.

### **Działanie 3- Doświadczenie w podróży użytkownika**

**Czas trwania: 1 godz.**

**Cele:** refleksja nad różnymi sposobami doświadczania usług/produktów, refleksja nad praktycznym zastosowaniem oceny potrzeb, wzmocnienie aktywnego słuchania i empatii.

**Krok po kroku:**

- Podziel uczestników na grupy (grupy uczestników młodzieżowych / grupy uczestników starszych; każda grupa powinna składać się z co najmniej 3 uczestników).
- Wybierz jedną z potrzeb wyłonionych podczas części 1 ćwiczenia 2.  
1 grupa uczestników młodzieżowych i 1 grupa seniorów będzie pracować nad tą samą potrzebą. Jeśli są więcej niż 2 grupy, wybierz więcej potrzeb (1 potrzeba x 2 grupy).
- Daj każdej grupie jedną "Mapę podróży użytkownika" i poproś o jej wypełnienie, mając na uwadze przypisaną potrzebę. Zaczynając od potrzeby, muszą wyobrazić sobie różne kroki, które mogą prowadzić do jej zaspokojenia.
- Każda grupa ma 5 minut na zaprezentowanie mapy pozostałym grupom.

### **Ocena i informacje zwrotne**



### Lubię to/ Życzyłbym sobie

Poproś uczestników, aby zostawili jedno "Lubię to" - rzecz, która szczególnie podobała im się w warsztacie i "Życzenie" - coś, czego ich zdaniem brakowało i chcieliby, aby zostało uwzględnione w warsztacie.

### Poziom: średniozaawansowany

|  |   |
|--|---|
| <b>Czas</b>                            | 180 minut   |
| <b>Wymagane materiały/sprzęt</b>       | karteczki samoprzylepne, papier A3, tablica, markery, długopisy<br><br>wydrukowany szablon narzędzi |
| <b>Rozwijana wiedza i umiejętności</b> |   |
| <b>Scenariusz lekcji: Zakres / Cel</b> |   |

### Opis działań edukacyjnych

#### Ćwiczenie 1- Poznajmy się- ludzkie bingo

**czas trwania:** 30 min

**Cele:** poznanie się w aktywny i niekonwencjonalny sposób, uświadomienie sobie cech charakterystycznych grup, stymulowanie interakcji.

Karta Human Bingo składa się z kwadratowej siatki 5 x 5. Każde pole zawiera ludzkie cechy, osobowości i fakty z życia.

**Wskazówka:** spróbuj pomyśleć o cechach/faktach związanych z tematem/specyfiką grupy. W tym przypadku na przykład fakt, że są grupą międzypokoleniową.

Możesz wygenerować swoją własną kartę Human Bingo tutaj:

<https://myfreebingocards.com/human-bingo/human-bingo/edit>

- Daj każdemu uczestnikowi kartę Human Bingo i długopis.
- Uczestnicy rozchodzą się i pytają siebie nawzajem, czy pasują do jednej z cech w pudełku. Po znalezieniu takiej osoby zapisują jej imię i nazwisko, a następnie przechodzą do reszty grupy (imię i nazwisko na wielu polach nie liczą się - zasada ta nie dotyczy grup mniejszych niż 10 osób).
- Uczestnik, który jako pierwszy zapełni wszystkie pola, wygrywa i ogłasza koniec gry.

## Ćwiczenie 2- Odgrywanie ról w rozmowie z empatią

**czas trwania:** 1H15

**Cele:** aktywne słuchanie, autorefleksja poprzez empatię, dostosowanie do potrzeb grupy.

Przed rozpoczęciem ćwiczenia przedyskutuj z grupą interesujący temat, który będzie kluczowy dla wywiadu. Tematem może być produkt, usługa lub projekt.

Może być bardzo konkretny (np. Ogród społecznościowy w lokalnym parku) lub bardzo ogólny (np. Cyfryzacja usług publicznych).

- Podział uczestników na pary 1 młody uczestnik / 1 starszy uczestnik
- Rozdaj każdemu uczestnikowi szablon wywiadu empatycznego i poproś, aby wypełnił go odpowiedziami swojej pary (30 min).
- Teraz każdy uczestnik przedstawi reszcie grupy osobę, z którą przeprowadził wywiad, tak jakby był tą osobą.

## Aktywność 3- W Twoich butach: Odwrócona podróż użytkownika

**czas trwania:** 45 min



**Cele:** projekcja "innych" potrzeb, wdrożenie finansowania aktywnego słuchania, zastosowanie w praktyce oceny potrzeb.

Wychodząc od wniosków z wywiadów empatycznych, poproś teraz uczestnika o stworzenie User Journey tak, jakby był osobą, z którą przeprowadził wywiad.

- Poproś uczestnika, aby wypełnił szablon User Journey, podchodząc do tematu (produktu/usługi/projektu wybranego przed wywiadem) tak, jakby był osobą, z którą przeprowadza wywiad.
- Uczestnicy sprawdzą teraz ścieżkę użytkownika stworzoną przez ich partnera do rozmowy i omówią, czy czują się przez nią reprezentowani / które kroki zrobiliby inaczej, a które są na miejscu.

## Ocena

### Grupa fokusowa

Poproś uczestników o przedyskutowanie w grupie czterech głównych tematów. Poproś ich o podsumowanie swoich odpowiedzi w trzech głównych koncepcjach wspólnych dla całej grupy.

- Czego młodzi ludzie dowiedzieli się o starszych uczestnikach
- Czego starsi uczestnicy dowiedzieli się o młodych uczestnikach
- Co nam się podobało/co nam się nie podobało w zajęciach.
- Którą aktywność można dodać/pogłębić podczas warsztatów?

## Poziom: zaawansowany

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| <b>Czas</b>                      | 180 minut   |
| <b>Wymagane materiały/sprzęt</b> | karteczki samoprzylepne, papier A3, tablica, markery, długopisy, wydrukowany szablon narzędzi |

|  |  |
|--|--|
|  |  |
| <b>Rozwijana wiedza i umiejętności</b> |  |
| <b>Cel</b>                             |  |

**Do zapamiętania:** w przypadku zaawansowanego scenariusza lekcji sugerujemy, aby grupa pracowała nad prawdziwym projektem. Idealnie byłoby pracować nad projektem wspólnotowym/społecznym, który należy przemyśleć w bardziej inkluzywny sposób z międzypokoleniowego punktu widzenia.

#### **Opis działań edukacyjnych**

**Czas trwania:** 45 minut

**Cele:** aktywne słuchanie, mapowanie umiejętności grupy, poznawanie siebie nawzajem na poziomie osobistym i zawodowym.

#### **Ćwiczenie 1: Poznajmy się - mapowanie budowania potencjału**

- Podział uczestników na pary 1 młody uczestnik / 1 starszy uczestnik
- Daj każdemu uczestnikowi kartę budowania potencjału i poproś ich, aby przeprowadzili ze sobą wywiad i wypełnili kartę odpowiedziami swojej pary (30 min).
- Zapisz kategorie karty budowania potencjału na tablicy.
- Teraz poproś każdego uczestnika, aby podsumował na karteczkach samoprzylepnych odpowiedzi udzielone przez parę w różnych kategoriach i umieścił je na tablicy.
- Ułatwienie refleksji nad mapowaniem różnych umiejętności, oczekiwań, celów i czynników stresowych grupy w celu uświadomienia im różnorodności osobowości i przydatnych umiejętności, które każdy może wnieść do projektu.

## Ćwiczenie 2: Persona użytkownika

**Czas trwania:** 45 minut

**Cele:** autorefleksja, ocena potrzeb i wyzwań, empatia

Mapa empatii **użytkownika** jest reprezentacją typowego lub idealnego użytkownika projektowanej usługi. Każda persona jest obdarzona imieniem, historią życia, celami i konkretnymi doświadczeniami, które czynią ją wyjątkową osobą. Persony są tworzone, aby pomóc lepiej zrozumieć potrzeby, motywacje, pragnienia i wyzwania użytkowników.

- Podziel uczestników na mieszane grupy. Poproś ich o stworzenie 2 person użytkowników (wykorzystaj załącznik), po jednej dla każdego "pokolenia" - mając na uwadze projekt, nad którym pracują.
- Każda grupa przedstawia swoje modele person pozostałym uczestnikom.

## Działanie 3: Wspólna płaszczyzna: porównanie podróży użytkownika

**Czas trwania:** 1H30

**Cele:** zastosowanie w praktyce oceny potrzeb, autorefleksja "w butach innych", refleksja nad wspólną płaszczyzną, zrozumienie potrzeb innych.

- Poproś grupę o stworzenie dwóch podróży użytkownika, po jednej dla każdej stworzonej przez nich osoby użytkownika.
- Po stworzeniu dwóch User Journey, poproś ich o stworzenie trzeciej, w której znajdą wspólną płaszczyznę między młodymi i starszymi User Experience projektu
- Każda grupa przedstawia "wspólną podróż użytkownika" reszcie grupy.

## Ocena

Poproś uczestnika, aby zebrał wszystkie materiały powstałe podczas tej podróży i zaaranżował je jako retrospektywę sztuki w celu pokazania publiczności procesu i refleksji, które doprowadziły do stworzenia międzypokoleniowej podróży User Experience Journey.

Poproś ich, aby zebrali na tablicy swoje wnioski dotyczące „innego pokolenia” i tego, w jaki sposób niektóre z tych wniosków mogą pomóc im w ich własnym doświadczeniu.

## Moduł 6: Ekonomia społeczna i zmiany klimatu

### Poziom: początkujący

|  |  |
|--|--|
| <b>Czas</b>                            | <b>180 minut</b>   |
| <b>Wymagane materiały/sprzęt</b>       | <p>Karty z działaniami przyjaznymi dla środowiska</p> <p>Materiały z recyklingu (np. pudełka kartonowe, plastikowe butelki, stare czasopisma, kartony po jajkach, puste puszki itp.)</p> <p>Nożyczki, klej lub taśma</p> <p>Markery, farby i inne materiały rzemieślnicze</p> <p>Małe doniczki lub pojemniki</p> <p>Ziemia doniczkowa</p> <p>Nasiona lub sadzonki (np. ziół, kwiatów, warzyw)</p> <p>Konewki lub butelki z rozpylaczem</p> <p>Rękawice ogrodnicze (opcjonalnie)</p> <p>Etykiety lub markery do oznaczania doniczek</p> <p>Fartuchy lub stare koszule do ochrony odzieży</p> <p>Stoły lub stacje robocze do sadzenia</p> <p>Laptop, projektor</p> |
| <b>Rozwijana wiedza i umiejętności</b> | <b>Umiejętności:</b> komunikacja, praca zespołowa,   |

|                   |  |
|-------------------|--|
|                   | <p>krytyczne myślenie, rozwiązywanie problemów, kreatywność, postępowanie zgodnie z instrukcjami, autorefleksja, empatia, odpowiedzialność społeczna i inicjatywa, umiejętności prezentacji.</p> <p><b>Efekty uczenia się:</b> Ekonomia społeczna (definicja i różnice w stosunku do tradycyjnych przedsiębiorstw), działania przyjazne dla środowiska, wpływ na zmiany klimatu, upcykling, sadzenie i pielęgnacja roślin, codzienne działania przyjazne dla środowiska.</p>   |
| <p><b>Cel</b></p> | <p>Wyjaśnienie koncepcji odpowiedzialności społecznej i jej związku ze środowiskiem. Pod koniec lekcji dzieci będą w stanie wyjaśnić, w jaki sposób firmy lub osoby prywatne mogą dokonywać wyborów, które przynoszą korzyści zarówno ludziom, jak i planecie.</p> <p>Identyfikacja sposobów na prowadzenie bardziej zrównoważonego stylu życia. Dzięki różnym aktywnościom dzieci zdobędą wiedzę na temat działań, które mogą podjąć w codziennym życiu, aby zmniejszyć swój wpływ na środowisko.</p> <p>Wykazanie się kreatywnością i pomysłowością w rozwiązywaniu wyzwań środowiskowych.</p> <p>Scenariusz zajęć zachęci dzieci do kreatywnego myślenia i wykorzystania swojej pomysłowości do znalezienia rozwiązań problemów środowiskowych.</p> |

## Opis działań edukacyjnych

### Rozpoczęcie warsztatów: Ekologiczne szarady (15 minut)

Ekologiczne szarady to zabawna odmiana klasycznej gry, w której zamiast odgrywać słowa, dzieci odgrywają przyjazne dla środowiska działania, które ich koledzy z drużyny muszą odgadnąć! Jest to świetny sposób na wzmocnienie nauki z programu Ekonomia społeczna i zmiany klimatu w żywy i interaktywny sposób.

**Materiały:** Karty z ekologicznymi działaniami (załącznik)

#### Instrukcje:

1. Podziel uczestników na dwie lub więcej grup.
2. Jeden gracz z każdej drużyny podchodzi do przodu. Nauczyciel rozdaje każdemu graczowi kartę działań przyjaznych dla środowiska (np. sadzenie drzewa, jazda na rowerze, wyłączenie światła).
3. Gracz po cichu odgrywa akcję, którą jego drużyna ma odgadnąć w określonym czasie (około 30 sekund to dobry punkt wyjścia).
4. Członkowie ich zespołu zgadują, dopóki nie podadzą poprawnej odpowiedzi.
5. Przyznaj punkty drużynie, która poprawnie odgadnie w wyznaczonym czasie.
6. Po każdej rundzie nowy gracz z każdej drużyny podchodzi, aby odegrać nową akcję. Kontynuuj, dopóki wszyscy nie wykonają swojej tury lub nie minie 15 minut.

### Omówienie głównych pojęć (40 minut)

**Materiały:** Laptop, Projektor

#### Instrukcje:

1. Krótki przegląd koncepcji ekonomii społecznej i zmian klimatycznych przy użyciu prostego języka i przydatnych przykładów.



2. Poprowadź dyskusję grupową, zadając pytania takie jak "Jakie znasz firmy, które pomagają ludziom lub środowisku?" i "Jak myślisz, czym przedsiębiorstwa społeczne różnią się od zwykłych firm?".
3. Skorzystaj z interaktywnych quizów online (15-20 pytań) lub aplikacji, aby poznać fakty i skutki zmian klimatu w zabawny i angażujący sposób.

### Warsztaty upcyklingowe (60 minut)

**Materiały:** materiały z recyklingu (np. pudełka kartonowe, plastikowe butelki, stare czasopisma, kartony po jajkach, puste puszki, itp.), nożyczki, klej lub taśma, markery, farby i inne materiały rzemieślnicze.

#### Instrukcje:

1. Podziel dzieci na małe grupy 3-4 osobowe.
2. Pokaż dzieciom zebraną kolekcję materiałów pochodzących z recyklingu. Wyjaśnij, że upcykling polega na tym, że bierzemy stare lub niechciane rzeczy i zamieniamy je w coś nowego i użytecznego!
3. Zachęć każdą grupę do współpracy i stworzenia czegoś użytecznego lub artystycznego przy użyciu dostarczonych materiałów z recyklingu. Przykłady projektów obejmują:
  - Karmniki dla ptaków wykonane z plastikowych butelek
  - Piórniki wykonane z puszek po konserwach
  - ramki na zdjęcia lub grafiki ścienne z kartonów
  - Ozdobne kosze ze stron czasopism
  - Graj na instrumentach lub kostiumach przy użyciu różnych materiałów pochodzących z recyklingu.
  - Hotele nad Bugiem
4. Zachęcaj do współpracy i kreatywnego rozwiązywania problemów w grupach. Pozwól im na burzę mózgów, szkicowanie projektów i pomaganie sobie nawzajem.
5. Po upływie czasu każda grupa może zaprezentować swoje niesamowite dzieła reszcie klasy!

## Impreza sadzenia! (45 minut)

**Materiały:** małe doniczki lub pojemniki, ziemia doniczkowa, nasiona lub sadzonki (np. ziół, kwiatów, warzyw), konewki lub butelki z rozpylaczem, rękawice ogrodnicze (opcjonalnie), etykiety lub markery do oznaczania doniczek, fartuchy lub stare koszule do ochrony odzieży, stoły lub stacje robocze do sadzenia.

### Instrukcje:

1. Wprowadzenie
  - Zbierz dzieci i przedstaw im zadanie, wyjaśniając, że będą dziś sadzić własne rośliny w doniczkach.
  - Podkreśl znaczenie roślin dla środowiska i tego, jak dbanie o rośliny może mieć pozytywny wpływ na planetę.
2. Demonstracja sadzenia
  - Przeprowadź krótką demonstrację sadzenia nasion lub sadzonek w doniczkach.
  - Pokaż im, jak wypełnić doniczki ziemią, zrobić otwór na nasiona lub sadzonki, delikatnie umieścić je w ziemi i przykryć cienką warstwą ziemi.
3. Praktyczne sadzenie
  - Podziel dzieci na małe grupy i przydziel każdej z nich stanowisko pracy z niezbędnymi materiałami.
  - Poprowadź ich, gdy będą sadzić wybrane nasiona lub sadzonki w doniczkach, zachęcając ich do współpracy i pracy na zmianę.
  - Zapewnij pomoc i odpowiedz na wszelkie pytania dotyczące sadzenia lub pielęgnacji roślin.
4. Personalizacja etykiet na doniczki
  - Po zasadzeniu, zapewnij dzieciom etykiety lub markery, aby mogły spersonalizować swoje doniczki.
  - Zachęć je do napisania nazwy zasadzonej rośliny lub ozdobienia etykiet rysunkami lub naklejkami.
5. Dbanie o rośliny
  - Krótko omów znaczenie regularnego podlewania i pielęgnacji roślin.

- Pokaż im, jak delikatnie podlewać rośliny za pomocą konewek lub butelek z rozpylaczem  
i przypomnij im o umieszczeniu doniczek w nasłonecznionym miejscu.

### **Autorefleksja (10 minut)**

Zadawaj pytania, aby skłonić uczestników do zastanowienia się nad tym, czego się nauczyły:

- Jaka była dziś Twoja ulubiona aktywność?
- Czego dowiedziałeś się o ekonomii społecznej i zmianach klimatu?
- Czy coś cię zaskoczyło?
- Co możesz zrobić w swoim codziennym życiu, aby być bardziej przyjaznym dla środowiska?

### **Ocena aktywności (10 minut)**

Nauczyciel wymienia następujące aspekty ćwiczenia, a każde uczestnik ocenia je w skali od 1 do 3.

1. Ekologiczne szarady
2. Warsztaty upcyklingowe
3. Impreza sadzenia!
4. Zachowanie klasy
5. Nauczyciel

Po każdym aspekcie nauczyciel może zapytać niektóre dzieci (zwłaszcza te, które przyznały niższą ocenę) o ich opinię i dlaczego przyznały taką ocenę.

**Poziom: średniozaawansowany**

|  |   |
|--|---|
| <b>Czas</b>                            | 180 minut   |
| <b>Wymagane materiały/sprzęt</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista ekologicznych przedmiotów lub działań do znalezienia (np. materiały nadające się do recyklingu, energooszczędne urządzenia, zrównoważone praktyki)</li> <li>• Schowki</li> <li>• Nagroda dla zwycięskiej drużyny</li> <li>• Laptop, projektor, tablica</li> <li>• Markery/długopisy/ołówki</li> <li>• Smartfony/tablety (z możliwością nagrywania wideo)</li> </ul>  |
| <b>Rozwijana wiedza i umiejętności</b> | <p><b>Umiejętności miękkie:</b> Komunikacja, Praca zespołowa, Krytyczne myślenie, Rozwiązywanie problemów, Kreatywność, Postępowanie zgodnie z instrukcjami, Autorefleksja, Badania, Przywództwo, Podejmowanie decyzji, Zarządzanie czasem, Empatia, Odpowiedzialność społeczna i Inicjatywa.</p> <p>Efekty uczenia się: Ekonomia społeczna (definicja i różnice w stosunku do tradycyjnych przedsiębiorstw), działania przyjazne dla środowiska, wpływ na zmiany klimatu, upcykling.</p> |

|                   |  |
|-------------------|--|
| <p><b>Cel</b></p> | <p><b>Wyjaśnienie koncepcji odpowiedzialności społecznej i jej związku ze środowiskiem.</b> Pod koniec lekcji dzieci będą w stanie wyjaśnić, w jaki sposób firmy lub osoby prywatne mogą dokonywać wyborów, które przynoszą korzyści zarówno ludziom, jak i planecie.</p> <p><b>Identyfikacja sposobów na prowadzenie bardziej zrównoważonego stylu życia.</b> Dzięki różnym ćwiczeniom dzieci zdobędą wiedzę na temat działań, które mogą podjąć w codziennym życiu, aby zmniejszyć swój wpływ na środowisko.</p> |
|                   | <p><b>Wykazanie się kreatywnością i pomysłowością w rozwiązywaniu wyzwań środowiskowych.</b> Scenariusz zajęć zachęci dzieci do kreatywnego myślenia i wykorzystania swojej pomysłowości, aby znaleźć rozwiązania dla kwestii środowiskowych.</p>  |

## Opis działań edukacyjnych

### Rozpoczęcie warsztatu: Eco Scavenger Hunt (30 minut)

**Materiały:** lista ekologicznych przedmiotów lub działań do znalezienia (np. materiały nadające się do recyklingu, energooszczędne urządzenia, zrównoważone praktyki), schowki, długopisy/ołówki, nagroda dla zwycięskiej drużyny.

#### Instrukcje:

1. Podziel uczestników na małe zespoły.
2. Przekaż każdemu zespołowi listę ekologicznych przedmiotów lub działań, które należy znaleźć w określonym obszarze (np. na terenie szkoły, w lokalnym parku).

3. Wyznacz limit czasu na poszukiwanie skarbów (około 20 minut).
4. Zespoły muszą współpracować, aby znaleźć i udokumentować każdy element lub działanie na swojej liście.
5. Zespół, który znajdzie najwięcej przedmiotów lub wykona najwięcej czynności w wyznaczonym czasie, wygrywa nagrodę.
6. Po polowaniu na padlinożerców zbierz zespoły, aby omówić ich odkrycia i podzielić się nowymi ekologicznymi praktykami, które odkryli.

### Omówienie głównych pojęć (15 minut)

**Materiały:** laptop, projektor

**Instrukcje:** krótki przegląd koncepcji ekonomii społecznej i zmian klimatycznych przy użyciu prostego języka i przydatnych przykładów.

1. Poprowadź dyskusję grupową, zadając pytania takie jak „Jakie znasz firmy, które pomagają ludziom lub środowisku?” i „Jak myślisz, czym przedsiębiorstwa społeczne różnią się od zwykłych firm?”.

### Tworzenie filmu o działaniach na rzecz klimatu (120 minut)

**Materiały:** tablica lub projektor, markery/długopisy, smartfony/tablety (z możliwością nagrywania wideo).

**Instrukcje:**

1. Burza mózgów i badania (45 minut):
  - Podziel uczniów na małe grupy.
  - Przeprowadź szybką burzę mózgów na tablicy lub wyświetlonym ekranie. Zapytaj: „W jaki sposób zmiany klimatyczne wpływają na różne społeczności?”. Zachęć do szybkiej sesji, wymieniając wszystkie pomysły.
  - Na podstawie burzy mózgów poproś każdą grupę o wybranie jednego konkretnego aspektu zmian klimatycznych i ich wpływu na konkretną społeczność. Poproś uczniów, aby użyli swoich telefonów/tabletów do zbadania tego tematu online lub z wcześniej przygotowanych zasobów.
2. Pisanie scenariuszy i tworzenie scenarysów (45 minut):

- Uczniowie w swoich grupach piszą krótki scenariusz. Zachęć ich do zastanowienia się:
    - Do kogo próbują dotrzeć (np. do swojego pokolenia, lokalnej społeczności)?
    - Jaką kluczową kwestię chcą zapamiętać widzowie (np. rosnący poziom mórz zagrażający społecznościom przybrzeżnym)?
    - Skoncentruj się na jasnym przekazie za pomocą chwytliwego sloganu, krótkiej narracji lub efektownych elementów wizualnych.
  - Tworzenie scenorysu (opcjonalnie): Poproś grupy o stworzenie prostego storyboardu na papierze, szkicując kluczowe sceny, które chcą nakręcić w swoim filmie.
3. Filmowanie i produkcja (45 minut):
- Uczniowie używają smartfonów/tabletów, aby nakręcić film na podstawie scenariusza i scenorysu. Zachęć do kreatywnego wykorzystania otoczenia, łatwo dostępnych rekwizytów (ubrania, znaki) i krótkich ujęć.
4. Dzielenie się i dyskusja (30 minut):
- Niech każda grupa zaprezentuje swój film klasie. Zachęć ich do krótkiego wyjaśnienia wybranego tematu i przesłania, które chcieli przekazać.
  - Poprowadź dyskusję w klasie na temat różnych filmów. Omów znaczenie działań zbiorowych, potencjalne rozwiązania i sposoby zaangażowania się.

#### **Autorefleksja (10 minut)**

Zadawaj dzieciom pytania, aby skłonić je do zastanowienia się nad tym, czego się nauczyły:

- Jaka była dziś Twoja ulubiona aktywność?
- Czego dowiedziałeś się o ekonomii społecznej i zmianach klimatu?
- Czy coś cię zaskoczyło?
- Co możesz zrobić w swoim codziennym życiu, aby być bardziej przyjaznym dla środowiska?

### Ocena aktywności (5 minut)

Nauczyciel wymienia następujące aspekty ćwiczenia, a każde dziecko ocenia je w skali od 1 do 3.

1. Eco Scavenger Hunt
2. Tworzenie filmów o działaniach na rzecz klimatu
3. Zachowanie klasy
4. Nauczyciel

Po każdym aspekcie nauczyciel może zapytać niektórych uczestników (zwłaszcza tych, które przyznały niższą ocenę) o ich opinię i dlaczego przyznali oni taką ocenę.

### Poziom: zaawansowany

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| <b>Czas</b>                      | 180 minut   |
| <b>Wymagane materiały/sprzęt</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tablica lub projektor</li> <li>● Markery lub długopisy</li> <li>● Duże arkusze papieru (papier do flipchartów lub papier budowlany)</li> <li>● Markery, kredki, kolorowe ołówki (do projektowania logo)</li> <li>● Opcjonalnie: czasopisma, gazety (dla elementy kolażu w projekcie logo)</li> <li>● Stoper</li> <li>● Karteczki samoprzylepne</li> <li>● Papier (różne kolory)</li> <li>● Nożyczki, klej w sztyfcie</li> <li>● Opcjonalnie: dostęp do Internetu do celów badawczych (w przypadku określonych materiałów)</li> </ul> |

|   |   |
|---|---|
| <p><b>Rozwijana wiedza i umiejętności</b></p> | <p><b>Umiejętności miękkie:</b> Komunikacja, Praca zespołowa, Kreatywność, Rozwiązywanie problemów, Krytyczne myślenie, Badania, Przywództwo, Wystąpienia publiczne, Podejmowanie decyzji, Zarządzanie czasem, Empatia, Odpowiedzialność społeczna i Inicjatywa.</p> <p><b>Efekty uczenia się:</b> Ekonomia społeczna (definicja i różnice w stosunku do tradycyjnych przedsiębiorstw), działania przyjazne dla środowiska, wpływ na zmiany klimatu, przedsiębiorczość.</p>                                       |
| <p><b>Scenariusz lekcji: Zakres / Cel</b></p> | <p><b>Wyjaśnienie koncepcji odpowiedzialności społecznej i jej związku ze środowiskiem.</b> Pod koniec lekcji dzieci będą w stanie wyjaśnić, w jaki sposób firmy lub osoby prywatne mogą dokonywać wyborów, które przynoszą korzyści zarówno ludziom, jak i planecie.</p> <p><b>Identyfikacja sposobów na prowadzenie bardziej zrównoważonego stylu życia.</b> Dzięki różnym aktywnościom dzieci zdobędą wiedzę na temat działań, które mogą podjąć w swoim codziennym życiu, aby ograniczyć zużycie energii.</p> |
|   | <p>wpływ na środowisko.</p> <p><b>Wykazanie się kreatywnością i pomysłowością w rozwiązywaniu wyzwań środowiskowych.</b> Scenariusz zajęć zachęci dzieci do kreatywnego myślenia i wykorzystania swojej pomysłowości do znalezienia rozwiązań problemów środowiskowych.</p>   |

## Opis działań edukacyjnych

### Rozpoczęcie warsztatu: Dwie prawdy i eko-kłamstwo (15 minut)

#### Instrukcje:

1. Przedstawiamy grę „Dwie prawdy i eko-kłamstwo”.
2. Wyjaśnij, że każdy uczeń wymyśli trzy stwierdzenia na swój temat: dwa prawdziwe i jedno kłamliwe, ale związane ze środowiskiem.
3. Kłamstwo powinno być wiarygodne i powiązane z działaniami środowiskowymi, zachowaniami lub zainteresowaniami.
4. Daj uczniom kilka minut na wymyślenie swoich stwierdzeń.
5. Gdy uczniowie będą gotowi, mogą na zmianę dzielić się swoimi trzema stwierdzeniami z klasą.
6. Po tym, jak każdy uczeń się wypowie, klasa spróbuje odgadnąć, które stwierdzenie jest kłamstwem.

### Eko-Innowatorzy Plus! (150 minut)

Wzywamy wszystkich eko-wojowników! To wyzwanie zachęca studentów do uwolnienia swojej kreatywności i sprytu biznesowego w celu stworzenia przedsiębiorstwa społecznego zajmującego się kwestiami środowiskowymi.

**Materiały:** Tablica lub projektor, duże arkusze papieru, markery, kredki, kolorowe ołówki, opcjonalnie: czasopisma, gazety (elementy kolażu w projektowaniu logo), stoper, karteczki samoprzylepne, nożyczki, klej w sztyfcie, opcjonalnie: dostęp do Internetu w celu prowadzenia badań (w odniesieniu do określonych materiałów)

#### Instrukcje

1. Stwórz swój zielony zespół (5 minut): Zaczniemy od utworzenia zespołów składających się z 4-5 eko-czempionów.
2. Zbadaj i wybierz swoją misję (45 minut):
  - Zachęć uczestników do korzystania z Internetu lub podręczników w celu zbadania

krytycznych wyzwań środowiskowych. Mogą również zastanowić się nad problemami w ich własnej społeczności.

- Uczniowie omawiają swoje badania i głosują nad kwestią środowiskową, którą zajmie się ich zespół.
- Studenci decydują, komu ich przedsiębiorstwo społeczne przyniesie największe korzyści.

### 3. Burza mózgów (40 minut):

- Nastolatki przeprowadzają burzę mózgów na temat ich przedsiębiorstwa społecznego: jaki produkt lub usługę będą oferować? W jaki sposób bezpośrednio odniosą się do wybranej kwestii środowiskowej?
- Jak będą rozpowszechniać informacje o swoim niesamowitym przedsięwzięciu? Zachęć do dyskusji na temat strategii marketingowych, aby przyciągnąć uwagę docelowych odbiorców.
- Czas, aby ich przedsiębiorstwo społeczne było zrównoważone finansowo! Jak wycenią swój produkt/usługę? Kim są ich potencjalni partnerzy?

### 4. Przygotowanie prezentacji przedsiębiorstwa (30 minut):

Każdy zespół przygotowuje prezentację, aby pokazać reszcie klasy swój pomysł na przedsiębiorstwo. Mogą zbudować prosty prototyp swojego produktu lub usługi. Może to być fizyczny model, makieta strony internetowej lub skrypt demonstracyjny usługi.

### 5. Prezentacje Pitch Perfect (45 minut):

Każdy zespół będzie miał 5-7 minut na zaprezentowanie swojego przedsiębiorstwa społecznego klasie. Pamiętaj, aby omówić:

- Problem środowiskowy, którym się zajmują.
- Ich docelowi odbiorcy.
- Ich produkt/usługa i jej prototyp.
- Ich strategia marketingowa i model biznesowy.
- Ich logo i tożsamość marki.

Pamiętaj, że jasna komunikacja i wciągająca prezentacja mogą zrobić różnicę! Po każdej prezentacji

będzie czas na pytania od uczestników.

6. Głosowanie i świętowanie (30 minut):

Nadszedł czas, aby wybrać zwycięskie przedsiębiorstwo społeczne! Każdy student anonimowo zgłasza pomysł, który uważa za najbardziej wpływowy i dobrze rozwinięty. Zwycięzca zostanie ogłoszony

**Autorefleksja (10 minut)**

Ułatwienie refleksji nad różnorodnymi pomysłami i siłą przedsiębiorczości społecznej w celu sprostania wyzwaniom środowiskowym.

**Ocena aktywności (5 minut)**

Nauczyciel wymienia następujące aspekty ćwiczenia, a każde dziecko ocenia je w skali od 1 do 3.

1. Eko-innowatorzy Plus!
2. Zachowanie klasy
3. Nauczyciel

Po każdym aspekcie nauczyciel może uczestników (zwłaszcza tych, którzy wystawili niższą ocenę) o ich opinię i dlaczego przyznały taką ocenę.

## O projekcie:

**Tytuł:** Better Cooperate! Education through and to the values of the social economy as a way to reinforce the society

*Better Cooperate!* to projekt łączący działania z obszaru edukacji i przedsiębiorczości społecznej. Jego celem jest zwiększenie zdolności sektora ekonomii społecznej do prowadzenia działań edukacyjnych w obszarze przedsiębiorczości społecznej, a co za tym idzie sformułowanie skutecznej odpowiedzi na wyzwania współczesnego świata i zwiększenie inicjatywności oraz przedsiębiorczości młodych ludzi i skuteczne włączenie ich w życie społeczne i zawodowe ich społeczeństw.

## Rezultaty:

- 1) Program edukacyjny z przedsiębiorczości społecznej, w tym scenariusze zajęć;
- 2) Pakiet edukacyjny, zawierający m.in. Kursy MOOC, grę online, grę planszową i bazę wiedzy na temat przedsiębiorczości uczniowskiej;
- 3) Nowy model spółdzielni uczniowskiej oraz przewodnik po najlepszych praktykach – projekt zakłada również założenie przynajmniej sześciu nowych inicjatywy młodzieżowych łączących cele przedsiębiorcze i społeczne.

Działania te realizowane są w międzynarodowym partnerstwie (Włochy, Szwecja, Niemcy, Hiszpania, Serbia) oraz przy udziale i wsparciu lokalnych interesariuszy: nauczycieli, badaczy, edukatorów, przedstawicieli lokalnych władz) oraz obiorców ostatecznych naszych działań, czyli młodzieży. Czas realizacji projektu: 1.11.2023-31.10.2026. Projekt finansowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach programu Erasmus+.

**Partnerzy [Stowarzyszenie Na Rzecz Spółdzielni Socjalnych](#) - lider**

[Exeo Lab](#) – Włochy

[Open University Subotica Ltd.](#) – Serbia

[Changemaker Education](#) – Szwecja

[Comparative Research Network Ev](#) – Niemcy

[UCOERM](#) – Hiszpania





Strona internetowa projektu: [www.better-cooperate.online](http://www.better-cooperate.online)

**Dane kontaktowe:**

Stowarzyszenie Na Rzecz Spółdzielni Socjalnych

e-mail: [biuro@spoldzielnie.org](mailto:biuro@spoldzielnie.org)

tel. +48 61 887 11 66





Co-funded by  
the European Union



Better  
Cooperate

## Partners:

STOWARZYSZENIE  
NA RZECZ SPÓŁDZIELNI SOCJALNYCH



EXEOLAB  
CREATING SYNERGIES

Comparative Research Network:

ОТВОРЕНИ УНИВЕРЗИТЕТ  
OTVORENI UNIVERZITET  
SZABADEGYETEM  
OPEN UNIVERSITY  
S U B O T I C A

UcoeRM

Sfinansowano ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Tytuł projektu: Lepiej współpracować! Edukacja poprzez wartości ekonomii społecznej jako sposób na wzmocnienie społeczeństwa.

Numer projektu: 2023-1-PL01-KA220-YOU-000158100

