

Warszawa, 17.02.2014r.

Szanowni Państwo!

Już pięć miesięcy trwa gra w projekcie „**Gramy w Radę, damy radę!**”, w którym 31 drużyn z województw świętokrzyskiego, warmińsko-mazurskiego i podlaskiego realizuje różnorodne zadania o charakterze społecznym. Dzięki nim uczą się zasad funkcjonowania Młodzieżowych Rad i starają się zmienić swoje otoczenie na lepsze. Chcemy Państwu zaprezentować dotychczasowe zagadnienia, z jakimi zmierzyły się drużyny, i efekty ich pracy.

W pierwszym zadaniu – „Ready to go” – zespoły biorące udział w grze symulacyjnej miały zapoznać się z platformą gramywrade.pl oraz zarejestrować na niej wszystkich swoich uczestników. Efekty tych działań można zobaczyć na wyżej wymienionej witrynie. Ponadto, ponieważ w dzisiejszych czasach ciężko zaistnieć bez obecności na Facebooku, nasi uczestnicy mieli stworzyć w tym serwisie własne fanpage'e.

Zadaniem dodatkowym A („Praca bardzo twórcza”) było uaktywnienie swoich zdolności kreatywnych. Aby nadać drużynie jedyną i niepowtarzalną tożsamość, uczestnicy mieli stworzyć logotypy oraz nazwy swoich drużyn. Ich pomysłowość była często zaskakująca – wśród nazw pojawiły się oryginalne miana typu Polnacrew, Złote Jabłka Hesperyd, YoVader czy Wyrwani z kontekstu.

Drugim zadaniem dodatkowym było „Wejście w sieć”. Posiadanie własnego fanpage'a to jeszcze nie wszystko, trzeba na nim również aktywnie działać. Tym razem uczestnicy mieli utworzyć facebookowe wydarzenie. Najważniejsze było, żeby zainteresować nim jak największą liczbę osób, które klikną „Biorę udział”. Co wymyśliły zespoły, żeby przyciągnąć uwagę? Niektóre grupy przygotowały wydarzenia nawołujące do pomagania im samym, np. „Wspieramy Jurand Team” czy „Pomagamy grupie YoVader”. Drugą opcją było poszukiwanie wsparcia dla pewnej idei, tak jak w przypadku akcji „Orlik dla Piątnicy” i „Pomoc w tworzeniu siłowni przy Zespole Szkół w Bielicach”. Najbardziej ambitni stworzyli eventy z prawdziwego zdarzenia, m.in. inicjatywy „Miniturniej piłki nożnej i siatkowej o puchar Latających Sapiechów” oraz „Debata dyrektorów bielskich szkół średnich”. Opisy wszystkich wydarzeń znaleźć można na naszej stronie w dziale „Co słyhać na facebook'u?”.

Po tym jak zespoły zaistniały i zainteresowały środowisko swoimi działaniami, przyszła pora na sprawdzenie, jakie właściwie ma ono potrzeby i co należałoby w nim zmienić. Ekipy przygotowały ankiety, w których pytały młodzież ze swoich okolic o problemy, potrzeby i pomysły. Skoro efektem projektu ma być powstanie Młodzieżowych Rad w gminach i miastach, objętych naszymi działaniami, to trzeba dowiedzieć się, na jakich polach mogłyby się one wykazać.

Po pierwszych zadaniach dodatkowych zobaczyliśmy, że mamy do czynienia z naprawdę ambitną i kreatywną młodzieżą. Trzecie zadanie dodatkowe pt. „Game, presentation or movie” potwierdziło tę opinię. Drużyny miały przygotować materiał promocyjny, czyli krótkie przedstawienie się. Najważniejsze nie było profesjonalne wykonanie – liczył się pomysł. Okazało się, że inwencji twórczej uczestnikom gry nie brakuje, a jej efekty znaleźć można na naszej stronie.

W listopadzie, gdy pierwsze działania projektowe już były za naszymi drużynami, przyszedł czas na przygotowanie spotkań z osobami i instytucjami, które mogłyby pomóc w realizacji kolejnych inicjatyw, a także wesprzeć młodzież w przyszłości. W celu otrzymania maksymalnej liczby punktów zespoły musiały zorganizować co najmniej pięć spotkań. Projekt i jego uczestników przedstawiano bardzo różnym osobom i grupom - wśród nich znaleźć można samorządy szkolne, nauczycieli, dyrekcje bibliotek i ośrodków kultury, wójtów i burmistrzów i Rady gmin. Jeden z zespołów, Jurand Team, gościł nawet u Sekretarza Stanu w Kancelarii Prezesa Rady Ministrów.

W ostatnim zadaniu dodatkowym w 2013 roku zachęciliśmy młodzież do dobroczynności. W wyzwaniu „Wspieramy szlachetnie” chodziło o zaangażowanie się drużyn w akcję „Szlachetna paczka”. Młodzież zorganizowała spotkania informacyjne dla potencjalnych darczyńców, potem zbierała wszystkie produkty potrzebne danej rodzinie, aż w końcu następował czas wielkiego pakowania i obdarowywania. Te zespoły, w miejscowościach których nie działa „Szlachetna paczka”, znalazły inne sposoby na pomaganie, np. świąteczne zbiórki żywności.

Zadanie piąte polegało na przygotowaniu pierwszego prawdziwego projektu. Z dziesięciu propozycji inicjatyw przygotowanych przez projektowy Zespół Ekspertów każda drużyna miała wybrać jedną i zrealizować przedsięwzięcie na wysokim poziomie. Zespoły zorganizowały konkursy i wystawy fotograficzne, rozgrywki o Unii Europejskiej, warsztaty i akcje charytatywne. Maksymalną ilość punktów zdobyła drużyna Nowa Przyszłość, która przygotowała akcję charytatywną na rzecz dziewczynki z Rwandy, adoptowanej przez ich szkołę. Udało im się podpisać aż 7 porozumień o współpracę i zyskać patronat medialny iTV Juchnowiec.

Przed nami druga połowa gry symulacyjnej i jeszcze wiele zadań czeka na zespoły. O tym, czym w danym momencie zajmują się drużyny, na bieżąco przeczytać można na stronie internetowej projektu gramywrade.interklasa.pl oraz na fanpage'u akcji na Facebooku.

Patronat honorowy nad inicjatywą „Gramy w Radę, damy radę!” pełni Kuratorium Oświaty w Kielcach oraz Polska Rada Organizacji Młodzieżowych.

Projekt współfinansowany przez Szwajcarię w ramach szwajcarskiego programu współpracy z nowymi krajami członkowskimi Unii Europejskiej.

Kontakt:
Fundacja – Polski Portal Edukacyjny Interkl@sa
ul. Genewska 29
03-940 Warszawa
www.interklasa.pl
e-mail: gramywrade@gmail.com
telefon: [\(22\) 514 07 31](tel:(22)5140731)