

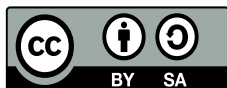
**NARZĘDZIA AKTYWNEGO UCZESTNICTWA:**

**PODREČZNIK  
DLA OSÓB  
WSPIERAJĄCYCH  
ZAANGAŻOWANIE  
OBYWATELSKIE**

Uczelnie wyższe jako innowacyjne czynniki zrównoważonego rozwoju w miastach europejskich w erze post-COVID-19



Co-funded by  
the European Union



[HTTPS://CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSES/BY-SA/4.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

#### **TWÓRCY:**

Joanna Kurowska-Pysz, Karolina Mucha-Kuś, Lubomira Trojan - Akademia WSB, Polska  
Magdalena Weinle, Lizett Samaniego - Hochschule der Medien, Niemcy  
Gražina Čiuladienė, Gintarė Žemaitaitienė, Jolanta Pivorienė - Mykolas Romeris University, Litwa

#### **WE WSPÓŁPRACY Z:**

Le Quang Son, Ho Long Ngoc, Le Thi Hong Oanh - The University of Danang, Wietnam  
Dario Marmo, Sara Barbieri - LAMA Cooperative Society - Social Enterprise, Włochy  
Emira Brkić Karninčić, Nenad Antolović - Rijeka Development Agency Porin, Chorwacja



**Co-funded by  
the European Union**

Dofinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji. Unia Europejska ani Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Uniwersytet Mykolas Romeris na Litwie  
Akademia WSB, Polska  
Uniwersytet Mediów w Stuttgarcie  
(Hochschule der Medien), Niemcy

Uniwersytet w Danang, Wietnam  
Spółdzielnia LAMA – Przedsiębiorstwo Społeczne, Włochy  
Agencja Rozwoju Rijeki Porin, Chorwacja



**Mykolas Romeris  
universitetas**

**Akademia WSB  
WSB University**



**HOCHSCHULE  
DER MEDIEN**

# Spis treści

Wstęp	4
Wybrane narzędzia wspierające realizację projektów partycypacyjnych	15
Storytelling	25
Mapa interesariuszy	30
Mapowanie przestrzenne	35
Persona	39
Sondaż Diagnostyczny	44
Obserwacje	50
Wyzwania i możliwości	54
Charrette	58
Tworzenie pomysłów	62
Prototypowanie	68
Podsumowanie	72
Załączniki	78

# WSTĘP

Współczesne społeczeństwa coraz bardziej doceniają znaczenie partycypacji – aktywnego zaangażowania mieszkańców i interesariuszy w procesy decyzyjne. W dobie pogłębiających się nierówności, globalnych kryzysów oraz rosnącego dystansu między instytucjami a obywatelami, potrzeba tworzenia przestrzeni do dialogu i współpracy jest koniecznością. Partycypacja obywatelska stała się jednym z kluczowych filarów nowoczesnego zarządzania publicznego i życia społecznego. Skuteczne włączanie mieszkańców pozwala na bardziej otwarte, włączające i efektywne działania w przeróżnych obszarach życia, m.in. w planowaniu przestrzennym, procesach rewitalizacji zaniedbanych obszarów miejskich, czy we wzmacnianiu społecznych relacji w erze post-Covid.

Nie tylko samorządy i organizacje pozarządowe, ale i instytucje szkolnictwa wyższego, szkoły, instytucje kultury odgrywają kluczową rolę w tworzeniu silnych społeczności lokalnych, w których wspólnie wypracowane są rozwiązania w najlepszy sposób odpowiadające na realne potrzeby mieszkańców. Przedstawiciele tych organizacji są dziś nie tylko uczestnikami tego procesu, ale również jego naturalnymi animatorami. To właśnie często w środowiskach edukacyjnych rodzą się nowe idee, praktyki i kompetencje niezbędne do budowania społeczeństwa opartego na współdecydowaniu, empatii i odpowiedzialności.

Przekonani o znaczeniu edukacji i przygotowywania studentów oraz młodzieży szkolnej do aktywnego udziału w procesach partycypacyjnych, zrealizowaliśmy projekt HEIs as Innovative Triggers of Sustainable Development in European Cities in Post Covid-19 era (HEIsCITI, Erasmus+ Project). Celem HEIsCITI było wsparcie współpracy pomiędzy uczelniami, władzami lokalnymi oraz mieszkańcami oraz wzmacnianie roli uczelni i studentów w rozwoju miast. Ważnym aspektem projektu było również wypracowanie narzędzi, które będą skuteczne w opracowywaniu rozwiązań dla zaniedbanych przestrzeni miejskich, a także pobudzania życia i więzi społecznych, rozluźnionych w wyniku pandemii Covid-19.

Rezultatami projektu HEIsCITI są trzy dokumenty, w tym niniejszy Przewodnik. Wraz z: Metodologią kursu uniwersyteckiego – Zarządzanie partycypacją: Narzędzia angażowania obywatelskiego i wzmacniania społeczności oraz Narzędzia aktywnego uczestnictwa: Podręcznik dla osób wspierających zaangażowanie obywatelskie tworzy on komplet materiałów ułatwiających prowadzenie procesów partycypacyjnych i edukację w tym zakresie. Przedstawione w Przewodniku narzędzia ułatwiające partycypację oraz scenariusze wykładów i warsztatów mają na celu zainspirowanie środowisk akademickich i szkolnych do tworzenia kursów edukacyjnych w tym zakresie.

# W PRZEWODNIKU PREZENTUJEMY:

- / WYBRANE NARZĘDZIA WSPIERAJĄCE REALIZACJĘ PROJEKTÓW PARTYCYPACYJNYCH,
- / SCENARIUSZE WYKŁADÓW WPROWADZAJĄCYCH W TEMATYKĘ PARTYCYPACJI (ZAŁ. NR 1),
- / SCENARIUSZE WARSZTATÓW PARTYCYPACYJNYCH, DOTYCZĄCYCH WYZWAŃ, Z JAKIMI MIERZĄ SIĘ SPOŁECZNOŚCI W CZASACH POST-COVID 19, A KTÓRE PRZEPROWADZIĆ MOŻNA W RAMACH RÓŻNYCH KURSÓW EDUKACYJNYCH (ZAŁ. NR 2),
- / OPISY DOBRYCH PRAKTYK – PROCESÓW PARTYCYPACYJNYCH PRZEPROWADZONYCH WE WŁOSZECH, CHORWACJI I WIETNAMIE (ZAŁ. NR 3).



Narzędzia zostały przetestowane w ramach HEIsCITI w pilotażowych procesach partycypacyjnych, które przeprowadzono w 2024 roku w trzech krajach: Polsce, Litwie i Niemczech. Procesy odbywały się w ramach kursów uniwersyteckich na trzech uczelniach: Hochschule der Medien (Niemcy), Mykolas Romeris University (Litwa) i Akademii WSB (Polska).

---

Procesy prowadzone były w ciągu jednego semestru w roku akademickim i składały się z dwóch etapów: wstępnych wykładów, przygotowujących studentów do uczestnictwa w procesie partycypacyjnym od strony teoretycznej, oraz warsztatów.



Wykłady wprowadzające w tematykę partycypacji prowadzili, w ramach kursów, nauczyciele akademicki wymienionych wyżej uczelni oraz praktycy z LAMA Cooperative Society – Social Enterprise (Włochy) i Rijeka Development Agency Porin (Chorwacja). Warsztaty moderowali pracownicy uczelni. W tworzeniu programu warsztatów bazowano na dwóch metodach: Design Thinking oraz Problem-based Learning. Członkami zespołów projektowych byli studenci, którzy pracowali nad wyzwaniami, jakie zdefiniowali w swoim otoczeniu, w konkretnych, określonych jako zaniedbane, przestrzeniach miejskich w trzech miastach: Cieszynie (Polska), Sztutgarcie (Niemcy) i Janiszkach (Litwa).

---

Scenariusze wykładów wprowadzających zostały opracowane w ramach projektu HE-IsCITI przez przedstawicieli uczelni wyższych, jak i praktyków, a następnie przeprowadzone dla grup studentów z Niemiec, Litwy i Polski. Wykłady te stanowią dobry punkt wyjścia, pozwalający uczestnikom procesów poznać reguły, metody, dobre praktyki. Ułatwiają tym samym zrozumienie celów procesu, wspierają działania zespołowe, a także pracę z narzędziami partycypacyjnymi zaprezentowanymi w kolejnym rozdziale.

# 1. „Zaangażowanie obywateli w rozwój gmin i miast”



Wykład porusza podstawowe zagadnienia związane z udziałem mieszkańców w procesach podejmowania decyzji na poziomie lokalnym. Wprowadza w tematykę działań partycypacyjnych oraz ich roli we wspieraniu społeczeństwa obywatelskiego. Tłem do analizy różnych procesów partycypacyjnych, metod i narzędzi jest rewitalizacja opuszczonych obszarów – jeden z najczęstszych przykładów interwencji wymagających zaangażowania społeczności lokalnych. Szczególny nacisk położono na diagnozę problemów – przy użyciu różnych metod partycypacyjnych – oraz angażowanie różnych grup interesariuszy oraz dostosowaną do ich potrzeb komunikację.

## **2. „Partycypacja na rzecz zaangażowania społecznego”**



**Wykład wyjaśnia znaczenie partycypacji społecznej dla zaangażowania społecznego. Przedstawia różne modele partycypacji oraz omawia ich zasady i zastosowanie w praktyce, a także socjologiczne i polityczne aspekty udziału obywateli w procesach decyzyjnych. Wykład prezentuje m.in. drabiny partycypacji Arnsteina i Harta, stopnie partycypacji Tresedera, ścieżki do partycypacji Shiera oraz inne uznane modele. Dzięki towarzyszącej wykładowi analizie studium przypadku lub grze edukacyjnej, uczestnicy uczą się rozpoznawać poziom partycypacji w konkretnych sytuacjach.**

# 3. „Poza schematem: Pierwsze kroki na drodze do sukcesu”



**Przegląd powszechnie stosowanych podejść i metod wykorzystywanych w procesach innowacyjnych, w tym metody design thinking, szczególnie w zakresie eksploracji problemu i poznaniu odbiorców. Prezentuje główne założenia otwartej innowacji i omawia znaczenie precyzyjnego, a jednocześnie otwartego formułowania wyzwań, kładąc nacisk na odkrywanie i weryfikację potrzeb odbiorców. Przedstawia jakie metody badawcze wspierają skuteczną eksplorację potrzeb.**

# **4. „Przyjmowanie odporności: Innowacyjne metody partycypacyjne w erze post-COVID”**



**Wykład pozwala zrozumieć, jak zmieniło się uczestnictwo w życiu społecznym po pandemii COVID-19. Przedstawia sposoby dostosowywania tradycyjnych form zaangażowania obywatelskiego do realiów zdalnych i hybrydowych, omawia nowe narzędzia i technologie wspierające współdecydowanie oraz wskazuje, jakie wyzwania etyczne wiążą się z cyfrowymi formami współpracy społecznej. Podczas wykładu poruszane są również zagadnienia strategii wzmocnienia odporności wspólnot lokalnych, a także analizowane przykłady udanych inicjatyw obywatelskich z okresu po pandemii. Zwraca też uwagę na rolę inkluzywności i różnorodności w podejściach partycypacyjnych, z uwzględnieniem strategii zapewniających mieszkańcom równość udziału.**

# **5. „Partycypacja w praktyce – studium przypadku, narzędzia i metody”**



**Prezentacja wybranego studium przypadku, dzięki czemu uczestnicy poznają zestaw narzędzi, które sprawdzają się w procesach partycypacyjnych. Tego typu wykład daje także możliwość dialogu z ekspertem zajmującym się partycypacją, rozmowy na temat potencjalnych trudności, współpracy z różnymi interesariuszami, definiowania wyzwań projektowych, prowadzenia badań, mapowania interesariuszy, czy identyfikacji wyzwań i szans. Wykład daje też praktyczne wskazówki, jak prowadzić warsztaty techniką World Café, przygotować prezentacje rozwiązań, czy opracować strategię komunikacji procesu.**

**Każdy z wykładów jest zaproszeniem do rozmowy, współpracy i poszukiwania dróg działania, które będą skutkować praktycznymi i efektywnymi procesami. Scenariusze poszczególnych wykładów znajdują się w załączniku nr 1.**

## **KILKA RAD DOTYCZĄCYCH PROWADZENIA WYKŁADÓW:**

1. Warto zacząć od mapowania wiedzy uczestników, pytania, z czym kojarzy im się partycypacja obywatelska, jakie mają doświadczenia i oczekiwania.
2. Pobudzająco działają elementy interaktywne, jak krótka burza mózgów, głosowanie online, mapa skojarzeń, quiz, które pozwolą zaangażować grupę i aktywnie rozpocząć wykład.
3. Case study może służyć jako główna oś narracji – pokazując konkretne przypadki łatwiej zbudować zrozumienie i pobudzić dyskusję.
4. Warto zachęcać do refleksji i dzielenia się własnymi doświadczeniami – każdy uczestnik wnosi coś cennego.
5. Wykład można zakończyć pytaniami otwartymi – pobudzą one do dalszego działania, wprowadzą do pracy warsztatowej.

# SCENARIUSZE WARSZTATÓW

Towarzyszące Przewodnikowi scenariusze warsztatów (zał. nr 2) opierają się na doświadczeniach wynikających z pilotażowych procesów, wykorzystują zarekomendowane w tym dokumencie narzędzia i są gotowe do wdrożenia. Mogą służyć zarówno do celów edukacyjnych w uczelniach wyższych i szkołach, jak i być wykorzystane przez instytucje, organizacje, samorządy planujące przeprowadzenie w swoich społecznościach procesu partycypacyjnego.

Wpływ na kształtowanie programu kursu miały doświadczenia Partnerów projektu: LAMA Cooperative Society – Social Enterprise (Włochy), Rijeka Development Agency Porin (Chorwacja), University of DaNang (Wietnam). Partnerzy wnieśli wiedzę i umiejętności, zaproponowali zestawy narzędzi, które następnie testowano w ramach HEIsCITI. Przedstawili też najlepsze praktyki, które mogą inspirować i ubogacać kursy oraz warsztaty partycypacyjne prowadzone w innych częściach świata. Dobre praktyki pomagają przenieść teorię w kontekst rzeczywistego działania, inspirują, ale też pokazują wyzwania i ograniczenia związane z wdrażaniem partycypacji. Dobre przykłady z Włoch, Chorwacji i Wietnamu zamieszczone są w załączniku nr 3.

Przedstawione narzędzia i scenariusze uwzględniają specyfikę różnych grup odbiorców oraz kontekstów, co pozwala na elastyczne dostosowanie ich do lokalnych potrzeb i różnego rodzaju wyzwań na całym świecie. Wierzymy, że współpraca, otwartość na różnorodne perspektywy, w tym osób młodych, i wykorzystanie nowoczesnych narzędzi partycypacyjnych to sposób na dokonywanie zmian, szczególnie w miejscach zaniedbanych, wymagających interwencji oraz odbudowywania społecznych relacji w czasach ery post-Covid.

# WYBRANE NARZĘDZIA WSPIERAJĄCE REALIZACJĘ PROJEKTÓW PARTYCYPACYJNYCH

Współczesne procesy partycypacyjne wymagają nie tylko zaangażowania różnych grup społecznych, ale także wykorzystania odpowiednich metod pracy, które sprzyjają współtworzeniu rozwiązań, kreatywności i krytycznemu myśleniu. Metody partycypacyjne obejmują nie tylko działania podejmowane przez lokalną społeczność, ale także ocenę i analizę sytuacji, kontekstów występujących w otoczeniu, strategię inicjowania i uczestniczenia w zmianach społecznych.

Istnieje szereg sposobów uczestnictwa w procesach partycypacyjnych. Dwie szczególnie skuteczne i coraz częściej stosowane w partycypacji metody to Design Thinking (DT) i Problem-based Learning (PBL). Choć obie metody promują aktywne uczenie się i współpracę, ich zastosowania w partycypacji obywatelskiej różnią się pod względem celu, przebiegu i oczekiwanych rezultatów.

# DESIGN THINKING

To metoda pracy, która łączy kreatywność, empatię i analityczne podejście do rozwiązywania problemów. Wywodzi się z obszaru projektowania, ale jej uniwersalność sprawia, że znajduje zastosowanie w biznesie, edukacji, administracji publicznej i sektorze społecznym. Szczególnie skuteczna jest w tworzeniu innowacyjnych rozwiązań i rozwiązywaniu problemów niejednoznacznych, skomplikowanych (ang. *wicked problems*). Metoda koncentruje się na użytkowniku, poszukując rozwiązań odpowiadających jego potrzebom. Nadrzędną cechą procesu jest ciągłe dostosowywanie się do zmieniających się ludzkich potrzeb i szukanie lepszych możliwości.

## DESIGN THINKING OPIERA SIĘ NA NASTĘPUJĄCYCH ZAŁOŻENIACH:

- » **SKUPIENIE NA UŻYTKOWNIKU:**  
głównym celem jest tworzenie rozwiązań, które odpowiadają realnym potrzebom ludzi,
- » **WSPÓŁPRACA ZESPOŁOWA:**  
proces angażuje osoby z różnych środowisk i dziedzin, co sprzyja generowaniu kreatywnych rozwiązań,
- » **PROTOTYPOWANIE I ITERACJA:**  
testowanie i ulepszanie pomysłów pozwala na szybkie sprawdzanie, w jaki sposób odbiorcy oceniają projekt,
- » **ELASTYCZNOŚĆ:**  
metodę można stosować zarówno do małych projektów, jak i do kompleksowych wyzwań.



# ETAPY PROCESU:

## Empatia:

To czas na zrozumienie potrzeb, emocji i oczekiwań użytkowników. W tej fazie stosuje się metody etnograficzne, badania jakościowe i ilościowe (obserwacje, wywiady, ankiety, analizy danych), dzięki czemu można wczuć się w perspektywę odbiorcy.

## Generowanie pomysłów:

Faza burzy mózgów, w której uczestnicy tworzą rozwiązania używając do tego różnych metod heurystycznych. Ważna tu jest otwartość na różnorodne pomysły i unikanie ich krytykowania na wczesnym etapie.

## Testowanie:

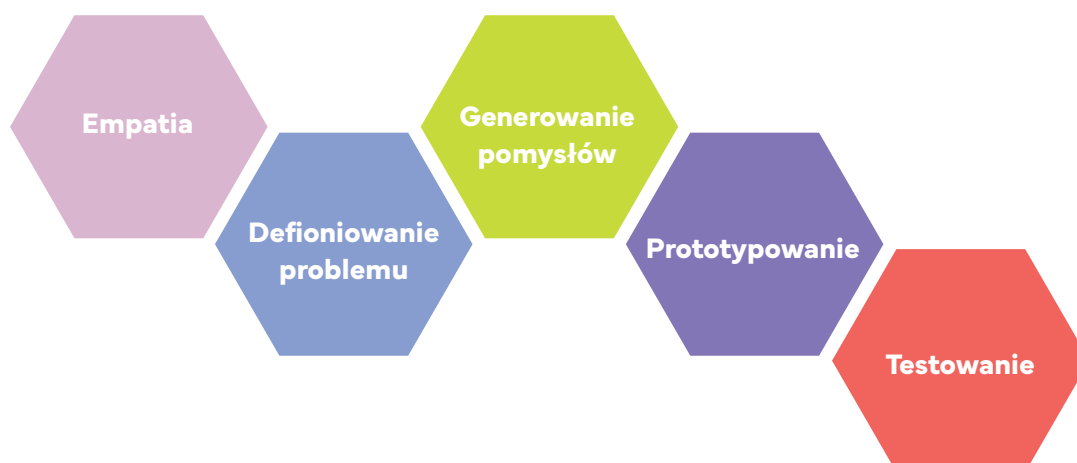
W tej fazie prototypy są testowane przez użytkowników. Zebrane opinie i uwagi służą do wprowadzania poprawek, co pozwala na lepsze dostosowanie rozwiązań do potrzeb.

## Definiowanie problemu:

Na podstawie zgromadzonych informacji formułuje się określony problem lub wyzwanie, które ma być rozwiązane. Powinien on odzwierciedlać rzeczywiste potrzeby użytkowników.

## Prototypowanie:

Polega na tworzeniu szybkich, prostych modeli lub szkiców wybranych pomysłów, sporządzaniu storyboardów, odgrywaniu scen – tak, by odbiorca mógł w lepszy sposób zwizualizować sobie planowane rozwiązanie. Prototypy pomagają zobaczyć, jak rozwiązanie mogłoby działać w praktyce, ułatwiają też ich dalsze udoskonalanie.



## **Problem-based Learning (PBL):**

To metoda, w której proces uczenia koncentruje się na rozwiązywaniu rzeczywistych, kompleksowych problemów. Wykorzystuje się w niej uczenie się poprzez działanie jako sposób przekazywania nie tylko wiedzy, ale również rozwijania kompetencji kluczowych dla pracy w interdyscyplinarnych zespołach.

### **OPIERA SIĘ NA NASTĘPUJĄCYCH ZAŁOŻENIACH:**

#### **» Nauka oparta na problemie:**

Uczestnicy (studenci) zaczynają od analizy rzeczywistego problemu, a następnie zdobywają potrzebną wiedzę i umiejętności, aby go rozwiązać.

#### **» Uczenie się w grupie:**

Praca w małych zespołach sprzyja wymianie wiedzy, rozwijaniu umiejętności komunikacyjnych i współpracy.

#### **» Rola prowadzącego:**

Nauczyciel pełni rolę moderatora, który wspiera proces uczenia się, zadaje pytania i motywuje studentów, ale nie dostarcza gotowych odpowiedzi.





## **ETAPY PROCESU:**

### **PRZEDSTAWIENIE PROBLEMU:**

Uczestnicy zapoznają się z rzeczywistym problemem, który wymaga rozwiązania. Problemy powinny być złożone i wymagać interdyscyplinarnego podejścia.

### **ANALIZA PROBLEMU:**

Studenci definiują, co wiedzą, czego muszą się dowiedzieć i jakie kroki podjąć, aby znaleźć rozwiązanie.

### **SAMODZIELNE UCZENIE SIĘ:**

Uczestnicy poszukują informacji, badają zagadnienia, zdobywają wiedzę z różnych źródeł.

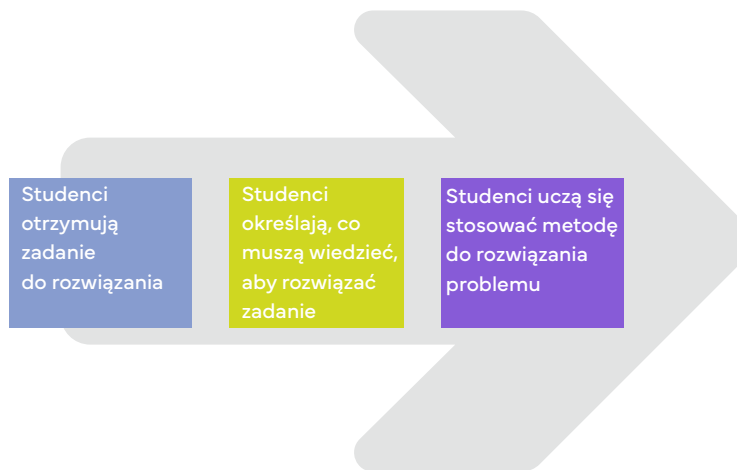
### **ROZWIĄZANIE PROBLEMU:**

Na podstawie zdobytej wiedzy zespoły opracowują i przedstawiają rozwiązanie.

### **REFLEKSJA I PODSUMOWANIE:**

Po zakończeniu projektu omawiane są procesy uczenia się i efekty pracy.

Problem-based Learning jest bardziej kompleksowym podejściem edukacyjnym, stosownym dla procesów wymagających pracy nad bardziej złożonymi problemami w dłuższym czasie.



RYS. 2 /  
SCHEMAT PROCESU  
PROBLEM-BASED LEARNING

### **KIEDY WARTO ZASTOSOWAĆ DESIGN THINKING?**

**Metoda ta jest szczególnie przydatna w następujących sytuacjach:**

- » gdy trzeba zrozumieć potrzeby danej społeczności,
- » na etapie generowania rozwiązań problemów zidentyfikowanych przez społeczność, np. w planowaniu przestrzeni wspólnej, usług publicznych czy działań społecznych,
- » gdy istnieje potrzeba uwzględnienia perspektywy osób różniących się pod względem wieku, wykształcenia, pochodzenia, płci, itd.,
- » w sytuacjach wymagających szybkiego prototypowania i testowania koncepcji.

### **KIEDY WARTO ZASTOSOWAĆ PROBLEM-BASED LEARNING?**

**Zastosowanie tej metody w procesach partycypacyjnych jest szczególnie wartościowe, gdy:**

- » zależy nam na pogłębionej analizie złożonych problemów lokalnych,
- » zależy nam na tworzeniu w oparciu o realne wyzwania wspólnej wiedzy i uwspólnionego podejścia mieszkańców.

# Tabela 1.

## Różnice pomiędzy Design Thinking a Problem-based Learning w partycypacji:

Kryterium	Problem-based learning	Design Thinking
Cel	Zrozumienie i analiza problemu	Generowanie i testowanie rozwiązań
Styl pracy	Refleksyjny, badawczy	Kreatywny, iteracyjny
Rola uczestników	Badacze, analitycy problemów	Projektanci rozwiązań
Główne kompetencje	Krytyczne myślenie, analiza, współpraca	Empatia, kreatywność, eksperymentowanie
Czas realizacji	Średnio - lub długoterminowy proces	Możliwy do realizacji także w trakcie krótkiego warsztatu

## OBIE METODY WYMAGAJĄ CZASU I ZAANGAŻOWANIA. NIE NALEŻY ICH STOSOWAĆ, GDY:

- » nie ma czasu na proces, obie metody wymagają licznych spotkań, czasu na iteracje, testowanie, prezentacje wyników,
- » uczestnicy nie są zmotywowani do długoterminowego zaangażowania,
- » problem został już z góry rozstrzygnięty,
- » organizatorzy procesów nie są gotowi na wdrożenie wyników – brak kolejnych kroków budzi zniechęcenie uczestników.

---

Obydwie metody mogą się uzupełniać, uczestnicy mogą najpierw zbadać problem metodą PBL, a potem wykorzystać DT, by wypracować i przetestować rozwiązania. W obydwu procesach kluczową rolę odgrywa moderator. Rola ta polega przede wszystkim na wspieraniu procesu, prowadzeniu uczestników przez kolejne etapy analizy problemu, poszukiwania informacji, badań i przygotowania rozwiązań.

## KOMPETENCJE NIEZBĘDNE DO PROWADZENIA PROCESÓW DT I PBL:

### W przypadku Design Thinking:

- » znajomość etapów metody,
- » umiejętność prowadzenia wywiadów, obserwacji, syntezy zaobserwowanych informacji,
- » znajomość technik generowania pomysłów – techniki ideacji, burza mózgów itp.,
- » zdolność pracy z prototypami, testowania, szybkie reagowanie na feedback,
- » umiejętność myślenia wizualnego i storytellingu.

### W przypadku Problem-based Learning:

- » umiejętność moderowania procesu grupowego opartego na analizie problemu,
- » wiedza o metodyce PBL i etapach uczenia się, umiejętność budowania klimatu wspólnego odkrywania,
- » umiejętność projektowania ćwiczeń wspierających analizę i eksplorację (np. mapa problemu, analiza danych).

---

Obie przedstawione powyżej metody mają zestawy charakterystycznych narzędzi. W ramach projektu HEIsCITI wybraliśmy takie, które są szczególnie skuteczne w przypadku pracy z wyzwaniami dotyczącymi zaniedbanych przestrzeni. Zostały one przetestowane i zweryfikowane pod kątem użyteczności i skuteczności w nauczaniu studentów. Wywodzą się ze zbioru narzędzi używanych w metodach DT i PBL oraz w procesach partycypacyjnych stosowanych przez partnerów we Włoszech, Chorwacji i Wietnamie. Każde z tych narzędzi pozwala na zaangażowanie interesariuszy w procesy transformacji przestrzeni miejskiej, efektywną współpracę zespołu, włączanie użytkowników i wypracowanie najbardziej optymalnych i dostosowanych rozwiązań. Zwiększają też one ich poczucie współodpowiedzialności za dane wyzwanie i jego rozwiązanie.

## WYBRANE NARZĘDZIA SĄ:

- / **ELASTYCZNE** – można je dostosować do lokalnych potrzeb i różnorodnych wyzwań,
- / **RÓŻNORODNE** – możliwe do dostosowanie do różnych grup odbiorców,
- / **PRAKTYCZNE** – zostały wybrane na podstawie pilotażowych procesów i testów z udziałem studentów, akademików, samorządowców i NGO.

# NARZĘDZIA



# STORYTELLING



Storytelling to metoda zbierania i analizowania lokalnych historii, wspomnień i doświadczeń mieszkańców. Pozwala zrozumieć kontekst kulturowy, emocjonalny i społeczny danej przestrzeni lepiej niż statystyki i twarde dane. Wykorzystując siłę narracji, można nie tylko lepiej zrozumieć potrzeby mieszkańców, ale także stworzyć rozwiązania, które są dla nich ważne.

Storytelling działa poprzez indywidualne wywiady, grupowe rozmowy lub warsztaty. Uczestnicy dzielą się osobistymi przeżyciami związanymi z konkretnym miejscem. Te opowieści mogą być dokumentowane w formie nagrań audio, wideo, transkrypcji lub map historii.

## **ZASTOSOWANIE:**

- » rozpoczęcie procesu rewitalizacji (np. „mapa wspomnień” z danego miejsca),
- » identyfikacja wartości lokalnych (np. opowieści o ważnych punktach społecznych),
- » projektowanie przestrzeni uwzględniającej potrzeby ludzi,
- » budowanie empatii między grupami interesariuszy.

## **STORYTELLING:**

- » angażuje emocje, nadaje projektom bardziej ludzki wymiar,
- » ułatwia zrozumienie wartości, jakimi kieruje się dana wspólnota i jej potrzeb,
- » nadaje wartość wiedzy osób z różnych pokoleń i grup społecznych oraz wykluczonych (np. starszych),
- » wzmacnia poczucie wspólnoty.

## **OGRANICZENIA STORYTELLINGU:**

- » mogą wystąpić trudności związane z analizą odbioru opowieści,
- » wymaga dobrej moderacji procesu i pozyskania zaufania uczestników,
- » może nie nadawać się do projektów „szybkich”.

## WARTO:

- » połączyć storytelling z tworzeniem person lub mapy przestrzennej – historie pomagają uzupełniać dane o realne emocje i doświadczenia,
- » dokumentować i wizualizować historie,
- » pamiętać o weryfikacji, czy dana historia może być cytowana lub publikowana.

## JAK STOSOWAĆ STORYTELLING?

1. Zaczynaj od określenia tematu historii – o czym ona jest?
2. Określ dlaczego chcesz opowiedzieć tę historię. Jaką zmianę, działanie, refleksję lub emocję chcesz wywołać u odbiorców?
3. Zastanów się, do kogo kierujesz swoją opowieść. Kim są odbiorcy? Jakie mają potrzeby, wartości, obawy?
4. Określ stan sprzed usłyszeniem historii. Zapisz, co odbiorcy wiedzą, czują lub myślą przed zetknięciem się z opowieścią. Jakie mają nastawienie, jakie informacje już posiadają?
5. Zaplanuj strukturę historii. Możesz użyć na przykład takiej:
  - » wprowadzenie: przedstawienie kontekstu, bohatera, problemu,
  - » punkt zwrotny – coś się wydarza, pojawia się wyzwanie,
  - » rozwinięcie – działania, trudności, decyzje,
  - » zakończenie – rozwiązanie, wnioski, przemiana
6. Określ stan po usłyszeniu historii. Zapisz, co się zmieniło w odbiorcach po usłyszeniu historii. Co zrozumieli, zapamiętali, poczuli lub zrobili?

**Moderatorzy procesów mogą również sami tworzyć angażujące historie. W planowaniu i strukturyzowaniu opowieści jednym z kluczowych narzędzi są tzw. storytelling canvas. Służą one do planowania i tworzenia angażujących historii, pomagają w projektowaniu zrozumiałych i zapadających w pamięć komunikatów. By ich użyć należy zacząć od określenia tematu historii, celu i grupy docelowej. Narzędzie pozwala zaobserwować to, co odbiorcy myślą, czują lub wiedzą przed zetknięciem się z historią, a także to, co powinni wynieść po jej doświadczeniu.**

## **WIĘCEJ O STORYTELLINGU:**

- » <https://participatorystory.wordpress.com/participatory-storytelling/>
- » <https://www.youtube.com/watch?v=zrts348lcqk>
- » <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s11528-006-0072-7.pdf>
- » [https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/handle/document/90764/ssoar-ejmi-2023-2-vivek\\_et\\_al-Storytelling\\_As\\_a\\_Qualitative\\_Approach.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/handle/document/90764/ssoar-ejmi-2023-2-vivek_et_al-Storytelling_As_a_Qualitative_Approach.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- » <https://scholar.sun.ac.za/server/api/core/bitstreams/04a680e3-66bc-4927-b627-b9be381dd2e7/content>
- » <https://www.open-access.bcu.ac.uk/5651/7/IJPM%20SEAM%2012-3%202017%20%202.%20Structuring%20%20%20Storytelling%2C%20ME%2C%20GH.pdf>

### 1 / TEMAT

ZACZNIJ OD OKREŚLENIA, O CZYM JEST  
**TWOJA HISTORIA. W KILKU SŁOWACH**  
OPISZ GŁÓWNY TEMAT LUB ZAGADNIENIE,  
KTÓRE CHCESZ PORUSZYĆ.

### 2 / CEL

ZDEFINIUJ, **DLACZEGO CHCESZ OPOWIEDZIEĆ**  
**TĘ HISTORIĘ**, JAKĄ ZMIANIĘ CHCESZ WYWOŁAĆ?  
JAKIE DZIAŁANIE, REFLEKSJĘ LUB EMOCJĘ  
CHCESZ WYWOŁAĆ U ODBIORCÓW?

### 3 / GRUPA DOCELOWA

ZASTANÓW SIĘ, **DO KOGO KIERUJESZ SWOJĄ OPOWIEŚĆ**.  
KIM SĄ TWOI ODBIORCY? JAKIE MAJĄ POTRZEBY, WARTOŚCI,  
OBAWY?

### 4 / PRZED OPOWIEŚCIĄ

ZAPISZ, CO ODBIORCY **WIEDZĄ, CZUJĄ LUB MYŚLĄ**  
PRZED ZETKNIĘCIEM SIĘ Z TWOJĄ OPOWIEŚCIĄ.  
JAKIE MAJĄ NASTAWIENIE, JAKIE INFORMACJE  
JUŻ POSIADAJĄ?

### 5 / CEL

**ZAPLANUJ STRUKTURĘ HISTORII**. MOŻESZ UŻYĆ PROSTEGO UKŁADU:  
**POCZĄTEK** » WPROWADZENIE DO KONTEKSTU, BOHATERA, PROBLEMU  
**PUNKT ZWROTNY** » COS SIĘ WYDARZA, POJAWIA SIĘ WYZWANIE  
**ROZWIĄNIĘCIE** » DZIAŁANIE, TRUDNOŚCI, DECYZJE  
**ZAKOŃCZENIE** » ROZWIĄZANIE, WNIOSKI, PRZEMIANA

### 6 / PO OPOWIEŚCI

ZAPISZ, **CO POWINNO SIĘ ZMIENIĆ** W ODBIORCACH  
PO DOŚWIADCZENIU TWOJEJ HISTORII. CO POWINNI  
**ZROZUMIEĆ, ZAPAMIĘTAĆ, POCZUĆ LUB ZROBIĆ?**

# MAPA INTERESARIUSZY



Mapa interesariuszy to narzędzie, które pozwala zidentyfikować osoby, grupy oraz organizacje mające wpływ na dany projekt, zarówno bezpośredni, jak i pośredni, lub będące w obrębie jego oddziaływania. Mapa pozwala zobrazować siłę relacji i stopień zaangażowania poszczególnych osób, grup i instytucji w projekt. Dzięki analizie ich siły wpływu i zaangażowania można lepiej zaprojektować działania komunikacyjne, unikać konfliktów i wzmocnić współpracę w projekcie.

Tworzenie mapy zaczyna się od zdefiniowania kluczowych interesariuszy, takich jak mieszkańcy, instytucje publiczne, organizacje pozarządowe, czy przedsiębiorstwa. Następnie grupuje się ich według wpływu i zaangażowania: od tych, którzy mają kluczowe znaczenie dla projektu, po tych, którzy są jedynie jego odbiorcami.

## **ZASTOSOWANIE:**

- » identyfikowanie potencjalnych partnerów w realizacji projektu, sojuszników lub przeciwników,
- » przygotowywanie konsultacji społecznych,
- » planowanie strategii komunikacyjnej,
- » zapobieganie marginalizacji grup defaworyzowanych (np. migrantów, dzieci, osób z niepełnosprawnościami).

## **MAPA INTERESARIUSZY:**

- » ułatwia planowanie działań partycypacyjnych,
- » pomaga przewidywać konflikty i zarządzać nimi,
- » buduje pełniejszy obraz „ekosystemu społecznego”,
- » wzmacnia przejrzystość i efektywność działań projektowych.

## **OGRANICZENIA NARZĘDZIA:**

- » może upraszczać złożone relacje społeczne,
- » może być tendencyjna, jeśli tworzona jest wyłącznie przez jedną z grup interesariuszy,
- » wymaga regularnych aktualizacji.

## WARTO:

- » uzupełniać mapę danymi z wywiadów lub warsztatów z interesariuszami,
- » wykorzystywać narzędzia cyfrowe do tworzenia interaktywnych map,
- » uzupełniać mapą relacji pomiędzy interesariuszami, pozwalającą określić istniejącą współpracę lub potencjalne konflikty.

## JAK UŻYWAĆ MAPY INTERESARIUSZY?

**1. Zdefiniuj cel projektu – określ, czego dotyczy projekt i jaki wpływ może mieć na różne grupy.**

**2. Zidentyfikuj interesariuszy – wypisz osoby, grupy i organizacje, które:**

- » mogą wpływać na projekt,
- » mogą być w polu jego oddziaływania,
- » mają wiedzę, zasoby lub głos w danym obszarze.

**3. Oceń wpływ i zaangażowanie interesariuszy – dla każdego interesariusza określ:**

- » jak silny wpływ ma na projekt (np. wysoki, średni, niski),
- » jaki poziom zaangażowania wykazuje (np. aktywny, umiarkowany, bierny).

**4. Umieść interesariuszy na mapie**

- » koncentryczne kręgi pozwalają zwizualizować poziom zaangażowania – w centralnym kręgu umieść interesariuszy najbardziej związanych z projektem, w kolejnych umieść tych mniej i najmniej związanych z projektem.

## 5. Aktualizuj mapę w trakcie projektu

### 6. Na podstawie mapy:

- » zidentyfikuj luki i zagrożenia (np. brak reprezentacji ważnych grup),
- » zaplanuj spotkania, konsultacje, kampanie informacyjne.

## WIĘCEJ O MAPIE INTERESARIUSZY:

- » [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35090954/StakeholderMapExcerpt-libre.pdf?1413080346=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DKettunen\\_J\\_2014\\_The\\_stakeholder\\_map\\_in\\_h.pdf&Expires=1744627021&Signature=W50hVHq75Xb7gwrMgGk7EwtOMB6kIi-vY9j5fulPVruYag6WNR3-hCIBWiH-sEOX~KN9mmJrJijiTE~Wi3vuk-Asg~l2j6uhXcauA8jnEI4KcDp7GoAjU8wl~ytUI-8wABtLEkagshSabx8nTmHSGzuo-L3Aar1UMKZAhpXMiT3uxc554vofwIO223h8ln4z8daLRpDIIHIUh3jdLmmp3qkV8LtvP4X0eG9cHXpoJY5czGKt8F3YsrYIldi-P56aqTm1C2syYI4uv4XNQrkOg-NYyDgb4INUX4J1J7X-ZaPSilCEXJd8-m2sbCWb-BoNvMAjsPPfxsojxSW90pzpgYe~PQ\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35090954/StakeholderMapExcerpt-libre.pdf?1413080346=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DKettunen_J_2014_The_stakeholder_map_in_h.pdf&Expires=1744627021&Signature=W50hVHq75Xb7gwrMgGk7EwtOMB6kIi-vY9j5fulPVruYag6WNR3-hCIBWiH-sEOX~KN9mmJrJijiTE~Wi3vuk-Asg~l2j6uhXcauA8jnEI4KcDp7GoAjU8wl~ytUI-8wABtLEkagshSabx8nTmHSGzuo-L3Aar1UMKZAhpXMiT3uxc554vofwIO223h8ln4z8daLRpDIIHIUh3jdLmmp3qkV8LtvP4X0eG9cHXpoJY5czGKt8F3YsrYIldi-P56aqTm1C2syYI4uv4XNQrkOg-NYyDgb4INUX4J1J7X-ZaPSilCEXJd8-m2sbCWb-BoNvMAjsPPfxsojxSW90pzpgYe~PQ__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)
- » <https://www.mdpi.com/2071-1050/12/20/8625>
- » <https://www.mdpi.com/1996-1073/15/4/1592>
- » <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2212041617304989>

# MAPA INTERESARIUSZY

## MAPA INTERESARIUSZY.

Mapa interesariuszy to narzędzie, które pozwala zobrazować siłę relacji i stopień zaangażowania poszczególnych osób, grup i instytucji w projekt. Im bliżej środka umieszczony jest interesariusz, tym silniejszy i bardziej bezpośredni jego wpływ na projekt – i odwrotnie.



## MAPA INTERESARIUSZY

### KRAĞ 1

#### KLUCZOWI PARTNERZY:

TU WYPISZ PARTNERÓW **NAJISTOTNIEJSZYCH DLA PROJEKTU**, BEZPOŚREDNIO ZAANGAŻOWANYCH W JEGO REALIZACJĘ - OSOBY PODEJMUJĄCE DECYZJE, REALIZATORÓW, ORGANIZATORÓW PROJEKTU, ODBIORCÓW.



### KRAĞ 2

#### AKTYWNI UCZESTNICY:

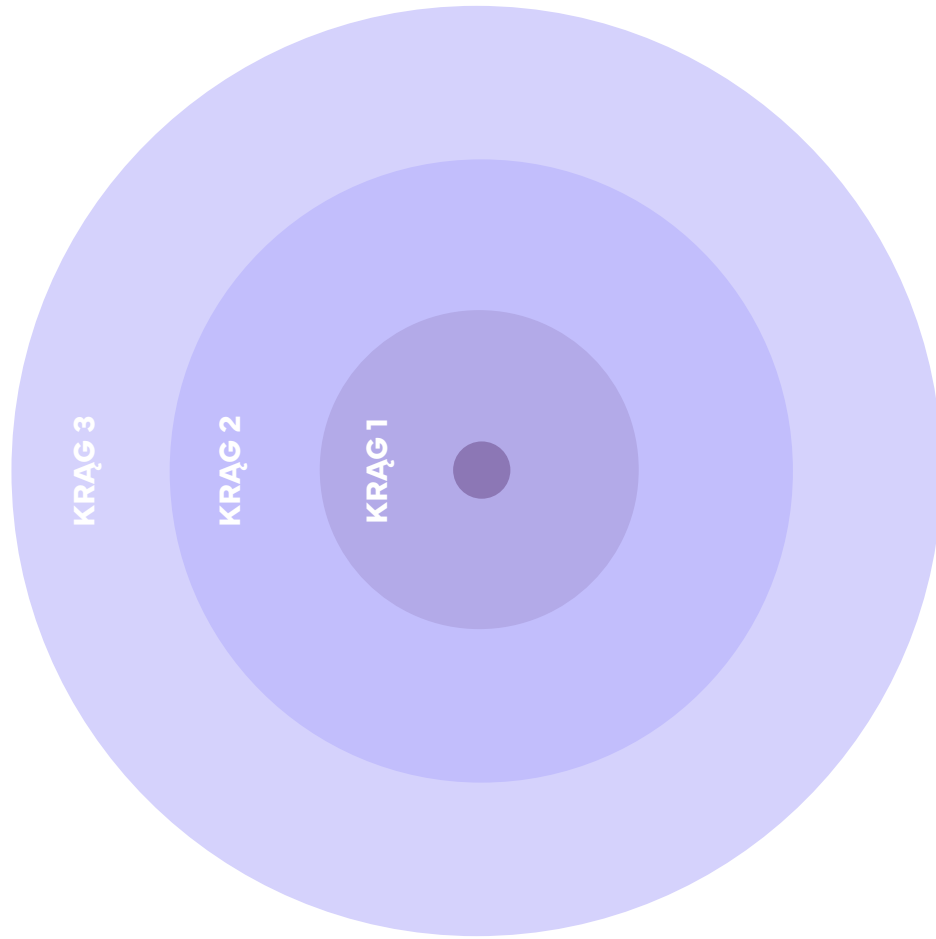
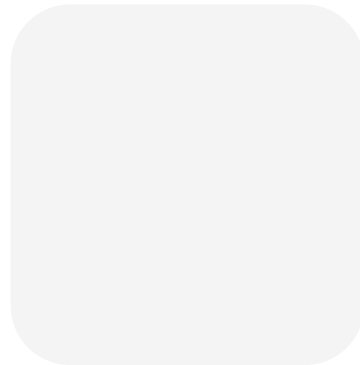
TU WYPISZ PARTNERÓW **WSPIERAJĄCYCH REALIZACJĘ PROJEKTU**, MAJĄCYCH DOSTĘP DO INFORMACJI, WSPÓŁCZESTNICZĄCYCH W REALIZACJI, ALE LUŻNIEJ ZWIĄZANYCH Z PROJEKTEM.



### KRAĞ 3

#### OBSERWATORZY/OTOCZENIE:

TU WYPISZ PARTNERÓW **ZAINTERESOWANYCH EFEKTEM**, ALE NIEZAANGAŻOWANYCH OPERACYJNIE, TAKICH, KTÓRYCH WARTO INFORMOWAĆ, EWENTUALNIE KONSULTOWAĆ Z NIMI PROJEKT.



# MAPOWANIE PRZESTRZENNE



To narzędzie stosowane w procesach projektowych, w urbanistyce i rewitalizacji, które pomaga wizualizować i analizować powiązania między różnymi elementami procesu i przestrzeni, w której ma on miejsce. Dzięki zbieraniu i wizualizowaniu informacji w odniesieniu do konkretnej przestrzeni fizycznej, np. dzielnicy, osiedla, budynku, skweru można zidentyfikować kluczowe obszary interwencji. Mapowanie przestrzeni pomaga zrozumieć, jak ludzie postrzegają dane miejsce, jak z niego korzystają i jakie mają potrzeby lub problemy z nim związane. Mapowanie przestrzeni ułatwia zrozumienie złożoności zachodzących w przestrzeni powiązań oraz podejmowanie bardziej świadomych decyzji projektowych.

## **PROCES MOŻE OBEJMOWAĆ:**

- » rysowanie odręcznych map przez użytkowników przestrzeni (np. „jak poruszam się po osiedlu”),
- » spacerowanie badawcze,
- » nanoszenie danych na mapy cyfrowe,
- » analizę funkcji miejsc (np. miejsca spotkań, handlu, miejsca zaniedbane).

## **ZASTOSOWANIE:**

- » pokazuje rzeczywiste sposoby użytkowania przestrzeni,
- » ułatwia wizualizację danych jakościowych,
- » angażuje mieszkańców jako ekspertów najlepiej znających lokalną przestrzeń,
- » pomaga w projektowaniu rozwiązań dostosowanych do rzeczywistych potrzeb.

## **OGRANICZENIA NARZĘDZIA:**

- » może wymagać przeszkolenia technicznego dotyczącego obsługi wybranych narzędzi,
- » bywa czasochłonne, szczególnie przy analizie danych z dużych obszarów,
- » nie uwzględnia aspektów niematerialnych i niewidocznych (np. emocji, wspomnień).

## WARTO:

- » organizować wspólne sesje mapowania, by budować zrozumienie zagadnienia wśród społeczności,
- » wprowadzić element mapowania mentalnego – np. miejsc, w których ludzie czują się bezpiecznie lub niekomfortowo,
- » połączyć dane z map z innymi danymi, np. pochodzącymi z obserwacji, wywiadów, storytellingu.



## JAK UŻYWAĆ MAP PRZESTRZENNYCH?

**1. Zdefiniuj cel mapowania** – określ czy chcesz poznać problemy mieszkańców, wyznaczyć miejsca do zmiany, czy może zebrać pomysły na zagospodarowanie jakiejś zaniedbanej przestrzeni?

**2. Wybierz teren i narzędzie** – może to być:

- » fizyczna mapa drukowana,
- » aplikacja cyfrowa (np. Google My Maps, Miro, Maptionnaire),
- » makieta przestrzenna,
- » zdjęcie satelitarne lub ortofotomapa.

**3. Zaangażuj użytkowników przestrzeni** – zaprosz mieszkańców, uczniów, lokalnych liderów, seniorów, dzieci – oni najlepiej znają daną przestrzeń.

**4. Zbieraj dane – uczestnicy mogą:**

- » zaznaczać na mapie miejsca problemowe (np. niebezpieczne skrzyżowania, brak ławek),
- » wskazywać miejsca ważne emocjonalnie (np. wspomnienia, historie),
- » proponować zmiany (np. nowy plac zabaw, ścieżka rowerowa).

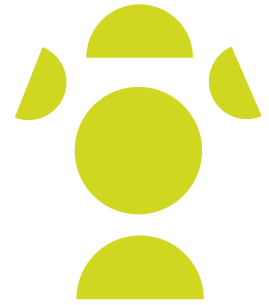
**5. Oznacz dane kategorie kolorami**, np. czerwony – problemy; zielony – pozytywy; niebieski – pomysły. Ułatwia to analizę i komunikowanie pozyskanych danych.

**6. Analizuj i podsumuj wyniki** – szukaj wzorców: gdzie najczęściej pojawiają się uwagi? Jakie grupy mają wspólne potrzeby? Gdzie należy podjąć pierwsze działania?

**7. Wdrażaj i informuj** – na podstawie mapy planuj zmiany, konsultacje, projekty. Dobrą praktyką jest pokazanie efektów uczestnikom – buduje to zaufanie i zaangażowanie.

## WIĘCEJ O MAPACH PRZESTRZENNYCH:

- » <https://youtu.be/z7M7uIOsWvc>
- » <https://youtu.be/p-1FG3FmCYs>



Persona to fikcyjny, ale oparty na zebranych w toku badań jakościowych danych, profil końcowego użytkownika projektowanych rozwiązań. Persona reprezentuje typową osobę, która będzie korzystać z rozwiązania. Narzędzie pod nazwą persona canvas, czyli gotowe szablony do pracy warsztatowej, pozwalają określić różne aspekty życia danej osoby, jej motywacje, ambicje i przyzwyczajenia, obawy, czy tzw. „punkty bólu” (coś, co uwiera, przeszkadza), które wpływają na zachowanie. Szablony persony ułatwiają odkrycie i lepsze zrozumienie potrzeb odbiorców oraz wskazanie obszarów, w których możliwa jest pozytywna zmiana. Szablon pomaga utrzymać proces projektowania skoncentrowany na użytkowniku, dostosowując decyzje do rzeczywistych potrzeb konkretnych osób. Do jednego projektu tworzy się kilka zróżnicowanych person odwzorowujących różne grupy interesariuszy.

# PERSONA

## **ELEMENTY PERSONY:**

- » dane demograficzne (wiek, zawód),
- » potrzeby i cele,
- » typowe zachowania,
- » frustracje i zmartwienia,
- » relacje z przestrzenią lub usługą.

## **ZASTOSOWANIE:**

- » projektowanie usług publicznych,
- » projektowanie rozwiązań w przestrzeni publicznej,
- » projektowanie działań uwzględniających różnorodność,
- » budowanie empatii w zespole projektowym.

## **SZABLON PERSONY:**

- » ułatwia empatyczne podejście do użytkowników,
- » pomaga uniknąć projektowania „dla wszystkich, czyli dla nikogo”,
- » angażuje zespół, pozwala przybliżyć się do użytkownika,
- » ułatwia podejmowanie decyzji projektowych.

## OGRANICZENIA:

- » może prowadzić do stereotypizacji,
- » przykładowa persona może nie oddać całości i różnorodności ludzkich doświadczeń,
- » za duże skupienie się na danej osobie może ograniczyć skalę innowacji danego rozwiązania.

## WARTO:

- » tworzyć osoby na podstawie realnie pozyskanych danych z ankiet, obserwacji i wywiadów,
- » połączyć ze storytellingiem, by nadać osobom większą emocjonalną głębię,
- » testować wypracowane projekty z udziałem przedstawicieli danej osoby.

## JAK TWORZYĆ I UŻYWAĆ PERSONY?

### 1. Zbierz dane o użytkownikach / interesariuszach

Przeprowadź wywiady, obserwacje, ankiety, warsztaty.

Szukaj informacji o:

- » demografii (wiek, zawód, miejsce zamieszkania),
- » potrzebach i oczekiwaniach,
- » problemach i barierach,
- » postawach, nawykach, wartościach,
- » poziomie wiedzy lub zaangażowania w temat.

## 2. Stwórz profile person

Nadaj imię, zdefiniuj wiek, kontekst życiowy, dodaj zdjęcie lub narysowany portret, opis zachowań i najważniejszych potrzeb, np.:

- » Anna, 67 lat, emerytka, samotna, porusza się o lasce, codziennie wychodzi do sklepu i apteki;
- » Maks, 16 lat, uczeń technikum, porusza się rowerem, często spędza czas na boisku.

## 3. Użyj person w procesie projektowania rozwiązań

### 4. Dostosuj komunikację i działania

Dopasuj do określonych przez zespół person:

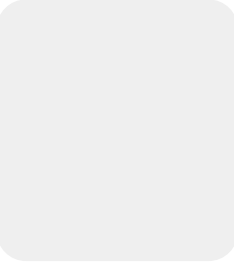
- » język komunikacji,
- » kanały dotarcia,
- » formy partycypacji (np. warsztaty dla młodzieży, rozmowy telefoniczne z seniorami),
- » elementy dostępności (język, transport, formaty materiałów).

## WIĘCEJ O PERSONACH:

- » <https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/167474/3313831.3376502.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- » [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-49282-3\\_4](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-49282-3_4)
- » <https://youtu.be/DvV7ZcRVQ4g>

Persona pozwala lepiej poznać i zrozumieć potrzeby odbiorców projektu. Stworzenie realistycznych postaci pozwala na bardziej świadome podejmowanie decyzji projektowych, dostosowywanie rozwiązań do potrzeb konkretnych osób lub grup i lepszą komunikację.

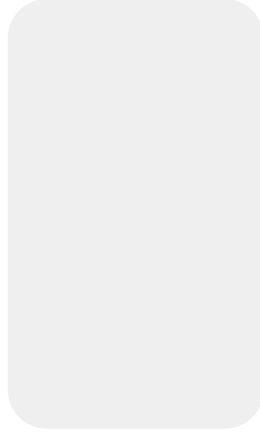
**DODAJ OBRAZEK  
LUB ILUSTRACJĘ,  
KTÓRA WIZUALIZUJE  
PERSONĘ.**



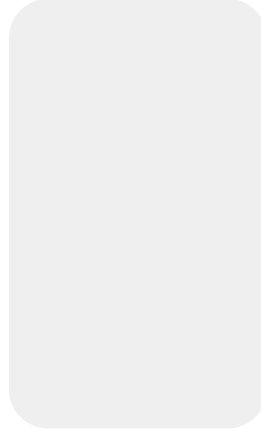
**IMIĘ:**.....  
**WIEK:**.....  
**ZAWÓD/ WYKSZTAŁCENIE:**  
.....  
**MIEJSCE ZAMIESZKANIA:**  
.....



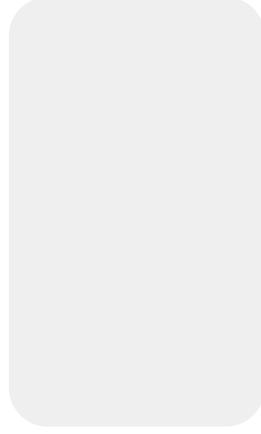
**PREFERENCJE:**  
CO OPISYWANA PERSONA  
LUBI, CO SOBIE CENI,  
CO JEST DLA NIEJ WAŻNE?



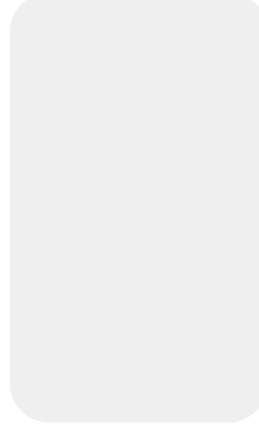
**MOTYWACJE:**  
CO MOTYWUJE OPISYWANĄ  
PERSONĘ DO DZIAŁANIA?



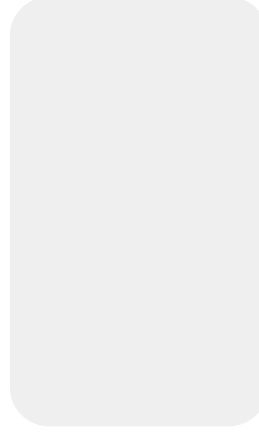
**WYZWANIA I PROBLEMY:**  
Z JAKIMI TRUDNOŚCIAMI  
ZMAGA SIĘ PERSONA,  
CO MOŻE JĄ ZNIECHĘĆ  
DO DZIAŁANIA?

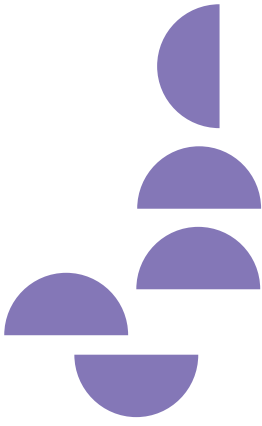


**POTRZEBY:**  
ZAPISZ NAJWAŻNIEJSZE  
CELE, JAKIE MA OPISYWANA  
PERSONA.



**CYTATY:**  
MOŻESZ DODAĆ KRÓTKI  
**CYTAT**, KTÓRY WYRAŻA  
KLUCZOWE WARTOŚCI/  
MOTYWACJE PERSONY  
LUB W NAJLEPSZY  
SPÓSÓB JĄ  
CHARAKTERYZUJE.





Sondaż diagnostyczny to metoda badawcza służąca do poznania opinii, postaw, wiedzy, oczekiwań i potrzeb określonej grupy społecznej. Pozwala zebrać dane, które stanowią podstawę do diagnozy problemów, planowania działań, tworzenia strategii czy podejmowania decyzji projektowych. Badanie opinii odbywa się przy pomocy ankiet lub wywiadów pogłębionych. Są to narzędzia najczęściej wykorzystywane w procesach projektowych, partycypacyjnych i badaniach społecznych.

Ankiety pozwalają na szybkie zebranie danych od dużej grupy respondentów, dostarczając informacji ilościowych na temat opinii, potrzeb czy preferencji. Dzięki standaryzowanej formie umożliwiają porównywanie odpowiedzi i analizę trendów. Są skuteczne w badaniach opinii publicznej, analizach rynku czy diagnozach problemów społecznych.

# SONDAŻ DIAGNOSTYCZNY

Wywiady pogłębione koncentrują się na jakościowym zrozumieniu doświadczeń, motywacji i oczekiwań jednostek. Ich otwarta forma umożliwia szczegółowe eksplorowanie tematów, które trudno ująć w ankiecie. Pozwalają odkryć ukryte potrzeby, konteksty i emocje, co jest kluczowe w projektowaniu rozwiązań skoncentrowanych na użytkowniku.

Obydwa narzędzia są często używane w połączeniu, zapewniając kompleksowe spojrzenie na badany temat. Pomaga to trafnie zdiagnozować sytuację przed podjęciem działań projektowych.

## **ZASTOSOWANIE:**

- » diagnoza potrzeb lokalnych społeczności,
- » ocena skuteczności poprzednich działań,
- » ocena poziomu wiedzy lub postaw (np. wobec zmiany, planu zagospodarowania, działań ekologicznych)
- » testowanie pomysłów przed wdrożeniem,
- » ewaluacja działań (np. po zakończeniu projektu).

## **SONDAŻ DIAGNOSTYCZNY:**

- » nie daje wiedzy o faktach, ale wiedzę o opiniach na temat tych faktów,
- » ankiety dostarczają obiektywnych danych (liczbowych), wywiady pogłębione dostarczają wiedzy o emocjach, aspiracjach, bólach,
- » na bazie zebranych danych można wypracować rozwiązania adekwatne do zdiagnozowanych potrzeb,
- » wspiera transparentność procesu.

## **OGRANICZENIA:**

- » ryzyko niskiego odsetka odpowiedzi w badaniu ankietowym,
- » niemożność uchwycenia głębi różnorodnych ludzkich emocji i motywacji,
- » kwestionariusze przygotowane językiem niezrozumiałym dla odbiorcy mogą nie przynieść oczekiwanych rezultatów.

## WARTO:

- » przygotować zrozumiałe ankiety zawierające pytania zamknięte i otwarte,
- » przeprowadzić badanie pilotażowe, pozwalające uchwycić błędy i dostosować kwestionariusz do odbiorców,
- » połączyć sondaż z działaniem w terenie (np. mobilny punkt konsultacyjny),
- » zadbać o różnorodność respondentów,
- » udostępnić respondentom raport po badaniu.

**Zawsze należy zadbać o etykę badania, poprosić o zgodę na udział, zapewnić o anonimowości badania oraz przechowywaniu danych zgodnie z zasadami RODO, a także uwzględnić możliwość przerwania rozmowy.**

## JAK PRZEPROWADZIĆ SONDAŻ:

1. Zdefiniuj cel badania – Co dokładnie chcesz zbadać? Jakie decyzje chcesz oprzeć na wynikach? Przykład: „Zrozumieć, dlaczego mieszkańcy nie uczestniczą w konsultacjach” lub „Sprawdzić, jak seniorzy korzystają z przestrzeni publicznych”.
2. Określ grupę docelową – Kogo chcesz objąć sondażem? Mieszkańców dzielnicy, młodzież, przedsiębiorców, rodziców dzieci w wieku szkolnym?
3. Przygotuj narzędzie.

4. Zbierz dane – możesz badania przeprowadzić samodzielnie lub zlecić je uczelni wyższej z regionu, czy wyspecjalizowanej agencji.

5. Przeanalizuj wyniki – policz odpowiedzi, stwórz wykresy, wypisz powtarzające się opinie, utwórz kategorie, do jakich można przyporządkować odpowiedzi, zidentyfikuj kluczowe opinie, potrzeby, wyzwania.

6. Wykorzystaj wyniki do wdrożenia rozwiązań.

## **JEŚLI BĘDZIE TO ANKIETA, TO:**

- » wybierz formę przeprowadzenia (papierową, online, telefoniczną),
- » określ minimalną liczbę respondentów,
- » zadbaj o reprezentatywność (np. różne grupy wiekowe, płeć, pochodzenie),
- » ułatw dostęp (np. formularz online + wersja papierowa w bibliotece lub urzędzie),
- » formułuj pytania jasno i zrozumiale oraz wybierz typ pytań (pytania zamknięte, otwarte, metryczkowe),
- » zrób badanie pilotażowe i przetestuj ankietę zanim zrobisz główne badanie.

## JEŚLI BĘDZIE TO KWESTIONARIUSZ WYWIADU, TO:

- » przygotuj się, zrób wstępny rekonesans i na jego bazie dopytaj w wywiadach o szczegóły, o ludzkie historie, poglądy, wartości,
- » zaplanuj strukturę kwestionariusza (wstęp, pytania wprowadzające, pytania pogłębiające oraz końcowe, w tym refleksje, podziękowanie),
- » ułóż pytania otwarte (np. „Opowiedz o...”, „Jak oceniasz...?”),
- » dostosuj pytania do rozmówcy i uwzględnij kontekst zawodowy, kulturowy, wiekowy, instytucjonalny, etniczny rozmówcy,
- » zastosuj pytania pomocnicze (sondujące, które mogą pogłębić odpowiedzi, np. „Dlaczego?”, „Czy możesz podać przykład?”),
- » zrób badanie pilotażowe i przetestuj kwestionariusz zanim zrobisz główne badanie.

## WIĘCEJ O SONDAŻU DIAGNOSTYCZNYM:

- » [https://www.youtube.com/watch?v=\\_zoIVE9PRTM](https://www.youtube.com/watch?v=_zoIVE9PRTM)
- » <https://www.pewresearch.org/writing-survey-questions/>
- » <https://www.researchgate.net/publication/360181> [https://www.researchgate.net/publication/359596183\\_How\\_to\\_Conduct\\_an\\_Effective\\_Interview\\_A\\_Guide\\_to\\_Interview\\_Design\\_in\\_Research\\_Study495\\_Designing\\_a\\_Questionnaire\\_for\\_a\\_Research\\_Paper\\_A\\_Comprehensive\\_Guide\\_to\\_Design\\_and\\_Develop\\_an\\_Effective\\_Questionnaire](https://www.researchgate.net/publication/359596183_How_to_Conduct_an_Effective_Interview_A_Guide_to_Interview_Design_in_Research_Study495_Designing_a_Questionnaire_for_a_Research_Paper_A_Comprehensive_Guide_to_Design_and_Develop_an_Effective_Questionnaire)

# OBSERWACJE

Polegają na systematycznym i bezpośrednim monitorowaniu zachowań ludzi, interakcji społecznych lub procesów w ich naturalnym środowisku. Jest to jedno z najbardziej intuicyjnych, ale jednocześnie skutecznych narzędzi w badaniach partycypacyjnych, projektowych i społecznych. Dzięki obserwacjom można odkryć rzeczywiste potrzeby, nawyki i trudności, jakie odczuwają użytkownicy podczas korzystania z danego produktu, usługi, przestrzeni, nawet takie, których ludzie sami nie werbalizują. Obserwacje pozwalają na zrozumienie kontekstu, w którym funkcjonują osoby lub społeczności, a także identyfikację wzorców zachowań. Mogą być prowadzone w sposób jawny lub ukryty oraz w różnych formach: notatek, fotografii, rejestrowania wideo. Narzędzie to pomaga uzyskać autentyczny obraz ludzkich zachowań i interakcji, wskazuje też rozbieżności między deklaracjami a rzeczywistością, dzięki czemu można stworzyć rozwiązania najbardziej optymalne.



## **ZASTOSOWANIE:**

- » ocena dostępności, sposobów korzystania (gdzie ludzie siadają, którędy chodzą),
- » projektowanie przestrzeni publicznej,
- » projektowanie usług,
- » analiza mikrozachowań (np. osoby starsze nie siadają na ławce, ponieważ brakuje poręczy),
- » testowanie pomysłów projektowych.

## **OBSERWACJE:**

- » pozwalają wydobyć informacje niemożliwe do zbadania poprzez sondaż diagnostyczny (np. język ciała, nawyki),
- » ujawniają rzeczywiste zachowania, wybory, a także przeszkody w korzystaniu z danej przestrzeni,
- » mogą być prowadzone w sposób szybki i przy niskim koszcie.

## **OGRANICZENIA:**

- » subiektywizm obserwatora,
- » trudności w interpretacji danych bez znajomości kontekstu (np. kulturowego, wiekowego),
- » wyzwania etyczne związane z np. obserwacją wrażliwych zachowań,
- » mogą być niekompletne – nie widzimy „dlaczego”, tylko „co”.

## **WARTO:**

- » stosować arkusze obserwacji z konkretnymi pytaniami oraz dzienniki z notatkami,
- » przeprowadzać obserwacje w różnych porach dnia i warunkach,
- » dokumentować obserwacje wizualnie – np. zdjęciami, filmami, rysunkami (zawsze z poszanowaniem prywatności),
- » wykorzystywać obserwacje do tworzenia pytań do dalszych badań,
- » współpracować w prowadzeniu obserwacji z uczelnią wyższą.

## **JAK PRZEPROWADZAĆ OBSERWACJE:**

### **1. Zdefiniuj cel obserwacji**

#### **Co chcesz zaobserwować?**

Przykład: Jak mieszkańcy korzystają z parku?, Czy dzieci bawią się na placu? Jak wygląda ruch pieszy w okolicach urzędu?

### **2. Wybierz typ obserwacji:**

- » otwartą (obserwator jest widoczny, nie ukrywa się),
- » ukrytą (obserwator nie ujawnia swojej roli),
- » uczestniczącą (obserwator bierze udział w działaniach – np. jako wolontariusz),
- » nieuczestniczącą (obserwator nie angażuje się, pozostaje „na zewnątrz”).

### 3. Określ czas i miejsce badania

Obserwuj w różnych porach dnia i dniach tygodnia, by wychwycić wzory zachowań i różnice.

### 4. Przygotuj arkusz obserwacyjny

Stwórz prosty formularz z pytaniami, np.:

- » ile osób korzysta z danej przestrzeni?
- » jakie grupy wiekowe są obecne?
- » co robią ludzie?
- » czy są jakieś bariery (np. architektoniczne)?
- » jak długo ludzie przebywają w danej przestrzeni?

### 5. Dokonaj obserwacji

Notuj, dokumentuj zachowania, interakcje, sposoby użycia przestrzeni. Zwracaj uwagę na nieoczywiste zjawiska, np. osoby, które omijają dane miejsce.

### 6. Przeanalizuj wyniki

Połącz obserwacje z innymi danymi (pochodzącymi np. z ankiet, wywiadów). Szukaj wzorców zachowań, ale także anomalii i zachowań nieoczekiwanych, zaskakujących.

## WIĘCEJ O OBSERWACJACH:

- » <https://www.scribbr.com/methodology/participant-observation/>
- » <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1525822X231198989>
- » [https://www.youtube.com/watch?si=4p51L\\_w6umEY5jwt&embeds\\_referring\\_euri=https%3A%2F%2Fwww.bing.com%2F&embeds\\_referring\\_origin=https%3A%2F%2Fwww.bing.com&source\\_ve\\_path=Mjg2NjQsMTY0N-TA2&v=fDNYzPDIfRA&feature=youtu.be&themeRefresh=1](https://www.youtube.com/watch?si=4p51L_w6umEY5jwt&embeds_referring_euri=https%3A%2F%2Fwww.bing.com%2F&embeds_referring_origin=https%3A%2F%2Fwww.bing.com&source_ve_path=Mjg2NjQsMTY0N-TA2&v=fDNYzPDIfRA&feature=youtu.be&themeRefresh=1)



To narzędzie umożliwia zespołowi projektowemu identyfikację wyzwań i barier, które mogą utrudniać realizację celów projektu (np. ograniczenia budżetowe, brak zasobów, skomplikowane relacje społeczne). Równolegle zespół diagnozuje też możliwości (dostępne technologie, kluczowe partnerstwa, niewykorzystane zasoby). Narzędzie to najczęściej jest używane na wczesnych etapach procesu, pozwala bowiem lepiej zrozumieć sytuację, znaleźć potencjalne kierunki działania i je ukierunkować. Dzięki temu, że narzędzie wymaga wizualnego przedstawienia zdiagnozowanych elementów, łatwiejsza jest analiza i priorytetyzowanie działań, a następnie budowanie strategii, w której minimalizowane są wyzwania i maksymalizowane korzyści.

# WYZWANIA I MOŻLIWOŚCI

## **ZASTOSOWANIE:**

- » początkowa diagnoza sytuacji (np. przed jakąś ingerencją w przestrzeni),
- » identyfikacja priorytetów w planowaniu działań,
- » analiza ryzyk przy planowaniu wdrożenia,
- » ułatwienie rozmów między stronami reprezentującymi różne interesy.

## **WYZWANIA I MOŻLIWOŚCI:**

- » pozwala trafnie zaplanować działania,
- » umożliwia lepsze zarządzanie ryzykiem,
- » mobilizuje do poszukiwania rozwiązań, bazując na zdiagnozowanych zasobach i możliwościach.

## **OGRANICZENIA:**

- » istnieje ryzyko zignorowania „ukrytych” barier (np. politycznych, kulturowych),
- » źle moderowany proces może prowadzić do zbyt ogólnych wniosków,
- » wymaga znalezienia balansu pomiędzy barierami i szansami.

## WARTO:

- » uzupełnić analizę rozmowami z kluczowymi interesariuszami,
- » wizualizować wyniki, robiąc mapę barier i szans,
- » przekształcać zdiagnozowane problemy w wyzwania projektowe,
- » aktualizować mapę.

## JAK STOSOWAĆ WYZWANIA I MOŻLIWOŚCI?

### 1. Zbierz dane wejściowe

Zgromadź najważniejsze spostrzeżenia zebrane na podstawie prowadzonych badań, wywiadów, obserwacji lub warsztatów

### 2. Podziel spostrzeżenia na dwie kategorie:

#### **Wyzwania:**

Co nie działa? Jakie są przeszkody? Jakie potrzeby są niezaspokojone?

#### **Możliwości:**

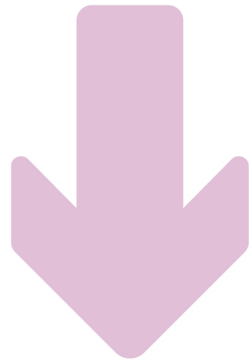
Gdzie jest potencjał? Co można poprawić, rozwinąć, przekształcić?

### 3. Zrób dwie kolumny: Wyzwania/Możliwości i do każdego wyzwania dopasuj jakieś możliwe rozwiązanie

### 4. Analizuj i grupuj spostrzeżenia

Określ, które wyzwania są najpilniejsze, a które mogą być zrealizowane później? Określ, co można zrealizować niskim kosztem, a co wymaga pozyskania środków?

# WYZWANIA I MOŻLIWOŚCI



## WYZWANIA

WYZWANIE 1

.....  
.....  
.....  
.....

WYZWANIE 2

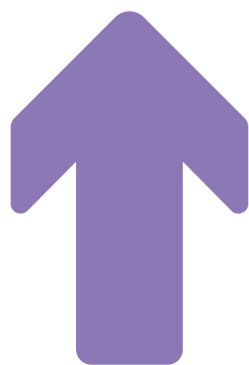
.....  
.....  
.....  
.....

WYZWANIE 3

.....  
.....  
.....  
.....

WYZWANIE 4

.....  
.....  
.....  
.....



## MOŻLIWOŚCI

MOŻLIWOŚĆ 1

.....  
.....  
.....  
.....

MOŻLIWOŚĆ 2

.....  
.....  
.....  
.....

MOŻLIWOŚĆ 3

.....  
.....  
.....  
.....

MOŻLIWOŚĆ 4

.....  
.....  
.....  
.....

MOŻLIWOŚĆ 4

.....  
.....  
.....  
.....

Interdyscyplinarna metoda warsztatowa stosowana w procesach projektowych i planistycznych, szczególnie w urbanistyce i rewitalizacji przestrzeni. Charette sprzyja zgromadzeniu różnorodnych interesariuszy – mieszkańców, ekspertów, urzędników i projektantów, którzy wnoszą swoją perspektywę. Przebiega w formie intensywnych, czasem kilkudniowych warsztatów, podczas których uczestnicy analizują problemy, wymieniają pomysły i opracowują propozycje zmian dla konkretnego miejsca lub problemu.



Charrette sprzyja budowaniu wspólnego stanowiska i wzmacnia zaangażowanie społeczności, dzięki czemu optymalizuje się szanse na wdrożenie rozwiązań.

Proces Charette jest iteracyjny, projekt powstaje krok po kroku, z korektami po każdej sesji. Składa się z kilku faz takich, jak diagnoza problemu, generowanie pomysłów, opracowanie wstępnych koncepcji i prezentacja wyników. Często towarzyszy mu rysowanie, tworzenie prototypów i wizualizacji. Efektem jest plan lub projekt uwzględniający potrzeby różnych stron.

# CHARRETTE

## **ZASTOSOWANIE:**

- » planowanie urbanistyczne,
- » przekształcenia przestrzeni publicznych,
- » zmiany funkcjonalne budynków / infrastruktury,
- » rewitalizacja społeczna i infrastrukturalna,
- » projektowanie usług publicznych,
- » tworzenie strategii lokalnych.

## **CHARETTE:**

- » buduje poczucie sprawczości uczestników,
- » integruje różne perspektywy w jednym czasie i miejscu,
- » przyspiesza proces tworzenia koncepcji,
- » sprzyja uczeniu się przez współpracę.

## **OGRANICZENIA:**

- » wymaga bardzo dobrego przygotowania grup i zapewnienia dobrej logistyki,
- » wymaga dobrej moderacji pracy zespołów, by nie doszło do dominacji grupy przez bardziej aktywnych uczestników,
- » warsztat jest czasochłonny, udział może być niemożliwy dla niektórych mieszkańców.

## WARTO:

- » zadbać o pełną reprezentację społeczności i zaprosić różnorodne grupy osób,
- » zapewnić udział doświadczonych moderatorów oraz osób o umiejętnościach graficznych/ilustratorskich,
- » dokumentować proces i udostępnić zapis w formie raportu lub wystawy,
- » zadbać o ustalenia w jaki sposób wdrożyć wypracowane wyniki.

## JAK ORGANIZOWAĆ WARSZTATY CHARETTE?

### 1. Przygotowanie:

- » określ cel (np. co projektujemy? jaki problem rozwiązujemy?)
- » zbierz zespół ekspertów i moderatorów,
- » zaproś interesariuszy: mieszkańców, urzędników, projektantów itd.
- » zaplanuj miejsce i czas (najlepiej min. 2–3 dni).

### 2. Dzień 1: Diagnoza i inspiracja:

- » zorganizuj spotkanie otwierające i zaprezentuj problem,
- » przeprowadź sesję wymiany wiedzy uczestników i analizy kontekstu,
- » zbierz opinie, potrzeby i obawy uczestników, podziel ich na zespoły robocze.

### 3. Dni 2–3: Tworzenie, prototypowanie i testowanie:

- » praca w grupach roboczych, zgodnie z wyabstrahowanymi tematami (np. transport, rewitalizacja danej przestrzeni, zieleń, itd.),
- » wypracowanie potencjalnych rozwiązań,
- » stworzenie prototypów,
- » testowanie pomysłów i zebranie opinii społeczności,
- » przedstawienie ostatecznych koncepcji, dyskusja i uzgodnienie wspólnych rekomendacji.

## WIĘCEJ O CHARRETTE:

- » <https://participedia.net/method/2840>
- » <https://partycypacjaobywatelska.pl/en/>
- » <https://participatory.tools/tools/design-charrette/>
- » <https://www.toolshero.com/creativity/charette-procedure/>
- » [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-007-7031-7\\_2](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-007-7031-7_2)
- » <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/14676370810856305/full/html>



# TWORZENIE POMYSŁÓW



Metody tworzenia pomysłów są liczne i są stosowane w procesach kreatywnych, by wspierać poszukiwanie innowacyjnych rozwiązań. Do najpopularniejszych należą burza mózgów, pisemna burza mózgów (z ang. brainwriting) i metoda lotosu. We wszystkich tych metodach kluczowe jest skupienie się na ilości i różnorodności pomysłów, bez dokonywania ich szybkiej oceny.

**Burza mózgów** polega na swobodnym wymienianiu pomysłów przez grupę. Liczy się ilość pomysłów, celem jest nieograniczone schematami poszukiwanie jak największej ilości pomysłów. Konceptji nie można oceniać w toku generowania, dopiero na końcu procesu dokonuje się wyboru najciekawszych.

Alternatywą dla tradycyjnej burzy mózgów jest **brainwriting** – zamiast głośnego dzielenia się pomysłami, uczestnicy zapisują je na papierze lub w formie elektronicznej. Zazwyczaj każdy uczestnik zapisuje jeden pomysł, a następnie przekazuje kartkę innym osobom, które dopisują nowe pomysły lub rozwijają już istniejące. Proces ten powtarza się przez kilka rund, dzięki czemu pomysły rozwijają się stopniowo i są wzbogacane przez innych. Brainwriting pozwala na cichą, dla niektórych uczestników mniej stresującą, wymianę idei, sprzyjając równocześnie większej ilości pomysłów i zaangażowaniu wszystkich uczestników.

Z kolei **metoda lotosu** wykorzystuje ideę ośmiokątnego diagramu. W centrum wpisuje się główny temat, a wokół niego generuje się pomysły i podtematy, które następnie są rozwijane. Liczna ilość płatków kwiatu lotosu jest inspiracją do rozwijania jak największej ilości pomysłów.

## **ZASTOSOWANIE:**

- » faza projektowania rozwiązań (po diagnozie),
- » tworzenie innowacyjnych koncepcji przestrzennych, innowacji produktowych i usługowych.

## **TWORZENIE POMYSŁÓW:**

- » pobudza kreatywność i zaangażowanie,
- » daje szeroką bazę pomysłów do dalszego rozwijania,
- » daje poczucie sprawczości i wpływu na lokalne życie,
- » integruje różne typy wiedzy (mieszkańców, ekspertów, akademików, urzędników itd).

## **OGRANICZENIA:**

- » brak moderacji i selekcji pomysłów może skończyć się chaosem,
- » ryzyko dominacji przez bardziej ekstrawertycznych uczestników,
- » może powstać zbyt wiele pomysłów banalnych lub niemożliwych do wdrożenia.

## **WARTO:**

- » ustalić jasne kryteria: dla kogo, na co i w jakim czasie pomysł ma odpowiadać,
- » podzielić sesję na kilka rund tematycznych,
- » zachęcać uczestników do poszukiwania rozwiązań niestandardowych,
- » zakończyć etapem klastrowania i oceny pomysłów.

# JAK STOSOWAĆ POSZCZEGÓLNE METODY?

## 1. Burza muzgów

### Zasady:

- » każdy pomysł jest mile widziany – nie oceniamy!
- » ważna ilość pomysłów, a nie ich jakość,
- » pomysły mogą się łączyć i być rozwijane,
- » moderator zapisuje wszystkie wypowiedzi

### Przebieg:

1. Zdefiniuj problem lub pytanie (np. „Jak ożywić przestrzeń wokół rynku?”)
2. Czas: 10–30 minut
3. Zachęć uczestników do tworzenia jak największej ilości pomysłów indywidualnie. Uczestnicy zapisują pomysły na karteczkach.
4. Uczestnicy w zespołach dzielą się pomysłami i je rozbudowują.
5. Uczestnicy dokonują grupowania i selekcji pomysłów zgodnie z określonymi kryteriami (np. innowacyjność, zgodność z problemem, możliwość wdrożenia).

## 2. Brainwriting

Przebiega podobnie jak burza mózgów, ale w ciszy i indywidualnie, co ułatwia pracę i zachęca do zaangażowania osoby bardziej nieśmiałe.

### Zasady:

- » uczestnicy zapisują pomysły na kartkach (np. po 3 pomysły),
- » kartki krążą – każdy dopisuje coś do cudzych pomysłów,
- » proces przebiega w ciszy.

### Przebieg:

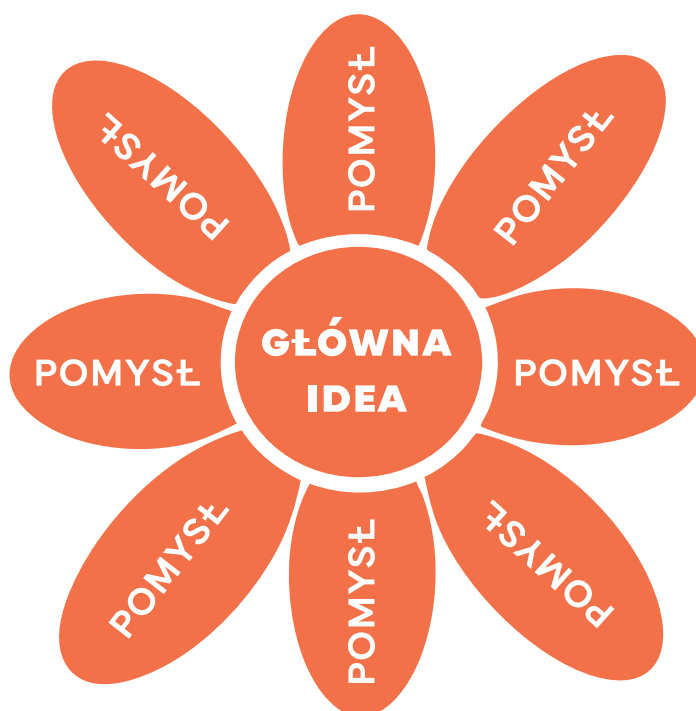
1. Każdy uczestnik dostaje kartę z tabelą (np. trzy kolumny i trzy rzędy).
2. W pierwszej rundzie każdy wpisuje trzy pomysły.
3. Po 3–5 minutach przekazuje kartkę dalej.
4. Kolejna osoba dopisuje trzy nowe lub rozwija poprzednie.
5. Po kilku rundach pomysły są zbierane i analizowane.

### 3. Metoda lotosu

W tej metodzie pomysły są pogłębiane i rozwijane – jedna koncepcja prowadzi do wielu wariantów i zastosowań. Narzędziem jest siatka z centralną komórką (symbolizująca środek kwiatu) i ośmioma przylegającymi (płatki lotosu).

### Przebieg:

1. Wpisz główny temat/problem w centralną komórkę.
2. Wokół dopisz osiem pierwszych skojarzeń / rozwiązań.
3. Każde z zaproponowanych ośmiu rozwiązań staje się centrum kolejnej siatki – środkiem kwiatu.
4. Wokół nowych środków kwiatu rozwijanych jest kolejnych osiem pomysłów.



# Tabela 2:

## Kiedy używać poszczególnych technik?

Technika	Sprawdza się w sytuacjach, gdy:	Liczba uczestników
Burza mózgów	potrzebujesz szybkich, licznych pomysłów	4–12
Brainwriting	chcesz uniknąć dominacji jednej grupy interesariuszy i zapewnić wszystkim uczestnikom komfort udziału w procesie	4–10
Lotos	konieczne jest uzyskanie jak największej ilości pomysłów i ich uporządkowanie	1–8

Źródło: Opracowanie własne

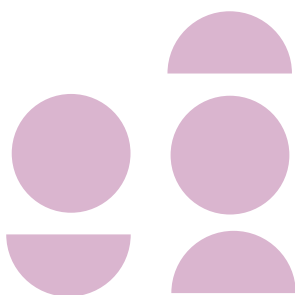
### WIĘCEJ O TWORZENIU POMYSŁÓW:

- » <https://online.visual-paradigm.com/knowledge/brainstorming/lotus-blossom-technique/>
- » <https://mindmap.guide/post/bloom-your-ideas-with-the-lotus-blossom-technique-a-powerful-approach-to-idea-expansion/>
- » <https://www.mural.co/blog/brainwriting>

# PROTOTYPOWANIE

Prototypowanie to proces tworzenia wczesnych, często niedoskonałych, wersji produktów, usług lub rozwiązań, obrazujących, w jaki sposób pomysł ma działać, wyglądać, czego wymaga w praktyce. Celem prototypowania jest szybkie zweryfikowanie koncepcji, zebranie opinii użytkowników, zidentyfikowanie problemów, jakie zgłaszają, a także możliwości dopracowania rozwiązania. Dzięki prototypowaniu możliwe jest wprowadzanie poprawek na wczesnym etapie projektowania.

Prototypy mogą przybierać różne formy – mogą to być papierowe modele, makiety przestrzenne, konstrukcje z klocków, wizualizacje graficzne (np. plansze, tzw. storyboardy, czyli scenariusze działań), modele cyfrowe, a usługi można prototypować poprzez inscenizacje i odgrywanie scenek.



## **ZASTOSOWANIE:**

- » projektowanie przestrzeni publicznych,
- » projektowanie usług,
- » projektowanie produktów,
- » kampanie społeczne.

## **PROTOTYPOWANIE:**

- » umożliwia „sprawdzenie” pomysłu w realnym kontekście,
- » obniża ryzyko porażki i kosztów,
- » zwiększa zaangażowanie uczestników, którzy mogą szybko dostrzec efekty swojej pracy,
- » uczy iteracyjnego podejścia do rozwiązywania problemów.

## **OGRANICZENIA:**

- » wymaga czasu, materiałów i podstawowych umiejętności technicznych,
- » prototyp może zostać błędnie odebrany jako ostateczna wersja projektu,
- » trudności z prototypowaniem usług i doświadczeń.

## WARTO:

- » dokumentować i fotografować etapy prototypowania i reakcje odbiorców,
- » prosić o szczerą opinię – co użytkownicy by zmienili, usprawnili,
- » dać sobie czas na iterację i założyć kilka cykli testowania i poprawiania rozwiązania.

## JAK PROTOTYPOWAĆ?

### 1. Wybierz pomysł do przetestowania

Zbierz wcześniej wygenerowane pomysły (np. z burzy mózgów), potem wybierz 1–3, które w opinii uczestników warto rozwinąć.

### 2. Zdecyduj, jaki typ prototypu będzie najlepszy, np.:

#### **rysunek** –

może być odpowiedni do przedstawienia planu skweru, mapy ścieżki użytkownika, plakatu,

#### **makieta** –

do modeli przestrzeni na zewnątrz oraz wewnątrz budynków, można ją wykonać np. z kartonu, klocków, modeliny,

#### **storyboard** –

np. symulacja procedury, obsługi klienta, zachowań ludzi w przestrzeni,

#### **prototyp cyfrowy** –

np. mock-up strony internetowej lub aplikacji.

### **3. Zrób pierwszą wersję prototypu**

- » używaj prostych materiałów (papier, pisaki, taśma, karton),
- » nie zakładaj stworzenia perfekcyjnego modelu – wystarczy, że będzie zrozumiała.

### **4. Przetestuj prototyp z przyszłymi użytkownikami rozwiązania**

- » poproś ludzi, by „skorzystalili” z prototypu i określili co myślą i czują, kiedy z niego korzystają,
- » obserwuj reakcje, pytaj:  
Co byś zmienił/a? Co działa? Co jest niejasne?

### **5. Zbieraj opinie i poprawiaj prototyp**

- » rób zdjęcia lub notuj uwagi,
- » przerób prototyp lub stwórz jego nową wersję uwzględniając zgłoszone opinie.



## Karta prototypu

### 1. Cel

Co chcemy pokazać, przetestować lub sprawdzić?

.....

### 2. Opis prototypu

Jak wygląda? Co przedstawia?

Z jakich elementów się składa?

.....

### 3. Użytkownicy / odbiorcy

Dla kogo jest ten prototyp?

Kto będzie z niego korzystał?

### 4. Obserwacje podczas testowania

Co zauważyliśmy? Jak reagowali uczestnicy?

.....

### 5. Opinie i komentarze użytkowników

Jakie padły sugestie, uwagi, pytania?

.....

### 6. Co warto poprawić lub zmienić?

.....

### 7. Wnioski

Czy pomysł ma potencjał? Jakie będą dalsze kroki?

## WIĘCEJ O PROTOTYPOWANIU:

- » <https://blog.logrocket.com/product-management/what-is-a-prototype/>
- » <https://www.lumitex.com/blog/prototyping-methodology>

---

## PRAKTYCZNE PORADY

- » NIE ZASTANAWIAJ SIĘ ZBYT DŁUGO, ZACZNIJ TWORZYĆ, NAWET PRZY BRAKU POCZUCIA PEWNOŚCI CO DO TEGO, CO ROBISZ. SAM FAKT WZIĘCIA DO RĄK MATERIAŁÓW POWINIEN POMÓC.
- » NIE POŚWIĘCAJ ZBYT DUŻO CZASU NA JEDEN PROTOTYP. PRZYSTĄP DO TWORZENIA KOLEJNEGO, GDY POCZUJESZ, ŻE ZACZYNASZ BYĆ EMOCJONALNIE ZWIĄZANY ZE SWOIM DZIEŁEM. PÓŹNIEJ WSZYSTKIE ZWERYFIKUJESZ.
- » TWÓRZ Z MYŚLĄ O UŻYTKOWNIKU. CO BĘDZIESZ TESTOWAĆ? JAKI RODZAJ ZACHOWANIA?
- » OKREŚL, CO TESTUJESZ ZA POMOCĄ DANEGO PROTOTYPU. KAŻDY PROTOTYP POWINIEN ODPOWIADAĆ NA KONKRETNE PYTANIE.

# PODSUMOWANIE

Dziesięć opisanych powyżej i przetestowanych w projekcie HEIsCITI narzędzi partycypacyjnych tworzy zestaw, który może być stosowany w różnego rodzaju procesach włączających społeczności. Sprawdzają się w projektowaniu rozwiązań dla zaniedbanych przestrzeni miejskich, ułatwiają współpracę użytkowników danych miejsc, władz miejskich, studentów, przedstawicieli uczelni, wspierają zacieśnianie więzów społecznych w czasach popandemicznych. Mogą one także być wykorzystywane w procesach edukacyjnych, mających na celu przygotowanie studentów i uczniów do świadomego i aktywnego współtworzenia rozwiązań dla lokalnych społeczności.

Wykorzystanie opisanych narzędzi zostało uwzględnione w scenariuszach konkretnych warsztatów, poświęconych różnym aspektom partycypacji (zał. nr 2).

Poniższe zestawienie przedstawionych w Przewodniku narzędzi partycypacyjnych pokazuje ich cel, zastosowanie, główne zalety i potencjalne ograniczenia (tab. nr 3).

# Tabela 3:

**Zestawienie cech wybranych  
narzędzi partycypacyjnych**



Narzędzie	Cel	Zastosowanie	Zalety	Ograniczenia / Ryzyka
Storytelling	Rozpoznanie potrzeb, wartości i historii lokalnej społeczności	Diagnoza społeczna; wzmacnianie tożsamości miejsca	Ułatwia zrozumienie emocjonalne, buduje empatię i kontekst	Trudności w systematyzacji danych; wymaga moderacji i analizy narracji
Mapa interesariuszy	Identyfikacja i analiza interesariuszy projektu	Planowanie zaangażowania; zarządzanie konfliktem; strategia komunikacji	Ułatwia zrozumienie wpływu i potrzeb różnych grup	Pominięcie ukrytych interesariuszy; subiektywna ocena wpływu
Mapowanie przestrzeni	Analiza przestrzeni i jej elementów systemowych	Planowanie przestrzenne; rewitalizacja; analiza funkcjonalna	Wizualne przedstawienie problemów i relacji przestrzennych	Może wymagać narzędzi graficznych; trudna w przypadku przestrzeni symbolicznych
Persona	Tworzenie fikcyjnych reprezentacji użytkowników końcowych	Projektowanie zorientowane na użytkownika; testowanie pomysłów	Ułatwia dopasowanie rozwiązań do realnych potrzeb	Zbyt uproszczony obraz; może nie oddać całej różnorodności grupy docelowej
Sondaż diagnostyczny	Zebrań danych ilościowych i jakościowych od społeczności	Diagnoza; monitoring potrzeb; planowanie strategiczne	Łączy obiektywizm danych liczbowych z emocjami i osobistymi doświadczeniami	Niska responsywność; ograniczenia wynikające z analizy danych jakościowych
Obserwacje	Obserwacja rzeczywistych zachowań ludzi i zachodzących interakcji	Diagnoza przestrzeni; analiza potrzeb użytkowników; testowanie rozwiązań	Autentyczność danych; niewerbalne informacje	Czasochłonność; subiektywizm obserwatora
Wyzwania i możliwości	Zidentyfikowanie barier i potencjałów projektu	Planowanie działań; priorytetyzacja interwencji; analiza ryzyka	Pozwala strategicznie zarządzać zmianą; tworzy realistyczny obraz sytuacji	Może prowadzić do „paraliżu analitycznego”, jeśli lista wyzwań nie zostanie poprawnie porządkowana
Warsztaty Charette	Warsztaty projektowe z udziałem interesariuszy	Partycypacyjne planowanie przestrzeni; rewitalizacja; trudne wyzwania społeczne	Wysoka efektywność grupowa; zaangażowanie wielu perspektyw	Wysokie wymagania organizacyjne; ryzyko dominacji ekspertów
Tworzenie pomysłów	Generowanie wielu kreatywnych rozwiązań	Wczesne fazy projektowania innowacyjnych rozwiązań	Pobudza kreatywność; tworzy różnorodne propozycje	Brak struktury może prowadzić do chaosu; trudność w selekcji wartościowych pomysłów
Prototypowanie	Tworzenie testowalnych wersji rozwiązań	Testowanie w praktyce; iteracyjne ulepszanie pomysłów	Umożliwia testy, otrzymanie opinii i poprawę rozwiązań	zasochłonność; błędne postrzeganie prototypu jako wersji finalnej; trudności prototypowania usług

Warto pamiętać, że skuteczność zaproponowanych narzędzi wzrasta, kiedy są one dobrane tak, by były dostosowane do uczestników procesu i do lokalnego kontekstu, kiedy opierają się na badaniach, łączą ze sobą, a ich użyciu towarzyszy uważność i refleksja.

**ŻYCZYMY POWODZENIA W PROWADZENIU  
PARTYCYPACYJNYCH PROCESÓW!**



## Załączniki

<b>Tytuł</b>	<b>Poza schematami: pierwsze kroki na drodze do sukcesu</b>
<b>Koordynator</b>	Magdalena Weinle i Viktoria Heinzl
<b>Czas trwania</b>	120 minut
<b>Cel</b>	Szczególnie w procesach innowacyjnych opartych na wyzwaniach należy opanować sztukę utrzymywania równowagi: wyzwania muszą być sformułowane tak precyzyjnie, jak to tylko możliwe, ale jednocześnie tak otwarcie i bezstronnie, jak to tylko możliwe. Nasze 90-minutowe spotkanie zapewni przegląd popularnych podejść i metod stosowanych w procesach innowacyjnych, ale będzie również zawierało pilne wezwanie do poważnego potraktowania pierwszych kroków. Nacisk zostanie położony na badanie problemów i odkrywanie potrzeb klientów.
<b>Metody</b>	Wykład online
<b>Efekty uczenia</b>	Po ukończeniu tego 120-minutowego wykładu online uczestnicy będą potrafili zrozumieć ... <ul style="list-style-type: none"> <li>- zasad i kluczowych pojęć związanych z otwartą innowacyjnością,</li> <li>- myślenia projektowego jako podejścia do rozwiązywania problemów skoncentrowanego na człowieku, uwzględniającego empatię i kreatywność,</li> <li>- kluczowe aspekty realizacji,</li> <li>- niezbędność identyfikacji i weryfikacji potrzeb klientów</li> <li>- oraz znaczenie skutecznego badania potrzeb poprzez badania, z wykorzystaniem odpowiednich metodologii.</li> </ul>

#### Zarys wykładu:

##### I. Wkład teoretyczny.

1. Zasady otwartej innowacyjności
2. Myślenie projektowe jako podejście zorientowane na człowieka
3. Efektywność w pigułce
4. Odkrywanie potrzeb klientów
5. Badanie potrzeb poprzez badania

##### II. Pytania i odpowiedzi + dyskusja

#### Referencje:

- Bason, C. (2018). Leading Public Design: Discovering human-centered governance. Bloomsbury Publishing.
- Blank, S. (2013). Dlaczego Lean Start-Up zmienia wszystko. Harvard Business Review, 91(5), 63-72.
- Brown, T. (2008). Myślenie projektowe. Harvard Business Review, 86(6), 84-92.
- Kouprie, M. i Sleeswijk Visser, F. (2009). Ramy empatii w projektowaniu: wkraczanie w życie użytkownika i wychodzenie z niego. Journal of Engineering Design, 20(5), 437-448.
- Maurya, A. (2012). Running Lean: Iterate from Plan A to a Plan That Works. O'Reilly Media.
- Osterwalder, A. i Pigneur, Y. (2010). Tworzenie modeli biznesowych: Podręcznik dla wizjonerów, rewolucjonistów i śmiałków. John Wiley & Sons.
- Sarasvathy, S. D. (2001). Przyczyna i skutek: w kierunku teoretycznego przejścia od ekonomicznej nieuchronności do przedsiębiorczej kontyngencji. Academy of Management Review, 26(2), 243-263.

<b>Tytuł</b>	Udział w działaniach społecznych
<b>Koordynator</b>	Uniwersytet im. Mykolas Romerisa
<b>Czas trwania</b>	2 godziny akademickie
<b>Cel</b>	Przedstawienie i omówienie modeli uczestnictwa oraz ich zastosowania w praktyce.
<b>Metody</b>	Wykład teoretyczny, zastosowanie praktyczne (gra 360 lub analiza przypadku), dyskusja, refleksja
<b>Efekty kształcenia</b>	Po zakończeniu wykładu uczestnicy będą: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ znać koncepcję i zasady modeli uczestnictwa</li> <li>➤ umieli stosować modele partycypacji</li> <li>➤ będą potrafili zastanowić się nad doświadczeniem edukacyjnym</li> </ul>

#### Zarys wykładu:

##### I. Wprowadzenie teoretyczne.

Wprowadzenie: Partycypacja w kontekście współpracy.

1. Socjologiczne i polityczne podejścia do uczestnictwa.
2. Modele uczestnictwa:
  - 2.1. Arnstein/Hart/inni – „Drabiny partycypacji”
  - 2.2. Treseder – „Stopnie partycypacji”
  - 2.3. Shier – „Ścieżki partycypacji”
  - 2.4. Rada Europy – „Ramy RMSOS”
  - 2.5. White – „Typologia interesów”
  - 2.6. Davies – „Macierz uczestnictwa”
  - 2.7. De Backer i Jans – „Trójkąt uczestnictwa”
  - 2.8. Rada Europy – Model sześćoetapowy

##### II. Praktyczne zastosowanie. Możliwe opcje:

Gra 360 uczestnictwa (Grace, Grace, 2017).

lub

Analiza przypadku (uczniowie otrzymują opis przypadku, wybierają jeden model uczestnictwa i oceniają, jaki poziom uczestnictwa jest w nim odzwierciedlony).

##### III. Dyskusja. Najważniejsze wnioski.

##### IV. Refleksja. Mała zmiana na dziś.

#### Referencje:

1. Bellacasa, M. P. (2017) *Matters of Care: Speculative Ethics in More Than Human Worlds*. Minneapolis i Londyn: University of Minnesota Press.
2. Dupret, K., Umantseva, A., Lazoroska, D. i Eschweiler, J. (2023). *Współpraca badawcza na rzecz zaangażowania społecznego i innowacji społecznych: wytyczne i refleksje dotyczące najlepszych praktyk*. Roskilde Universitet.
3. Grace J., Grace P. (2017). Podręcznik uczestnictwa.

## Formuła treści wykładów – LAMA

<b>Tytuł</b>	Udział w praktyce – studium przypadku, narzędzia i metody
<b>Koordinator</b>	LAMA impresa sociale
<b>Czas trwania</b>	2 godz.
<b>Cel</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Zwiększenie świadomości studentów na temat procesów partycypacyjnych poprzez przedstawienie rzeczywistego studium przypadku: Montagna Prossima</li><li>● Zapoznanie studentów z zestawem narzędzi, które będą wykorzystywane podczas praktycznych warsztatów w ramach kursu HEIsCITI</li><li>● Stworzenie możliwości dialogu z ekspertem w zakresie ścieżek partycypacyjnych z administracją publiczną i społecznościami</li></ul>
<b>Metody</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Przedstawienie prelegenta i zakresu wykładu</li><li>● Prezentacja rzeczywistego studium przypadku ścieżki partycypacyjnej przeprowadzonej przez LAMA w pobliżu Florencji we Włoszech (proces partycypacyjny Montagna Prossima)</li><li>● Przegląd zestawu narzędzi, które będą wykorzystywane przez studentów podczas warsztatów w ramach trzech pilotażowych projektów</li><li>● Dyskusja (pytania i odpowiedzi)</li></ul>
<b>Efekty uczenia się</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Zwiększona świadomość na temat praktyki uczestnictwa w programach publicznych.</li><li>● Zdobyte wiedzy na temat dostarczonego zestawu narzędzi: jak, kiedy i dlaczego należy je stosować w ścieżce partycypacyjnej.</li><li>● Wzbogacenie dialogu i dyskusji na temat praktycznych aspektów związanych z wdrażaniem rzeczywistych ścieżek partycypacyjnych.</li></ul>

### Zarys wykładu:

#### I. Wkład teoretyczny.

Wprowadzenie dotyczące zakresu wykładu i jego treści

Prezentacja prawdziwego studium przypadku: Montagna Prossima, ścieżka partycypacyjna realizowana przez LAMA oraz gminy Londa i San Godenzo, dwa małe miasteczka położone w górach otaczających Florencję (Włochy).

Przegląd zestawu narzędzi, które będą wykorzystywane przez studentów podczas warsztatów w trzech pilotażowych projektach.

#### 1. Scenariusz

1.1. Określ swoje wyzwanie projektowe

1.2. Narzędzie do badań wtórnych

#### 2. Mapa

2.1. Mapowanie interesariuszy

2.2. Wyzwania i możliwości

#### 3. Przygotuj się do udziału

3.1. Techniki uczestnictwa społecznego (lista)

3.2. Szablon przewodnika po uczestnictwie

#### 4. Angażowanie społeczności

4.1. Narzędzie strategii komunikacyjnej

#### 5. Słuchaj i dyskutuj

5.1. Przewodnik po umiejętnościach facylitacyjnych

5.2. Teoria U – poziom słuchania

## **6. Wspólne projektowanie rozwiązań**

6.1. Narzędzia i metody współprojektowania

6.2. Podejście portfelowe

## **7. Prezentacja**

7.1. Szablon prezentacji

7.2. Technika World Café

## **III. Dyskusja. Najważniejsze wnioski**

Pytania i odpowiedzi

## **IV. Wnioski**

<b>Tytuł</b>	<b>Zaangażowanie obywateli w rozwój gmin i miast – przypadek rewitalizacji w Polsce</b>
<b>Koordynator</b>	Joanna Kurowska-Pysz
<b>Czas trwania</b>	120 minut
<b>Cel</b>	Wykład ma na celu poszerzenie wiedzy i świadomości studentów na temat partycypacyjnych i lokalnych podejść wspierających społeczeństwo obywatelskie. Tłem dla analizy różnych procesów, metod i narzędzi partycypacyjnych jest rewitalizacja opuszczonych obszarów, jeden z najczęstszych przykładów interwencji wymagającej zaangażowania społeczeństwa obywatelskiego. Nacisk kładziony jest na diagnozę problemów przy użyciu różnych metod partycypacyjnych, angażowanie różnych grup interesariuszy i zapewnienie dostosowanej do ich potrzeb komunikacji z nimi.
<b>Metody</b>	Wykład online, prezentacja PPT
<b>Efekty</b>	Po ukończeniu tego 120-minutowego wykładu online uczestnicy będą potrafili zrozumieć ... <ul style="list-style-type: none"> <li>- koncepcji rewitalizacji terenów opuszczonych oraz problemów marginalizacji społeczno-gospodarczej niektórych obszarów peryferyjnych,</li> <li>- zasady zachowania równowagi wymagane przy wprowadzaniu procesu rewitalizacji na danym obszarze,</li> <li>- kluczowe etapy opracowywania interwencji rewitalizacyjnej,</li> <li>- istota rozwoju podejść partycypacyjnych i opartych na miejscu,</li> <li>- główne grupy interesariuszy w procesach rewitalizacji,</li> <li>- różnorodne metody i narzędzia partycypacyjne oraz komunikacyjne,</li> <li>- przeszkody we wdrażaniu podejścia partycypacyjnego.</li> </ul>

#### Zarys wykładu:

##### I. Wkład teoretyczny.

1. Zasady rewitalizacji
2. Kluczowe etapy opracowywania interwencji rewitalizacyjnej
3. Istota podejścia partycypacyjnego i opartego na miejscu
4. Różnorodność interesariuszy i wyzwania związane z komunikacją z nimi.
5. Wybrane metody i narzędzia partycypacyjne oraz komunikacyjne oraz ich ograniczenia.

##### II. Pytania i odpowiedzi + dyskusja

#### Referencje:

1. Onyszkiewicz, J., & Sadowski, K. (2022). Propozycje rewitalizacji prefabrykowanych fasad budynków w kontekście zasad zrównoważonego rozwoju i partycypacji społecznej. *Journal of Building Engineering*, 46, 103713.
2. Dentinho, T. P., Kopczewska, K., De Francesco, G., Pascariu, G. C., Kourtit, K., Nijkamp, P., ... & Türk, U. (2023). Cele zrównoważonego rozwoju. Ludzie i miejsca wybierają to, czego nie mają. W: *Odporność i rozwój regionalny* (s. 169-188). Wydawnictwo Edward Elgar Publishing.
3. Ergashev, I. (2021). Społeczeństwo obywatelskie i młodzież. *Nauka i edukacja*, 2(2), 282-284.
4. Castelnovo, W., Misuraca, G. i Savoldelli, A. (2016). Zarządzanie inteligentnymi miastami: potrzeba holistycznego podejścia do oceny partycypacyjnego kształtowania polityki miejskiej. *Social Science Computer Review*, 34(6), 724-739.
5. Crosby, N., Kelly, J. M. i Schaefer, P. (2015). Panele obywatelskie: nowe podejście do partycypacji obywatelskiej. W: *The Age of Direct Citizen Participation* (s. 266-278). Routledge.
6. Hurlbert, M. i Gupta, J. (2015). Podzielona drabina partycypacji: narzędzie diagnostyczne, strategiczne i ewaluacyjne służące do oceny, kiedy partycypacja jest konieczna. *Environmental Science & Policy*, 50, 100-113.

**Temat:**

**Zaangażowanie obywatelskie (Civic Engagement) - jak identyfikować grupy docelowe interesariuszy w procesach społecznych?**

**Cel ogólny zajęć:**

Przedstawienie uczestnikom znaczenia zaangażowania obywatelskiego w kształtowaniu i poprawie lokalnego środowiska, a także rozwój umiejętności i postaw związanych z identyfikacją różnych grup interesariuszy przy użyciu mapy interesariuszy, a także zbadaniem ich potrzeb.

**Zakres zajęć:**

1. Wprowadzenie do tematyki zaangażowania obywatelskiego
2. Rola zaangażowania obywatelskiego w kształtowaniu i poprawie środowiska lokalnego
3. Czynniki wpływające na poziom zaangażowania społecznego w procesy partycypacyjne
3. Mapa interesariuszy jako narzędzie partycypacji obywatelskiej
4. Identyfikacja różnych grup interesariuszy w oparciu o mapę interesariuszy poprzez określenie ich relacji z analizowanym zagadnieniem (bliskość).
5. Diagnoza potrzeb różnych grup interesariuszy w kontekście analizowanego zagadnienia.

**Łączny czas trwania zajęć:**

180 minut, w tym: część teoretyczna - 60 minut oraz część praktyczna – 120 minut

**Efekty kształcenia osiągnięte w ramach zajęć:**

Obszary kształcenia	Efekty kształcenia	Sposób weryfikacji efektów kształcenia
Wiedza	1. Student / uczeń ma podstawową wiedzę na temat zaangażowania obywatelskiego i jego roli w rozwoju lokalnym	Dyskusja podczas zajęć m.in. po części teoretycznej i w ramach podsumowania
	2. Student / uczeń zna podstawowe czynniki wpływające na zainteresowanie interesariuszy partycypacją obywatelską	
	3. Student / uczeń zna zasady wykorzystania mapy interesariuszy jako narzędzia partycypacji obywatelskiej	
Umiejętności i postawy	1. Student / uczeń potrafi zidentyfikować podstawowe grupy interesariuszy i wskazać ich potrzeby w odniesieniu do analizowanego zagadnienia	Ocena prezentacji wykonywanych w zespołach w ramach ćwiczenia
	2. Student / uczeń potrafi ocenić relacje podstawowych grup interesariuszy wobec analizowanego zagadnienia (bliskość)	
	3. Student / uczeń potrafi ocenić opracować prostą mapę interesariuszy	

## Plan zajęć

### I. Wprowadzenie do tematu (45 minut)

Powitanie uczestników:

Przedstawienie celów i planu zajęć.

Wprowadzenie teoretyczne do zajęć (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia)

*Zaangażowanie obywatelskie, inaczej partycypacja obywatelska, to aktywny udział mieszkańców w działaniach na rzecz swojego otoczenia, społeczności lub lokalnego środowiska.*

*Partycypacja obywatelska może przyjmować różne formy – od wolontariatu, przez udział w konsultacjach społecznych, po inicjatywy obywatelskie mające na celu rozwiązanie konkretnych problemów lokalnych.*

*Zaangażowanie obywatelskie jest kluczowe dla budowy świadomego społeczeństwa, które bierze odpowiedzialność za swoje otoczenie oraz je współtworzy. To nie tylko sposób na poprawę jakości życia, ale również na wzmocnianie więzi społecznych, rozwijanie poczucia wspólnoty i zwiększanie transparentności procesów decyzyjnych. Dzięki zaangażowaniu obywatelskiemu ludzie stają się współtwórcami zmian, a nie tylko ich biernymi obserwatorami czy też odbiorcami ich rezultatów.*

*Zaangażowanie obywatelskie to potężne narzędzie zmiany. Wzmacnia demokratyczne fundamenty społeczeństw i pozwala obywatelom wpływać na sprawy, które bezpośrednio ich dotyczą. Angażując się w działania partycypacyjne, każdy może stać się architektem swojego otoczenia i przyszłości społeczności, w której żyje. Dotyczy to różnych grup społecznych i wiekowych, w tym także dzieci, młodzieży i młodych dorosłych. To właśnie młodsze pokolenie powinno włączać się we współprojektowanie przestrzeni, procesów i działań, które będą miały dla ogromne znaczenie dla jego przyszłości zawodowej, społecznej i osobistej, gdyż dotyczą środowiska w którym będzie ono funkcjonować przez wiele kolejnych lat.*

*Promowanie partycypacji społecznej niesie ze sobą szereg wyzwań, które wynikają zarówno z uwarunkowań społecznych, jak i indywidualnych postaw obywateli. Obywatele nie zawsze są chętni, aby angażować się społecznie, czasami brakuje lidera lub sprawa, którą społeczność lokalna powinna się zająć jest jej przedstawiana w zniekształconym świetle. Pobudzanie zaangażowania społecznego leży w interesie zarówno władz samorządowych i innych lokalnych interesariuszy np. organizacji pozarządowych lub biznesu. Zaangażowanie całego społeczeństwa w procesy partycypacyjne pomaga wypracować lepsze rozwiązania, gdyż to właśnie obywatele powinni odgrywać istotną rolę we współkreowaniu procesów społecznych, ekonomicznych czy środowiskowych w swoim otoczeniu.*

*Rozwijając partycypację obywatelską na najbardziej typowe czynniki ograniczające zaangażowanie społeczne, które negatywnie wpływają na motywacje obywateli do udziału w takich działaniach. Znajomość tych zagadnień znacznie ułatwia planowanie i realizację procesów partycypacyjnych w sposób zapewniający możliwie najbardziej angażujący udział całej społeczności lokalnej. Są to m.in. wymienione niżej czynniki.*

#### *A. Brak zainteresowania społecznego działaniami partycypacyjnymi i brak świadomości ich wpływu na życie wspólnoty lokalnej*

*Wiele osób nie zdaje sobie sprawy, jak ważny jest ich udział w procesach decyzyjnych dotyczących ich otoczenia. Niewystarczająca wiedza obywateli o możliwościach wpływu na lokalne działania lub brak przekonania, że ich głos ma znaczenie, prowadzi do bierności, która dla silnych interesariuszy lokalnych może stać się zachętą i pretekstem do tego, aby w przyszłości zupełnie pomijać zdanie społeczności lokalnej.*

#### *B. Niewłaściwa komunikacja z interesariuszami*

*Brak skutecznych narzędzi komunikacji między władzami, instytucjami publicznymi, organizacjami społecznymi, biznesem i mieszkańcami może utrudniać promowanie partycypacji i jej rozwój w społeczności lokalnej. Obywatele powinni być skutecznie informowani o działaniach, które wymagają przynajmniej zasięgnięcia ich opinii, a optymalnie także uczynienia ich współkreatorami zmian. Obywatele powinni znać swoje prawa w tym zakresie, ale zarazem powinni poczuwać się do obowiązku włączenia się w dyskusję o sprawach lokalnych, co wymaga z ich strony znajomości przynajmniej podstawowych narzędzi partycypacji. Niewystarczająco czytelne przekazy ze strony władz lub trudność w dotarciu z przekazem do różnych grup społecznych stanowią istotne bariery i ograniczenia w zaangażowaniu mieszkańców w sprawy lokalne.*

#### *C. Różnorodność interesariuszy i ich potrzeb*

*Współczesne społeczeństwo współtworzy kilka pokoleń obywateli, którzy charakteryzują się dużą różnorodnością cech demograficznych i społecznych, prezentują także odmienne punkty widzenia, oczekiwania i potrzeby. Te różnice są często trudne do pogodzenia. Oprócz mieszkańców, w każdym środowisku lokalnym wyróżnić można przynajmniej kilka wiodących grup interesariuszy, którzy również chcą wpływać na różnego typu działania, reprezentując przy tym swoje interesy. Są to m.in. organizacje pozarządowe, przedsiębiorstwa, władze lokalne i instytucje publiczne, a także różne specyficzne podmioty, takie jak np. spółdzielnie mieszkaniowe, parafie i związki wyznaniowe, grupy nieformalne czy też kluby sportowe. Różnice potrzeb i punktów widzenia, wywołujące konflikty interesów między mieszkańcami, a pozostałymi interesariuszami mogą utrudniać współpracę.*

#### *D. Niska motywacja do działania*

*Brak szybkich efektów działań partycypacyjnych czy też brak zrozumienia dla ograniczeń w realizacji postulatów obywatelskich może powodować frustrację i zniechęcenie obywateli do dalszego angażowania się w takie przedsięwzięcia. Często w społeczeństwach lokalnych brakuje także przekonania o znaczeniu siły głosu obywatelskiego, co demotywuje i potęguje bierność. Dlatego dojrzała partycypacja zawsze powinna być poprzedzona efektywną edukacją obywatelską, która pozwala interesariuszom właściwie rozeznąć realne możliwości wpływu na określone sytuacje oraz ocenić czas, jaki jest niezbędny, aby podejmowane działania mogły przynieść rezultaty. Z drugiej strony mylne rozumienie istoty problemów społecznych, może powodować błędne przekonanie obywateli o swojej bezwzględnej sprawczości w tym zakresie. W takich sytuacjach rozczarowanie brakiem uwzględnienia postulatów społecznych przez władze lokalne może zniechęcić do udziału w kolejnych działaniach partycypacyjnych w przyszłości. Warto pamiętać, iż niektóre procesy decyzyjne są długotrwałe, często wymagają cierpliwości, co dla interesariuszy oczekujących szybkich zmian jest często trudne do zaakceptowania.*

#### *E. Różnice społeczne i bariery komunikacyjne w społeczności lokalnej*

*Żyjemy w coraz bardziej różnorodnym społeczeństwie, w którym uwidaczniają się różnice kulturowe, pokoleniowe i światopoglądowe, a także różnice dotyczące codziennego funkcjonowania obywateli np. w stylu życia, poziomie kompetencji cyfrowych czy korzystaniu z mediów społecznościowych. Wszystkie takie różnice, a wielu przypadkach także wynikające z nich odmienne punkty widzenia na różne sprawy i generowane przez te różnice bariery komunikacyjne wpływają na poziom zaangażowania obywateli w sprawy lokalne. Starsze pokolenia jest przeważnie bardziej*

*konserwatywne i może być mniej otwarte na nowe formy uczestnictwa w partycypacji np. wykorzystanie mediów społecznościowych jako kanału komunikacji z obywatelami. Z kolei osoby młodsze mogą preferować działania online, co jednak wiąże się z większą anonimowością, ale jednocześnie ogranicza kontakt bezpośredni. Inną barierą, która może wynikać z wielokulturowości jest niedostateczna znajomość języka lokalnego, która w przypadku niektórych członków społecznych lokalnych (np. migrantów) może utrudniać komunikację. Różnice zdań wynikające np. z odmiennego światopoglądu, które często przekładają się także na podejście do spraw lokalnych, powinny być zawsze dyskutowane z szacunkiem i respektowaniem praw każdego obywatela, co wymaga także edukacji w zakresie odpowiedniej kultury debaty publicznej.*

#### *F. Niedobór zasobów i brak czasu na działania partycypacyjne*

*Ograniczone środki finansowe samorządów lokalnych na prowadzenie kompleksowych działań partycypacyjnych, lub też brak czasu na takie działania, wymuszony np. harmonogramem realizacji projektu lub biegiem terminów urzędowych, to często istotne ograniczenia, z którymi mierzą się społeczności lokalne chcące współdecydować o istotnych dla siebie sprawach. Aby prowadzić działania partycypacyjne w sposób zapewniający równość głosu, należy zadbać o możliwe pełny i równy dostęp wszystkich zainteresowanych do dyskusji społecznej. Wyraża się to m.in. w zróżnicowaniu form partycypacji (np. działania online i działania stacjonarne), zapewnieniu odpowiednio długiego czasu na skorzystanie przez obywateli z prawa do zabrania głosu czy też ułatwienie udziału w działaniach partycypacyjnych np. poprzez likwidację barier architektonicznych.*

#### *G. Słaba znajomość metod i narzędzi partycypacyjnych wśród obywateli*

*Nie wszyscy obywatele są wystarczająco dobrze zaznajomieni z metodami i narzędziami partycypacji, z których powinni skorzystać aby zabrać głos w sprawach społecznych. Władze lokalne, którym zależy na angażowaniu obywateli we współdecydowanie o kluczowych projektach, inicjatywach, zmianach w prawie lokalnym itp. powinny zadbać o to, aby każdy miał okazję zapoznać się z zasadami partycypacji społecznej w sposób dla niego przystępny i zrozumiały, niekoniecznie przy użyciu specjalistycznego języka czy w oparciu o formalne dokumenty urzędowe. Najważniejsze jest to, aby mieszkańcy poczuli się pełnoprawnymi uczestnikami procesu współdecydowania o istotnych dla nich sprawach, a wszelkie niezrozumiałe dla nich kwestie mogli na bieżąco wyjaśniać z przedstawicielami władz lokalnych, którzy będą właściwie przygotowani do komunikacji z mieszkańcami. Niektóre metody i narzędzia partycypacyjne, takie jak prototypowanie, czy też np. storytelling mogą być dla niektórych grup mieszkańców zbyt skomplikowane. Przygotowanie ich do użycia w sposób przystępny dla mieszkańców oraz edukacja obywatelska w tym zakresie są kluczowe.*

*Pomimo tych wyzwań, promowanie partycypacji społecznej jest niezbędne dla budowania zrównoważonych i aktywnych społeczności. Kluczem do przewyciężenia wszelkich ograniczeń i barier w procesach partycypacyjnych są edukacja, komunikacja, oraz systematyczne budowanie zaufania między mieszkańcami i pozostałymi grupami interesariuszy, a lokalnymi władzami.*

#### **Materiały uzupełniające do części teoretycznej (rozwijające wiedzę):**

1. Dokumentacja projektu, w tym:

część 1 – Methodology for creating and teaching a course: Participatory approach to cities development.

część 2 – Tools for citizen engagement and community empowerment

część 3 – Guidelines and policy recommendations for local/regional authorities on: How to work with citizens.

załącznik – studia przypadku

2. Materiały dostępne w Internecie:

Projekt: Better Reykjavik, Island

<https://oecd-opsi.org/innovations/better-reykjavik/>

Projekt: Swachh Bharat Abhiyan, India

<https://swachhbharatmission.ddws.gov.in/>

Artykuł naukowy: Madej, M. (2019). Participatory budgeting in the major cities in Poland—Case study of 2018 editions. *Politics in Central Europe*, 15(2), 257-277.

DOI: 10.2478/pce-2019-0017

## II. Sesja pytań i odpowiedzi (15 minut)

Prowadzący podejmuje dyskusję z uczestnikami zajęć, aby upewnić się, że rozumieją prezentowane treści, a także zachęca ich do zadawania pytań i dzielenia się własnymi opiniami oraz doświadczeniami dotyczącymi zaangażowania obywatelskiego.

## III. Ćwiczenie (60 minut)

### Mapa interesariuszy jako narzędzie wspierające zaangażowanie obywateli

Wprowadzenie do ćwiczenia (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia, 15 minut)

*Mapa interesariuszy to wizualne narzędzie, które pozwala zidentyfikować i zrozumieć osoby, grupy lub organizacje, których dotyczy projekt np. z uwagi na to, iż mają one wpływ na dany projekt lub znajdują się w obszarze pozytywnego lub negatywnego oddziaływania projektu. Dzięki temu narzędziu możemy zrozumieć strukturę społeczną projektu, określić głównych aktorów oraz ich interesy, potrzeby i potencjalne konflikty. Aby zrozumieć, jak budować zaangażowanie obywatelskie przy pomocy mapy interesariuszy należy określić, na jakim poziomie relacji (bliskość) poszczególne grupy interesariuszy pozostają w stosunku do procesu lub sytuacji, który jest przedmiotem analizy. Wykorzystanie mapy, jako narzędzia analizy interesariuszy może wnieść do procesu partycypacji co najmniej poniższe korzyści.*

#### A. Zrozumienie różnorodności interesariuszy

*Mapa pozwala w prosty sposób zobaczyć, kto jest lub powinien być zaangażowany w działania partycypacyjne – od mieszkańców przez władze lokalne po organizacje pozarządowe i przedsiębiorstwa. Dzięki temu można uwzględnić specyfikę i potrzeby każdej grupy w procesie decyzyjnym.*

#### B. Ułatwienie komunikacji

*Wiedza o kluczowych interesariuszach pomaga wybrać najwłaściwsze metody i narzędzia partycypacyjne, uwzględniając możliwości uczestników (np. zdecydować w kwestii proporcji działań partycypacyjnych stacjonarnych lub online, działań realizowanych w sposób tradycyjny i działań prowadzonych w mediach społecznościowych itp.). Takie podejście zapewni transparentność i zbuduje zaufanie między uczestnikami procesu.*

#### C. Rozwiązywanie konfliktów

*Wiedza o interesariuszach objętych działaniami partycypacyjnymi pozwala na identyfikację potencjalnych źródeł nieporozumień między różnymi grupami oraz wczesne opracowanie strategii ich łagodzenia i zapobiegania eskalacji problemów.*

#### D. Promowanie partycypacji

*Opracowanie mapy interesariuszy pozwala holistycznie spojrzeć na przekrój i specyfikę grup docelowych uczestników procesów partycypacyjnych, co umożliwia właśnie opracowanie mapy. Mapa można efektywniej angażować różne grupy w procesy partycypacyjne, oferując im jasną rolę i konkretne korzyści z uczestnictwa w projekcie.*

## Praca w grupach – mapowanie interesariuszy w praktyce (45 minut)

### Zadania prowadzącego zajęcia:

1. Przedstawienie uczestnikom zajęć wzoru mapy interesariuszy, dostępnego w dokumentacji projektu (część 2 – Tools for citizen engagement and community empowerment) i objaśnienie budowy mapy.
2. Podzielenie uczestników zajęć na maksymalnie trzy zespoły, które otrzymują założenia dotyczące konkretnych inicjatyw społecznych, wymagających dobrego rozpoznania interesariuszy oraz ich potrzeb (Zespół A, Zespół B i Zespół C).
3. Bieżące konsultowanie zadań realizowanych przez poszczególne zespoły.

### Zadania uczestników poszczególnych zespołów:

1. Identyfikacja wszystkich grup interesariuszy, których dotyczy analizowane zagadnienie.
2. Określenie stopnia bliskości (poziomu relacji) poszczególnych grup interesariuszy w stosunku do zagadnienia będącego przedmiotem analizy i uzasadnienie w oparciu o analizę potrzeb tych grup.
3. Opracowanie mapy interesariuszy uwzględniającej wszystkie zidentyfikowane grupy interesariuszy.
4. Przygotowanie się do prezentacji mapy interesariuszy dla pozostałych grup z uwzględnieniem podziału ról w zespole

### Założenia dotyczące trzech inicjatyw społecznych, wymagających dobrego rozpoznania interesariuszy oraz ich potrzeb.

#### **Zespół A. Rewitalizacja przestrzeni publicznej**

*W jednym z polskich miast planuje się przeprowadzić rewitalizację zaniedbanego parku, aby przywrócić go do użytku mieszkańców i poprawić estetykę przestrzeni publicznej. Władze lokalne chcą jak najlepiej wykorzystać przestrzeń parku i proponują wprowadzić do tego miejsca różnorodne funkcje np. rekreacyjną, gastronomiczną, ekspozycyjną, integracyjną itp.*

*Wstępnie zidentyfikowano następujące grupy interesariuszy tego procesu:*

- mieszkańcy: osoby korzystające z parku jako miejsca rekreacji i relaksu;
- władze miasta: decydenci odpowiedzialni za finansowanie projektu;
- organizacje ekologiczne: podmioty doradzające w sprawie zrównoważonej rewitalizacji.

*Wiadomo, że mieszkańcom szczególnie zależy na zapewnieniu przestrzeni do zabawy i wypoczynku dla dzieci, organizacjom ekologicznym – na zachowaniu zieleni, zaś władzom – na uporządkowaniu parku i stworzeniu przy parku strefy gastronomicznej oraz parkingu.*

#### **Zespół B. Organizacja wydarzeń kulturalnych**

*W małej peryferyjnej miejscowości szybko postępuje wyludnienie i zanikają więzi społeczne. Władze lokalne zaproponowały organizację weekendowego wydarzenia kulturalnego, którego tematem byłaby prezentacja lokalnych twórców kultury.*

*Wstępnie zidentyfikowano następujące grupy interesariuszy:*

- władze lokalne: burmistrz i radni;
- mieszkańcy: uczestnicy wydarzenia;
- lokalny biznes - potencjalni sponsorzy lub dostawcy usług;
- lokalni artyści – potencjalni bohaterowie wydarzenia.

*Poza władzami lokalnymi, które dzięki temu wydarzeniu chcą zintegrować lokalną społeczność, najbardziej zainteresowani tym przedsięwzięciem są lokali artyści, liczący na promocję swojej twórczości i uzyskanie większej rozpoznawalności w społeczności lokalnej. Z kolei mieszkańcy oczekują dobrej zabawy i możliwości miłego spędzenia czasu w sąsiedzkim gronie. Lokalne firmy oczekują możliwości promocji, rozgłosu i uznania w zamian za wsparcie imprezy.*

### **Zespół C. Rozwój komunikacji publicznej**

*W wykluczonej dotychczas komunikacyjnie dzielnicy miasta planowane jest uruchomienie nowej linii autobusowej. Trwają prace nad ustaleniem jej przebiegu, określeniem lokalizacji przystanków oraz zakupem taboru autobusowego.*

*Wstępnie zidentyfikowano następujące grupy interesariuszy:*

- władze lokalne rozwijające publiczny transport komunalny;
- mieszkańcy dzielnicy dojeżdżający do centrum miasta w różnych celach;
- lokalne firmy zainteresowane rozwojem transportu publicznego na potrzeby pracowników i klientów;
- ekolodzy: grupy promujące przyjazne środowisku rozwiązania komunikacyjne.

*Wszyscy dostrzegają potrzebę rozwoju komunikacji publicznej w peryferyjnej dzielnicy, ale interesy i oczekiwania poszczególnych grup interesariuszy są zróżnicowane np. mieszkańcy oczekują jak największej liczby kursów w ciągu dnia, lokalne firmy zainteresowane są lokalizacją przystanków blisko swoich siedzib; ekolodzy oczekują zakupu autobusów zeroemisyjnych, a władze lokalne muszą brać pod uwagę możliwości budżetowe, które nie pozwalają na spełnienie wszystkich oczekiwań.*

## **IV. Prezentacja wyników pracy zespołów realizujących ćwiczenie (30 minut)**

Każdy zespół prezentuje i objaśnia sposób przygotowania mapy interesariuszy dla analizowanego przykładu, z uzasadnieniem przyjętego stopnia relacji (bliskości) i zidentyfikowanych potrzeb interesariuszy. Po zakończeniu każdej z prezentacji pozostali uczestnicy zajęć i prowadzący mogą zadawać pytania, aby lepiej zrozumieć rezultaty pracy każdego zespołu. Prowadzący zadaje uczestnikom prezentacji dodatkowe pytania sprawdzające ich wiedzę nabytą podczas zajęć.

## **V. Ocena pracy zespołów przez prowadzącego zajęcia (15 minut)**

Prowadzący powinien ocenić prezentacje uczestników zajęć kierując się następującymi kryteriami:

- kompletność przedstawienia grup interesariuszy w stosunku do analizowanego zagadnienia
- prawidłowość określenia stopnia relacji poszczególnych grup interesariuszy z analizowanym zagadnieniem (bliskość)
- prawidłowość określenia potrzeb poszczególnych grup interesariuszy
- zaangażowanie poszczególnych członków zespołu.

Każdy zespół otrzymuje ustny feedback od prowadzącego.

## **VI. Podsumowanie (15 minut)**

**Główne wnioski z zajęć (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia)**

*Zaangażowanie obywatelskie, lub inaczej partycypacja obywatelska, oznacza aktywny udział mieszkańców w działaniach na rzecz swojego otoczenia. Może ono przyjmować różne formy (np. wolontariat, konsultacje społeczne czy inicjatywy obywatelskie) i jest kluczowe dla budowy świadomego społeczeństwa, które współtworzy swoje otoczenie, wzmacnia więzi społeczne i poprawia jakość życia. Partycypacja pozwala obywatelom wpływać na lokalne sprawy, stając się współtwórcami zmian. Wybrane wyzwania związane z partycypacją obywatelską:*

1. *Brak zainteresowania i świadomości – obywatele często nie zdają sobie sprawy z wpływu swoich działań na społeczność.*
2. *Niewłaściwa komunikacja – problemy w przepływie informacji między władzami a mieszkańcami utrudniają zaangażowanie.*
3. *Różnorodność interesariuszy – konflikty interesów między grupami społecznymi i instytucjami mogą utrudniać współpracę.*
4. *Niska motywacja – brak szybkich efektów działań demotywuje, prowadzi do frustracji i zniechęcenia.*

5. *Różnice społeczne i bariery komunikacyjne – kulturowe, pokoleniowe i językowe różnice mogą utrudniać dialog społeczny lub znacznie ograniczać jego efektywność.*
6. *Niedobór zasobów – brak czasu i środków finansowych ogranicza działania partycypacyjne, co jest przede wszystkim wyzwaniem dla władz lokalnych.*
7. *Słaba znajomość narzędzi partycypacyjnych – obywatele często nie wiedzą, jak skutecznie uczestniczyć w procesach decyzyjnych, co może ich do tego zniechęcać.*

*Pomimo tych trudności, rozwój partycypacji obywatelskiej jest kluczowy dla budowania zrównoważonych społeczności. Wymaga to edukacji, efektywnej komunikacji oraz budowania zaufania między mieszkańcami a władzami lokalnymi. Jednym z pierwszych kroków na tej ścieżce jest zdefiniowanie grup docelowych interesariuszy, którzy powinni być zaangażowani w działania społeczne oraz określenie stopnia ich relacji (bliskość) w stosunku do analizowanej kwestii. W tym celu można się posłużyć mapą interesariuszy.*

*Mapa interesariuszy to narzędzie wizualne, które pomaga zidentyfikować osoby, grupy lub organizacje związane z projektem, uwzględniając ich wpływ, interesy i potencjalne konflikty. Umożliwia analizę relacji między interesariuszami a procesem, wspierając budowanie zaangażowania obywatelskiego. Wykorzystanie mapy interesariuszy w procesach społecznych może przynieść szereg korzyści, w tym:*

1. *Zrozumienie różnorodności: Ułatwia identyfikację zaangażowanych grup (np. mieszkańcy, władze lokalne, organizacje pozarządowe) oraz uwzględnienie ich potrzeb w procesie decyzyjnym.*
2. *Ułatwienie komunikacji: Pomaga dobrać odpowiednie metody partycypacyjne (stacjonarne, online, tradycyjne czy wykorzystujące media społecznościowe), co zwiększa transparentność i buduje zaufanie.*
3. *Rozwiązywanie konfliktów: Pozwala przewidzieć źródła nieporozumień i opracować strategie ich łagodzenia lub przeciwdziałania im.*
4. *Promowanie partycypacji: Dzięki holistycznemu podejściu umożliwia efektywne zaangażowanie grup docelowych, oferując im jasne role i korzyści z uczestnictwa.*

**Temat:****Organizacje pozarządowe jako mediatorzy w procesach uczestnictwa obywatelskiego****Cel ogólny zajęć:**

Przedstawienie uczestnikom roli i znaczenia organizacji pozarządowych w procesach uczestnictwa obywatelskiego, ze szczególnym uwzględnieniem ich zadań mediacyjnych, a także rozwój umiejętności i postaw związanych z wykorzystaniem narzędzia do mapowania w procesach projektowych, w celu wizualizacji i analizy powiązań między różnymi elementami systemu, przestrzeni lub procesu np. relacji między interesariuszami i działaniami wspierających proces uczestnictwa obywatelskiego.

**Zakres zajęć:**

1. Wprowadzenie do tematyki uczestnictwa obywatelskiego
2. Znaczenie organizacji pozarządowych w partycypacji społecznej
3. Rola organizacji pozarządowych w animowaniu procesu uczestnictwa obywatelskiego
4. Mapowanie problemów i relacji oraz projektowanie działań wspierających proces uczestnictwa obywatelskiego.

**Łączny czas trwania zajęć:**

180 minut, w tym: część teoretyczna - 60 minut oraz część praktyczna – 120 minut

**Efekty kształcenia osiągnięte w ramach zajęć:**

Obszary kształcenia	Efekty kształcenia	Sposób weryfikacji efektów kształcenia
Wiedza	1. Student / uczeń ma podstawową wiedzę na temat procesu uczestnictwa obywatelskiego i jego formach	Dyskusja podczas zajęć m.in. po części teoretycznej i w ramach podsumowania
	2. Student / uczeń zna rolę organizacji pozarządowych w działaniach partycypacyjnych i animowaniu procesu uczestnictwa obywatelskiego	
	3. Student / uczeń zna zasady tworzenia mapy relacji i działań wspierających proces uczestnictwa obywatelskiego	
Umiejętności i postawy	1. Student / uczeń potrafi wskazać przykładowe formy uczestnictwa obywatelskiego	Ocena prezentacji wykonywanych w zespołach w ramach ćwiczenia
	2. Student / uczeń potrafi wskazać korzyści wynikające z zaangażowania organizacji pozarządowych w proces uczestnictwa obywatelskiego	
	3. Student / uczeń potrafi opracować prostą mapę relacji i działań wspierających proces uczestnictwa obywatelskiego	

## Plan zajęć

### I. Wprowadzenie do tematu (45 minut)

Powitanie uczestników:

Przedstawienie celów i planu zajęć.

Wprowadzenie teoretyczne do zajęć (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia)

*Proces uczestnictwa społecznego dotyczy aktywnego zaangażowania indywidualnego obywateli lub zaangażowania poszczególnych grup interesariuszy (formalnych i nieformalnych) w życie społeczne, polityczne i publiczne, co pośrednio umożliwia wpływ na podejmowanie decyzji dotyczących funkcjonowania wspólnoty lokalnej i jej otoczenia. Współuczestnictwo obywatelskie to taka forma zaangażowania obywatelskiego, która umożliwia mieszkańcom współtworzenie i współdecydowanie o sprawach lokalnych.*

*Aktywne uczestnictwo nie polega na biernym obserwowaniu, ale na aktywnym zaangażowaniu się w inicjowanie i realizację działań społecznych, podejmowanie decyzji, konsultacje czy współzarządzanie. Może to być realizowane np. poprzez udział w konsultacjach społecznych (ankiety, spotkania, sondaże), warsztatach i debatach publicznych, współdecydowanie o wydatkach publicznych w ramach budżetu obywatelskiego czy też inne inicjatywy obywatelskie lub rady społeczne działające doradczo. Proces uczestnictwa obywatelskiego może polegać np. na współpracy różnych grup społecznych na rzecz wspólnego celu np. współpraca mieszkańców i lokalnych organizacji domagających się zwiększenia poziomu bezpieczeństwa lokalnego lub też na włączeniu obywateli w działania inicjowane przez władze publiczne np. przygotowanie programu rewitalizacji.*

*Dzięki rozwojowi procesu uczestnictwa obywatelskiego można zaobserwować wzrost zaufania do władz, większą skłonność do wprowadzania zmian zarówno po stronie mieszkańców jak też władz. Można również zauważyć wzrost poczucia społecznej odpowiedzialności mieszkańców za otoczenie, a także rozwój ich kompetencji zarządczych i społecznych.*

*Proces uczestnictwa obywatelskiego ograniczają nierówności społeczne, brak edukacji czy dyskryminacja lub niska świadomość społeczna. Dlatego tak istotne jest zapewnienie równego dostępu, edukacji i transparentności procesów decyzyjnych. Ważną rolę w tych działaniach odgrywają organizacje pozarządowe (NGO), które pełnią kluczową funkcję w społeczeństwie obywatelskim i wzmacniają proces uczestnictwa obywatelskiego.*

*NGO zachęcają one obywateli do angażowania się w sprawy publiczne i społeczne, a także wspierają obywateli oraz grupy społeczne w rozwiązywaniu problemów. Ich ważnym zadaniem jest budowanie przestrzeni do dialogu różnych grup interesariuszy, przede wszystkim tam, gdzie przedmiotem działań są wyzwania mogące godzić w interesy różnych stron. W przeciwieństwie do instytucji rządowych, a nawet samorządowych czy też instytucji gospodarczych, NGO są podmiotami niezależnymi, a ich działalność często koncentruje się na obszarach, wymagających istotnych społecznie, takich jak edukacja, ekologia, pomoc społeczna czy prawa obywatelskie. Można wskazać trzy wiodące role organizacji pozarządowych. Są to:*

- a) *angażowanie obywateli – NGO wspierają społeczności lokalne we współdecydowaniu o sprawach ważnych dla ich otoczenia, np. uczestniczą w konsultacjach społecznych, prowadzą akcje informacyjne czy podejmują wspólne inicjatywy w imieniu obywateli;*
- b) *pomoc w rozwiązywaniu problemów społecznych – NGO wypełniają lukę tam, gdzie instytucje publiczne nie zawsze mogą dotrzeć tj. wspierają osoby wykluczone, pomagają seniorom,*

- organizują zajęcia dla młodzieży, często są rzecznikami społecznymi w sprawach trudnych i bolesnych dla społeczności lokalnych działań podejmowanych np. przez władze czy podmioty gospodarcze;
- c) wpływ na politykę publiczną – poprzez działania edukacyjne, kampanie społeczne i aktywny udział w procesach decyzyjnych, NGO mogą inspirować zmiany w prawie czy np. strategiach rozwoju jednostek samorządu terytorialnego, a nawet wpływać na realizację projektów publicznych czy komercyjnych.

Organizacje pozarządowe (NGO) odgrywają kluczową rolę w angażowaniu obywateli w procesy decyzyjne. Działają na rzecz społeczeństwa, reprezentując interesy różnych grup i pomagając w kształtowaniu polityki publicznej. Ich aktywność obejmuje kilka istotnych obszarów:

- a) pośrednictwo między obywatelami a administracją i władzami – NGO organizują lub animują konsultacje społeczne służące poznaniu opinii mieszkańców i innych grup interesariuszy w ważnych dla danej społeczności sprawach, a następnie przekazują postulaty interesariuszy np. władzom lokalnym, wpływając w ten sposób formalnie na decyzje, które dotyczą tych grup interesariuszy oraz na lokalne lub krajowe regulacje;
- b) działania rzecznicze – NGO prowadzą kampanie społeczne, edukacyjne i informacyjne zwiększające świadomość obywatelską i mobilizujące mieszkańców do aktywnego udziału w życiu publicznym;
- c) kontrola działań władz – NGO monitorują decyzje administracyjne, analizują ich skutki i interweniują w przypadku np. naruszeń praw obywatelskich lub nieefektywnego zarządzania środkami publicznymi;
- d) tworzenie przestrzeni do dialogu – NGO organizują działania partycypacyjne np. debaty, spotkania i warsztaty, które umożliwiają mieszkańcom wyrażanie swoich opinii i współtworzenie rozwiązań dla społeczności;
- e) bezpośrednie wsparcie obywateli – NGO pomagają mieszkańcom w rozwiązywaniu problemów lokalnych np. społecznych, np. organizując różne inicjatywy i dostarczając im narzędzia do skutecznego działania i współpracy z instytucjami publicznymi.

Przykłady działań NGO wpływających na społeczność:

- Lokalne stowarzyszenia dbające o przestrzeń miejską – organizują spotkania, mapowanie problemów i konsultacje z mieszkańcami.
- Fundacje wspierające prawa obywatelskie – pomagają społecznościom wypracowywać rozwiązania prawne i organizacyjne.
- Ekologiczne organizacje promujące zrównoważony rozwój – inicjują akcje ochrony środowiska, współpracując zarówno z mieszkańcami, jak i władzami.
- Lokalne organizacje pełniące rolę rzeczników społeczności lokalnej np. podczas konsultacji społecznych.
- Organizacje zajmujące się określoną problematyką np. edukacją osób marginalizowanych czy integracją migrantów - odgrywają dużą rolę w życiu społeczności, gdyż podejmują działania, które często w niewystarczającym zakresie realizują np. samorządy lokalne.
- Organizacje eksperckie specjalizujące się np. w pomocy społecznej – pełnią ważną rolę konsultacyjną np. podczas prac legislacyjnych dotyczących nowych aktów prawnych.

Organizacje pozarządowe nie tylko inicjują zmiany, ale pełnią też ważną rolę edukatorów społecznych np. w zakresie nauczania obywateli jak wspólnie kształtować przestrzeń publiczną, w której żyje społeczność lokalna. Te działania podejmowane są na różnych polach, przy użyciu różnego języka i różnych kanałów przekazu np. inne działania podejmowane są w stosunku do seniorów, a inne – w stosunku do młodzieży i studentów. Ważne jest to, aby młodzi ludzie wiedzieli, że NGO mogą być dla nich partnerem w rozwiązywaniu ważnych problemów społeczności lokalnej, oraz że mogą korzystać z wiedzy i doświadczenia NGO, które funkcjonują po to, aby wspierać obywateli.

*Reasumując, NGO można określić jako mediatorów w procesach uczestnictwa obywatelskiego, gdyż organizacje te posiadają potencjał do tworzenia przestrzeni do dialogu między mieszkańcami a władzami lokalnymi, pomagają także identyfikować potrzeby społeczne i zbierać opinie interesariuszy, a następnie przekazywać je decydentom. Często są inicjatorami spotkań, konsultacji, warsztatów i innych form partycypacji społecznej służących poszukiwaniu wspólnych rozwiązań, zadawalających różne grupy interesariuszy. Jedną z aktywności NGO jest wspieranie młodzieży i studentów w zdobywaniu kompetencji obywatelskich oraz zachęcanie ich do aktywnego działania np. poprzez wolontariat.*

**Materiały uzupełniające do części teoretycznej (rozwijające wiedzę):**

1. Dokumentacja projektu, w tym:

część 1 – Methodology for creating and teaching a course: Participatory approach to cities development.

część 2 – Tools for citizen engagement and community empowerment

część 3 – Guidelines and policy recommendations for local/regional authorities on: How to work with citizens.

załącznik – studia przypadku

2. Strony internetowe najbardziej znanych europejskich organizacji pozarządowych pracujących na rzecz społeczeństwa obywatelskiego:

European Civic Forum (ECF)

[www.civic-forum.eu](http://www.civic-forum.eu)

Civil Society Europe (CSE)

[www.civilsocietyeurope.eu](http://www.civilsocietyeurope.eu)

People in Need (PIN)

[www.peopleinneed.net](http://www.peopleinneed.net)

European Environmental Bureau (EEB)

[www.eeb.org](http://www.eeb.org)

Friends of the Earth Europe

[www.foeeurope.org](http://www.foeeurope.org)

Greenpeace European Unit

[www.greenpeace.org/eu-unit](http://www.greenpeace.org/eu-unit)

3. Artykuły naukowe:

Dean, R. (2023). Civic participation in the datafied Society| participatory governance in the digital age: from input to oversight. *International journal of communication*, 17, 20.

Jiang, L. (2022). Facilitating EFL students' civic participation through digital multimodal composing. *Language, Culture and Curriculum*, 35(1), 102-117.

Owusu-Agyeman, Y., & Fourie-Malherbe, M. (2021). Students as partners in the promotion of civic engagement in higher education. *Studies in Higher Education*, 46(6), 1241-1255.

## **II. Sesja pytań i odpowiedzi (15 minut)**

Prowadzący podejmuje dyskusję z uczestnikami zajęć, aby upewnić się, że rozumieją prezentowane treści, a także zachęca ich do zadawania pytań i dzielenia się własnymi opiniami oraz doświadczeniami dotyczącymi przykładów zaangażowania organizacji pozarządowych w proces uczestnictwa społecznego.

### III. Ćwiczenie (60 minut)

#### Mapowanie problemów i relacji oraz projektowanie działań wspierających proces uczestnictwa obywatelskiego

Wprowadzenie do ćwiczenia (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia, 15 minut)

Mapowanie to narzędzie stosowane w procesach projektowych, które pomaga wizualizować i analizować powiązania między różnymi elementami systemu, przestrzeni lub procesu. Dzięki mapowaniu można zidentyfikować kluczowe obszary interakcji, potencjalne wyzwania oraz szanse na optymalizację działań. Narzędzie to pozwala na tworzenie schematów, które ujawniają zależności między uczestnikami procesu, zasobami, problemami lub celami. W wypadku procesów partycypacyjnych w zaniedbanych przestrzeniach dużą rolę odgrywają mapy przestrzenne, używane w urbanistyce i rewitalizacji. Mapowanie ułatwia zrozumienie złożoności powiązań w przestrzeni i podejmowanie lepszych, bardziej świadomych decyzji.

Poniżej przedstawiono przykład mapy dla problemu dotyczącego braku przestrzeni publicznej w mieście dla spotkań i działań młodzieży. Wykonana przez młodzież analiza dowodzi, że pomijanie potrzeb młodzieży w projektowaniu przestrzeni publicznej wynika z:

- braku dialogu społecznego w tym zakresie i niskiego priorytetu dla potrzeb młodych ludzi nadanego przez władze lokalne,
- nieefektywnego planowania przestrzennego w mieście.

Młodzież wybrała na swojego rzecznika w tym zakresie lokalną organizację pozarządową, która pomogła młodym ludziom zidentyfikować zasoby przydatne w rozwiązaniu tego problemu tj.: dostępne tereny miejskie, organizacje młodzieżowe zainteresowane animowaniem działań dla młodzieży, lokalne firmy wspierające inicjatywy społeczne.

Wykorzystując doświadczenie zdobyte podczas współpracy z lokalną organizacją pozarządową, młodzież przygotowała mapę relacji i działań wspierających proces uczestnictwa obywatelskiego, który pomógł by nawiązać dialog z władzami lokalnymi.

Tabela 1. Mapa relacji i działań wspierających proces uczestnictwa społecznego

	Interesariusz	Rola w problemie	Relacje z innymi interesariuszami	Możliwe działania
1.	Młodzież jako mieszkańcy i użytkownicy przestrzeni publicznej	Grupa dotknięta brakiem przestrzeni publicznej	NGO (uczestnictwo w działaniach, wsparcie eksperckie dla młodzieży)	Zbieranie głosów poparcia
			Władze lokalne (dysponent budżetu lokalnego i przestrzeni w mieście)	Udział w konsultacjach
			Szkoły w mieście (aktywizowanie młodzieży do działania)	Promocja działań w social media
			Firmy lokalne (potencjalny sponsor działań dla młodzieży)	Formalne wsparcie działań młodzieży
2.	Lokalne NGO	Reprezentant młodzieży, animator procesu uczestnictwa obywatelskiego	Mieszkańcy, w tym młodzież (współpraca i reprezentacja)	Wystąpienia do rady miasta
			Władze lokalne (partner w konsultacjach)	Projektowanie zmiany sposobu wykorzystania przestrzeni
			Firmy lokalne (partner w działaniach CSR)	Sponsoring działań adresowanych do młodzieży
			Szkoły w mieście (partner w działaniach na rzecz młodzieży)	Wystąpienia do rady miasta
3.	Władze lokalne	Podmiot rozstrzygający o zagospodarowa	NGO (dialog obywatelski)	Udział w konsultacjach
			Szkoły w mieście (wspólne działania)	Wykorzystanie środków z budżetu miasta na działania dla młodzieży

		niu przestrzeni publicznej i finansujący inwestycje z tym związane	Mieszkańcy, w tym młodzież (zaspokojenie potrzeb wspólnoty lokalnej)	Aktywny udział w konsultacjach i wykorzystanie wniosków z konsultacji
			Firmy lokalne (partner w działaniach CSR)	Partnerstwo publiczno-prywatne w działaniach na rzecz młodzieży
4.	Szkoły w mieście	Partner działań troszczący się o warunki spędzania czasu wolnego przez swoich uczniów	NGO (dialog obywatelski)	Przygotowanie młodzieży do dialogu z władzami lokalnymi
			Mieszkańcy, w tym młodzież (realizacja potrzeb wspólnoty lokalnej)	Wzmocnienie głosu młodzieży wobec władz lokalnych
			Władze lokalne (organizacja konsultacji społecznych)	Edukacja obywatelska
			Firmy lokalne (partner w działaniach CSR)	Partnerstwo publiczno-prywatne w działaniach dla młodzieży
5.	Firmy lokalne	Partner działań dbający o jakość życia rodzin swoich pracowników	NGO (dialog obywatelski)	Zachęcanie młodzieży do współpracy z NGO
			Władze lokalne (dysponent przestrzeni publicznej)	Współpraca przy realizacji działań CSR dla młodzieży
			Mieszkańcy, w tym młodzież (potencjalny sponsor działań dla młodzieży)	Formalne wsparcie działań młodzieży np. poprzez CSR
			Szkoły w mieście (wspólne działania)	Partnerstwo publiczno-prywatne w działaniach dla młodzieży

Zródło: opracowanie własne

### Praca w grupach – tworzenie mapy relacji i działań wspierających proces uczestnictwa obywatelskiego (45 minut)

#### Zadania prowadzącego zajęcia:

1. Omówienie z uczestnikami mapy relacji i działań wspierających proces uczestnictwa obywatelskiego z wykorzystaniem materiału dostępnego w dokumentacji projektu (część 2 – Tools for citizen engagement and community empowerment) i objaśnienie zasad tworzenia mapy.
2. Przedstawienie uczestnikom zajęć specyfiki procesu tworzenia mapy:
  - określenie interesariuszy procesu;
  - charakterystyka ich roli w problemie;
  - ustalenie relacji z innymi interesariuszami;
  - wybór możliwych działań wspierających proces uczestnictwa obywatelskiego.
3. Podzielenie uczestników na co najmniej 3 zespoły.
4. Bieżące konsultowanie zadań realizowanych przez zespół.

#### Zadania uczestników poszczególnych zespołów:

1. Podział ról w zespołach.
2. Dyskusja o problemach będących tematem ćwiczenia.
2. Przygotowanie mapy zgodnie ze specyfiką procesu.
3. Przygotowanie się do prezentacji mapy dla pozostałych grup z uwzględnieniem podziału ról w zespole.

#### Założenia dotyczące trzech problemów społecznych, których dotyczy tworzenie mapy.

##### **Zespół A. Wyłączenie z ruchu ulicy, przy której funkcjonuje kilka szkół**

*W jednym z miast, zgodnie z planem zagospodarowania przestrzennego, utworzono tzw. „dzielnice edukacyjną”, w której zlokalizowano żłobek, szkołę podstawową, jak również kilka szkół ponadpodstawowych. Niestety, bezpośrednio przy obiektach szkolnych przebiega ruchliwa, lokalna ulica, która była już miejscem wielu wypadków z udziałem pieszych. Dodatkowe oznakowanie przejść i spowolnienie ruchu niewiele zmieniło. Intensywny ruch samochodowy nadal stwarza tam zagrożenie*

dla pieszych. Dzieci i młodzież uczęszczające do zlokalizowanych przy tej ulicy szkół, a także ich rodzice i opiekunowie domagają się zamknięcia tej ulicy dla ruchu samochodowego, co poprawiłoby znacząco poziom bezpieczeństwa publicznego na tym obszarze.

### **Zespół B. Powołanie młodzieżowej rady miasta**

W małej peryferyjnej miejscowości od lat wybory wygrywają ci sami liderzy lokalni, którzy skupiają się przede wszystkim na sprawach istotnych dla własnego elektoratu, natomiast lekceważą problemy dzieci i młodzieży nie posiadającej jeszcze praw wyborczych. Młodzi ludzie czują się pomijani i wydaje im się, że władze lokalne nie rozumieją ich punktu widzenia na wiele spraw dotyczących wspólnoty lokalnej. Uważają, że w mieście brakuje osoby lub instytucji, która mogłaby reprezentować ich interesy i potrzeby przed radą miasta. Wzorując się na innych miastach, postanowili więc powołać młodzieżową radę miasta i są przekonani, że w ten sposób możliwe jest wykreowanie wśród młodych ludzi przyszłych, lokalnych liderów, którzy będą lepiej rozumieli problemy tego pokolenia.

### **Zespół C. Utworzenie budżetu obywatelskiego dla młodzieży**

W małej peryferyjnej wiosce brakuje na co dzień inicjatyw adresowanych do młodzieży, albo też takich, które młodzież mogłaby samodzielnie planować i realizować. Głównym problemem wydaje się sposób dystrybucji środków z budżetu gminy, gdzie największe nakłady ponoszone są na administrację, infrastrukturę i różnego typu usługi publiczne, natomiast brakuje projektów dedykowanych młodzieży. Młodzi ludzie zastanawiają się w jaki sposób skłonić władze lokalne do wyasygnowania środków budżetowych na działania skierowane do młodzieży. Po zapoznaniu się z dobrymi praktykami z różnych krajów, uznano, że dobrym pomysłem będzie nakłonienie władz lokalnych do wyasygnowania choćby niewielkiej kwoty na utworzenie budżetu obywatelskiego dedykowanego młodzieży.

## **IV. Prezentacja wyników pracy zespołów realizujących ćwiczenie (30 minut)**

Każdy zespół prezentuje i objaśnia sposób przygotowania mapy relacji i działań wspierających proces uczestnictwa obywatelskiego. Po zakończeniu każdej z prezentacji pozostali uczestnicy zajęć i prowadzący mogą zadawać pytania, aby lepiej zrozumieć rezultaty pracy każdego zespołu. Prowadzący zadaje uczestnikom prezentacji dodatkowe pytania sprawdzające ich wiedzę nabytą podczas zajęć.

## **V. Ocena pracy zespołów przez prowadzącego zajęcia (15 minut)**

Prowadzący powinien ocenić prezentacje uczestników zajęć kierując się następującymi kryteriami:

- kompletność mapy w aspekcie określenia interesariuszy związanych z problemem
- prawidłowość określenia relacji i działań wspierających proces uczestnictwa obywatelskiego
- zaangażowanie poszczególnych członków zespołu.

Każdy zespół otrzymuje ustny feedback od prowadzącego.

## **VI. Podsumowanie (15 minut)**

Główne wnioski z zajęć (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia)

*Proces uczestnictwa społecznego to aktywne zaangażowanie obywateli lub grup interesariuszy w życie społeczne, polityczne i publiczne, pozwalający współdecydować o sprawach lokalnych. Odbywa się to m.in. poprzez aktywny udział w konsultacjach, debatach, budżecie obywatelskim czy innych inicjatywach.*

*Aktywne zaangażowanie zwiększa zaufanie do władz, skłonność do zmian, poczucie współodpowiedzialności za otoczenie oraz rozwija kompetencje społeczne i zarządcze mieszkańców.*

*Ograniczenia w uczestnictwie wynikają z nierówności społecznych, braku edukacji, dyskryminacji i niskiej świadomości społecznej. Dlatego ważne jest zapewnienie równego dostępu do informacji, edukacji i transparentności procesów decyzyjnych.*

*W procesie uczestnictwa obywatelskiego kluczową rolę pełnią organizacje pozarządowe (NGO), które: angażują obywateli m.in. w różnego typu konsultacje i inicjatywy obywatelskie; pomagające rozwiązywać problemy społeczne i pełnią funkcję rzeczników różnych grup społecznych, a także wpływają na politykę publiczną m.in. poprzez kampanie edukacyjne, uczestnictwo w procesach decyzyjnych, inspirowanie zmian prawnych itp.*

*NGO uczą obywateli, jak współtworzyć przestrzeń publiczną, dostosowując działania do różnych grup (np. seniorzy, młodzież). Szczególnie ważne jest wspieranie młodych ludzi w zdobywaniu kompetencji obywatelskich i angażowaniu się przez wolontariat.*

*Organizacje pozarządowe są często mediatorami w procesach uczestnictwa obywatelskiego, tworząc przestrzeń do dialogu między mieszkańcami a władzami, identyfikując potrzeby społeczne i przekazując je decydentom. Inicjują i wspierają różnorodne formy partycypacji, pomagając budować aktywne, świadome i zaangażowane społeczności lokalne.*

*Jednym z narzędzi ułatwiających projektowanie i realizację procesu uczestnictwa obywatelskiego jest mapowanie. Jest to narzędzie stosowane w procesach projektowych, które pomaga wizualizować i analizować powiązania między różnymi elementami systemu, przestrzeni lub procesu. Umożliwia identyfikację zależności między uczestnikami procesu, zasobami, problemami lub celami, a także ułatwia zrozumienie złożoności powiązań w przestrzeni i podejmowanie lepszych, bardziej świadomych decyzji.*

**Temat:**

*Etyka, odpowiedzialność, włączenie społeczne w procesach decyzyjnych*

**Cel ogólny zajęć:**

Przedstawienie uczestnikom zajęć roli i znaczenia etyki, odpowiedzialności oraz włączenia społecznego w procesach decyzyjnych, a także zdobycia umiejętności w zakresie prowadzenia warsztatów ułatwiających podejmowanie decyzji z wykorzystaniem narzędzia "Challenges and Opportunities", szczególnie w zakresie identyfikowania kluczowych wyzwań i możliwości na wczesnych etapach procesu projektowania np. przestrzeni lub usług publicznych. Działanie takie pomaga w finalnym podejmowaniu decyzji o realizacji przedsięwzięcia lub odstąpieniu od niego.

**Zakres zajęć:**

1. Etyczny wymiar działalności samorządowej.
2. Odpowiedzialność za decyzje podejmowane w sprawach publicznych.
3. Zasady włączenia społecznego w procesach decyzyjnych.
4. Mapowanie wyzwań i możliwości w ramach warsztatu „Challenges and Opportunities”.

**Łączny czas trwania zajęć:**

180 minut, w tym: część teoretyczna - 60 minut oraz część praktyczna – 120 minut

**Efekty kształcenia osiągnięte w ramach zajęć:**

Obszary kształcenia	Efekty kształcenia	Sposób weryfikacji efektów kształcenia
Wiedza	1. Student / uczeń ma podstawową wiedzę na etyki i odpowiedzialności za podejmowanie decyzji w działalności samorządowej	Dyskusja podczas zajęć m.in. po części teoretycznej i w ramach podsumowania
	2. Student / uczeń zna podstawowe zasady włączenia społecznego w procesach decyzyjnych	
	3. Student / uczeń zna zasady organizacji i realizacji warsztatu „Challenges and Opportunities” oraz tworzenia mapy wyzwań i możliwości dla dowolnego przedsięwzięcia dotyczącego wspólnoty lokalnej	
Umiejętności i postawy	1. Student / uczeń potrafi rozróżnić typowe zachowania etyczne i nieetyczne w samorządzie	Ocena prezentacji wykonywanej w grupie w ramach ćwiczenia
	2. Student / uczeń potrafi wskazać przykłady form włączenia społecznego w procesach decyzyjnych podejmowanych w samorządzie lokalnym oraz przykłady przedsięwzięć, których mogą one dotyczyć	
	3. Student / uczeń potrafi opracować prostą mapę wyzwań i możliwości dla dowolnego przedsięwzięcia dotyczącego wspólnoty lokalnej	

## Plan zajęć

### I. Wprowadzenie do tematu (45 minut)

Powitanie uczestników:

Przedstawienie celów i planu zajęć.

Wprowadzenie teoretyczne do zajęć (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia)

*Misją samorządów lokalnych jest dbałość o dobro wspólnoty mieszkańców, co wyraża się m.in. w budowaniu trwałego zaufania społecznego. Kluczowymi filarami, na których opiera się ten proces, są etyka w działaniu, odpowiedzialność wobec interesariuszy lokalnych oraz autentyczne włączenie mieszkańców w procesy decyzyjne. Te trzy elementy, wzajemnie się przenikając, tworzą fundament dobrego rządzenia.*

*Etyka w administracji samorządowej to zbiór wartości i zasad, które wyznaczają standardy postępowania urzędników i osób pełniących funkcje publiczne, wykraczające poza minimum określone w przepisach prawa. Zasady takie jak uczciwość, praworządność, bezstronność, profesjonalizm, jawność i odpowiedzialność powinny kierować postępowaniem osób reprezentujących lokalny samorząd. Osoby podejmujące decyzje w imieniu samorządu lokalnego powinny kierować się tymi zasadami, biorąc pod uwagę interesy różnych interesariuszy. Przykładem działania etycznego jest sprawiedliwe traktowanie kategorii beneficjentów w procesie kształtowania budżetu samorządowego, zaś przykładem nieetycznego postępowania będzie w tym przypadku celowe pominięcie tej grupy interesariuszy, która jest zbyt słaba aby upomnieć się o swoje prawa.*

*Wysokie standardy etyczne legitymizują działania administracji i budują przekonanie, że decyzje podejmowane są w sposób sprawiedliwy, transparentny i wolny od partykularnych interesów. Etyczne podejście samorządu sprzyja wzrostowi zaufania ze strony interesariuszy lokalnych, ułatwiając wprowadzanie nawet trudnych reform i mobilizację społeczności do wspólnych działań.*

*Etyka w działalności samorządowej to najskuteczniejsza bariera utrudniająca rozwój korupcji czy nepotyzmu, dlatego wiele samorządów formalizuje obowiązujące zasady etyczne tworząc wewnętrzne dokumenty regulujące te kwestie np. Kodeksy Etyki, które podkreślają służebny charakter pracy urzędnika wobec wspólnoty samorządowej. Dokumenty te, choć nie są źródłem prawa powszechnie obowiązującego, pełnią kluczową funkcję w kształtowaniu kultury organizacyjnej urzędu.*

*Odpowiedzialność w podejmowaniu decyzji oznacza branie odpowiedzialności za konsekwencje swoich działań. Obowiązki osoby podejmującej decyzje obejmują zbieranie i analizę informacji, ocenę różnych wariantów rozwiązań i ich potencjalnych skutków, podjęcie ostatecznej decyzji i jej wdrożenie oraz monitorowanie efektów podjętej decyzji i wprowadzanie ewentualnych korekt.*

*Odpowiedzialność w samorządzie może być oceniana w kilku wymiarach. Kluczowe znaczenie ma odpowiedzialność prawna, obejmująca odpowiedzialność karną (np. za przestępstwa urzędnicze), dyscyplinarna oraz majątkowa za szkody wyrządzone poprzez działania niezgodne z prawem. Równie istotna jest odpowiedzialność polityczna wobec wyborców, którzy dokonali wyboru władz lokalnych i powierzyli im prowadzenie swoich spraw. Ta forma odpowiedzialności jest fundamentem samorządności, gwarantując, że władza lokalna będzie wrażliwa na potrzeby i opinie mieszkańców. Coraz częściej zwraca się uwagę również na odpowiedzialność menedżerską, związaną z efektywnym i oszczędnym zarządzaniem środkami publicznymi, oraz na odpowiedzialność społeczną, która polega na działaniu w sposób zrównoważony i z uwzględnieniem dobra przyszłych pokoleń. Jasno określone*

*i skutecznie egzekwowane mechanizmy odpowiedzialności budują poczucie, że władza nie jest bezkarna, a jej działania podlegają kontroli, co także wzmacnia zaufanie obywateli.*

*Często odpowiedzialność za decyzje ma wymiar finansowy i wiąże się z egzekwowaniem przepisów prawa, nawet w sytuacji, gdy nie jest to rozwiązanie oczekiwane przez społeczeństwo. Przykładem może być decyzja związana z odebraniem dotacji na społecznie istotny cel, jeśli ta dotacja została pozyskana niezgodnie z przepisami prawa.*

*Z etyką i odpowiedzialnością nierozzerwalnie łączy się partycypacja obywatelska, czyli włączenie decyzyjne. Jest to szczególnie ważne uzupełnienie działań etycznych i odpowiedzialnych, ponieważ to mieszkańcy najlepiej znają swoje potrzeby i problemy. Włączenie mieszkańców w proces decyzyjny przynosi wymierne korzyści: prowadzi do podejmowania lepszych, bardziej trafnych decyzji, które odpowiadają na rzeczywiste potrzeby społeczne; zwiększa akceptację dla działań władz i ułatwia ich realizację; buduje kapitał społeczny oraz wzmacnia więzi i poczucie tożsamości lokalnej. Działalność samorządowa pozwala na zastosowanie szeregu instrumentów umożliwiających mieszkańcom realny wpływ na proces podejmowania decyzji. Są to m.in. konsultacje społeczne, które pozwalają na zebranie opinii mieszkańców na temat planowanych działań, projektów uchwał czy strategii rozwoju. Choć ich wynik często nie jest wiążący, stanowią one cenne źródło informacji dla władz i formę dialogu ze społecznością. W tym procesie można wykorzystywać m.in. narzędzie "Challenges and Opportunities", które przydaje się w procesie identyfikacji potencjalnych barier i czynników ułatwiających realizację projektów, będących często przedmiotem konsultacji.*

*Podsumowując, etyka, odpowiedzialność i włączenie decyzyjne nie są jedynie abstrakcyjnymi postulatami, lecz praktycznymi narzędziami skutecznego zarządzania publicznego na poziomie lokalnym. Samorząd, który opiera swoje działania na transparentnych zasadach etycznych, ponosi realną odpowiedzialność za swoje decyzje i potrafi prowadzić otwarty dialog ze swoimi mieszkańcami, buduje fundamenty silnej i zaangażowanej wspólnoty.*

#### **Materiały uzupełniające do części teoretycznej (rozwijające wiedzę):**

1. Dokumentacja projektu, w tym:

część 1 – Methodology for creating and teaching a course: Participatory approach to cities development.

część 2 – Tools for citizen engagement and community empowerment

część 3 – Guidelines and policy recommendations for local/regional authorities on: How to work with citizens.

załącznik – studia przypadku

2. Strony internetowe europejskich organizacji pozarządowych zajmujących się kwestiami etyki i odpowiedzialności w działalności publicznej:

Transparency International EU

<https://transparency.eu/>

ALDA - European Association for Local Democracy

<https://www.alda-europe.eu/>

Open Government Partnership (OGP)

<https://www.opengovpartnership.org/>

Council of Europe - Centre of Expertise for Good Governance

<https://www.coe.int/en/web/good-governance>

3. Artykuły naukowe:

Stander, A. (2022). Ethics in Local Government. CIGFARO Journal (Chartered Institute of Government Finance Audit and Risk Officers), 23(1), 14-20.

Svara, J. H. (2021). The ethics primer for public administrators in government and nonprofit organizations. Jones & Bartlett Learning.

Farazmand, A. (Ed.). (2023). Global encyclopedia of public administration, public policy, and governance. Springer Nature.

## II. Sesja pytań i odpowiedzi (15 minut)

Prowadzący podejmuje dyskusję z uczestnikami zajęć, aby upewnić się, że rozumieją prezentowane treści, a także zachęca ich do zadawania pytań i dzielenia się własnymi opiniami oraz doświadczeniami dotyczącymi przykładów działań etycznych i nieetycznych, a także przykładów działań wiążących się z podejmowaniem różnego typu decyzji w działalności samorządowej, z uwzględnieniem przykładów włączenia społecznego w procesach decyzyjnych.

## III. Ćwiczenie (60 minut)

### Włączenie społeczne mieszkańców w procesy decyzyjne dotyczące realizacji projektu publicznego poprzez udział w warsztacie "Challenges and Opportunities"

Wprowadzenie do ćwiczenia (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia, 15 minut)

*Warsztat "Challenges and Opportunities" może być wykorzystywany na wczesnym etapie realizacji projektów dotyczących np. zagospodarowania przestrzeni publicznych lub wdrożenia usług publicznych. Narzędzie to służy do identyfikacji potencjalnych wyzwań i barier oraz czynników ułatwiających realizację różnego typu przedsięwzięć, których interesariuszem jest wspólnota lokalna. Dodatkowo, pożądanym jest, aby wykorzystanie tego narzędzia zawsze było łączone z etycznym, odpowiedzialnym oraz inkluzywnym podejmowaniem decyzji, których konsekwencje dotyczą wspólnoty lokalnej. Wykorzystanie tego narzędzia pozwala zbilansować spojrzenie na przedsięwzięcie, tak, aby różne grupy interesariuszy mogły dostrzec zarówno te czynniki, które mogą utrudnić lub ograniczyć jego realizację, a także te czynniki, które będą sprzyjać jego realizacji i minimalizować jego potencjalne negatywne skutki. Włączenie w ten proces przedstawicieli różnych grup interesariuszy, reprezentujących różne punkty widzenia i poglądy na realizację przedsięwzięcia, jest wyrazem odpowiedzialni władz samorządowych za dialog ze wspólnotą lokalną, pozwala zobiektywizować proces przygotowania przedsięwzięcia i zapewnić inkluzywność tego procesu. Podczas warsztatu można korzystać z mapy wyzwań i możliwości (Tabela 1).*

Tabela 1. Mapa wyzwań i możliwości dla projektu dotyczącego budowy strefy rekreacji dla dzieci i młodzieży w parku miejskim

Obszar	Wyzwania	Możliwości

Społeczny	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wandalizm</li> <li>• Zapewnienie bezpieczeństwa</li> <li>• Dostosowanie do potrzeb różnych grup wiekowych i osób z różnymi potrzebami</li> <li>• Bariery biurokratyczne i procedury formalne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integracja społeczna i międzypokoleniowa</li> <li>• Promocja aktywnego i zdrowego stylu życia</li> <li>• Poprawa wizerunku i atrakcyjności miasta</li> <li>• Wzrost bezpieczeństwa w okolicy</li> <li>• Stworzenie przestrzeni przyjaznej dla nastolatków</li> </ul>
Ekonomiczny	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zapewnienie finansowania inwestycji, a także środków na utrzymanie terenu oraz konserwację sprzętu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stworzenie przestrzeni, w której mogą powstać miejsca pracy np. gastronomia, etaty dla pracowników dbających o utrzymanie tej przestrzeni</li> <li>• Podniesienie wartości okolicznych nieruchomości</li> </ul>
Środowiskowy	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rozbieżne oczekiwania i konflikt interesów użytkowników parku – grupa „ekologów” versus grupa „zwolenników ożywienia parku”</li> <li>• Ograniczenia inwestycyjne związane z pomnikami przyrody i innymi formami ochrony przyrodniczej na terenie parku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Możliwość wprowadzenia innowacyjnych i ekologicznych rozwiązań</li> <li>• Stworzenie miejsca edukacji ekologicznej</li> </ul>

Źródło: opracowanie własne

Praca zespołowa – przeprowadzenie warsztatu „Challenges and Opportunities” z udziałem przedstawicieli trzech grup interesariuszy: studentów (uczniów), a także wykładowców (nauczycieli) oraz pracowników administracyjnych uczelni (szkoły) (45 minut)

Zadania prowadzącego zajęcia:

1. Omówienie z uczestnikami scenariusza warsztatu „Challenges and Opportunities” (część 2 – Tools for citizen engagement and community empowerment) i objaśnienie zasad tworzenia mapy wyzwań i możliwości.
2. Przedstawienie uczestnikom zajęć specyfiki realizacji warsztatu:
  - określenie interesariuszy którzy powinni zostać zaproszeni do udziału w warsztacie;
  - rola moderatora i sekretarza warsztatu;
  - aspekty dotyczących etyki, odpowiedzialności za decyzje oraz inkluzywności procesu, które należy wziąć pod uwagę przy organizacji warsztatu;
  - sposób komunikowania z interesariuszami w celu pozyskania równego dostępu do informacji o warsztacie i zapewnienia udziału przedstawicieli wszystkich grup interesariuszy;
  - sposób przedstawienia tematu warsztatu z uwzględnieniem obiektywności przekazu;
  - scenariusz warsztatu;
  - ewaluacja rezultatów warsztatu.
3. Ustalenie przedstawicieli poszczególnych grup interesariuszy oraz moderatora warsztatu.
4. Bieżące konsultowanie zadań realizowanych przez zespół.

Zadania uczestników poszczególnych zespołów:

1. Podział ról w zespole (moderator, sekretarz, przedstawiciele poszczególnych grup interesariuszy).
2. Dyskusja o temacie warsztatu.
2. Przygotowanie mapy zgodnie ze specyfiką przedsięwzięcia.
3. Przygotowanie się do prezentacji mapy przez moderatora i sekretarza.

Przykładowe przedsięwzięcie, które może być tematem pracy zespołowej.***Ożywiamy naszą bibliotekę – tworzymy nowoczesną strefy nauki i relaksu***

*Nasza akademicka (szkolna) biblioteka jest obecnie postrzegana głównie jako cicha wypożyczalnia lektur, przez co rzadko przyciąga użytkowników w czasie wolnym. Jednocześnie na korytarzach panuje hałas, a młodzież nie ma swojego miejsca, gdzie mogłaby wspólnie spędzać przerwy w przyjaznej, kreatywnej atmosferze. Projekt zakłada przekształcenie części biblioteki w wielofunkcyjną strefę, która stanie się sercem życia akademickiego (szkolnego). Celem jest stworzenie przestrzeni, która z jednej strony nadal promuje czytelnictwo, a z drugiej odpowiada na społeczne potrzeby wszystkich użytkowników przestrzeni akademickiej (szkolnej). W ramach projektu planuje się wydzielenie i wyposażenie dwóch sąsiadujących ze sobą kącików:*

- strefa relaksu: wygodne pufy, niskie stoliki i gry planszowe;
- strefa cichej pracy: kilka biurków i dostęp do prądu.

**IV. Prezentacja wyników pracy grupy realizującej ćwiczenie (30 minut)**

Grupa składająca się z moderatora i sekretarza warsztatu oraz przedstawicieli trzech grup interesariuszy prezentuje i objaśnia sposób przygotowania mapy wyzwań i możliwości dla analizowanego projektu. Po zakończeniu prezentacji odbywa się dyskusja o optymalnym kształcie tego projektu, biorąc pod uwagę wskazane przez poszczególne grupy interesariuszy czynniki. Pod uwagę bierze się nie tylko ostateczny kształt opracowanej mapy, ale także sam przebieg warsztatu np. równorzędny udział w dyskusji przedstawicieli każdej z grup interesariuszy. Prowadzący zadaje uczestnikom prezentacji dodatkowe pytania sprawdzające ich wiedzę nabytą podczas zajęć.

**V. Ocena pracy grupy przez prowadzącego zajęcia (15 minut)**

Prowadzący powinien ocenić pracę uczestników warsztatu kierując się następującymi kryteriami:

- kompletność mapy w aspekcie określenia wyzwań i możliwości;

- właściwe uwzględnienie aspektów dotyczących etyki, odpowiedzialności za decyzje oraz inkluzywności warsztatu;
  - zaangażowanie poszczególnych członków zespołu.
- Każdy zespół otrzymuje ustny feedback od prowadzącego.

## VI. Podsumowanie (15 minut)

### Główne wnioski z zajęć (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia)

*Kluczem do budowania zaufania społecznego przez samorzady lokalne jest oparcie działań na trzech filarach: etyce, odpowiedzialności oraz włączaniu decyzyjnym mieszkańców. Te elementy tworzą fundament dobrego rządzenia.*

*Etyka w administracji to zbiór zasad, takich jak uczciwość, bezstronność i jawność, które wykraczają poza minimum określone w prawie. Działanie etyczne legitymizuje władzę, buduje przekonanie o jej sprawiedliwości i stanowi najskuteczniejszą barierę dla korupcji i nepotyzmu. Wiele samorządów formalizuje te normy w wewnętrznych Kodeksach Etyki, podkreślając służebny charakter pracy urzędnika.*

*Odpowiedzialność oznacza ponoszenie konsekwencji za podejmowane decyzje. Ma ona kilka wymiarów: prawny (karny, dyscyplinarny), polityczny (odpowiedzialność przed wyborcami), menedżerski (związany z efektywnym zarządzaniem środkami publicznymi) oraz społeczny. Jasno określone mechanizmy odpowiedzialności gwarantują, że władza nie jest bezkarna i podlega kontroli.*

*Włączenie decyzyjne (partycypacja) jest uzupełnieniem powyższych zasad. Angażowanie mieszkańców, którzy najlepiej znają swoje potrzeby, prowadzi do podejmowania lepszych i trafniejszych decyzji, zwiększa ich akceptację oraz buduje kapitał społeczny. Jednym z narzędzi służących partycypacji są konsultacje społeczne, podczas których można wykorzystać warsztat „Challenges and Opportunities”. Pozwala on, przy udziale różnych grup interesariuszy, zidentyfikować potencjalne bariery i czynniki sprzyjające realizacji projektów.*

**Temat:***Młodzi ludzie jako współkreatorzy Smart City***Cel ogólny zajęć:**

Przedstawienie uczestnikom roli i znaczenia młodych ludzi jako grupy docelowej interesariuszy, która powinna angażować się w rozwój miast jako przestrzeni, która będzie służyć im, ich rodzinom, sąsiadom i znajomym w perspektywie co najmniej kilkudziesięciu lat aktywnego życia zawodowego, społecznego i osobistego. Zajęcia umożliwią także zapoznanie się z założeniami koncepcji Smart City jako modelu rozwoju miast przeszłości, którego wdrożeniu wymaga aktywnego zaangażowania długoterminowych uczestników tej przestrzeni. Uczestnicy zdobędą umiejętności i rozwiną postawy związane z aktywnym współkreowaniem przestrzeni publicznej poprzez zaangażowanie w działania partycypacyjne realizowane w formie aktywnych obserwacji (spacer badawczy).

**Zakres zajęć:**

1. Wprowadzenie do tematyki zaangażowania młodzieży w procesy partycypacyjne.
2. Koncepcja „smart city” i jej komponenty
3. Cechy młodzieży jako interesariusza procesu uczestnictwa obywatelskiego
4. Aktywna obserwacja i spacer badawczy jako metody analizy procesów związanych z budową „smart city”.

**Łączny czas trwania zajęć:**

180 minut, w tym: część teoretyczna - 45 minut oraz część praktyczna – 135 minut

**Efekty kształcenia osiągnięte w ramach zajęć:**

Obszary kształcenia	Efekty kształcenia	Sposób weryfikacji efektów kształcenia
Wiedza	1. Student / uczeń ma podstawową wiedzę na temat roli młodzieży w procesach partycypacyjnych i cech wyróżniających młodzież jako grupę interesariuszy	Dyskusja podczas zajęć m.in. po części teoretycznej i w ramach podsumowania
	2. Student / uczeń zna podstawowe założenia koncepcji „smart city”	
	3. Student / uczeń zna zasady prowadzenia aktywnej obserwacji i spaceru badawczego	
Umiejętności i postawy	1. Student / uczeń potrafi uzasadnić potrzebę zaangażowania młodzieży w różne formy uczestnictwa obywatelskiego	Ocena prezentacji wykonywanych w zespołach w ramach ćwiczenia
	2. Student / uczeń potrafi wskazać podstawowe obszary wykorzystania koncepcji „smart city” w miastach	
	3. Student / uczeń potrafi przeprowadzić prostą obserwację uczestniczącą w postaci spaceru badawczego	

## Plan zajęć

### I. Wprowadzenie do tematu (30 minut)

Powitanie uczestników:

Przedstawienie celów i planu zajęć.

Wprowadzenie teoretyczne do zajęć (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia)

*Współczesne miasta to dynamiczne ekosystemy, nieustannie ewoluujące pod wpływem procesów społecznych, technologicznych i gospodarczych, a także np. zmian klimatycznych, demograficznych czy zmiany stylu życia ich mieszkańców (np. suburbanizacja). Mimo, że klucz do ich zrównoważonego i innowacyjnego rozwoju przestrzeni miejskiej leży w potencjale i zaangażowaniu wszystkich grup mieszkańców, to właśnie młodzi ludzie są tą grupą, która najdłużej będzie użytkować powstającą czy zmienianą przestrzeń miejską, dlatego tak istotne jest, aby spełniała ona jej potrzeby i przyciągała do miasta. Aktywizacja młodzieży nie jest zatem postrzegana jako gest dobrej woli czy działanie marginalne, zapewniające spełnienie warunku inkluzywności, lecz jako strategiczna inwestycja w przyszłość i teraźniejszość miejskiej tkanki.*

*Innowacyjne podejście do rozwoju miasta opiera się m.in. na rozwoju koncepcji smart city jako „inteligentnego miasta”. Jest to wizja rozwoju urbanistycznego, w której nowoczesne technologie informacyjno-komunikacyjne (ICT) są wykorzystywane do poprawy jakości życia mieszkańców i innych interesariuszy przestrzeni publicznej, zwiększenia wydajności usług miejskich oraz zapewnienia zrównoważonego rozwoju. To podejście, w którym miasto traktowane jest jako złożony, żywy organizm, a jego celem jest nie tyle gromadzenie technologii, ile mądre ich użycie do rozwiązywania realnych problemów.*

*U podstaw koncepcji smart city leży integracja i analiza danych. Miasto wyposażone w sieć czujników (np. monitorujących ruch uliczny, jakość powietrza, poziom zapełnienia koszy na śmieci czy zużycie wody), kamer i innych urządzeń zintegrowanych w ramach Internetu Rzeczy (IoT), zbiera w czasie rzeczywistym ogromne ilości informacji. Te dane, po przetworzeniu przez zaawansowane systemy analityczne (w tym sztuczną inteligencję), stają się podstawą do podejmowania lepszych decyzji, optymalizacji zasobów i automatyzacji wielu procesów.*

*Koncepcja inteligentnego miasta obejmuje kilka kluczowych filarów, które wspólnie tworzą zintegrowany system:*

- *Inteligentna mobilność (Smart Mobility) polega na stworzeniu wydajnego, ekologicznego i przyjaznego dla użytkownika systemu transportowego np. systemy adaptacyjnej sygnalizacji świetlnej, która rozładowuje korki, aplikacje integrujące transport publiczny z usługami współdzielenia rowerów i hulajnóg, a także inteligentne parkingi wskazujące wolne miejsca.*
- *Inteligentne środowisko (Smart Environment) odnosi się do ochrony zasobów naturalnych i minimalizacji negatywnego wpływu miasta na klimat i obejmuje m.in. inteligentne sieci energetyczne (smart grids) optymalizujące zużycie prądu, systemy monitoringu zanieczyszczeń, zdalny odczyt liczników mediów czy efektywne zarządzanie odpadami.*
- *Inteligentne zarządzanie (Smart Governance) dotyczy dążenia do transparentnej, otwartej i wydajnej administracji, co można uzyskać np. poprzez cyfryzację urzędów (e-usługi),*

tworzenie platform do konsultacji społecznych, udostępnianie otwartych danych publicznych (open data) oraz systemy pozwalające mieszkańcom łatwo zgłaszać problemy i komunikować się z władzami.

- *Inteligentne życie (Smart Living) dąży do poprawy jakości życia w sferze bezpieczeństwa, zdrowia, kultury i edukacji. W tym obszarze mieszczą się systemy inteligentnego monitoringu wizyjnego, teleopieka dla seniorów, aplikacje informujące o wydarzeniach kulturalnych czy cyfrowe narzędzia w szkołach.*
- *Inteligentni mieszkańcy (Smart People) to wzmocnienie edukacji obywatelskiej, poprzez inwestowanie nie tylko w technologie, ale przede wszystkim w świadomych i aktywnych uczestników życia miejskiego, którzy są przygotowani do partycypacji i współtworzenia rozwiązań. Wśród grup docelowych użytkowników przestrzeni miejskiej szczególną rolę odgrywa młodzież.*

*Głównym celem włączania młodych ludzi w procesy decyzyjne jest czerpanie z ich unikalnej perspektywy. Młodzież, dorastająca w erze cyfrowej, wnosi świeże spojrzenie, niekonwencjonalne pomysły i naturalną biegłość w posługiwaniu się nowymi technologiami. Często to właśnie młodzi ludzie są pierwszymi użytkownikami innowacyjnych rozwiązań czy usług publicznych w zakresie mobilności, komunikacji czy ekologii. Głos młodzieży w planowaniu przestrzennym może prowadzić do tworzenia bardziej funkcjonalnych i atrakcyjnych miejsc, takich jak nowoczesne skateparki, przestrzenie co-workingowe czy zielone strefy relaksu, które odpowiadają na realne potrzeby, a nie tylko na wyobrażenia starszych pokoleń.*

*Znaczenie aktywizacji młodzieży wykracza jednak daleko poza sferę innowacji. Angażowanie młodzieży poprzez narzędzia takie jak młodzieżowe rady miast, budżety partycypacyjne czy konsultacje społeczne jest fundamentalne dla budowy zdrowego społeczeństwa obywatelskiego. Uczestnicząc w lokalnym życiu publicznym, młodzi ludzie uczą się zasad demokracji, dialogu, kompromisu i odpowiedzialności za swoje otoczenie. Zdobywają cenne kompetencje społeczne i liderские, które będą procentować w ich dorosłym życiu. Miasto, które daje młodym głos, wychowuje świadomych i zaangażowanych obywateli, gotowych do przejęcia odpowiedzialności za wspólnotę w przyszłości.*

*Kolejnym kluczowym aspektem jest wymiar społeczny. Aktywny udział w życiu miasta wzmocnia poczucie przynależności i lokalnej tożsamości. Młody człowiek, który ma realny wpływ na swoje osiedle czy dzielnicę, czuje się jej współgospodarzem. To z kolei skutecznie przeciwdziała marginalizacji, apatii i aktom wandalizmu. Co więcej, miasta oferujące młodym ludziom perspektywę rozwoju i możliwość samorealizacji stają się dla nich atrakcyjnym miejscem do życia, nauki i pracy. W ten sposób aktywizacja staje się narzędziem zapobiegającym zjawisku „drenażu mózgów”, czyli migracji najzdolniejszych jednostek do większych metropolii.*

*Reasumując, można przyjąć, iż młodzi ludzie jako aktywni uczestnicy procesów partycypacyjnych w miastach wyróżniają się takimi cechami jak:*

- *naturalna biegłość technologiczna, wynikająca z dorastania w cyfrowym świecie oraz intuicyjnego rozumienia nowych technologii;*
- *otwartość na innowacje i eksperymenty oraz chęć testowania nowości, co urzeczywistnia się w zaangażowaniu w pilotażowe programy smart, np. nowe formy mikromobilności oraz aplikacje oparte na ekonomii współdzielenia (hulajnogi, rowery);*
- *silna orientacja na zrównoważony rozwój wynikająca z dużej wrażliwości na kwestie ekologii i zmian klimatycznych, co czyni młodzież rzecznikami rozwiązań smart city promujących zieloną energię (inteligentne sieci), redukcję odpadów (inteligentne kosze) czy zrównoważony transport;*

- *oczekiwanie natychmiastowości i wygody (user-centric mindset) czyli przyzwyczajeni do szybkich, płynnych i spersonalizowanych usług (jak Netflix czy Spotify), przenoszące się na usługi publiczne, co wymusza na miastach tworzenie bardziej intuicyjnych, zorientowanych na użytkownika e-usług (np. w urzędach) i systemów informacji w czasie rzeczywistym;*
- *mistrzostwo w komunikacji sieciowej umożliwiające błyskawiczne mobilizowanie grup i rozprzestrzenianie informacji za pomocą mediów społecznościowych, co można wykorzystać do szybkiego zbierania opinii, promowania inicjatyw smart city oraz budowania cyfrowej społeczności wokół miejskich projektów;*
- *kreatywność w wykorzystaniu danych i przestrzeni związana z nieszablonowym myśleniem, łączeniem świata cyfrowego z fizycznym, a także kreatywnym wykorzystaniem otwartych danych miejskich (np. tworzenie map jakości powietrza) lub wdrażanie elementów grywalizacji w przestrzeni publicznej, by zachęcić do proekologicznych zachowań;*
- *wysokie wymagania wobec transparentności oraz przejrzystości polityki publicznej i samorządowej, co jest fundamentem prawdziwie inteligentnego i demokratycznego miasta;*
- *pragmatyzm i myślenie zadaniowe dotyczące konkretnego problemu i jego szybkiego rozwiązania, z pominięciem biurokratycznych barier myślowych;*
- *mentalność współpracy i współtworzenia w duchu pracy grupowej i dzielenia się wiedzą online, co sprzyja rozwojowi partycypacyjnych formatów, które polegają na wspólnym kreowaniu usług miejskich od podstaw.*
- *perspektywa długoterminowa i poczucie „stawki” wynikające ze świadomości, iż decyzje podejmowane dziś będą kształtować świat, w którym te pokolenia będą żyły przez dziesięciolecia. To daje im silną motywację do angażowania się w planowanie strategiczne miasta, zwłaszcza w kwestiach, które zadecydują o jego przyszłej odporności na kryzysy (klimatyczne, społeczne, ekonomiczne).*

*Podsumowując, świadoma i systemowa aktywizacja młodzieży jest procesem, w którym korzyści są obopólne. Młodzi ludzie zyskują platformę do rozwoju i realnego wpływu, a miasto otrzymuje energię, kreatywność i fundamenty pod budowę silnej, demokratycznej wspólnoty. Inwestycja w mechanizmy partycypacji młodych ludzi to nie koszt, lecz najpewniejsza lokata w dynamiczną, odporną na kryzysy i po prostu lepszą przyszłość każdego ośrodka miejskiego.*

#### **Materiały uzupełniające do części teoretycznej (rozwijające wiedzę):**

##### **1. Dokumentacja projektu, w tym:**

część 1 – Methodology for creating and teaching a course: Participatory approach to cities development.

część 2 – Tools for citizen engagement and community empowerment

część 3 – Guidelines and policy recommendations for local/regional authorities on: How to work with citizens.

załącznik – studia przypadku

##### **2. Strony internetowe dotyczące rozwoju smart city i zaangażowania młodzieży:**

UN-Habitat for Youth

[www.unhabitat.org/youth](http://www.unhabitat.org/youth)

Smart Cities Council

[www.smartcitiescouncil.com](http://www.smartcitiescouncil.com)

Cities Today

[www.cities-today.com](http://www.cities-today.com)

Child in the City Foundation

[www.childinthecity.org](http://www.childinthecity.org)

### 3. Artykuły naukowe:

Masucci, M., Pearsall, H., & Wiig, A. (2021). The smart city conundrum for social justice: Youth perspectives on digital technologies and urban transformations. In *Smart Spaces and Places* (pp. 145-153). Routledge.

Marchesani, F., Masciarelli, F., & Doan, H. Q. (2022). Innovation in cities a driving force for knowledge flows: Exploring the relationship between high-tech firms, student mobility, and the role of youth entrepreneurship. *Cities*, 130, 103852.

Wawer, M., Grzesiuk, K., & Jegorow, D. (2022). Smart mobility in a Smart City in the context of Generation Z sustainability, use of ICT, and participation. *Energies*, 15(13), 4651.

## II. Sesja pytań i odpowiedzi (15 minut)

Prowadzący podejmuje dyskusję z uczestnikami zajęć, aby upewnić się, że rozumieją prezentowane treści, a także zachęca ich do zadawania pytań i dzielenia się własnymi opiniami oraz doświadczeniami dotyczącymi przykładów związanych z wprowadzaniem koncepcji smart city w miastach oraz zaangażowaniem młodzieży w ich rozwój.

## III. Ćwiczenie (75 minut)

### Aktywna obserwacja jako metoda diagnozowania potrzeb młodzieży w miastach

#### Wprowadzenie do ćwiczenia (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia, 15 minut)

*Obserwacja to systematyczne i bezpośrednie monitorowanie zachowań ludzi, interakcji społecznych lub procesów w ich naturalnym środowisku. Prowadzenie obserwacji wymaga określenia konkretnego obiektu, osoby lub zjawiska, które zamierzamy obserwować je w określonym czasie i miejscu, a następnie systematycznego notowania spostrzeżeń w specjalnym arkuszu obserwacji. Stosując metodę obserwacji można posłużyć się różnymi technikami badawczymi:*

- *obserwacja zewnętrzna (nieuczestnicząca): badacz jest obecny w grupie obserwowanych osób, ale nie uczestniczy w ich działaniach, natomiast szczegółowo notuje zachowania i detale;*
- *obserwacja uczestnicząca: badacz wchodzi w obserwowane środowisko społeczne, nawiązuje bezpośrednie relacje z badanymi i bierze udział w obserwowanych sytuacjach, czasami nawet je prowokując, aby lepiej zrozumieć sens zachowania badanych.*

*Dobrze zrealizowana obserwacja wymaga:*

- *wnikliwości tj. poszukiwania relacji i zależności między obserwowanymi zjawiskami;*
- *wyczerpania tematyki tj. uwzględnienia wszystkich stron i szczegółów danego zjawiska, co ma istotny wpływ na wyniki;*
- *obiektywizmu tj. całkowitej bezstronności obserwatora, braku wcześniejszych osobistych doświadczeń czy subiektywnego nastawienia wobec badanego podmiotu lub zjawiska.*

*W kontekście obserwacji młodzieży, nacisk na obiektywizm w obserwacji jest niezwykle ważny, gdyż uczy krytycznego myślenia, świadomości w zakresie możliwości wystąpienia uprzedzeń i etycznych praktyk badawczych, które są fundamentalnymi kompetencjami obywatelskimi. Uczestnicy uczą się dokumentować fakty, a nie interpretacje, oraz rozpoznawać własne osądy, co bezpośrednio przyczynia się do ich rozwoju jako odpowiedzialnych obywateli zdolnych do wnioskowania na podstawie dowodów.*

*Narzędziami wykorzystywanymi w obserwacji są arkusze obserwacji do notowania spostrzeżeń, a często także spacerów obserwacyjnych, które pozwalają lepiej ustrukturyzować prowadzone obserwacje np. ukierunkować je na określone lokalizacje, pory dnia, interakcje z wybranymi grupami docelowymi.*

*Spacer badawczy, inaczej obserwacyjny, to metoda badawcza polegająca na celowym i ustrukturyzowanym przejściu przez określoną przestrzeń w celu zebrania danych na temat jej funkcjonowania, cech fizycznych oraz zachowań i interakcji ludzi w niej przebywających. To narzędzie pozwala badaczowi „zanurzyć się” w badanym środowisku i zrozumieć je z perspektywy bezpośredniego doświadczenia, a nie tylko poprzez analizę danych statystycznych czy map.*

*Podstawą spaceru badawczego jest aktywna, uważna obserwacja. Badacz nie jest biernym przechodniem, lecz analitykiem, który w terenie poszukuje odpowiedzi na wcześniej postawione pytania badawcze. Przed wyjściem w teren badacz określa cel badania (np. jak studenci korzystają z parku przy uczelni), wyznacza trasę spaceru oraz przygotowuje narzędzia do dokumentacji – najczęściej notatnik, aparat fotograficzny, dyktafon, a czasem również formularz do nanoszenia spostrzeżeń. Podczas spaceru badacz zwraca uwagę na wiele aspektów np. cechy fizyczne przestrzeni, aktywność ludzi, ślady i sposoby użytkowania przestrzeni, atmosfera i zmysły np. hałas, zapachy, poczucie bezpieczeństwa, ogólny nastrój panujący w danym miejscu itp. Wszystkie spostrzeżenia są na bieżąco notowane, fotografowane lub nagrywane. Ważne jest, by dokumentacja była jak najbardziej szczegółowa, ponieważ pozwala to na późniejszą, dogłębną analizę zebranego materiału.*

### **Praca w grupach – spacer badawczy po terenie obiektu lub wokół niego (60 minut)**

#### Zadania prowadzącego zajęcia:

1. Omówienie z uczestnikami formuły spaceru badawczego z wykorzystaniem materiału dostępnego w dokumentacji projektu (część 2 – Tools for citizen engagement and community empowerment) i objaśnienie zasad prowadzenia obserwacji.
2. Przedstawienie uczestnikom zajęć specyfiki procesu aktywnej obserwacji podczas spaceru:
  - gdzie są prowadzone obserwacje;
  - kogo należy obserwować;
  - na co należy zwrócić uwagę;
  - o czym można rozmawiać z osobami obserwowanymi.
3. Przedstawienie uczestnikom tematu spaceru badawczego.
4. Bieżące konsultowanie zadania realizowanego przez zespół.

#### Zadania uczestników zespołu:

1. Podział ról w zespole (moderator, sekretarz, fotograf, obserwatorzy, prowadzący wywiady itp.).
2. Dyskusja o temacie warsztatu.
2. Przeprowadzenie obserwacji w formie spaceru badawczego
3. Przygotowanie się do prezentacji wniosków z obserwacji.

Przykładowe przedsięwzięcie, które może być tematem spaceru obserwacyjnego.

#### **Zrównoważona przestrzeń akademicka<sup>1</sup>**

*Ten spacer koncentruje się na filarze Smart Environment. Zadaniem grupy jest zaobserwowanie w przestrzeni akademickiej, na ile uczelnia „inteligentnie” zarządza zasobami takimi jak odpady, woda i energia. Celem jest zidentyfikowanie nieefektywności i zaproponowanie konkretnych, często technologicznych, usprawnień, obserwując przy tym zachowania studentów i pracowników uczelni, związane z produkowaniem odpadów oraz korzystaniem z wody i energii. Zadaniem grupy jest także zebranie opinii interesariuszy korzystających z przestrzeni akademickiej na ten temat. Aby zrealizować to zadanie, zespół może podzielić się na kilka mniejszych grup, analizując m.in. Gdzie zlokalizowane są kosze do segregacji? Czy są oznakowane w sposób widoczny? Czy kosze bywają przepelnione lub puste?*

<sup>1</sup> Ćwiczenie może dotyczyć również odpowiednio zrównoważonej przestrzeni szkolnej

*Czy na terenie kampusu dostępne są źródła wody pitnej, które mogłyby ograniczyć zużycie plastiku? Jakie oświetlenie jest stosowane na korytarzach i na zewnątrz? Czy światło pali się w pustych salach lub w ciągu dnia? Czy można zaobserwować panele fotowoltaiczne, czujniki ruchu sterujące oświetleniem lub inne elementy smart grid?*

#### **IV. Prezentacja wyników pracy grupy realizującej ćwiczenie (30 minut)**

Grupa prezentuje i komentuje wyniki przeprowadzonego spaceru badawczego, wykorzystując do tego m.in. zdjęcia, nagrania i notatki. Po zakończeniu prezentacji odbywa się dyskusja o docelowej zrównoważonej przestrzeni akademickiej, biorąc pod uwagę wyniki obserwacji. Pod uwagę bierze się nie tylko wynik spaceru obserwacyjnego, ale także sam przebieg spaceru, równorzędny udział w prezentacji każdego ze studentów, wykorzystanie różnych form obserwacji. Prowadzący zadaje uczestnikom prezentacji dodatkowe pytania sprawdzające ich wiedzę nabytą podczas zajęć.

#### **V. Ocena pracy grupy przez prowadzącego zajęcia (15 minut)**

Prowadzący powinien ocenić pracę uczestników spaceru obserwacyjnego kierując się następującymi kryteriami:

- jakość przeprowadzonej obserwacji i uwzględnione aspekty obserwowanego problemu;
- wykorzystane podczas spaceru narzędzia i metody obserwacji np. zdjęcia, nagrania, wywiady itp.
- zaangażowanie poszczególnych członków zespołu.

Każdy zespół otrzymuje ustny feedback od prowadzącego.

#### **VI. Podsumowanie (15 minut)**

**Główne wnioski z zajęć (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia)**

*Współczesne miasta podlegają ciągłym zmianom społecznym, technologicznym i klimatycznym, ale stawiają także na zrównoważony rozwój oparty na potencjale wszystkich mieszkańców, wśród których szczególną grupą staje się młodzież. Młodzi ludzie, jako przyszli, długoterminowi użytkownicy przestrzeni miejskiej, powinni mieć realny wpływ na jej kształt. Aktywizacja młodych ludzi przestaje być postrzegana jako marginalny gest, a staje się strategiczną inwestycją w teraźniejszość i przyszłość miasta, mającą na celu tworzenie przestrzeni, która odpowiada ich potrzebom i zachęca do pozostania.*

*Innowacyjnym podejściem do rozwoju urbanistycznego jest koncepcja smart city, odnosząca się do inteligentnego miasta. Wykorzystuje ona nowoczesne technologie informacyjno-komunikacyjne (ICT) oraz Internet Rzeczy (IoT) do poprawy jakości życia, zwiększenia wydajności usług miejskich i zapewnienia zrównoważonego rozwoju. Fundamentem smart city jest integracja i analiza danych zbieranych w czasie rzeczywistym z sieci czujników i kamer. Przetworzone przez zaawansowane systemy, w tym sztuczną inteligencję, dane te pozwalają na optymalizację zasobów i podejmowanie lepszych decyzji.*

*Młodzi ludzie wyróżniają się jako uczestnicy procesów partycypacyjnych szeregiem cech, takich jak: naturalna biegłość technologiczna, otwartość na eksperymenty, kreatywność i oczekiwanie wygody (user-centric mindset), które napędzają innowacje. Silna orientacja na zrównoważony rozwój i wysokie wymagania wobec transparentności władz czynią ich rzecznikami odpowiedzialnej polityki miejskiej. Jednocześnie cechuje ich pragmatyzm, mentalność współpracy oraz długoterminowa perspektywa, wynikająca ze świadomości, że to oni będą żyli z konsekwencjami dzisiejszych decyzji. Aby badać te zjawiska i potrzeby, stosuje się metody badawcze, takie jak obserwacja. Polega ona na systematycznym monitorowaniu zachowań w naturalnym środowisku i może przybierać formę*

zewnątrzną (obserwator nie uczestniczy w działaniach) lub uczestniczącą (badacz wchodzi w interakcje z badaną grupą). Kluczowe dla jej powodzenia są wnikliwość, wyczerpanie tematu oraz obiektywizm, czyli bezstronność i unikanie subiektywnych osądów. W kontekście młodzieży, nauka obiektywnej obserwacji jest cenną lekcją krytycznego myślenia i podstawą rozwoju kompetencji obywatelskich.

Szczególnym narzędziem obserwacyjnym jest spacer badawczy. To celowe, ustrukturyzowane przejście przez określoną przestrzeń w celu zebrania danych na temat jej funkcjonowania, cech fizycznych i interakcji międzyludzkich. Badacz, wyposażony w narzędzia do dokumentacji, aktywnie analizuje otoczenie pod kątem wcześniej zdefiniowanych pytań, zwracając uwagę na detale, atmosferę i ślady użytkowania. Metoda ta pozwala na „zanurzenie się” w badanym środowisku i zrozumienie go z perspektywy bezpośredniego doświadczenia.

Systemowa aktywizacja młodzieży, oparta na zrozumieniu jej unikalnych cech i potrzeb (m.in. poprzez metody obserwacyjne), jest procesem zapewniającym obopólne korzyści. Miasto zyskuje energię i innowacyjność, a młodzi ludzie platformę do rozwoju i realnego wpływu, co stanowi najpewniejszą inwestycję w dynamiczną i odporną na kryzysy przyszłość każdego ośrodka miejskiego.

**Temat:*****Budowanie odporności miasta na kryzysy przy zaangażowaniu społeczności lokalnej*****Cel ogólny zajęć:**

Przedstawienie uczestnikom istoty sytuacji kryzysowych, jakie mogą dotyczyć miast i zasad budowania odporności miejskiej w kluczowych obszarach życia miast, a także rozwój umiejętności i postaw związanych z wykorzystaniem burzy mózgów do kreowania rozwiązań wzmacniających rezyliencję miast.

**Zakres zajęć:**

1. Wprowadzenie do tematyki sytuacji kryzysowych w miastach.
2. Przybliżenie problematyki odporności miejskiej.
3. Rola społeczności lokalnej w budowaniu odporności miejskiej.
4. Burza mózgów jako narzędzie kreowania pomysłów na budowanie odporności miast poprzez zaangażowanie młodych ludzi.

**Łączny czas trwania zajęć:**

180 minut, w tym: część teoretyczna - 60 minut oraz część praktyczna – 120 minut

**Efekty kształcenia osiągnięte w ramach zajęć:**

Obszary kształcenia	Efekty kształcenia	Sposób weryfikacji efektów kształcenia
Wiedza	1. Student / uczeń ma podstawową wiedzę na temat sytuacji kryzysowych w miastach	Dyskusja podczas zajęć m.in. po części teoretycznej i w ramach podsumowania
	2. Student / uczeń rozumie zasady budowy odporności miejskiej i obszary aktywności miasta, w których można ją rozwijać.	
	3. Student / uczeń zna zasady przeprowadzania burzy mózgów jako narzędzia kreowania pomysłów na budowanie odporności miast poprzez zaangażowanie młodych ludzi.	
Umiejętności i postawy	1. Student / uczeń potrafi wskazać przykładowe sytuacje kryzysowe, które mogą dotyczyć miasta w którym mieszka.	Ocena prezentacji wykonywanych w zespołach w ramach ćwiczenia
	2. Student / uczeń potrafi wskazać przykłady działań służących budowaniu rezyliencji miejskiej.	
	3. Student / uczeń potrafi przeprowadzić burzę mózgów wg kroków przedstawionych w tabeli 1, na tematy związane z budowaniem odporności miast.	

## Plan zajęć

### I. Wprowadzenie do tematu (45 minut)

Powitanie uczestników:

Przedstawienie celów i planu zajęć.

Wprowadzenie teoretyczne do zajęć (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia)

*Ponad połowa współczesnych społeczeństw zamieszkuje obszary zurbanizowane, a prognozy wskazują, że do 2050 roku odsetek ten wzrośnie do niemal 70%. Miasta są centrami innowacji, kultury i wzrostu gospodarczego oraz rozwoju społecznego. Jednocześnie, ta koncentracja ludzi, infrastruktury, potencjałów i zasobów czyni je niezwykle wrażliwymi na różnego rodzaju kryzysy, takie jak np. globalna pandemia COVID-19, która sparaliżowała życie publiczne i gospodarkę. W niektórych częściach świata, miasta stają się też arenami ataków terrorystycznych czy konfliktów zbrojnych, które burzą stabilność życia mieszkańców i obniżają ich poczucie bezpieczeństwa. W tym kontekście kluczowym pojęciem dla przyszłości rozwoju obszarów zurbanizowanych, zarządzania miastami i życia społecznego staje się odporność miejska (rezyliencja).*

*Odporność miejska to zdolność miasta, w tym jego mieszkańców, instytucji, przedsiębiorstw oraz systemów infrastrukturalnych – do przetrwania, adaptacji i rozwoju w obliczu różnych napięć i nagłych szoków, do których zaliczyć możemy również katastrofy naturalne i stany klęski żywiołowej, jak też np. blackout w energetyce. Ważne jest, aby nie mylić odporności ze zwykłą wytrzymałością. Wytrzymałe miasto może oprzeć się katastrofie, ale po niej z trudem wraca do normalności. Odporne miasto potrafi nie tylko zaabsorbować wstrząs i szybko odzyskać podstawowe funkcje, ale także wyciągnąć z kryzysu wnioski, przekształcając się w sposób, który czyni je silniejszym i lepiej przygotowanym na przyszłe wyzwania. Jest to więc proces dynamiczny, łączący w sobie elementy absorpcji, adaptacji i transformacji.*

*Zagrożenia dla miast można podzielić na dwie główne kategorie:*

*a) nagłe szoki (shocks), czyli gwałtowne, niespodziewane wydarzenia o dużej skali, takie jak:*

- *pandemie i epidemie: jak pokazała pandemia COVID-19, kryzys zdrowotny może prowadzić do lockdownów, przeciążenia systemu opieki zdrowotnej i głębokiej recesji gospodarczej,*
- *konflikty zbrojne i ataki terrorystyczne: powodują bezpośrednie zniszczenia oraz zagrożenia dla życia i zdrowia ludzkiego,*
- *kryzysy uchodźcze i trauma społeczna: miasta w wielu europejskich krajach doświadczyły tego pośrednio, stając przed wyzwaniem przyjęcia milionów uchodźców np. z Ukrainy,*
- *katastrofy naturalne: powodzie błyskawiczne, huragany, trzęsienia ziemi czy ekstremalne fale upałów;*
- *awarie technologiczne: masowe przerwy w dostawie prądu (blackouty), awarie systemów wodociągowych czy cyberataki na infrastrukturę krytyczną (np. systemy zarządzania ruchem, bankowość).*

*b) chroniczne napięcia (stresses): powolne, długotrwałe procesy, które osłabiają miasta od wewnątrz, czyniąc ją bardziej podatnymi na nagłe szoki, należą do nich:*

- *zmiany klimatyczne: stopniowy wzrost średnich temperatur, coraz częstsze susze, braki w dostawie wody,*
- *problemy społeczne: wysoki poziom nierówności społecznych, bezrobocie, starzejące się społeczeństwo, brak mieszkań.*

- *degradacja środowiska: zanieczyszczenie powietrza, niedobory wody, utrata bioróżnorodności,*
- *niestabilność ekonomiczna: uzależnienie od jednego sektora gospodarki, niestabilne łańcuchy dostaw.*

*Pandemia COVID-19 była szokiem, ale miasta o wysokim poziomie chronicznych napięć (np. z niedofinansowaną służbą zdrowia, dużymi nierównościami w dostępie do opieki) radziły sobie z nią znacznie gorzej.*

*Budowanie odporności nie jest zadaniem dla jednego wydziału urzędu miasta. To proces wymagający holistycznego podejścia i współpracy na wielu płaszczyznach, takich jak:*

- *infrastruktura i środowisko np. inwestycje w tzw. zieloną i niebieską infrastrukturę (parki, zielone dachy, ogrody deszczowe, zbiorniki retencyjne) pomagają zarządzać wodami opadowymi i łagodzić efekt miejskiej wyspy ciepła; redundancja systemów krytycznych zapewnia posiadanie zapasowych źródeł zasilania i wody, czy alternatywnych tras transportowych, natomiast budynki powinny być projektowane z myślą o adaptacji do zmieniających się warunków,*
- *gospodarka i łańcuchy dostaw np. dywersyfikacja gospodarki i nie opieranie się na jednej tylko gałęzi przemysłu, gdyż powoduje to niebezpieczne uzależnienie od globalnych łańcuchów dostaw; dlatego ważne jest wzmocnienie lokalnej przedsiębiorczości, wspieranie lokalnej produkcji żywności (np. przez rolnictwo miejskie) i skracanie łańcuchów dostaw zwiększające bezpieczeństwo ekonomiczne miasta,*
- *zarządzanie i planowanie np. elastyczne i adaptacyjne plany zarządzania kryzysowego, dostosowane do charakteru możliwego zagrożenia, w tym systemy wczesnego ostrzegania, regularne ćwiczenia i symulacje kryzysowe oraz wykorzystanie analizy danych (big data) do monitorowania zagrożeń i modelowania ich skutków,*
- *spójność społeczna np. budowanie zaufania mieszkańców do siebie i do władz, rozwój współpracy na poziomie lokalnym oraz umacnianie poczucia wspólnoty, jest w stanie znacznie skuteczniej reagować na kryzys. Kluczowe jest zapewnienie równego dostępu do podstawowych usług (opieka zdrowotna, edukacja, wsparcie społeczne) dla wszystkich grup, w tym tych najbardziej marginalizowanych.*

*W procesie budowania odporności miast niezastąpiona jest rola społeczności lokalnej. Strategie działania i inwestycje infrastrukturalne są niezbędne, ale prawdziwa odporność rodzi się na poziomie ulicy, osiedla i sąsiedztwa. Społeczność lokalna nie jest pasywnym odbiorcą pomocy, ale aktywnym uczestnikiem procesu budowania odporności. Jej rola jest nie do przecenienia. Poniżej przedstawiono obszary tematyczne, w których zaangażowanie mieszkańców jest szczególnie potrzebne:*

- lokalna wiedza i szybka reakcja – mieszkańcy najlepiej znają swoje otoczenie, wiedzą, kto potrzebuje pomocy, gdzie są słabe punkty lokalnej infrastruktury. W pierwszych godzinach kryzysu, zanim zorganizowane służby dotrą na miejsce, to właśnie sąsiedzka pomoc jest często kluczowa,*
- inicjatywy oddolne: pandemia COVID-19 była najlepszym przykładem, kiedy spontaniczne akcje, takie jak szycie maseczek, robienie zakupów seniorom, organizowanie zbiórek dla medyków czy tworzenie grup wsparcia online, pokazały ogromną siłę kapitału społecznego. Podobnie w odpowiedzi na kryzys uchodźczy po inwazji na Ukrainę, to właśnie obywatele i lokalne organizacje pozarządowe stanowiły pierwszą linię pomocy w wielu krajach,*
- budowanie kapitału społecznego: działania takie jak prowadzenie ogrodów społecznych, organizowanie festynów osiedlowych czy tworzenie lokalnych centrów aktywności wzmacniają więzi międzyludzkie. Te relacje i zaufanie procentują w momencie kryzysu, tworząc naturalną siatkę bezpieczeństwa.*

*Zadaniem władz miasta jest wspieranie i ułatwianie tych oddolnych inicjatyw – poprzez zapewnianie mikrograntów, udostępnianie przestrzeni publicznej czy tworzenie platform komunikacji między mieszkańcami, a urzędem.*

*Młodzież ma ogromną siłę w budowaniu odpornych miast i może się włączyć w te działania na wiele sposobów.*

*Aby być przydatnymi w tym procesie, młodzi ludzie powinni zacząć od edukacji. Ważne jest poznawanie lokalnych zagrożeń, takich jak zmiany klimatu czy ryzyko powodzi, i dzielenie się rzetelną wiedzą w mediach społecznościowych. Uczniowie i studenci mogą się także angażować w wolontariat np. w organizacjach pomocowych, schroniskach czy podczas akcji ekologicznych, jak sadzenie drzew i sprzątanie parków.*

*Zadaniem młodych ludzi jest także dbałość o swoją społeczność: pomaganie starszym sąsiadom w zakupach lub obsłudze technologii, organizowanie lokalnych zbiórek, tworzenie więzi, które są bezcenne w czasie kryzysu.*

*Młodzi ludzie powinni być głosem swojego pokolenia, co można wyrazić np. poprzez dołączenie do młodzieżowej rady miasta, udział w konsultacjach społecznych i współkreowanie rozwiązań, które uczynią miasto bardziej zielonym i bezpiecznym dla wszystkich mieszkańców. Każda, nawet najmniejsza inicjatywa, wzmacnia odporność miasta i buduje lepszą przyszłość.*

**Materiały uzupełniające do części teoretycznej (rozwijające wiedzę):**

1. Dokumentacja projektu, w tym:

część 1 – Methodology for creating and teaching a course: Participatory approach to cities development.

część 2 – Tools for citizen engagement and community empowerment

część 3 – Guidelines and policy recommendations for local/regional authorities on: How to work with citizens.

załącznik – studia przypadku

2. Strony internetowe dotyczące problematyki budowania odporności miast i zaangażowania młodych ludzi w te działania:

weADAPT (Stockholm Environment Institute)

<https://weadapt.org/knowledge-base/cities-and-climate-change/factsheet-for-young-people-urban-development-and-city-resilience/>

UN-Habitat for Urban Resilience:

<https://urbanresiliencehub.org/>

C40 Cities Climate Action Network – Youth Engagement

<https://www.c40.org/what-we-do/building-a-movement/youth-engagement/>

Resilient Cities Network

<https://resilientcitiesnetwork.org/category/publications/>

3. Artykuły naukowe:

Strzelecka, Elżbieta. "Concept of resilience and development of small towns and rural area."

Barometr Regionalny. Analizy i Prognozy 16.3 (2018): 121-130.

Stumpp, E. M. (2013). New in town? On resilience and "Resilient Cities". Cities, 32, 164-166.

Mehmood, A. (2016). Of resilient places: planning for urban resilience. European planning studies, 24(2), 407-419.

## **II. Sesja pytań i odpowiedzi (15 minut)**

Prowadzący podejmuje dyskusję z uczestnikami zajęć, aby upewnić się, że rozumieją prezentowane treści, a także zachęca ich do zadawania pytań i dzielenia się własnymi opiniami oraz doświadczeniami dotyczącymi przykładów zaangażowania organizacji pozarządowych w proces uczestnictwa społecznego.

### III. Ćwiczenie (60 minut)

#### Kreowanie pomysłów na budowanie odporności miast poprzez zaangażowanie młodych ludzi

Wprowadzenie do ćwiczenia (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia, 15 minut)

*Każdego dnia poruszacie się po mieście, idąc do szkoły lub na uczelnię, spotykacie się ze znajomymi, korzystacie z transportu publicznego. Na pewno macie własne zdanie na temat tego, co w mieście działa, a co wymaga zmiany. Ale jak przekuć te codzienne obserwacje w realne, innowacyjne pomysły? Jednym z najskuteczniejszych narzędzi jest burza mózgów (brainstorming). To nie jest zwykła dyskusja, ale kreatywna technika grupowa, której celem jest wygenerowanie jak największej liczby pomysłów w krótkim czasie.*

*Przygotowując udaną burzę mózgów, trzeba uwzględnić cztery fundamentalne zasady, które zapewniają bezpieczną przestrzeń dla kreatywności. Przedstawiono je poniżej:*

- a) Brak krytyki i oceniania: w fazie generowania pomysłów, każda propozycja jest warta uwagi. Każda, nawet najbardziej absurdalna myśl, jest mile widziana. Ocenianie zabija kreatywność i zniechęca innych do dzielenia się swoimi ideami.*
- b) Ilość ponad jakość (tylko na początku!): celem jest zebranie jak najdłuższej listy pomysłów. Na tym etapie nie trzeba się zastanawiać, czy coś jest realistyczne lub możliwe do wdrożenia. Na analizę przyjdzie czas później. Im więcej pomysłów, tym większa szansa na znalezienie tego najlepszego.*
- c) Myślenie nieszablonowe: należy zachęcać do odważnych, przesadzonych, a nawet humorystycznych pomysłów. Czasem to właśnie najbardziej szalona koncepcja prowadzi do przełomowego rozwiązania.*
- d) Rozwijanie pomysłów innych: burza mózgów wymaga uważnego słuchania, co mówią inni. Jeśli czyjś pomysł inspiruje, należy go rozwijać! To buduje współpracę i prowadzi do jeszcze lepszych koncepcji.*

*Kroki w przeprowadzeniu burzy mózgów przedstawia poniższa tabela.*

Tabela 1. Kroki w przeprowadzeniu burzy mózgów

Nr	Nazwa kroku	Opis kroku
1	Przygotowanie i cel	Zanim zaprosicie grupę, precyzyjnie sformułujcie problem jako otwarte pytanie, np. „Jak możemy ożywić nasz klub studencki, by przyciągał więcej osób? Przygotujcie przestrzeń, dużą tablicę lub pustą ścianę, samoprzylepne karteczki i markery dla wszystkich. Zadbajcie o zróżnicowaną grupę uczestników.
2	Wprowadzenie i zasady	Rozpocznijcie od krótkiej integracji, przedstawiając cel spotkania i jego zasady: Zero krytyki – wszystkie pomysły są dobre. Ilość, nie jakość – generujemy jak najwięcej koncepcji. Dziki pomysły – myślimy nieszablonowo. Łączenie i rozwijanie – budujemy na pomysłach innych. Zadaniem moderatora jest pilnowanie tych zasad przez cały czas trwania burzy mózgów.
3	Generowanie pomysłów	Wyznaczcie limit czasu (np. 15-25 minut). Zachęcajcie uczestników do zapisywania jednego pomysłu na jednej karteczce i przyklejania jej na tablicy. Utrzymujcie dobrą energię, przypominajcie o zasadach, jeśli dyskusja wymyka się spod kontroli.
4	Synteza i grupowanie	Po upływie wyznaczonego czasu wspólnie odczytajcie wszystkie pomysły. Poproście grupę o pogrupowanie ich w klastry tematyczne (np. „Wydarzenia”, „Wyposażenie”,

		„Promocja”). Pomóżcie im nazwać te kategorie. To kluczowy moment odkrywania wzorów i głównych potrzeb.
5	Priorytetyzacja i działanie	Dajcie uczestnikom głosy (np. 3 naklejki) do rozdysponowania na najważniejsze lub najbardziej realne pomysły. Po głosowaniu omówicie 1-3 najwyższej ocenione koncepcje. Zakończcie sesję pytaniem: „Jaki jest nasz pierwszy, mały krok do realizacji tego pomysłu i kto się go podejmie?”. Zamieńcie energię spotkania w załączek realnego działania.

*Źródło: opracowanie własne*

## Praca w grupach – burza mózgów służąca kreowaniu pomysłów na budowanie odporności miast poprzez zaangażowanie młodych ludzi (45 minut)

### Zadania prowadzącego zajęcia:

1. Omówienie z uczestnikami scenariusza burzy mózgów jako działania służącego kreowaniu pomysłów na budowanie odporności miast poprzez zaangażowanie młodych ludzi, z wykorzystaniem materiału dostępnego w dokumentacji projektu (część 2 – Tools for citizen engagement and community empowerment).
2. Przedstawienie uczestnikom zajęć specyfiki procesu burzy mózgów:
  - określenie tematu burzy mózgów;
  - wybór moderatora burzy mózgów;
  - ustalenie grupy uczestników burzy mózgów;
3. Podzielenie uczestników na co najmniej 3 zespoły.
4. Bieżące konsultowanie zadań realizowanych przez zespół.

### Zadania uczestników poszczególnych zespołów:

1. Podział ról w zespołach (moderator, uczestnicy)
2. Przeprowadzenie burzy mózgów.
3. Przygotowanie się do prezentacji wyników burzy mózgów.
4. Udział w dyskusji o wynikach burzy mózgów.

### Przykładowe pomysły na tematy burzy mózgów:

1. Zielona transformacja naszej okolicy: Jak możemy "zazielenić" przestrzeń wokół szkoły/uczelni, by chronić nas przed upałami i ulewami?
2. Most międzypokoleniowy: Jak możemy wykorzystać energię i umiejętności cyfrowe młodych, by wspierać seniorów w naszej dzielnicy podczas kryzysu?
3. Drugie życie rzeczy: Jak możemy zorganizować w naszej uczelni lub szkole system, który zmniejszy marnowanie zasobów (jedzenia, ubrań, przedmiotów) i promuje lokalną wymianę?

## **IV. Prezentacja wyników pracy zespołów realizujących ćwiczenie (30 minut)**

Każdy zespół prezentuje i objaśnia sposób przeprowadzenia burzy mózgów i jej wyniki. Następnie uczestnicy zajęć prezentują wyniki burzy mózgów tj. pomysły wygenerowane przez poszczególne grupy i dyskutują o możliwościach ich wdrażania (krok 4 i 5 z tabeli nr 1), a także o samym przebiegu burzy mózgów.

Po zakończeniu każdej z prezentacji pozostali uczestnicy zajęć i prowadzący mogą zadawać pytania, aby lepiej zrozumieć rezultaty pracy każdego zespołu. Prowadzący zadaje uczestnikom prezentacji dodatkowe pytania sprawdzające ich wiedzę nabytą podczas zajęć.

## **V. Ocena pracy zespołów przez prowadzącego zajęcia (15 minut)**

Prowadzący powinien ocenić prezentacje uczestników zajęć kierując się następującymi kryteriami:

- ocena przebiegu burzy mózgów,

- jakość i sposób prezentacji wygenerowanych pomysłów dotyczących odporności miast,
  - zaangażowanie poszczególnych członków zespołu.
- Każdy zespół otrzymuje ustny feedback od prowadzącego.

## VI. Podsumowanie (15 minut)

### Główne wnioski z zajęć (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia)

*Współczesne miasta są centrami innowacji, ale i obszarami niezwykle wrażliwymi na kryzysy. Pandemia COVID-19, konflikty zbrojne czy katastrofy naturalne uwypukliły potrzebę budowania odporności miejskiej (rezyliencji). Jest to zdolność całego systemu miejskiego (mieszkańców, instytucji, infrastruktury) do przetrwania, adaptacji i rozwoju w obliczu zagrożeń. Odporność to więcej niż wytrzymałość – to dynamiczny proces absorpcji wstrząsu, szybkiego odzyskiwania funkcji oraz transformacji w celu lepszego przygotowania na przyszłość.*

*Zagrożenia dla miast dzielą się na dwie kategorie. Pierwsza z nich to nagłe szoki to gwałtowne wydarzenia, takie jak pandemie, konflikty zbrojne, klęski żywiołowe (powodzie, fale upałów) czy awarie technologiczne (blackouty, cyberataki). Druga kategoria to chroniczne napięcia to długotrwałe procesy osłabiające miasto od wewnątrz, np. zmiany klimatyczne, nierówności społeczne, degradacja środowiska czy niestabilność ekonomiczna. Te powolne stresory sprawiają, że miasta są bardziej podatne na gwałtowne wstrząsy.*

*Budowanie odporności wymaga zintegrowanego działania na wielu polach, takich jak: infrastruktura i środowisko; gospodarka; zarządzanie i planowanie; spójność społeczna. Fundamentem odporności jest aktywne zaangażowanie społeczności lokalnej, która nie jest pasywnym odbiorcą pomocy, lecz kluczowym aktorem. Jej siła tkwi w lokalnej wiedzy, zdolności do szybkiej, sąsiedzkiej reakcji oraz w oddolnych inicjatywach, co udowodniły akcje pomocowe podczas pandemii czy kryzysu uchodźczego. Szczególnie ważną rolę odgrywa młodzież, która może angażować się poprzez edukację na temat lokalnych zagrożeń, wolontariat, bezpośrednią pomoc w swojej okolicy (np. wsparcie dla seniorów) oraz aktywny udział w życiu publicznym, np. w młodzieżowych radach miast.*

*Praktycznym narzędziem do włączania młodych ludzi w kreowanie pomysłów jest burza mózgów. Jej celem jest wygenerowanie jak największej liczby rozwiązań dla konkretnego problemu. Kluczowe zasady to: brak krytyki, skupienie na ilości, a nie jakości pomysłów (w pierwszej fazie), otwartość na nieszablonowe koncepcje i rozwijanie pomysłów innych. Proces ten składa się z kroków, które pozwalają przekuć kreatywną energię w załączek realnych zmian w mieście.*

**Temat:**

*Rewitalizacja – ożywienie zdegradowanych i opuszczonych obszarów miejskich w podejściu partycypacyjnym*

**Cel ogólny zajęć:**

Przedstawienie uczestnikom roli i znaczenia procesu rewitalizacji w ożywianiu obszarów zdegradowanych, peryferyjnych, kryzysowych i opuszczonych, rozwój umiejętności i postaw związanych z wykorzystaniem prototypowania projektów rewitalizacyjnych dotyczących konkretnej przestrzeni i przeznaczonych dla określonych użytkowników, a także pogłębienie wiedzy o partycypacji społecznej w rewitalizacji.

**Zakres zajęć:**

1. Wprowadzenie do tematyki obszaru zdegradowanego.
2. Znaczenie procesu rewitalizacji w rozwoju społeczności miejskich.
3. Prototypowanie projektów rewitalizacyjnych w odniesieniu do przestrzeni i użytkowników
4. Pogłębienie wiedzy o partycypacji społecznej we rewitalizacji

**Łączny czas trwania zajęć:**

180 minut, w tym: część teoretyczna - 60 minut oraz część praktyczna – 120 minut

**Efekty kształcenia osiągnięte w ramach zajęć:**

Obszary kształcenia	Efekty kształcenia	Sposób weryfikacji efektów kształcenia
Wiedza	1. Student / uczeń ma podstawową wiedzę na temat obszaru zdegradowanego i procesu rewitalizacji.	Dyskusja podczas zajęć m.in. po części teoretycznej i w ramach podsumowania
	2. Student / uczeń rozumie znaczenie partycypacji społeczności w przygotowaniu i realizacji projektów rewitalizacyjnych	
	3. Student / uczeń zna zasady prototypowania jako metody partycypacji społecznej	
Umiejętności i postawy	1. Student / uczeń potrafi wskazać przykładowe problemy, z którymi może borykać się obszar zdegradowany	Ocena prezentacji wykonywanych w zespołach w ramach ćwiczenia
	2. Student / uczeń potrafi wskazać korzyści wynikające z zaangażowania obywatelskiego w proces rewitalizacji	
	3. Student / uczeń potrafi opracować prosty prototyp np. małej architektury związany z procesem rewitalizacji danego obszaru	

## Plan zajęć

### I. Wprowadzenie do tematu (45 minut)

Powitanie uczestników:

Przedstawienie celów i planu zajęć.

Wprowadzenie teoretyczne do zajęć (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia)

*Rewitalizacja to wielowymiarowe ożywienie przestrzeni publicznej stanowiące odpowiedź na jej postępującą degradację społeczną, gospodarczą, przestrzenną i środowiskową i wynikające z nich zjawiska kryzysowe. Tereny, na których kumuluje się zwykle najwięcej problemów nazywamy zdegradowanymi. Obszar zdegradowany to miejsce w kryzysie, które straciło swój dawny potencjał i energię i to nie tylko jeśli chodzi o zniszczone budynki czy dziurawe drogi, ale także problemy dotyczące jego mieszkańców, takie jak np. bezrobocie, ubóstwo czy przestępczość. Mieszkańcy czują się tam często wykluczeni i pozbawieni perspektyw, a dodatkowo borykają się z różnymi wyzwaniem i deficytami, takimi jak np. zamykające się firmy i znikające miejsca pracy, brak przestrzeni publicznej do wypoczynku czy integracji czy wkluczenie komunikacyjne. Obszar zdegradowany to przeważnie teren brzydki i niefunkcjonalny, gdzie budynki, w tym mieszkania, są w fatalnym stanie, a instalacje (woda, ogrzewanie) wymagają natychmiastowej naprawy. Często jest to również teren zanieczyszczony, np. przez dawny przemysł, na którym brakuje zieleni.*

*Z drugiej strony obszary zdegradowane to nie tylko „dzielnice biedy” ale często także miejsca z ogromnym, niewykorzystanym potencjałem – historyczne fabryki, stare kamienice czy zaniedbane tereny zielone. Proces ich odnowy, nazywany rewitalizacją, to szansa na stworzenie fantastycznych miejsc do życia, pracy i spędzania wolnego czasu. Zrozumienie, czym jest degradacja, to pierwszy krok do świadomego udziału w zmienianiu swojego otoczenia na lepsze.*

*Rewitalizacja ma na celu wyprowadzenie takiego obszaru z kryzysu. Działania skupiają się przede wszystkim na ludziach i rozwiązywaniu problemów społecznych, takich jak bezrobocie czy brak poczucia bezpieczeństwa. Równocześnie odnawia się przestrzeń: remontuje budynki, tworzy parki i place zabaw, a opuszczonym fabrykom nadaje nowe funkcje (np. lofty, centra kultury).*

*Kluczem do sukcesu jest współpraca mieszkańców, władz samorządowych i inwestorów. W efekcie, dzięki rewitalizacji, dawniej zaniedbane i niebezpieczne miejsca stają się atrakcyjnymi i tętniącymi życiem częściami miasta, gdzie ludzie chcą mieszkać, pracować i spędzać wolny czas. To przywracanie życia, a nie tylko odnawianie murów.*

*Długofalowo rewitalizacja powinna przyczynić się też do poprawy warunków rozwoju gospodarczego (np. nowe miejsca pracy), dostępności infrastruktury publicznej (np. sieci komunikacji publicznej, dróg i parkingów) i poprawy stanu środowiska (np. zwalczanie tzw. niskiej emisji i nielegalnych wysypisk śmieci).*

*Dynamizacja rozwoju miast oraz odejście od projektów typowo inwestycyjnych na rzecz wspólnych działań z mieszkańcami i dla mieszkańców – to tylko niektóre aspekty kompleksowego spojrzenia na rewitalizację. Natężenie i charakter problemów wymagających interwencji może różnić się w poszczególnych miastach, podobnie jak narastanie różnego typu czynników wywołujących kryzys, które mogą mieć różne pochodzenie i wywoływać różne skutki.*

*W procesie rewitalizacji szczególnie istotny i potrzebny jest otwarty dialog z lokalną społecznością i wszystkimi pozostałymi grupami interesariuszy, np. inwestorami. Wymaga to stworzenia atmosfery sprzyjającej dobrej współpracy, zarówno przy planowaniu, jak też przy wdrażaniu projektów rewitalizacji. Ważne jest określenie potrzeb i oczekiwań wobec zmian rewitalizacyjnych, a także problemów i sposobów ich rozwiązania, w które cała społeczność lokalna powinna się zaangażować. Interesariuszami rewitalizacji są przede wszystkim:*

- mieszkańcy obszaru zdegradowanego poddanego rewitalizacji i osoby dojeżdżające do tego obszaru w związku z edukacją, pracą, wypoczynkiem, czy zakupami,
- właściciele i użytkownicy nieruchomości znajdującymi się na obszarze rewitalizacji,
- podmioty prowadzące na obszarze zdegradowanym działalność gospodarczą oraz działalność społeczną, w tym przedsiębiorstwa, organizacje pozarządowe i grupy nieformalne;
- jednostki samorządu terytorialnego i jednostki powiązane z nimi;
- instytucje publiczne;
- wszyscy inni użytkownicy danego obszaru, lub ci, którzy mają wpływ na jego wykorzystanie.

Dobrze prowadzona rewitalizacja zapewnia kompleksowe i zintegrowane podejście do rozwiązywania zidentyfikowanych problemów lokalnych. Jest to działanie ciągle, uwzględniające przedsięwzięcia w różnej skali i o różnym zakresie, realizujące szerszą wizję odnowy obszaru oraz wspierające jego powiązania przestrzenne z otoczeniem.

Obecnie rewitalizacja to nie tylko przebudowa lub adaptacja budynków, ale przede wszystkim rozwiązywanie problemów społecznych, eliminacja ubóstwa i przemocy, poprawa warunków mieszkaniowych, poprawa estetyki oraz funkcjonalności przestrzeni publicznych jak również zwiększanie atrakcyjności gospodarczej.

Jednym z przykładowych celów rewitalizacji może być pomoc słabszym grupom społecznym w celu wzmocnienia ich zdolności do reintegracji na rynku pracy oraz szerszego włączenia w sprawy społeczne.

Niezależnie od różnic w przepisach dotyczących rewitalizacji, które obowiązują w różnych krajach europejskich, w wyznaczaniu obszaru zdegradowanego i przygotowanie jego rewitalizacji z reguły zaangażowany jest lokalny samorząd. To właśnie na samorządzie z reguły spoczywa obowiązek uzgadniania celów rewitalizacji i przygotowywania projektów rewitalizacyjnych we współpracy z wszystkimi zainteresowanymi. Ten obowiązek dotyczy szeroko rozumianej partycypacji społecznej, którą można prowadzić różnymi metodami np. organizując otwarte spotkania, spacerów badawczych, debaty tematyczne czy warsztaty prototypowania rozwiązań, których oczekują użytkownicy określonej przestrzeni.

Szczególnie ważne jest zapewnienie, że w dialogu dotyczącym przyszłości obszaru zdegradowanego poprzez jego rewitalizację reprezentowani są wszyscy interesariusze, a zastosowane metody partycypacji są dostosowane do ich możliwości i potrzeb.

Głównym celem partycypacji społecznej w rewitalizacji jest współdecydowanie, a nie tylko informowanie. Mieszkańcy i inni użytkownicy przestrzeni powinni stać się partnerami dla władz i ekspertów zaangażowanych w rewitalizację, a nie jedynie biernymi odbiorcami gotowych projektów. Ich wiedza o codziennym życiu w danym miejscu np. o tym gdzie brakuje ławki, które podwórko jest niebezpieczne, a gdzie jest przestrzeń wymagająca zazielenienia jest bezcenna dla stworzenia dobrego programu rewitalizacji.

Partycypacja społeczna charakteryzuje się różnorodnością i odbywa się na każdym etapie rewitalizacji.

- na etapie wyznaczania obszaru zdegradowanego, który zostanie poddany rewitalizacji mieszkańcy oraz inni interesariusze powinni pomagać określić prawdziwe problemy i potrzeby, co może odbywać się np. w ramach spacerów badawczych, badań ankietowych, otwartych spotkań czy też tworzenia "map problemów" i "map marzeń" dla danej okolicy;
- na etapie planowania przedsięwzięć rewitalizacyjnych społeczność lokalna powinna brać udział w projektowaniu różnego typu przedsięwzięć, które służą osiągnięciu celów rewitalizacji, może to odbywać się poprzez warsztaty projektowe (tzw. charrette), podczas których mieszkańcy wspólnie z architektami i urzędnikami szkicują przyszły wygląd ulic, placów czy budynków. Ich opinie są zbierane także w ramach formalnych konsultacji społecznych;
- na etapie wdrażania programu rewitalizacji udział mieszkańców i innych grup interesariuszy powinien polegać na udziale w realizacji projektów np. zazielenianiu okolicy, tworzeniu grup sąsiedzkich, które wspólnie dbają o zrewitalizowaną przestrzeń, czy udziale w Komitecie monitorującym postępy prac.

*Kluczem do efektywnej rewitalizacji jest otwartość i dostępność działań partycypacyjnych dla wszystkich zainteresowanych. Informacje muszą być jasne i przekazywane różnymi kanałami (online, plakaty, ulotki). Spotkania powinny odbywać się w dogodnych terminach i dostępnych dla wszystkich miejscach. Dzięki partycypacji proces rewitalizacji staje się autentyczny, odpowiada na realne potrzeby ludzi, buduje zaufanie do władz i wzmacnia więzi sąsiedzkie. To wspólne tworzenie lepszego miejsca do życia, a nie tylko odnawianie infrastruktury.*

### Materiały uzupełniające do części teoretycznej (rozwijające wiedzę):

1. Dokumentacja projektu, w tym:

część 1 – Methodology for creating and teaching a course: Participatory approach to cities development.

część 2 – Tools for citizen engagement and community empowerment

część 3 – Guidelines and policy recommendations for local/regional authorities on: How to work with citizens.

załącznik – studia przypadku

2. Strony internetowe prezentujące zagadnienia dotyczące rewitalizacji i partycypacji społecznej w rewitalizacji:

Project for Public Spaces (PPS)

<https://www.pps.org/>

International Association for Public Participation

<https://www.iap2.org/mpage/Home>

UN-Habitat | Public Space Programme

<https://unhabitat.org/topic/public-space>

World Bank | Urban Development

<https://www.worldbank.org/en/topic/urbandevelopment>

3. Artykuły naukowe:

1. Onyszkiewicz, J., & Sadowski, K. (2022). Proposals for the revitalization of prefabricated building facades in terms of the principles of sustainable development and social participation. *Journal of Building Engineering*, 46, 103713.

2. Dentinho, T. P., Kopczewska, K., De Francesco, G., Pascariu, G. C., Kourtit, K., Nijkamp, P., ... & Türk, U. (2023). Sustainable Development Goals. People and Places chose what they do not have. In *Resilience and Regional Development* (pp. 169-188). Edward Elgar Publishing.

3. Ergashev, I. (2021). Civil society and youth. *Science and Education*, 2(2), 282-284.

4. Castelnovo, W., Misuraca, G., & Savoldelli, A. (2016). Smart cities governance: The need for a holistic approach to assessing urban participatory policy making. *Social Science Computer Review*, 34(6), 724-739.

5. Crosby, N., Kelly, J. M., & Schaefer, P. (2015). Citizens panels: A new approach to citizen participation. In *The Age of Direct Citizen Participation* (pp. 266-278). Routledge.

6. Hurlbert, M., & Gupta, J. (2015). The split ladder of participation: A diagnostic, strategic, and evaluation tool to assess when participation is necessary. *Environmental Science & Policy*, 50, 100-113.

## II. Sesja pytań i odpowiedzi (15 minut)

Prowadzący podejmuje dyskusję z uczestnikami zajęć, aby upewnić się, że rozumieją prezentowane treści, a także zachęca ich do zadawania pytań i dzielenia się własnymi opiniami oraz doświadczeniami dotyczącymi przykładów zaangażowania organizacji pozarządowych w proces uczestnictwa społecznego.

## III. Ćwiczenie (60 minut)

### Prototypowanie

## Wprowadzenie do ćwiczenia (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia, 15 minut)

Prototypowanie polega na tworzeniu wczesnych, często niedoskonałych wersji produktów, usług lub rozwiązań, które pozwalają na testowanie pomysłów w praktyce. Celem prototypowania jest szybkie zweryfikowanie koncepcji, zidentyfikowanie problemów oraz zebranie opinii użytkowników. Prototypy mogą przybierać różne formy: od papierowych modeli, przez cyfrowe wersje, aż po funkcjonujące wersje produktów. Dzięki prototypowaniu możliwe jest lepsze zrozumienie potrzeb użytkowników, testowanie funkcjonalności oraz wprowadzanie poprawek na wczesnym etapie projektowania. To kluczowy etap w procesie projektowania, gdzie powstają uproszczone, testowe wersje proponowanych rozwiązań. W tym przypadku nie chodzi o idealny produkt końcowy, ale o szybki i tani model, który posłuży do dalszych dyskusji, pomoże w myśleniu i zbieraniu opinii.

Prototypowanie ma także zastosowanie w rewitalizacji. Zamiast czytać 100-stronicowy raport o rewitalizacji placu, mieszkańcy mogą na jego makięcie przedstawiać modele ławek, drzew i latarni. Zamiast opisywać skomplikowaną nową aplikację miejską, można dać mieszkańcom do przetestowania jej prosty, interaktywny szkic na smartfonie. Można też odegrać scenki symulujące działanie nowego punktu obsługi mieszkańców. Uczenie się w ten sposób jest szybkie i tanie.

Główna zasada prototypowania brzmi: "Fail fast, learn cheap" (Ponieś porażkę szybko, ucz się tanio). Lepiej jest odkryć już na etapie papierowego szkicu, że obiecujący pomysł ma wady, niż wydawać znaczące środki na jego pełne zaprogramowanie.

Prototyp to narzędzie do:

- testowania założeń np. sprawdzania, czy użytkownicy przestrzeni publicznej rzeczywiście potrzebują tego, co ma powstać i czy rozumieją, jak tego używać;
- zbierania opinii (feedbacku) np. poprzez demonstrowanie prototypu potencjalnym użytkownikom i zadawanie pytań: "Co o tym myślisz? Co byś zmienił/a? Czy to jest intuicyjne?";
- wizualizacji pomysłu np. przedstawienie mieszkańcom makiety konkretnych rozwiązań przestrzennych, jakie planuje miasto na rewitalizowanym terenie, a tym samym udostępnienie mi namacalnego przykładu zamiast abstrakcyjnej idei. Ułatwia to dyskusję w zespole i rozmowy z potencjalnymi inwestorami.

Wykorzystanie prototypowania w rewitalizacji ma wiele zalet:

- upraszcza komunikację - wizualny, namacalny prototyp jest zrozumiały dla każdego, niezależnie od wykształcenia czy wiedzy eksperckiej.
- zachęca do wyrażania opinii - ludziom łatwiej jest skrytykować i zaproponować zmiany w prostym, "roboczym" modelu niż w gotowym, drożym projekcie.
- włącza różne grupy interesariuszy - daje głos osobom, które nie odnajdują się w formalnych dyskusjach, np. dzieciom, seniorom czy osobom z niepełnosprawnościami.
- oszczędza czas i pieniądze - błędy i niedopowiedzenia wychwytuje się na wczesnym, tanim etapie realizacji projektu, a nie w momencie oddania jego rezultatów do użytku.

Prototypowanie zmienia więc pasywną partycypację (czytanie i opiniowanie) w aktywny i kreatywny proces współtworzenia miasta.

Proces prototypowania powinien być dobrze przygotowany, przynajmniej w poniższym zakresie:

- przestrzeń gdzie będą odbywać się warsztaty: duża, otwarta przestrzeń z stolami do pracy grupowej, flipcharty lub duże tablice suchościeralne, markery (różne kolory), karteczki samoprzylepne (różne rozmiary i kolory), minutnik do aktywności, projektor i ekran do prezentacji; opcjonalnie muzyka w tle podczas faz twórczych;
- materiały do prototypowania np. papier A4/A3, arkusze kartonu, nożyczki, klej w sztyfcie, taśma klejąca, druciki kreatywne, plastelina lub glina modelarska (opcjonalnie, do koncepcji 3D), klocki LEGO, materiały recyklingowe (np. puste pudełka, rolki po papierze toaletowym, skrawki tkanin, nakrętki od butelek) – warto też, przed zajęciami zachęcić uczestników do przyniesienia własnych, materiały do rysowania (ołówki, kredki, kolorowe długopisy), magazyny, gazety do kolażu/tablic wizji;

- *przygotowanie moderatora warsztatów prototypowania: zapoznanie się z wszystkimi materiałami warsztatowymi i celem prototypowania, zidentyfikowanie przykładowego zdegradowanego obszaru miejskiego, który może posłużyć jako znany uczestnikom obiekt prototypowania, przygotowanie jasnych instrukcji dla każdej aktywności, przygotowanie stanowisk grupowych z materiałami, opracowanie wskazówek dotyczących informacji zwrotnych.*

### Praca w grupach – prototypowanie rozwiązań w przestrzeni publicznej poddanej procesowi rewitalizacji (45 minut)

#### Zadania prowadzącego zajęcia:

1. Omówienie z uczestnikami przykładu dotyczącego przestrzeni publicznej, która powinna zostać poddana procesowi rewitalizacji w zakresie stworzenia małej architektury.
2. Przedstawienie uczestnikom specyfiki procesu prototypowania:
  - przedstawienie mapy terenu (prowadzący zajęcia dobiera taką lokalizację, która jest czy może być znana uczestnikom zajęć np. znajduje się w tej samej dzielnicy, co uczelnia lub szkoła albo korzysta z poniższego przykładu)
  - ustalenie celów procesu rewitalizacji i grupy docelowej użytkowników obszaru,
  - przedstawienie materiałów, które można wykorzystać w procesie prototypowania;
3. Podzielenie uczestników na co najmniej 2 zespoły.
4. Bieżące konsultowanie zadań realizowanych przez zespoły.

#### Zadania uczestników poszczególnych zespołów:

1. Dyskusja o celu rewitalizacji i grupie docelowej projektu rewitalizacyjnego w analizowanej przestrzeni.
2. Ustalenie zakresu projektu dotyczącego rozwoju małej architektury w analizowanej przestrzeni.
3. Podział ról w zespole: przedstawiciele grupy docelowej i osoby przygotowujące prototyp rozwiązania zgodnie z potrzebami i sugestiami tej grupy docelowej.
3. Przygotowanie prototypu małej architektury w analizowanej przestrzeni.
3. Przygotowanie się do prezentacji prototypu dla pozostałych grup.

#### Założenia dotyczące przedmiotu zajęć.

### ***Ożywiamy opuszczony park „zapomniany zakątek” w mieście „Nowe Horyzonty” czyniąc go bardziej przyjaznym dla użytkowników przestrzeni publicznej***

*Park „Zapomniany Zakątek” znajduje się w mieście Nowe Horyzonty, typowym polskim mieście o postindustrialnym charakterze, zmagającym się z problemem degradacji przestrzeni publicznych. Park powstał w latach 70. XX wieku jako zielone serce osiedla mieszkaniowego dla pracowników pobliskiej fabryki. Po jej zamknięciu w latach 90. XX wieku park stracił swojego głównego opiekuna i sponsora. Dziś, mimo że wciąż jest zlokalizowany w gęsto zaludnionej okolicy, jest miejscem zaniechanym, rzadko odwiedzanym i postrzeganym jako niebezpieczny.*

*Infrastruktura: połamane ławki, zniszczone kosze na śmieci, brak oświetlenia, popękane chodniki.*

*Funkcjonalność: brak stref dla różnych grup wiekowych (dzieci, młodzieży, seniorzy), monotonna przestrzeń nie oferuje żadnych atrakcji.*

*Percepcja: mieszkańcy boją się przebywać w parku po zmroku, gdyż to miejsce kojarzy się z wandalizmem i zaniechaniem, uczniowie i studenci widzą potencjał w tym miejscu, aby uczynić je przestrzenią do wypoczynku, rekreacji oraz integracji po zajęciach w pobliskiej szkole / uczelni, ale nie bardzo wiedzą, jak to miejsce ożywić. Na pewno konieczne jest opracowanie i przetestowanie prototypów elementów małej architektury, które pomogą przekształcić park „Zapomniany Zakątek” w tętniącą życiem, bezpieczną i wielofunkcyjną przestrzeń publiczną, dedykowaną ludziom młodym, ale też innym użytkownikom przestrzeni publicznej.*

#### IV. Prezentacja wyników pracy zespołów realizujących ćwiczenie (30 minut)

Każdy zespół prezentuje i objaśnia sposób przygotowania prototypu: jakie potrzeby grupy docelowej odbiorców wzięto pod uwagę, na jakich założeniach oparto zaprojektowane rozwiązania, jak wygląda prototyp i jaka jest jego zakładana użyteczność. Po zakończeniu każdej z prezentacji pozostali uczestnicy zajęć i prowadzący mogą zadawać pytania, aby lepiej zrozumieć rezultaty pracy każdego zespołu. Prowadzący zadaje uczestnikom prezentacji dodatkowe pytania sprawdzające ich wiedzę nabytą podczas zajęć.

#### V. Ocena pracy zespołów przez prowadzącego zajęcia (15 minut)

Prowadzący powinien ocenić prezentacje i prototypy przygotowane przez uczestników zajęć kierując się następującymi kryteriami:

- zgodność prototypu z założeniami ćwiczenia,
- kreatywność i oryginalność pomysłu na prototyp w kontekście zdefiniowanej grupy docelowej;
- zaangażowanie poszczególnych członków zespołu.

Każdy zespół otrzymuje ustny feedback od prowadzącego.

#### VI. Podsumowanie (15 minut)

##### Główne wnioski z zajęć (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia)

*Rewitalizacja to kompleksowy i wielowymiarowy proces, którego celem jest ożywienie przestrzeni publicznej i wyprowadzenie jej ze stanu kryzysowego. Stan ten, nazywany degradacją, obejmuje cztery kluczowe sfery: społeczną, gospodarczą, przestrzenną i środowiskową. Obszar zdegradowany to nie tylko miejsce, gdzie niszczej budynki, a drogi są w fatalnym stanie. To przede wszystkim przestrzeń, która utraciła swój potencjał, a jej mieszkańcy borykają się z szeregiem problemów: bezrobociem, ubóstwem, przestępczością oraz poczuciem wykluczenia i braku perspektyw. Dochodzi do tego zamykanie się lokalnych firm, zanikanie miejsc pracy, wykluczenie komunikacyjne czy zanieczyszczenie środowiska, będące często spuścizną po dawnym przemyśle. Jednocześnie, takie miejsca często kryją w sobie ogromny, niewykorzystany potencjał w postaci historycznych fabryk, starych kamienic czy zaniedbanych terenów zielonych.*

*Nowoczesne podejście do rewitalizacji stawia na pierwszym miejscu ludzi i rozwiązywanie problemów społecznych. Odnowa przestrzeni – remonty budynków, tworzenie parków czy nadawanie nowych funkcji opuszczonym fabrykom – jest traktowana jako narzędzie do osiągnięcia celów społecznych, a nie jako cel sam w sobie. Kluczem do sukcesu jest partnerska współpraca i otwarty dialog z lokalną społecznością oraz wszystkimi innymi grupami interesariuszy. Należą do nich przede wszystkim mieszkańcy, właściciele nieruchomości, lokalni przedsiębiorcy, organizacje pozarządowe, a także jednostki samorządu terytorialnego, które z reguły pełnią rolę organizatora całego procesu. Celem jest przejście od pasywnego informowania do aktywnego współdecydowania o przyszłości danego miejsca.*

*Autentyczna partycypacja społeczna powinna odbywać się na każdym etapie rewitalizacji. Na etapie diagnozy mieszkańcy pomagają zidentyfikować realne problemy i potrzeby, np. poprzez spacerki badawcze czy ankiety. W fazie planowania biorą udział w warsztatach projektowych (tzw. charrette), gdzie wspólnie z ekspertami szkicują przyszły wygląd swojej okolicy. Na etapie wdrażania mogą angażować się w realizację konkretnych projektów, takich jak wspólne zazielenianie terenu, tworzenie grup sąsiedzkich dbających o odnowioną przestrzeń czy udział w Komitecie monitorującym postępy prac.*

*Skutecznym i innowacyjnym narzędziem wspierającym tak rozumianą partycypację jest prototypowanie. Polega ono na tworzeniu wczesnych, często niedoskonałych i tanich wersji proponowanych rozwiązań, aby móc je przetestować w praktyce. Zamiast czytać stustronicowy raport,*

*mieszkańcy mogą na fizycznej makiecie placu przestawiać modele ławek i drzew. Zamiast wyobrażać sobie działanie nowej aplikacji miejskiej, mogą przetestować jej prosty, interaktywny szkic. Główna zasada tej metody brzmi: „ponieś porażkę szybko, ucz się tanio”. Pozwala to testować założenia, zbierać cenne opinie i wizualizować pomysły w sposób zrozumiały dla każdego.*

*Wykorzystanie prototypowania w rewitalizacji ma liczne zalety. Przede wszystkim upraszcza komunikację – namacalny model jest bardziej przystępny niż techniczny rysunek, co przelamuje barierę między ekspertami a mieszkańcami. Ludziom łatwiej jest krytykować i proponować zmiany w „roboczym” modelu niż w gotowym, kosztownym projekcie. Metoda ta skutecznie włącza w proces projektowy grupy często pomijane w formalnych dyskusjach, takie jak dzieci, seniorzy czy osoby z niepełnosprawnościami. Prototypowanie pozwala wychwycić błędy i niedopowiedzenia na bardzo wczesnym etapie, co generuje ogromne oszczędności czasu i pieniędzy. W ten sposób pasywna konsultacja zmienia się w aktywny i kreatywny proces współtworzenia, a rewitalizacja staje się autentyczną odpowiedzią na realne potrzeby społeczności, budując zaufanie, wzmacniając więzi sąsiedzkie i tworząc lepsze miejsce do życia dla wszystkich.*

**Temat:*****Miasto dostępne dla użytkowników przestrzeni publicznej ze szczególnymi potrzebami*****Cel ogólny zajęć:**

Przedstawienie uczestnikom istoty dostępności oraz podstawowych zasad projektowania uniwersalnego i włączającego, jakie powinny być stosowane w kształtowaniu przestrzeni publicznej w miastach przy zaangażowaniu użytkowników tej przestrzeni, a także rozwój umiejętności w zakresie tworzenia mapy empatii dla osoby tj. osoby, ze szczególnymi potrzebami, która będzie korzystała z tej przestrzeni.

**Zakres zajęć:**

1. Wprowadzenie do tematyki dostępności w przestrzeni miejskiej dla osób ze szczególnymi potrzebami.
2. Kluczowe zasady projektowania uniwersalnego.
3. Projektowanie włączające jako sposób zaangażowania społeczności lokalnej w tworzenie warunków do korzystania z przestrzeni publicznej przez osoby ze szczególnymi potrzebami.
4. Zasady tworzenia mapy empatii dla osoby ze szczególnymi potrzebami w procesie projektowania uniwersalnego przestrzeni publicznej.

**Łączny czas trwania zajęć:**

180 minut, w tym: część teoretyczna - 60 minut oraz część praktyczna – 120 minut

**Efekty kształcenia osiągnięte w ramach zajęć:**

Obszary kształcenia	Efekty kształcenia	Sposób weryfikacji efektów kształcenia
Wiedza	1. Student / uczeń ma podstawową wiedzę na temat różnorodności użytkowników przestrzeni publicznej i rozumie problemy dotyczące dostępności tej przestrzeni dla osób ze szczególnymi potrzebami.	Dyskusja podczas zajęć m.in. po części teoretycznej i w ramach podsumowania
	2. Student / uczeń rozumie kluczowe zasady dotyczące projektowania uniwersalnego i włączającego, szczególnie w kontekście zaangażowania w ten proces społeczności lokalnej.	
	3. Student / uczeń zna podstawowe zasady tworzenia osoby na potrzeby projektowania przestrzeni publicznej.	
Umiejętności i postawy	1. Student / uczeń potrafi wskazać przykłady rozwiązań zapewniające dostępność przestrzeni publicznej dla osób ze szczególnymi potrzebami.	Ocena prezentacji wykonywanych w zespołach w ramach ćwiczenia
	2. Student / uczeń potrafi wyjaśnić w jakim zakresie można zastosować zasady projektowania uniwersalnego i włączającego w przypadku kształtowania przestrzeni publicznej dla osób ze szczególnymi potrzebami.	
	3. Student / uczeń potrafi stworzyć przykład uproszczonej osoby charakteryzującej się szczególnymi potrzebami jeśli chodzi o użytkowanie przestrzeni publicznej.	

## Plan zajęć

### I. Wprowadzenie do tematu (45 minut)

Powitanie uczestników:

Przedstawienie celów i planu zajęć.

#### Wprowadzenie teoretyczne do zajęć (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia)

*Przestrzeń publiczna np. parki, place, ulice, obiekty dostępności publicznej itp. powinna być zaprojektowana i zaaranżowana w taki sposób, aby zapewnić jak najszerszy dostęp dla różnorodnych użytkowników. Jest to bowiem w rzeczywistości przestrzeń, w której spotykają się i współistnieją jednostki o skrajnie odmiennych cechach, możliwościach i oczekiwaniach. Zrozumienie i uwzględnienie tej różnorodności, w tym osób o szczególnych potrzebach, jest fundamentem projektowania miast sprawiedliwych, funkcjonalnych i spójnych społecznie.*

*Podstawowym wymiarem różnorodności jest wiek. Dzieci postrzegają przestrzeń jako plac zabaw – potrzebują stref bezpiecznych, stymulujących rozwój i zachęcających do aktywności. Młodzież poszukuje miejsc spotkań i nieformalnej rekreacji, często poza ścisłym nadzorem dorosłych. Osoby w wieku produkcyjnym korzystają z przestrzeni głównie w celach tranzytowych, komunikacyjnych, ale także poszukują miejsc odpoczynku i konsumpcji. Z kolei seniorzy, grupa o rosnącym znaczeniu demograficznym, wymagają otoczenia bezpiecznego, komfortowego, z dużą ilością miejsc do siedzenia, wolnego od barier architektonicznych i hałasu, a także sprzyjającego podtrzymywaniu więzi społecznych.*

*Drugim kluczowym aspektem jest sprawność fizyczna i sensoryczna. W tej kategorii mieszczą się osoby ze szczególnymi potrzebami. Jest to grupa bardzo szeroka. Obejmuje ona nie tylko osoby z trwałą niepełnosprawnością ruchową (poruszające się na wózkach, balkonikach, kulach itp. ), ale także osoby niewidome i słabowidzące, dla których kluczowe są oznaczenia dotykowe, komunikaty głosowe i kontrast kolorystyczny. Znajdują się tu również osoby głuche i słabosłyszące, potrzebujące czytelnej informacji wizualnej i pętli indukcyjnych. Szczególne potrzeby nie zawsze mają charakter trwałe, gdyż do tej grupy zaliczają się również osoby z ograniczeniami czasowymi: kobieta w zaawansowanej ciąży, rodzic z wózkiem dziecięcym, osoba po urazie czy operacji, a nawet turysta z ciężkim bagażem. Każda z tych osób napotyka na podobne bariery – wysokie krawężniki, schody, brak wind czy zbyt wąskie przejścia.*

*Różnorodność to także spektrum sprawności poznawczej i psychicznej. Osoby z niepełnosprawnością intelektualną lub osoby w spektrum autyzmu mogą odbiegać przestrzeń publiczną jako przytłaczającą sensorycznie – pełną hałasu, jaskrawych światła i nieprzewidywalnych bodźców. Dla nich kluczowe jest tworzenie stref wyciszenia, stosowanie jasnej, intuicyjnej nawigacji oraz przewidywalnych, logicznie uporządkowanych rozwiązań przestrzennych.*

*Różnorodność może również wynikać z uwarunkowań społeczno-kulturowych i może dotyczyć m.in. turystów nieznających języka, dla których uniwersalne piktogramy są jedynym drogowskazem, czy migrantów o odmiennych wzorcach kulturowych spędzania wolnego czasu.*

*Zrozumienie różnorodności potrzeb i perspektyw użytkowników przestrzeni publicznej jest niezbędne, aby móc je uwzględnić już w procesie projektowania tej przestrzeni.*

*Przestrzeń publiczna, która jest bezpieczna i komfortowa dla osoby na wózku, rodzica z małym dzieckiem czy też seniora i cudzoziemca, staje się lepsza dla wszystkich. Inwestycja w szerokie chodniki, łagodne krawężniki, czytelne oznakowanie i miejsca odpoczynku nie jest niszowym działaniem na rzecz mniejszości, lecz uniwersalnym podejściem do poprawy jakości życia w mieście dla wszystkich użytkowników przestrzeni publicznej.*

*Przestrzeń publiczna to filar infrastruktury miejskiej, który pełni różnorodne funkcje społeczne, kulturowe i rekreacyjne. Jest ona areną życia zbiorowego, integracji oraz wymiany. Jednym z współczesnych wyzwań zagospodarowania przestrzennego jest projektowanie przestrzeni publicznej w sposób odpowiadający potrzebom wszystkich jej użytkowników. Często bowiem deklarowana otwartość przestrzeni publicznych dla wszystkich jest skutecznie podważana przez realne bariery, ograniczające jej użytkowanie przez jedną lub kilka grup społecznych.*

*Uwzględniając opisaną wyżej różnorodność przestrzeni publicznej, rozumienie jej dostępności powinno wykraczać daleko poza odnośnienie tego zagadnienia jedynie do likwidacji barier fizycznych dla osób z niepełnosprawnościami. Dostępność należy definiować jako warunek konieczny do pełnego i równego uczestnictwa wszystkich obywateli w życiu społecznym. Oznacza to projektowanie i realizację otoczenia wolnego od barier architektonicznych, informacyjno-komunikacyjnych oraz cyfrowych, które umożliwia samodzielne, bezpieczne i komfortowe korzystanie z zasobów publicznych.*

*Osiągnięcie pełnej dostępności wymaga zastosowania projektowania uniwersalnego, służącego tworzeniu produktów, środowisk, programów i usług w taki sposób, aby mogły być używane przez wszystkich ludzi, w możliwie najszerszym zakresie, bez potrzeby adaptacji lub specjalistycznego projektowania. Koncepcja ta opiera się na siedmiu fundamentalnych zasadach stanowiących wytyczne dla procesu projektowego, które omówiono poniżej:*

*Równość w użytkowaniu – projektowanie powinno być jednakowo użyteczne dla osób o zróżnicowanych możliwościach np. jeśli to możliwe, należy zaprojektować bezprogowe, główne wejście do budynku, stanowiące standard dla wszystkich, zamiast wydzielonej rampy dla osób poruszających się na wózkach.*

*Elastyczność – projektowanie powinno uwzględniać szeroki zakres indywidualnych preferencji użytkowników np. w przestrzeni miejskiej może to być umeblowanie oferujące różne opcje użytkowania, np. ławki z oparciami i podłokietnikami.*

*Prostota i intuicyjność – projektowanie powinno umożliwiać łatwe zrozumienie sposobu korzystania z przestrzeni, niezależnie od doświadczenia, wiedzy czy zdolności językowych użytkownika, dlatego warto projektować spójny i logiczny system informacji wizualnej oparty na uniwersalnych piktogramach.*

*Czytelna informacja – kluczowa w uniwersalnym projektowaniu dla prawidłowego przekazania niezbędnych informacji wszystkim użytkownikom przestrzeni, niezależnie od warunków otoczenia i zdolności sensorycznych odbiorcy. Przykładem są komunikaty głosowe i wizualne w transporcie publicznym czy dotykowe plany tyflograficzne.*

*Tolerancja na błędy – powinna być brana pod uwagę, gdyż projektowanie uniwersalne powinno minimalizować ryzyko i negatywne konsekwencje działań przypadkowych lub niezamierzonych. Przykładem praktycznego wdrożenia tej zasady jest zastosowanie antypoślizgowych, równych nawierzchni w przestrzeni publicznej.*

*Minimalizowanie wysiłku fizycznego – projektowanie uniwersalne powinno umożliwić efektywne i komfortowe korzystanie z przestrzeni publicznej przy znikomym zmęczeniu. Przykładem zastosowania tego warunku jest automatyka drzwiowa, windy czy odpowiednio wyprofilowane pochylnie to standardowe rozwiązania.*

*Wymiary i przestrzeń zapewniające dostęp – zgodnie z zasadami projektowania uniwersalnego należy zapewnić odpowiednią wielkość i rozplanowanie przestrzeni dla podejścia, osiągnięcia i użytkowania, niezależnie od gabarytów ciała czy mobilności użytkownika. Przykładem takiego podejścia są szerokie przejścia i bramki w strefach kontroli dostępu.*

*Zasady projektowania uniwersalnego wpisują się w szerszą koncepcję projektowania włączającego, które uznaje różnorodność ludzkich potrzeb za fundamentalną wartość i punkt wyjścia dla działań projektowych. Jego naczelną dyrektywą zakłada projektowanie z udziałem przyszłych użytkowników, a nie wyłącznie dla nich, ale bez ich udziału.*

*Włączenie użytkowników na wczesnym etapie procesu projektowego jest kluczowe nie tylko dla identyfikacji potencjalnych problemów i optymalizacji rozwiązań. Przyczynia się ono również do budowania kapitału społecznego, wzmacniania poczucia współwłasności i odpowiedzialności za przestrzeń wspólną. Aby było to możliwe, należy wykorzystać w procesie projektowania przestrzeni publicznej różne zaawansowane mechanizmy partycypacji społecznej, znacznie wykraczające poza ramy formalnych konsultacji publicznych. Celem jest nawiązanie równorzędnego dialogu i partnerskiej współpracy pomiędzy interesariuszami: projektantami, przedstawicielami administracji publicznej oraz lokalną społecznością. Projektowanie włączające może odbywać się m.in. przy wykorzystaniu aktywnych metod partycypacyjnych w tym m.in. warsztat Charrette, spacer badawczy, prototypowanie czy tworzenie osoby.*

#### **Materiały uzupełniające do części teoretycznej (rozwijające wiedzę):**

1. Dokumentacja projektu, w tym:

część 1 – Methodology for creating and teaching a course: Participatory approach to cities development.

część 2 – Tools for citizen engagement and community empowerment

część 3 – Guidelines and policy recommendations for local/regional authorities on: How to work with citizens.

załącznik – studia przypadku

2. Strony internetowe dotyczące problematyki uniwersalnego projektowania i włączającego projektowania:

Centre for Excellence in Universal Design (CEUD)

<https://universaldesign.ie/>

The Institute for Human Centered Design (IHCD)

<https://humancentereddesign.org/>

Inclusive Design Research Centre (IDRC)

<https://idrc.ocadu.ca/>

Microsoft Design | Inclusive Design

<https://inclusive.microsoft.design/>

CAST

<https://www.cast.org/>

3. Artykuły naukowe:

Zhang, L., Carter Jr, R. A., Greene, J. A., & Bernacki, M. L. (2024). Unraveling challenges with the implementation of universal design for learning: A systematic literature review. *Educational Psychology Review*, 36(1), 35.

Patrick, V. M., & Hollenbeck, C. R. (2021). Designing for all: Consumer response to inclusive design. *Journal of consumer psychology*, 31(2), 360-381.

## II. Sesja pytań i odpowiedzi (15 minut)

Prowadzący podejmuje dyskusję z uczestnikami zajęć, aby upewnić się, że rozumieją prezentowane treści, a także zachęca ich do zadawania pytań i dzielenia się własnymi opiniami oraz doświadczeniami dotyczącymi przykładów różnorodności użytkowników przestrzeni publicznej, projektowania uniwersalnego i włączającego oraz przykładów aktywnej partycypacji obywatelskiej w takich działaniach.

## III. Ćwiczenie (60 minut)

### Zasady tworzenia mapy empatii dla osoby ze szczególnymi potrzebami w procesie projektowania uniwersalnego przestrzeni publicznej

Wprowadzenie do ćwiczenia (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia, 15 minut)

*W procesie projektowania uniwersalnego wykorzystuje się fikcyjną postać zwaną „persona”. Ta postać reprezentuje określony segment użytkowników przestrzeni publicznej. Jest archetypem, któremu nadaje ludzką twarz i który pomaga zrozumieć, a przede wszystkim wczuć się w perspektywę osób, dla których tworzone jest dane rozwiązanie np. projekt zagospodarowania przestrzeni publicznej. Kluczowym zadaniem persony w projektowaniu uniwersalnym jest uwidocznienie konkretnych potrzeb, barier, frustracji i celów wynikających ze zróżnicowanych zdolności fizycznych, sensorycznych i poznawczych człowieka.*

*Fundamentem dobrej persony nie są domysły projektantów, ale rzetelne dane zebrane podczas wywiadów z użytkownikami, obserwacji, spacerów badawczych czy współpracy z organizacjami zrzeszającymi osoby ze szczególnymi potrzebami. To pozwala uniknąć powielania krzywdzących stereotypów (np. że każda osoba starsza jest niedołączona i nie używa technologii).*

*Persona powinna reprezentować spektrum potrzeb, gdyż uosabia ona wszystkich użytkowników. Dlatego często w praktyce tworzy się kilka różnych person, które razem odzwierciedlają szerokie spektrum ludzkich doświadczeń. Mogą to być na przykład:*

- młody rodzic z wózkiem dziecięcym, który musi radzić sobie brakiem wind i podjazdów;
- osoba w spektrum autyzmu, dla której przytłaczający jest hałas i chaos wizualny w przestrzeni publicznej;
- senior z ograniczoną mobilnością i słabszym wzrokiem, potrzebujący miejsc do odpoczynku i czytelnej informacji;
- turysta nieznający języka, który polega wyłącznie na uniwersalnych piktogramach;
- osoba poruszająca się na wózku inwalidzkim, dla której kluczowa jest szerokość ciągów komunikacyjnych i brak progów.

*Persona koncentruje się na konkretnym kontekście użytkowania, a jej opis zawsze zawiera scenariusz dotyczący konkretnego zadania, które persona próbuje wykonać w projektowanej przestrzeni np. w jaki sposób Jan, niewidomy student, dociera z przystanku autobusowego do wejścia na uczelnię; w jaki sposób Anna, mama z dwójką małych dzieci, robi zakupy na lokalnym targu. Analiza takich scenariuszy ujawnia realne wyzwania i bariery.*

*Warto pamiętać, że nadanie osobie imienia, zdjęcia, stworzenie krótkiej biografii oraz opisanie jej celów i frustracji sprawia, że przestaje być ona anonimowym użytkownikiem przestrzeni publicznej, a staje się kimś, kogo problemy zespół chce realnie rozwiązać. To potężne narzędzie, które sprowadza dyskusje z poziomu abstrakcyjnych idei do konkretnych, ludzkich potrzeb. Zamiast pytać "Czy to rozwiązanie jest zgodne z normą?", zespół zaczyna pytać: "Czy to rozwiązanie pomoże Pani Marii bezpiecznie dotrzeć do lekarza?".*

*Aby tworzyć rozwiązania prawdziwie włączające i funkcjonalne, należy wejść w symboliczną rolę użytkownika końcowego. Pomocna w tym może być mapa empatii. Jest to wizualne, oparte na współpracy narzędzie, które pozwala zespołowi projektowemu na syntetyczne ujęcie i głębsze zrozumienie doświadczeń, motywacji i frustracji konkretnej osoby. W kontekście projektowania dla osób ze szczególnymi potrzebami, staje się ona mostem pomiędzy techniczną wiedzą projektanta a żywym, ludzkim doświadczeniem, które często jest pomijane. Jej celem jest odejście od stereotypów i skupienie się na realnych problemach, co prowadzi do bardziej świadomych i trafnych decyzji projektowych.*

*Fundamentem mapy empatii jest persona, dla której mapa wizualizuje doświadczenia podczas korzystania z przestrzeni publicznej w określony sposób. Mapa powstaje dzięki wypełnieniu sześciu kluczowych segmentów, odpowiadając na fundamentalne pytania.*

*CO MYŚLI PERSONA? Segment ten dotyczy cichych myśli i przekonań osoby, których nie wypowiada na głos. To jej wewnętrzne kalkulacje, obawy i nadzieje.*

*Pytania pomocnicze: Co jest dla niej naprawdę ważne? O czym marzy? Czego się obawia?*

*CO CZUJE PERSONA? Ten obszar skupia się na stanie emocjonalnym osoby. Emocje są siłą napędową jej zachowań.*

*Pytania pomocnicze: Co ją frustruje lub złości? Co sprawia jej radość? Co ją niepokoi?*

*CO MÓWI PERSONA? Cytaty lub parafrazy tego, co persona mogłaby powiedzieć w danej sytuacji.*

*Pytania pomocnicze: Co mówi innym? O co pyta? Na co narzeka?*

*CO ROBI PERSONA? Opis konkretnych działań i obserwowalne zachowania osoby.*

*Pytania pomocnicze: Jak się porusza? Jak reaguje na przeszkody? Jakie ma nawyki?*

*CO JEST TRUDNOŚCIĄ DLA PERSONY? Opis największych frustracji, barier i ryzyk, z jakimi mierzy się persona.*

*Pytania pomocnicze: Jakie przeszkody napotyka? Co jest dla niej największym wyzwaniem? Czego się boi?*

*CZEGO PRAGNIE PERSONA? Opis potrzeb, pragnień i miary powodzenia dla osoby w odniesieniu do korzystania z danej przestrzeni publicznej.*

*Pytania pomocnicze: Co oznaczałoby dla niej sukces? Jakie rozwiązania ułatwiłyby jej życie? Czego potrzebuje do osiągnięcia celu?*

*Stworzenie mapy empatii dla osoby pozwala zidentyfikować konkretne punkty w przestrzeni, które wymagają interwencji. Zamiast abstrakcyjnego „projektowania dla seniorów”, można skupić się na rozwiązaniu realnych problemów np. zaprojektowanie „przystanków odpoczynku” z ławkami, zapewnienie bezprogowych przejść dla pieszych, wdrożenie systemu informacji dźwiękowej na przystankach. To narzędzie przekształca empatię z biernego współczucia w aktywny, kreatywny proces tworzenia lepszej, bardziej ludzkiej przestrzeni dla wszystkich.*

**Praca w grupach – stworzenie osoby dla znanej grupie przestrzeni publicznej i opracowanie mapy empatii dla tej osoby (45 minut)**

#### Zadania prowadzącego zajęcia:

1. Omówienie z uczestnikami kreowania osoby jako działania służącego projektowaniu uniwersalnemu, z wykorzystaniem materiału dostępnego w dokumentacji projektu (część 2 – Tools for citizen engagement and community empowerment).

2. Przedstawienie uczestnikom zajęć przestrzeni publicznej, dla której będą tworzone osoby:

- opis przestrzeni publicznej dla której będą tworzone persony (najlepiej, aby była to konkretna przestrzeń znana grupie),
  - określenie wspólnie z grupą typów person możliwych do wykreowania dla danej przestrzeni publicznej;
  - wybór person, które będą przedmiotem ćwiczenia (co najmniej 2)
3. Podzielenie uczestników na co najmniej 2 zespoły.
  4. Bieżące konsultowanie zadań realizowanych przez zespół.

#### Zadania uczestników poszczególnych zespołów:

1. Podział ról w zespołach (sekretarz zespołu, uczestnicy)
2. Charakterystyka persony i stworzenie mapy empatii dla persony
3. Przygotowanie się do prezentacji wyników ćwiczenia
4. Udział w dyskusji o stworzonych personach i zróżnicowaniu korzystania przez nie z przestrzeni publicznej, w oparciu o mapy empatii, dyskusja jak można zastosować projektowanie włączające w stosunku do tych person.

#### **IV. Prezentacja wyników pracy zespołów realizujących ćwiczenie (30 minut)**

Każdy zespół prezentuje i charakteryzuje stworzoną personę oraz prezentuje mapy empatii dla tej persony. Po zakończeniu prezentacji pozostali uczestnicy zajęć i prowadzący mogą zadawać pytania, aby lepiej zrozumieć różnice między personami i odnieść to do zasad uniwersalnego projektowania. Prowadzący zadaje uczestnikom prezentacji dodatkowe pytania sprawdzające ich wiedzę nabytą podczas zajęć.

#### **V. Ocena pracy zespołów przez prowadzącego zajęcia (15 minut)**

Prowadzący powinien ocenić prezentacje uczestników zajęć kierując się następującymi kryteriami:

- trafność charakterystyki stworzonych person,
- trafność opracowania map empatii w stosunku do stworzonych person,
- zaangażowanie poszczególnych członków zespołu.

Każdy zespół otrzymuje ustny feedback od prowadzącego.

#### **VI. Podsumowanie (15 minut)**

##### **Główne wnioski z zajęć (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia)**

*Projektowanie przestrzeni publicznych, takich jak parki, place czy ulice, wymaga fundamentalnego zrozumienia i uwzględnienia szerokiej różnorodności ich użytkowników. To właśnie w przestrzeni publicznej spotykają się osoby o odmiennych cechach, możliwościach i oczekiwaniach, a tworzenie miast funkcjonalnych i zrównoważonych zależy od odpowiedzi na te zróżnicowane potrzeby.*

*Różnorodność użytkowników przejawia się w wielu wymiarach. Wiek determinuje odmienne postrzeganie i wykorzystanie przestrzeni, w której należy często uwzględnić jednocześnie np. place zabaw dla dzieci, miejsca spotkań dla młodzieży, jak też bezpieczne, komfortowe i wolne od barier strefy dla seniorów. Równoprawne możliwości korzystania z tej przestrzeni powinny mieć także osoby ze szczególnymi potrzebami np. osoby z trwałą niepełnosprawnością ruchową, wzrokową czy słuchową, ale również osoby z ograniczeniami czasowymi, np. rodzice z wózkami dziecięcymi czy turyści z bagażem. Bariery takie jak schody czy wysokie krawężniki dotykają ich w równym stopniu. Należy też uwzględniać szerokie spektrum różnorodności poznawczej użytkowników przestrzeni publicznej, tworząc dla nich strefy wyciszenia, zaś dla osób, które mogą odbierać przestrzeń jako przytłaczającą sensorycznie - intuicyjną nawigację.*

*Aby sprostać tym wyzwaniom, konieczne jest odejście od myślenia o dostępności jako jedynie likwidacji barier fizycznych. Dostępność to warunek równego uczestnictwa w życiu społecznym, co osiąga się poprzez projektowanie uniwersalne. Jego celem jest tworzenie rozwiązań dla wszystkich, bez potrzeby późniejszych adaptacji. Opiera się ono na 7 zasadach:*

- *Równość w użytkowaniu (np. bezprogowe wejścia zamiast ramp).*
- *Elastyczność (np. ławki z oparciami).*
- *Prostota i intuicyjność (np. uniwersalne piktogramy).*
- *Czytelna informacja (np. komunikaty głosowe).*
- *Tolerancja na błędy (np. nawierzchnie antypoślizgowe).*
- *Minimalizowanie wysiłku (np. windy, automatyczne drzwi).*
- *Odpowiednie wymiary i przestrzeń.*

*Zasady te realizowane są w ramach projektowania włączającego, które zakłada aktywny udział przyszłych użytkowników w procesie twórczym. Wykorzystuje się do tego zaawansowane metody partycypacji społecznej (np. warsztaty Charrette, spacerzy badawcze), aby przejść od formalnych konsultacji do realnego partnerstwa.*

*Kluczowym narzędziem w tym procesie jest persona, będąca fikcyjnym archetypem użytkownika (np. senior z problemami z mobilnością, rodzic z wózkiem). Z reguły dla danej przestrzeni tworzy się kilka różnych person, aby uchwycić szerokie spektrum potrzeb i uniknąć stereotypów. Każda persona jest analizowana w konkretnym scenariuszu (np. „jak niewidomy student dociera na uczelnię?”), co pomaga zidentyfikować realne bariery.*

*Do pogłębienia zrozumienia osoby służy mapa empatii. To narzędzie wizualizuje jej doświadczenia poprzez analizę sześciu obszarów: co persona myśli, czuje, mówi, robi, jakie napotyka trudności i jakie ma cele. Taka analiza pozwala przejść od abstrakcyjnych wymagań do rozwiązywania konkretnych, ludzkich problemów.*

*Inwestycja w rozwiązania uniwersalne nie jest niszowym działaniem dla mniejszości, lecz strategią, która podnosi jakość życia w mieście dla wszystkich, czyniąc przestrzeń wspólną bezpieczniejszą, wygodniejszą i prawdziwie inkluzywną.*

**Temat:***Współpraca międzypokoleniowa w działaniach partycypacyjnych***Cel ogólny zajęć:**

Przedstawienie uczestnikom istoty i wartości współpracy międzypokoleniowej w działaniach partycypacyjnych, przede wszystkim w zakresie zagadnień takich jak: przełamywanie stereotypów, zachowanie równowagi wiedzy i doświadczenia oraz zasady komunikacji międzypokoleniowej, a także rozwój umiejętności w zakresie storytellingu jako metody budowania dialogu pomiędzy różnymi pokoleniami w procesach partycypacyjnych.

**Zakres zajęć:**

1. Wprowadzenie do tematyki różnorodności, w tym różnic pomiędzy poszczególnymi pokoleniami użytkowników przestrzeni publicznej.
2. Przedstawienie kluczowych wyzwań dotyczących współpracy międzypokoleniowej, takich jak: przełamywanie stereotypów, zachowanie równowagi wiedzy i doświadczenia oraz zasady komunikacji międzypokoleniowej.
3. Zasady budowania dialogu pomiędzy różnymi pokoleniami w procesach partycypacyjnych.
4. Wykorzystanie storytellingu w działaniach partycypacyjnych z udziałem przedstawicieli różnych pokoleń.

**Łączny czas trwania zajęć:**

180 minut, w tym: część teoretyczna - 60 minut oraz część praktyczna – 120 minut

**Efekty kształcenia osiągnięte w ramach zajęć:**

Obszary kształcenia	Efekty kształcenia	Sposób weryfikacji efektów kształcenia
Wiedza	1. Student / uczeń ma podstawową wiedzę na temat różnorodności pokoleniowej i rozumie problemy dotyczące różnic w postrzeganiu przez poszczególne pokolenia np. kwestii dotyczących sposobu korzystania z przestrzeni publicznej.	Dyskusja podczas zajęć m.in. po części teoretycznej i w ramach podsumowania
	2. Student / uczeń rozumie wyzwania dotyczące współpracy międzypokoleniowej tj. przełamywanie stereotypów, zachowanie równowagi wiedzy i doświadczenia oraz zasady komunikacji międzypokoleniowej.	
	3. Student / uczeń zna podstawowe zasady storytellingu jako metody partycypacji społecznej.	
Umiejętności i postawy	1. Student / uczeń potrafi wskazać przykładowe problemy wynikające z różnic w postrzeganiu przestrzeni publicznej przez poszczególne pokolenia.	Ocena prezentacji wykonywanych w zespołach w ramach ćwiczenia
	2. Student / uczeń potrafi wyjaśnić w jaki sposób można odnieść wyzwania dotyczące współpracy międzypokoleniowej do procesów partycypacji społecznej.	
	3. Student / uczeń potrafi zaprojektować przykładowe działanie partycypacyjne realizowane we współpracy międzypokoleniowej, które wykorzystuje metodę storytelling dla projektowania przestrzeni publicznej.	

## Plan zajęć

### I. Wprowadzenie do tematu (45 minut)

Powitanie uczestników:

Przedstawienie celów i planu zajęć.

Wprowadzenie teoretyczne do zajęć (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia)

*Różnorodność pokoleniowa nie jest problemem do rozwiązania, lecz zasobem do wykorzystania. Świadome projektowanie przestrzeni publicznych, które nie tylko zaspokajają potrzeby różnych grup wiekowych, ale aktywnie zachęcają je do interakcji, jest inwestycją w kapitał społeczny i odporność miast. Tworzenie miejsc przyjaznych i funkcjonalnych dla użytkowników przestrzeni publicznej w różnym wieku jest celem, do którego można dążyć poprzez dialog, wzajemny szacunek i empatię. To właśnie w tej codziennej, międzypokoleniowej wymianie kryje się prawdziwa siła dobrze zaprojektowanej przestrzeni publicznej.*

*Przestrzeń publiczna jest jak lustro, w którym odbija się społeczeństwo, charakteryzujące się określoną dynamiką, konfliktami, a przede wszystkim różnorodnością pokoleniową tj. współistnieniem w jednym miejscu i czasie kilku pokoleń, z których każde reprezentuje unikalne doświadczenia, wartości i oczekiwania. Parki, place i ulice stają się areną, na której te odmiennie perspektywy ścierają się ze sobą, tworząc zarówno potencjał do budowania silniejszych więzi, jak i ryzyko pogłębiania międzypokoleniowych podziałów. Zrozumienie tych różnic oraz świadome zarządzanie nimi jest jednym z kluczowych wyzwań w rozwoju współczesnych miast.*

*Cztery generacje, których charakterystyki ilustrują dynamikę międzypokoleniową i zróżnicowany stosunek do przestrzeni publicznej to:*

*1. Baby Boomers (urodzeni ok. 1946-1964) - pokolenie ukształtowane przez doświadczenie powojennej odbudowy i względnej stabilizacji, ceni w przestrzeni publicznej przede wszystkim porządek, bezpieczeństwo i funkcjonalność. Parki to dla nich miejsca spokojnych spacerów i spotkań na ławce, place pełnią funkcje reprezentacyjne, a ulice mają być czyste i dobrze zorganizowane. Korzystają z przestrzeni w sposób często rutynowy i związany z tradycyjnymi formami rekreacji. Cenią zielen, ale w formie uporządkowanej np. równe trawniki i kwieciste rabaty. Nowoczesne, awangardowe instalacje czy nieformalne strefy aktywności mogą postrzegać jako chaos i marnotrawstwo publicznych pieniędzy. Ich zaangażowanie w sprawy lokalne często przybiera formę formalną, np. poprzez udział w zebraniach rad osiedla.*

*2. Pokolenie X (ok. 1965-1980) – ludzie dorastający na styku świata analogowego i cyfrowego. Są pragmatyczni i często zorientowani na rodzinę. Przestrzeń publiczna jest dla nich przede wszystkim miejscem użytecznym: dobrze wyposażony plac zabaw dla dzieci, ścieżka rowerowa do joggingu czy park, w którym można spędzić czas z rodziną. W odróżnieniu od pokolenia Baby Boomers, są bardziej otwarci na nieformalne sposoby spędzania czasu, ale wciąż cenią sobie jasny podział na strefy i funkcje. Ich stosunek do przestrzeni jest mniej ideologiczny, a bardziej praktyczny – ma ona zaspokajać konkretne potrzeby związane z rekreacją i życiem rodzinnym.*

*3. Pokolenie Y (ok. 1981-1996) - pierwsze pokolenie cyfrowej rewolucji, które ceni doświadczenia ponad posiadanie. Dla tego pokolenia przestrzeń publiczna to scena, na której toczy się życie społeczne, a zarazem tło do tworzenia wspomnień, którymi można podzielić się online. Oczekują, że przestrzeń publiczna będzie elastyczna, wielofunkcyjna i przyjazna dla umieszczania na fotografiach w mediach społecznościowych. Atrakcyjne są dla nich tymczasowe wydarzenia, takie jak festiwale i kina plenerowe czy targi śniadaniowe. Ławka służy nie tylko do siedzenia, ale też do pracy na laptopie, dlatego dostęp do Wi-Fi i gniazdek elektrycznych staje się atutem. Przestrzeń, której oczekują ma*

być estetyczna, oferować unikalne przeżycia i umożliwiać płynne przechodzenie między pracą, relaksem a życiem towarzyskim.

4. Pokolenie Z (ok. 1997-2012) - pokolenie w pełni zanurzone w rzeczywistości cyfrowej, dla którego granica między światem online i offline jest płynna (tzw. phygital). Przestrzeń publiczna jest dla nich miejscem spotkań, ale także platformą do wyrażania siebie, swoich wartości i aktywizmu. Oczekują autentyczności, inkluzywności i zrównoważonego rozwoju. Zamiast idealnie przystrzyżonego trawnika w parku preferują dzikie łąki kwietne wspierające bioróżnorodność. Zwracają uwagę na to, czy przestrzeń jest dostępna dla osób z niepełnosprawnościami i bezpieczna dla mniejszości. Są wrażliwi na problemy społeczne i ekologiczne, a przestrzeń publiczna staje się dla nich narzędziem do manifestowania tych postaw, np. poprzez organizację happeningów czy tworzenie murali.

Konfrontacja tak odmiennych perspektyw rodzi napięcia. Seniorzy mogą narzekać na hałas generowany przez młodych, a młodzież czuć się ograniczana przez potrzebę zachowania porządku, którą manifestują starsze pokolenia.

Kluczem do przekształcenia tych konfliktów w twórczą energię jest świadome budowanie współpracy i dialogu oparte na trzech filarach.

#### 1. Przelamywanie stereotypów

Największą barierą są wzajemne, uproszczone wyobrażenia, które zakładają, przykładowo, że młodzi są roszczeniowi i nie wyobrażają sobie życia bez smartfonów a seniorzy są zacofani i na wszystko narzekają. Skutecznym sposobem na ich obalenie jest tworzenie okazji do wspólnego, celowego działania. Międzypokoleniowe ogrody społeczne, gdzie starsi dzielą się wiedzą ogrodniczą, a młodszy siłą i nowymi pomysłami, czy warsztaty, na których wnuki uczą dziadków obsługi smartfonów, budują realne relacje i pokazują wartość każdej z grup.

#### 2. Równowaga wiedzy i doświadczenia

Współpraca międzypokoleniowa to synergia, a nie rywalizacja. Starsi dysponują bezcennym doświadczeniem życiowym i historyczną pamięcią o danym miejscu. To wiedza o tym, jak dana ulica wyglądała 30 lat temu i jakie pełniła funkcje. Młodszy wnoszą nową wiedzę, znajomość trendów, biegłość cyfrową i świeże spojrzenie. Procesy partycypacyjne (np. przy projektowaniu nowego skweru) muszą być tak skonstruowane, by obie te perspektywy były traktowane z równym szacunkiem. Model „odwróconego mentoringu”, w którym młodsza osoba jest ekspertem w jednej dziedzinie, a starsza w innej, promuje partnerstwo zamiast hierarchii.

#### 3. Zasady skutecznej komunikacji międzypokoleniowej

Różnice w używanym języku i stylach komunikacji są częstym źródłem nieporozumień. Aby im zapobiec, warto promować kilka zasad, takich jak: aktywne słuchanie (skupienie się na zrozumieniu intencji rozmówcy, a nie tylko na przygotowaniu własnej odpowiedzi), empatia i rezygnacja z generalizacji (zamiast opierać się na generalnych, obiegowych osądach, lepiej odwoływać się do własnych, indywidualnych odczuć i doświadczeń), ciekawość zamiast oceny (zadawanie pytań otwiera dialog, a generalne negowanie zdania rozmówcy go zamyka), wspólny cel (stałe przypominanie o tym, co łączy, a nie podkreślanie tego, co dzieli).

Powyższe założenia wskazują, że budowanie dialogu międzypokoleniowego w procesach partycypacyjnych musi opierać się na partnerstwie i wzajemnym szacunku. Zamiast hierarchii, należy dążyć do synergii, w której doświadczenie życiowe seniorów jest równie cenne jak innowacyjne perspektywy i wiedza cyfrowa młodych. Komunikacja musi opierać się na aktywnym słuchaniu i empatii. Należy świadomie unikać generalizacji i krzywdzących stereotypów, a zamiast tego mówić z własnej perspektywy. Fundamentem jest koncentracja na wspólnym, nadrzędnym celu, który łączy ponad podziałami. W dialogu międzypokoleniowym w procesach partycypacyjnych bardzo ważna jest rola bezstronnego moderatora, który dba o to, by każdy głos, niezależnie od wieku, został usłyszany i potraktowany z należytą uwagą, co pozwala przekształcić potencjalny konflikt w twórczą współpracę.

Materiały uzupełniające do części teoretycznej (rozwijające wiedzę):

1. Dokumentacja projektu, w tym:

część 1 – Methodology for creating and teaching a course: Participatory approach to cities development.

część 2 – Tools for citizen engagement and community empowerment

część 3 – Guidelines and policy recommendations for local/regional authorities on: How to work with citizens.

załącznik – studia przypadku

2. Strony internetowe dotyczące współpracy międzypokoleniowej:

Generations United

<https://www.gu.org/>

The Eisner Foundation

<https://eisnerfoundation.org/>

Generations Working Together

<https://generationsworkingtogether.org/>

AGE Platform Europe – Intergenerational Solidarity

<https://www.age-platform.eu/good-practices/intergenerational-solidarity/>

3. Artykuły naukowe:

Skibiński, A., Sipa, M., & Gorzeń-Mitka, I. (2016). An intergenerational cooperation in the organization-view from the age perspective. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 235, 412-419.

Lowenstein, A. (2010). Determinants of the complex interchange among generations: Collaboration and conflict. In *Intergenerational Solidarity: Strengthening economic and social ties* (pp. 53-80). New York: Palgrave Macmillan US.

## II. Sesja pytań i odpowiedzi (15 minut)

Prowadzący podejmuje dyskusję z uczestnikami zajęć, aby upewnić się, że rozumieją prezentowane treści, a także zachęca ich do zadawania pytań i dzielenia się własnymi opiniami oraz doświadczeniami dotyczącymi przykładów współpracy międzypokoleniowej w działaniach partycypacyjnych.

## III. Ćwiczenie (60 minut)

### Storytelling jako narzędzie współpracy międzypokoleniowej w działaniach partycypacyjnych.

Wprowadzenie do ćwiczenia (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia, 15 minut)

*Storytelling to metoda komunikacji polegająca na przedstawianiu informacji, idei lub wartości w formie angażującej, narracyjnej opowieści, a nie suchych faktów i danych. Historie działają bezpośrednio na nasze emocje, budują więzi i ułatwiają zapamiętywanie. Dobra opowieść może przenosić idee wprost do serc i umysłów odbiorców, omijając bariery analitycznego sceptycyzmu.*

*Storytelling w procesach partycypacyjnych przekształca formalne spotkania w autentyczny dialog. Sprawia, że uczestnicy przestają być anonimowymi reprezentantami swoich grup wiekowych, a stają się ludźmi z imionami, emocjami i historiami, co jest najtrwalszym fundamentem do budowania wspólnoty i przestrzeni, w której każdy czuje się u siebie.*

*U podstaw skutecznego storytellingu leży kilka kluczowych elementów, które sprawiają, że historia staje się bardziej atrakcyjna i zrozumiała dla odbiorcy. Przedstawiono je poniżej:*

*Bohater - każda dobra opowieść ma bohatera, z którym odbiorca może się utożsamić. Bohater ma cel, marzenia i stawia czoła wyzwaniom. W kontekście społecznym bohaterem może być mieszkaniec, konkretna grupa lub nawet cała społeczność.*

*Konflikt i Przeszkoda – te elementy są siłą napędową narracji. Konflikt to problem, z którym zmagają się bohater – może to być bariera architektoniczna, niezrozumienie, biurokracja czy zapomniana historia jakiegoś miejsca. To właśnie walka z przeszkodą angażuje uwagę słuchaczy.*

*Struktura - opowieść ma logiczny porządek: początek (przedstawienie bohatera i jego świata), rozwinięcie (pojawienie się konfliktu i próby jego rozwiązania) oraz zakończenie (rozwiązanie i płynące z niego przesłanie). Ta struktura nadaje historii sens i porządkuje emocje.*

*Przesłanie i emocje – to kluczowy element opowieści, który służy przekazaniu informacji odbiorcy, a także wywołaniu u niego emocji, takich jak radość, smutek, gniew czy nadzieja. Te emocje sprawiają, że historia staje się osobistym doświadczeniem odbiorcy, a zawarte w niej przesłanie – jego własną prawdą.*

*Storytelling to efektywne narzędzie współpracy międzypokoleniowej w działaniach partycypacyjnych, zwłaszcza tych dotyczących kształtowania przestrzeni publicznej, gdzie spotykają się różne pokolenia o odmiennych doświadczeniach, potrzebach i stylach komunikacji. Formalne debaty i techniczny żargon często pogłębiają te podziały. Storytelling staje się mostem, który pozwala na budowanie dialogu na głębszym, ludzkim poziomie. Zamiast spierać się o liczbę ławek czy rodzaj nawierzchni, uczestnicy zaczynają dzielić się tym, co te elementy dla nich znaczą.*

*W działaniach partycypacyjnych, międzypokoleniowych można wykorzystać storytelling na wiele sposobów, takich jak na przykład:*

*1. Warsztaty mapowania wspomnień - doskonała metoda na rozpoczęcie dyskusji o konkretnej przestrzeni (np. parku, placu). Na dużej mapie lub planie terenu przedstawiciele różnych pokoleń zaznaczają miejsca i opowiadają związane z nimi osobiste historie.*

*Dzięki udziałowi w warsztatach, uczestnicy zaczynają postrzegać przestrzeń nie jako zbiór obiektów, ale jako żywą tkankę doświadczeń różnych pokoleń. Osobista opowieść seniora nadaje miejscu wartość historyczną i sentymentalną, a historia opowiedziana przez nastolatka pokazuje współczesny potencjał tego miejsca. To buduje wzajemny szacunek dla różnych sposobów użytkowania tego samego miejsca.*

*2. Żywa biblioteka doświadczeń lokalnych - metoda polegająca na tym, że starsi mieszkańcy stają się żywymi książkami, a młodszy mogą ich wypożyczyć na kilkanaście minut rozmowy. Tematem przewodnim są historie związane z życiem w danej dzielnicy.*

*Poprzez udział w takim działaniu powstaje bezpieczna przestrzeń do bezpośredniego dialogu międzypokoleniowego. Młodsze pokolenie zyskuje unikalną wiedzę o historii i tożsamości miejsca, a starsze czuje się wysłuchane i docenione. To potężne narzędzie do przelamywania stereotypów i budowania więzi.*

*3. Międzypokoleniowe cyfrowe opowieści - technika łącząca tradycyjną narrację z nowoczesną technologią, idealnie wykorzystująca kompetencje obu stron, polegająca na nagrywaniu przez młodzież w formie audio lub wideo opowieści seniorów, które można wzbogacić o stare zdjęcia czy muzykę. Efektem może być seria krótkich filmów opublikowanych w Internecie lub pokazanych na lokalnym festiwalu.*

*Takie działanie oparte na realnej współpracy i odwróconym mentoringu jest bardzo efektywne społecznie. Młodzi uczą starszych technologii, a starsi dzielą się z młodymi swoim życiowym doświadczeniem. Wspólne tworzenie namacalnego dzieła (filmu, podcastu) daje ogromną satysfakcję i buduje poczucie wspólnoty.*

**Praca w grupach – wykorzystanie storytellingu jako narzędzia współpracy międzypokoleniowej w działaniach partycypacyjnych (45 minut)**

#### Zadania prowadzącego zajęcia:

1. Omówienie z uczestnikami możliwości wykorzystania storytellingu w działaniach partycypacyjnych międzypokoleniowych (część 2 – Tools for citizen engagement and community empowerment).

2. Przedstawienie uczestnikom zajęć specyfiki storytellingu w przypadku projektowania przestrzeni publicznej przy zaangażowaniu grup odbiorców w różnym wieku:
3. Podzielenie uczestników na co najmniej 3 zespoły.
4. Bieżące konsultowanie zadań realizowanych przez zespół.

#### Zadania uczestników poszczególnych zespołów:

1. Podział ról w zespołach (moderator, uczestnicy)
2. Opracowanie jednego przykładu wykorzystania storytellingu jako narzędzia współpracy międzypokoleniowej w działaniach partycypacyjnych w jednej z form: warsztaty mapowania wspomnień; żywa biblioteka doświadczeń lokalnych; międzypokoleniowe cyfrowe opowieści.
3. Przygotowanie się do prezentacji opracowanych przykładów.
4. Udział w dyskusji o przedstawionych przykładach.

#### **IV. Prezentacja wyników pracy zespołów realizujących ćwiczenie (30 minut)**

Każdy zespół prezentuje przygotowaną historię, objaśnia jej kontekst, zaangażowane pokolenia i wyjaśnia jak storytelling zostaje w danym przypadku wykorzystany jako narzędzie współpracy międzypokoleniowej w działaniach partycypacyjnych.

Po zakończeniu każdej z prezentacji pozostali uczestnicy zajęć i prowadzący mogą zadawać pytania, aby lepiej zrozumieć rezultaty pracy każdego zespołu. Prowadzący zadaje uczestnikom prezentacji dodatkowe pytania sprawdzające ich wiedzę nabytą podczas zajęć.

#### **V. Ocena pracy zespołów przez prowadzącego zajęcia (15 minut)**

Prowadzący powinien ocenić prezentacje uczestników zajęć kierując się następującymi kryteriami:

- adekwatność przygotowanej historii do problemów współpracy międzypokoleniowej w projektowaniu przestrzeni publicznej,
- sposób wykorzystania storytellingu jako narzędzia współpracy międzypokoleniowej w działaniach partycypacyjnych,
- zaangażowanie poszczególnych członków zespołu.

Każdy zespół otrzymuje ustny feedback od prowadzącego.

#### **VI. Podsumowanie (15 minut)**

##### Główne wnioski z zajęć (materiał tekstowy wspierający prowadzącego zajęcia)

*Projektowanie przestrzeni publicznych, takich jak parki czy place, musi uwzględniać różnorodność pokoleniową. Każda generacja ma unikalne doświadczenia i oczekiwania, co prowadzi do odmiennych sposobów korzystania z przestrzeni wspólnej i jest potencjalnym źródłem konfliktów. Podczas gdy pokolenie Baby Boomers (ok. 1946-64) ceni porządek, bezpieczeństwo i tradycyjne formy rekreacji, oczekując uporządkowanej zieleni i funkcjonalności, pokolenie X (ok. 1965-80) to pragmatycy zorientowani na rodzinę, dla których przestrzeń ma być przede wszystkim jasno zdefiniowana i użyteczna. Z kolei pokolenie Y (Milenialsi, ok. 1981-96) to poszukiwacze doświadczeń, dla których przestrzeń jest sceną życia towarzyskiego, często dokumentowanego online. Oczekują elastyczności, estetyki i dostępu do technologii (Wi-Fi). Pokolenie Z (ok. 1997-2012) to ludzie zanurzeni w cyfrowej rzeczywistości, traktujący przestrzeń jako platformę do autoekspresji i aktywizmu. Domagają się autentyczności, inkluzywności i zrównoważonego rozwoju (np. dzikie łąki zamiast trawników).*

*Aby przekształcić konflikty w twórczą energię, kluczowy jest dialog oparty na trzech filarach:*

- *przełamywanie stereotypów: zamiast opierać się na uproszczeniach, należy tworzyć okazje do wspólnych działań (np. ogrody społeczne), które budują realne relacje,*
- *równowaga wiedzy i doświadczenia - należy doceniać zarówno pamięć historyczną i doświadczenie życiowe seniorów, jak i wiedzę cyfrową i nowe perspektywy młodych,*
- *skuteczna komunikacja - dialog wymaga aktywnego słuchania, empatii i unikania generalizacji na rzecz mówienia z własnej perspektywy, a wszystko to w dążeniu do wspólnego celu.*

*Pożytecznym narzędziem budowania międzypokoleniowego dialogu jest storytelling – metoda komunikacji przez opowiadanie historii. Przekształca ona formalne debaty w autentyczne spotkania, gdzie uczestnicy dzielą się osobistymi doświadczeniami związanymi z danym miejscem. Zamiast spierać się o fakty, zaczynają rozumieć, co przestrzeń znaczy dla innych.*

*Praktyczne metody wykorzystania storytellingu to m.in.:*

- *mapowanie wspomnień, polegające na tym, że uczestnicy nanoszą na mapę osobiste historie, co buduje szacunek dla różnych sposobów użytkowania tego samego miejsca;*
- *żywa biblioteka, polegająca na tym, że seniorzy jako "żywe książki" dzielą się doświadczeniami, co przełamuje bariery i buduje więzi;*
- *cyfrowe opowieści, polegające na wspólnym tworzeniu filmów lub podcastów, co łączy kompetencje technologiczne młodych z doświadczeniem starszych, dając poczucie wspólnoty.*

**Szkoły wyższe jako innowacyjne czynniki stymulujące  
zrównoważony rozwój w europejskich miastach w erze po  
pandemii COVID-19**



**STUDIUM PRZYPADKU**

Tytuł: Praktyki integracyjne UD wspierające studentów z Laosu i Kambodży w rozwoju miast przygranicznych – w tym kampus UD w Kon Tum (UD-CK) i UD- Uniwersytet Nauk i Edukacji (UD-UED)

Autorzy: Zespół UD: Ho Long Ngoc i Le Thi Hong Oanh

## Treść

1. Tytuł
2. Temat i kontekst przypadku
3. Wyzwanie poruszone w przypadku
4. Główni uczestnicy i interesariusze zaangażowani w sprawę
3. Metody partycypacyjne i narzędzia wykorzystane w procesie współtworzenia rozwiązania
4. Krótkoterminowe i długoterminowe wyniki interwencji
5. Wnioski i zalecenia dotyczące powielania
6. Lista referencyjna



**UNIWERSYTET W DANANGU**  
**WSPIERAJĄCE STUDENTÓW Z LAOSU I KAMBODŻY W ROZWOJU**  
**MIAST GRANICZNYCH**  
**– W TYM KAMPUS UD W KON TUM (UD-CK) I UD-**  
**UNIWERSYTET NAUK I EDUKACJI (UD-UED)**

## **1. Temat i kontekst przypadku**

Uniwersytet w Danang (UD), wiodąca uczelnia regionalna w środkowym Wietnamie i na środkowych wyżynach, odgrywa kluczową rolę w zakresie innowacji i rozwoju. Dzięki 13 instytucjom członkowskim i stowarzyszonym – w tym kampusowi UD w Kon Tum (UD-CK) i UD-Uniwersytetowi Nauk i Edukacji (UD-UED) – UD oferuje różnorodne programy edukacyjne i działania badawcze. UD nawiązał silne międzynarodowe kontakty z ponad 250 partnerami na całym świecie i aktywnie uczestniczy w międzynarodowych projektach, takich jak Erasmus+, PHER, DIGITAL MOVE i HEIsCITI. Szczyci się wyróżnieniem bycia pierwszym pozaeuropejskim członkiem europejskiego sojuszu uniwersyteckiego Ulysseus i aktywnie uczestniczy w sieciach takich jak AUF, AUN i UMAP. W ramach swojej misji integracyjnej UD wspiera studentów z Laosu – zwłaszcza tych pochodzących ze środowisk defaworyzowanych i mniejszości etnicznych – poprzez ukierunkowane programy szkoleniowe. W latach 2016–2021 UD przeszkoliło ponad 3000 studentów z Laosu. W roku akademickim 2021–2022 przyjęło 115 studentów z Laosu na różnych poziomach, przy czym główną rolę w tych działaniach odegrały UD-CK i UD-UED. UD-CK odpowiada za ponad 31% przyjętych studentów z Laosu, a UD-UED za ponad 20%. Mając strategiczną wizję stania się uniwersytetem krajowym i regionalnym centrum badań i internacjonalizacji, UD nadal traktuje globalne partnerstwa i edukację integracyjną jako filary zrównoważonego rozwoju.

## **2. Wyzwanie poruszone w przypadku**

Uniwersytet w Danang (UD) przeprowadził 2 studia przypadków w ramach 2 wizyt studyjnych w UED i UD-CK.

Centralne wyżyny Wietnamu, południowa Laos i północno-wschodnia Kambodża charakteryzują się wyzwaniami społeczno-gospodarczymi, ograniczonym dostępem do szkolnictwa wyższego i słabo rozwiniętym kapitałem ludzkim. Różnorodność etniczna regionu i jego oddalenie geograficzne stanowiły dodatkowe bariery dla edukacji integracyjnej i integracji transgranicznej. Stało się oczywiste, że potrzebna jest instytucja zakorzeniona lokalnie, ale jednocześnie powiązana z międzynarodowymi strukturami, która mogłaby wspierać zrównoważony rozwój i współpracę regionalną.

Wizyta studyjna w UED i UD-CK dotyczyła bieżącego wyzwania, jakim jest zapewnienie równej dostępności wysokiej jakości szkolnictwa wyższego dla studentów zagranicznych pochodzących z obszarów znajdujących się w niekorzystnej sytuacji, w szczególności studentów z Laosu i Kambodży. Studenci z prowincji takich jak Bolykhamxay, Sekong, Champasak, Salavane, Savannakhet, Attapeu (Laos) oraz Battambang, Stung Treng (Kambodża) napotykać różne bariery, w tym różnice językowe, ograniczenia finansowe i

integracją kulturową. Wyzwaniem było wzmocnienie współpracy transgranicznej między wietnamskimi uniwersytetami a prowincjami Laosu w celu zapewnienia tym studentom integracyjnej, zrównoważonej i wysokiej jakości edukacji.

### **3. Główni uczestnicy i interesariusze biorący udział w projekcie**

- Uniwersytet w Danang (UD): przedstawiciel zarządu prezydenckiego (reprezentowany przez wiceprezydenta prof. Le Quang Son), Wydział Naukowy i Współpracy Międzynarodowej (pani Ho Long Ngoc, pani Le Thi Hong Oanh), pełniący funkcję rzecznika i organizatora.

- Uniwersytet Nauk i Edukacji – UD (UD-UED) – reprezentowany

prz

ez:

- o dr Phan Duc Tuan, prorektor

- o dr Nguyen Van Sang, zastępca kierownika Wydziału Nauki i Współpracy Międzynarodowej

- Kampus UD w Kon Tum (UD-CK) – reprezentowany przez mgr Nguyena To Nhu, zastępcą dyrektora i moderatorem programu szkoleniowego.

- Studenci z Laosu i Kambodży oraz ich rodziny – w programie wzięło udział prawie 35 studentów z sześciu prowincji Laosu i dwóch prowincji Kambodży, obecnie studiujących na UD-UED i UD-CK.

- Komitet Ludowy Miasta Da Nang – jako instytucja wspierająca, oferująca stypendia studentom z Laosu i ułatwiająca regionalną współpracę edukacyjną;

- Departament Spraw Zagranicznych miasta Da Nang, Stowarzyszenie Przyjaźni Miasta Da Nang;

- Departament Edukacji i Sportu, Departament Spraw Zagranicznych w południowych prowincjach Laosu.

### **4. Metody i narzędzia partycypacyjne wykorzystane w procesie współtworzenia rozwiązań**

- Rozwój skoncentrowany na społeczności: UD-CK zostało utworzone w wyniku ciągłych konsultacji z lokalnymi interesariuszami i społecznościami etnicznymi.

- Współpraca transgraniczna : Regularna koordynacja z prowincjami i kambodżańskimi prowincjami w zakresie selekcji studentów, wsparcia i informacji zwrotnych.

- Programy stypendialne dostosowane do potrzeb studentów znajdujących się w niekorzystnej sytuacji finansowej.

- Dostosowanie programu nauczania do regionalnych potrzeb społeczno-gospodarczych, w tym programów rolniczych, prawnych, pedagogicznych i technologicznych.

- Staże i badania stosowane w ramach partnerstw z lokalnymi gospodarstwami rolnymi, przemysłem i organami rządowymi.

- Programy integracji kulturowej ułatwiające płynniejsze dostosowanie się studentów zagranicznych.

- Warsztaty i otwarte dyskusje: Wizyta studyjna obejmowała interaktywne sesje, w tym prezentacje i dyskusje oparte na dialogu między przedstawicielami uczelni, partnerami projektu i studentami.

- Wymiana doświadczeń: Prelegenci z UD-UED i UD-CK podzielili się najlepszymi praktykami, osobistymi spostrzeżeniami i strategiami instytucjonalnymi, które okazały się skuteczne we wspieraniu studentów zagranicznych.

- Zaangażowanie międzysektorowe: przedstawiciele działów międzynarodowych i kierownictwo akademickie współpracowali ze studentami uczestniczącymi w programie, aby lepiej zrozumieć ich potrzeby i oczekiwania.

- Włączenie studentów: Studenci z Laosu i Kambodży byli nie tylko uczestnikami, ale także aktywnymi współtwórcami wydarzenia, dzieląc się swoimi doświadczeniami i wyzwaniem, wzbogacając podejście do rozwiązywania problemów.

## **5. Krótkoterminowe i długoterminowe wyniki interwencji**

### **Wyniki krótkoterminowe:**

- Wzmocnienie wzajemnego zrozumienia i zaufania między UD a prowincjami Laosu i Kambodży.

- Zidentyfikowanie konkretnych barier (np. językowych, finansowych) wpływających na studentów zagranicznych.

- Wzmocnienie polityki stypendialnej UD-UED i strategii wsparcia dla studentów znajdujących się w niekorzystnej sytuacji.

- Stworzenie platformy networkingowej dla interesariuszy w celu przyszłej współpracy.

- Poprawa dostępu do edukacji dla mniejszości etnicznych i studentów znajdujących się w niekorzystnej sytuacji.

- Wspieranie wielokulturowego zrozumienia poprzez aktywne zaangażowanie studentów.

### **Wyniki długoterminowe:**



- Trwała poprawa jakości międzynarodowej edukacji oferowanej studentom z Laosu i Kambodży.
- Rozszerzenie praktyk rekrutacyjnych sprzyjających integracji oraz różnicowania oferty akademickiej.
- Ustanowienie UD-UED i UD-CK jako modeli integracyjnego transgranicznego szkolnictwa wyższego w Wietnamie.
- Wzmocnienie roli systemu UD w szkoleniu kadr dla rozwoju regionalnego w Azji Południowo-Wschodniej.
- Wzmocnienie trójstronnych więzi między Wietnamem, Laosem i Kambodżą poprzez dyplomację edukacyjną.
- Wkład w rozwój kapitału ludzkiego w prowincjach przygranicznych.
- Pozycjonowanie UD-CK jako regionalnego centrum rozwoju talentów i badań stosowanych.
- Wzmocnienie lokalnego potencjału w zakresie zrównoważonego rozwoju i innowacji.

## **6. Wnioski i zalecenia dotyczące powielania Wnioski:**

- Lokalnie instytucje instytucje mogą być skutecznymi platformami dla współpracy międzynarodowej.
- Polityka integracyjna i wsparcie finansowe mają kluczowe znaczenie dla przyciągnięcia i zatrzymania studentów znajdujących się w niekorzystnej sytuacji.
- Oferta akademicka musi być dostosowana do lokalnych atutów gospodarczych (np. rolnictwo, turystyka, handel przygraniczny).
- Angażowanie studentów w rozwój społeczności lokalnej poprawia wyniki nauczania i zwiększa wpływ na lokalną społeczność.
- Współpraca transgraniczna wymaga zarówno zaangażowania instytucjonalnego, jak i wsparcia politycznego (np. stypendiów od władz lokalnych).
- Bezpośrednie zaangażowanie studentów pomaga zidentyfikować rzeczywiste bariery i skutecznie dostosować wsparcie.
- Skuteczne modele edukacji międzynarodowej muszą uwzględniać nie tylko wyzwania akademickie, ale także czynniki społeczno-kulturowe i ekonomiczne.

### **Zalecenia:**

- Powielanie modelu UD-CK w innych regionach przygranicznych o niedostatecznym dostępie do usług w celu wzmocnienia integracji regionalnej.
- Zachęcanie do tworzenia dwustronnych i wielostronnych programów stypendialnych ukierunkowanych na współpracę transgraniczną.
- Wspieranie wielopodmiotowego podejścia do rozwoju uniwersytetów z udziałem społeczności, rządu i przemysłu.
- Inwestować w szkolenia międzykulturowe dla wykładowców i studentów w celu promowania spójnego środowiska nauki.
- Instytucje powinny opracować strategiczne ramy integracyjnej edukacji międzynarodowej, skierowanej w szczególności do studentów z sąsiednich krajów, które mają wspólną historię i powiązania regionalne.
- Współpraca z lokalnymi władzami (takimi jak komitety ludowe) ma zasadnicze znaczenie dla mobilizacji funduszy i wsparcia politycznego.
- Uniwersytety powinny regularnie organizować wydarzenia partycypacyjne (np. wizyty studyjne, warsztaty) w celu promowania wzajemnego zrozumienia i dzielenia się najlepszymi praktykami ponad granicami.
- Instytucje powielające te rozwiązania muszą zapewnić odpowiednie wsparcie językowe, pomoc finansową i usługi dla studentów, aby zapewnić im holistyczne doświadczenie międzynarodowe.



**Szkoły wyższe jako innowacyjne czynniki napędzające  
zrównoważony rozwój w europejskich miastach w erze po  
pandemii COVID-19**



**RAPORT Z WIZYTY STUDYJNEJ  
DOTYCZĄCEJ PREZENTACJI DOBRYCH PRAKTYK**

**Partner gospodarz: LAMA Impresa Sociale Soc. Coop. Partnerzy**

**uczestniczący: WSB, MRU, SMART RI (obecni na miejscu)**

**Uniwersytet Mediów w Stuttgarcie, Uniwersytet w  
Danang (połączenie zdalne)**

**Miejsce: Florencja, Londa i San Godenzo (prowincja Florencja) Termin: 3–  
5 lipca 2024 r.**

## Opis dobrych praktyk przedstawionych podczas wizyty studyjnej

### 1. Temat studium przypadku

Londa i San Godenzo to dwie gminy w Toskanii położone w Apeninach. Obie gminy, do których można łatwo dotrzeć z pobliskiego miasta Florencja, stanowią punkty dostępu do ważnego włoskiego parku narodowego, mianowicie „Parco Nazionale delle Foreste Casentinesi, Monte Falterona e Campigna”, miejsca bogatego w różnorodność biologiczną i źródła niezbędnych usług ekosystemowych dla całego terytorium.

Obie gminy podzielały chęć rozpoczęcia procesu transformacji mającego na celu rozwiązanie problemów takich jak wyludnienie i starzenie się społeczeństwa. Z tego powodu zaangażowano organizację LAMA, aby zapewniła pomoc techniczną w zakresie systemowego badania i analizy kluczowych czynników terytorialnych, które mogą przyczynić się do rozwoju gospodarczego, kulturalnego i społecznego. Badanie to doprowadziło do opracowania złożonej i wielopoziomowej strategii rozwoju terytorialnego, nazwanej „**Montagna Fiorentina**”, a następnie sfinansowanej w ramach programu Next Generation EU.

Głęboko powiązany ze strategią rewitalizacji terytorialnej jest proces partycypacyjny o nazwie „**Montagna Prossima**”. Proces ten dał możliwość otwarcia strategii rewitalizacji na bezpośredni udział i konsultacje z mieszkańcami obu gmin. Działania w ramach procesu partycypacyjnego Montagna Prossima miały na celu ułatwienie zaangażowania mieszkańców w proces transformacji terytorialnej, a jednocześnie przedstawienie nowej strategii i poinformowanie obywateli o możliwościach uczestnictwa; przede wszystkim zaproszono mieszkańców na wydarzenia poświęcone otwartej dyskusji i wspólnemu projektowaniu, aby zebrać podstawowe wskazówki dotyczące praktycznej realizacji działań przewidzianych w strategii.

Od stycznia do czerwca 2023 r. zorganizowano liczne **inicjatywy partycypacyjne**: publiczne prezentacje, okrągłe stoły tematyczne, mobilne tymczasowe punkty informacyjne, warsztaty współprojektowania poświęcone młodzieży i kobietom oraz wydarzenia końcowe prezentujące wyniki procesu. Każde z tych spotkań okazało się kluczowym momentem dla wyrażenia różnych opinii i perspektyw, które miały wpływ na praktyczną realizację działań związanych z rewitalizacją terytorialną.

### 2. Wyzwanie poruszone w studium przypadku

Głównym wyzwaniem dla tego typu inicjatyw jest fakt, że udział w procesie współpracy wymaga od zaangażowanych osób znacznego nakładu czasu i wysiłku. Dlatego też niezwykle ważne jest, aby od samego początku jasno określić cel i potencjalne korzyści dla uczestników.

Ponadto realizacja projektu Montagna Fiorentina została w znacznym stopniu wzbogacona dzięki wkładowi i zaangażowaniu w proces partycypacyjny Montagna Prossima. Bardzo ważne jest skuteczne przekazanie tej informacji lokalnym społecznościom, aby uznały, że ich

wysiłki były niezbędne do rewitalizacji ich obszaru. Ponadto ważne jest przedstawienie namacalnych wyników, które podkreślają osiągnięte cele, zwiększając satysfakcję i wzmacniając poczucie, że zainwestowany wysiłek był warty zachodu.

Kolejnym wyzwaniem, z jakim się spotkaliśmy, było zapewnienie włączenia wszystkich osób i grup, ponieważ istniało ryzyko wykluczenia niektórych z procesu partycypacyjnego, a tym samym utraty przez nich szansy na wywarcie wpływu na decyzje dotyczące rewitalizacji terytorialnej. W tym sensie niezwykle ważne jest zidentyfikowanie kluczowych osób i interesariuszy, którzy uczestniczą i pozostają aktywni przez cały proces. Osoby te mają kluczowe znaczenie dla procesu zaangażowania i powinny być uznawane za kluczowych sojuszników w rozpowszechnianiu informacji i zachęcaniu do szerszego udziału.

### **3. Główne etapy współtworzenia rozwiązania i zaangażowani aktorzy**

Główne etapy procesu partycypacyjnego „Montagna Prossima” były następujące: FAZA 1)

#### MAPOWANIE

Pierwsza faza ścieżki partycypacyjnej obejmowała sporządzenie mapy wszystkich podmiotów i organizacji działających w tym obszarze. Metodologia przyjęta do przeprowadzenia działania polegającego na sporządzeniu mapy to „metoda kuli śnieżnej”, która umożliwiła dotarcie do początkowej grupy uczestników, a następnie rozszerzenie jej poprzez działania angażujące. Celem tej fazy było zaangażowanie obywateli i organizacji, rozpoczęcie wymiany informacji dotyczących trwającego procesu transformacji oraz zachęcenie ludzi do aktywnego udziału w procesie partycypacyjnym.

#### FAZA 2) ZAANGAŻOWANIE

Wszystkie zidentyfikowane podmioty zostały następnie zaangażowane w różne inicjatywy:

- wydarzenia publiczne prezentujące strategię rewitalizacji terytorialnej i wszystkie możliwości uczestnictwa w obu gminach;
- wydarzeniach prezentacyjnych skierowanych do osób poniżej 35 roku życia;
- wywiady z aktywnymi interesariuszami (organizacjami lub grupami nieformalnymi, przedsiębiorstwami nastawionymi na zysk i organizacjami non-profit) na obu terytoriach.



FAZA 3) SŁUCHAJ I DISCUSS  
Trzecia faza skupiała się na słuchaniu, dyskusjach oraz zbieraniu potrzeb i opinii. Działania obejmowały:

- 2 wydarzenia z okrągłymi stołami tematycznymi poświęcone omówieniu zagadnień TURYSTYKI, KULTURY, PRACY, TOŻSAMOŚCI LOKALNEJ i ŚRODOWISKA;
- 6 tymczasowych punktów informacyjnych utworzonych w różnych miejscach w obu gminach w celu udzielania informacji i zbierania opinii od mieszkańców w celu stworzenia mapy społeczności;
- 1 kanał komunikacji online służący do gromadzenia informacji i propozycji.



#### FAZA 4) WSPÓLNE PROJEKTOWANIE

Czwarta faza polegała na przeprowadzeniu warsztatów współprojektowania z kobietami i młodymi ludźmi (poniżej 35 roku życia), dwoma podstawowymi kategoriami dla społecznej, gospodarczej i kulturowej regeneracji dwóch gmin Londa i San Godenzo. Warsztaty współprojektowania miały na celu uczynienie tych grup docelowych prawdziwymi protagonistami rozwoju terytorium, wyposażając je w umiejętności i wsparcie potrzebne do wyobrażenia sobie nowych propozycji rewitalizacji ich terytorium. Aby zachęcić kobiety do udziału, podczas spotkań zapewniono również bezpłatną opiekę nad dziećmi.



#### FAZA 5) PREZENTACJA

W celu podzielenia się postępami i wynikami przeprowadzono dwa rodzaje działań informacyjnych: opublikowano raporty podsumowujące oraz zorganizowano dwa końcowe wydarzenia publiczne, jedno w Londzie, a drugie w San Godenzo.

Ponadto przez cały czas trwania procesu partycypacyjnego i wszystkich działań angażujących społeczeństwo prowadzono regularne działania komunikacyjne (online i offline).



#### **4. Wdrożone rozwiązanie**

Zakończenie procesu partycypacyjnego Montagna Prossima zbiegło się w czasie z rozpoczęciem wdrażania strategii terytorialnej „Montagna Fiorentina”, która dzięki temu skorzystała z wkładu zebranego w ramach procesu partycypacyjnego. W szczególności poniżej przedstawiono niektóre elementy procesu partycypacyjnego, które miały fundamentalne znaczenie dla interwencji strategicznych:

**Tożsamość wizualna i strona internetowa:** Podejście partycypacyjne zastosowano również przy projektowaniu tożsamości wizualnej i głównych funkcji platformy internetowej „Montagna Fiorentina”. <https://montagnafiorentina.com/>. Obywatele zostali poproszeni o narysowanie swojego wyobrażenia o górach, przedstawiającego wartości i symbole emocjonalne wynikające z ich osobistych doświadczeń i będące częścią lokalnej kultury. Te elementy wizualne zostały włączone do generatywnej tożsamości wizualnej Montagna Fiorentina i znalazły się we wszystkich skoordynowanych materiałach graficznych, wzmacniając w ten sposób poczucie przynależności społeczności i jej więź z projektem.



**Doświadczenia turystyczne:** Aby zwiększyć atrakcyjność terytorium, promując jednocześnie dziedzictwo kulturowe regionu, lokalną produkcję gospodarczą i zasoby naturalne, proces partycypacyjny stanowił okazję do zidentyfikowania i połączenia lokalnych podmiotów (organizacji nastawionych na zysk i non-profit), które są w stanie zaoferować mieszkańcom i odwiedzającym wciągające doświadczenia związane z lokalnym dziedzictwem kulturowym oraz możliwość korzystania z typowych produktów i tradycji, wspólnie z lokalnymi społecznościami. Proces ten doprowadził do stworzenia katalogu doświadczeń turystycznych, który został rozpowszechniony zarówno w formie drukowanej, jak i online (w specjalnej sekcji [strony internetowej Montagna Fiorentina](#)).

**Kontynuacja projektów współprojektowania:** W procesie współprojektowania wzięli udział młodzi ludzie i kobiety z dwóch gmin, co zaowocowało szeregiem pomysłów i sugestii dotyczących działań w regionie Florentine Mountain. Poniżej opisujemy, w jaki sposób dwa z tych pomysłów zostały już wdrożone w ramach nowej strategii:

Pierwszy projekt ma na celu zaspokojenie potrzeby, która pojawiła się podczas procesu partycypacyjnego: braku obiektów noclegowych dla odwiedzających. W ramach projektu sporządzono mapę osób posiadających puste pokoje lub mieszkania, które mogłyby służyć jako zakwaterowanie dla turystów, i nawiązano z nimi kontakt, aby zapewnić jednolitą i powszechną usługę.

Drugi projekt to praca wykonana przez grupę młodzieży, która zaproponowała stworzenie otwartej przestrzeni służącej spotkaniom i życiu społecznemu młodych ludzi, w której mogłyby również odbywać się organizowane przez nich inicjatywy i wydarzenia. Otwarta przestrzeń została następnie zbudowana dzięki współpracy ze studentami i nauczycielami z Uniwersytetu IUAV w Wenecji.



## 5. Krótkoterminowe i długoterminowe wyniki interwencji

Ogólnie rzecz biorąc, udział w inicjatywach Montagna Prossima i wkład w określenie głównych elementów strategii rewitalizacji terytorialnej wzmocniły **poczucie uznania i przynależności** do projektu, budując jednocześnie silniejsze **poczucie wspólnoty**.

Jednym z najważniejszych krótkoterminowych efektów projektu było **stworzenie sieci kontaktów i nawiązanie nowej współpracy** między lokalnymi podmiotami. Efekt ten został osiągnięty dzięki zaangażowaniu społeczności lokalnych w liczne inicjatywy organizowane w ramach procesu partycypacyjnego Montagna Prossima. Wydarzenia te nie tylko zaangażowały mieszkańców i poinformowały ich o trwającym procesie transformacji, ale także pobudziły dialog i nawiązanie kontaktów między lokalnymi podmiotami oraz wzmocniły relacje między uczestnikami a administracją miejską.

Proces partycypacyjny pozwolił bowiem na konsolidację istniejącego **dialogu między społecznościami lokalnymi a administracją publiczną**. Administracja miejska zarówno Londa, jak i San Godenzo wysłuchała obecnych organizacji, aby poznać ich potrzeby i propozycje rozwoju terytorium, a także udostępniła się do dyskusji, udzielając pomocnych informacji, a w przypadku ścieżek współprojektowania zapewniając również wsparcie techniczne, aby pomysły, które się pojawiły, były zarówno wykonalne, jak i zrównoważone.

W perspektywie długoterminowej jednym z głównych celów procesu partycypacyjnego Montagna Prossima było aktywizowanie lokalnej społeczności pod względem świadomości i zaangażowania w przygotowania do szerszego procesu, który ma zapewnić długoterminową ciągłość. W tym kontekście wśród długoterminowych skutków oczekiwanych w ramach projektu należy wymienić:

- **przeciwdziałanie odpływowi ludności** i zachęcanie ludzi do pozostania w regionie oraz inwestowania w jego potencjał;
- **wzrost umiejętności, a tym samym możliwości zatrudnienia**, ze szczególnym uwzględnieniem kobiet i młodzieży uczestniczących w kursach współprojektowania;
- **wzrost udziału w życiu kulturalnym** dzięki stworzeniu nowych możliwości promocji regionu na poziomie kulturalnym, artystycznym i środowiskowym;
- **wzrost praktyk turystycznych wspierających i szanujących terytorium i jego społeczności**, dzięki zaangażowaniu lokalnych podmiotów w promocję i realizację doświadczeń turystycznych podkreślających lokalne dziedzictwo.

## **6. Opis dobrej praktyki, którą należy powielać w oparciu o ten przypadek**

Proces partycypacyjny Montagna Prossima opiera się na **innowacyjnej, wielopoziomowej metodologii**, która koncentruje się na angażowaniu i wsłuchiowaniu się w potrzeby ludzi, zajmowaniu się kwestiami terytorialnymi i potencjałem, wspieraniu wymiany między rówieśnikami, wspólnym uczeniu się i podejściu opartym na współpracy w projektowaniu lokalnych działań rewitalizacyjnych, opartych na kulturze i środowisku. Te innowacyjne cechy nie są ograniczone czasowo ani przestrzennie, dzięki czemu podejście metodologiczne można potencjalnie powielać.

W związku z tym podejście i ogólna struktura procesu mogą być przyjęte (i dostosowane) w innych miejscach o podobnych cechach (konteksty wiejskie lub podmiejskie, małe gminy), podejmujących procesy transformacji i rewitalizacji. Należy jednak podkreślić, że każdy kontekst stwarza specyficzne wyzwania i możliwości, które należy zidentyfikować w ramach dokładnej wstępnej analizy kontekstu, niezbędnej do odpowiedniego dostosowania działań partycypacyjnych do konkretnego miejsca.

Wreszcie, eksperci ułatwiający udział obywateli i wspierający dialog z administracją publiczną muszą nieustannie stymulować i wspierać proces zaangażowania. W tym sensie uniwersytety mogą odgrywać kluczową rolę jako partnerzy w projektowaniu, kierowaniu i ułatwianiu tych procesów, aby zapewnić ich sukces.

Szkoły wyższe jako innowacyjne czynniki stymulujące  
zrównoważony rozwój w europejskich miastach w erze po  
Covid-19



Co-funded by  
the European Union

## OPIS NAJLEPSZEJ PRAKTYKI: RIJEKA, CHORWACJA

Opracowanie: Agencja Rozwoju Rijeki Porin, Chorwacja, 2024 r.



## 1. Temat studium przypadku

Studium przypadku koncentruje się na **innowacyjnych procesach partycypacyjnych w zarządzaniu miastem i jego rozwoju w Rijecie**, podkreślając trzy kluczowe inicjatywy: • „Uključi se”/„Zaangažuj się”: Rozwój aktywnego udziału mieszkańców w życiu społeczności był jednym z kluczowych elementów programu Rijeka 2020 – Europejska Stolica Kultury.

- **Rada Obywatelska**: Platforma umożliwiająca obywatelom aktywny udział w procesach decyzyjnych dotyczących kwestii miejskich i zarządzania gminą. Platforma powstała w ramach projektu Rijeka – Europejska Stolica Kultury, gdzie pomysł narodził się dzięki inicjatywie „Get Involved”.

- **Regeneracja miejska Export Drvo**: Projekt skupiający się na rewitalizacji terenu Export Drvo, obszaru poprzemysłowego, poprzez warsztaty partycypacyjne organizowane w ramach projektu ReValue EU.

- **Laboratorium miejskie (projekt CEKOM)**: Centrum współpracy utworzone w ramach projektu CEKOM, którego celem jest wspieranie innowacji i współtworzenia między obywatelami, ekspertami i władzami w celu rozwiązania problemów miejskich i opracowania zrównoważonych rozwiązań.

Inicjatywy te odzwierciedlają zaangażowanie Rijeki w uwzględnianie opinii mieszkańców w planowaniu urbanistycznym, tworząc bardziej integracyjne i zrównoważone miasto.

## 2. Wyzwanie poruszone w studium przypadku

Głównym wyzwaniem, któremu mają sprostać te inicjatywy, jest **włączenie udziału obywateli w planowanie i rozwój miast**. Historycznie rzecz biorąc, rozwój wielu miast odbywał się w sposób odgórny, często pomijając potrzeby i perspektywy mieszkańców, którzy żyją i pracują w tych przestrzeniach. Rijeka stanęła przed wyzwaniem przekształcenia swoich obszarów poprzemysłowych, takich jak Export Drvo, w sposób, który szanuje historyczne dziedzictwo miasta, a jednocześnie spełnia współczesne potrzeby urbanistyczne.

Wyzwaniem było również przezwycięzenie **sceptycyzmu i braku zaangażowania** społeczeństwa, które mogło odczuwać, że jego głos nie jest brany pod uwagę w procesach rządowych. Ponadto w studium przypadku poruszono kwestię **wypełnienia luki między wiedzą ekspercką a lokalną mądrością**, zapewniając, że rozwój miejski i inne działania realizowane przy pomocy procesu partycypacyjnego są zarówno technicznie uzasadnione, jak i społecznie odpowiedzialne.

Głównym wyzwaniem jest skuteczne włączenie udziału obywateli w różne aspekty planowania urbanistycznego i zarządzania miastem. Każda inicjatywa dotyczy różnych aspektów tego nadrzędnego wyzwania:

- „Uključi se”/„Zaangažuj się”: Rozwój aktywnego udziału mieszkańców w życiu społeczności był jednym z kluczowych elementów programu Rijeka 2020 – Europejska Stolica Kultury. W tym kontekście programy realizowane w ramach flagowego projektu 27 dzielnic oraz programy partycypacyjne (Inicjatywy Obywatelskie, Zielona Fala i Zgromadzenie Obywatelskie) stanowią

kluczowy element programu Rijeka 2020, ponieważ mają one na celu zaangażowanie obywateli, podobnie jak program Wolontariat w kulturze. Kultura wolontariatu w sektorze kultury została uznana za obszar, który należy w Rijecie. Odpowiedzią na to wyzwanie były działania mające na celu przyciągnięcie wolontariuszy i podniesienie świadomości na temat znaczenia zaangażowania wolontariuszy w sektorze kultury.

- **Rada Obywatelska:** Odpowiada na potrzebę stałego zaangażowania obywateli w zarządzanie gminą, zapewniając im formalną możliwość wpływania na procesy decyzyjne.

- **Warsztaty ReValue:** Koncentrują się na bezpośrednim zaangażowaniu obywateli w proces rewitalizacji miejskiej, w szczególności w transformację miejsc o znaczeniu historycznym i kulturowym, takich jak Export Drvo.

- **Laboratorium miejskie:** zajmuje się wyzwaniem stworzenia przestrzeni, w której można wspólnie tworzyć i testować nowe rozwiązania miejskie przy aktywnym udziale obywateli, zapewniając, że innowacje odpowiadają potrzebom społeczności.

### 3. Główne etapy współtworzenia rozwiązania i zaangażowani uczestnicy

Każda inicjatywa przebiegała według unikalnego procesu współtworzenia rozwiązań z udziałem różnych podmiotów:

**„Uključi se”/„Zaangażuj się”**



Rysunek 1. Wolontariusze Rijeka 2020

- **Cele**

o **Opracowanie i wdrożenie systemu wolontariatu:** Opracowanie kompleksowego systemu wolontariatu w celu wspierania działań kulturalnych w Rijecie, szczególnie w kontekście projektu RIJEKA 2020.

o **Uwrażliwienie organizacji kulturalnych:** Podnoszenie świadomości organizacji kulturalnych na temat korzyści i znaczenia zaangażowania wolontariuszy w inicjatywy kulturalne.

o **Integracja nowych wolontariuszy:** Ułatwienie integracji nowych wolontariuszy z projektami kulturalnymi, zapewniając skuteczne dopasowanie ich do odpowiednich działań i ról.

o **Rozwijaj obecnych wolontariuszy:** Zapewnij ciągłe programy rozwoju i szkolenia dla wolontariuszy, którzy już są aktywni, zwiększając ich umiejętności i zaangażowanie w projekty kulturalne.

#### • Zaangażowani uczestnicy



Rysunek 2 Wolontariusze Rijeka 2020

o **Centrum Wolontariatu SMART:** Odegrało kluczową rolę w projektowaniu i wdrażaniu systemu wolontariatu, zapewniając wiedzę fachową i koordynację działań wolontariuszy.

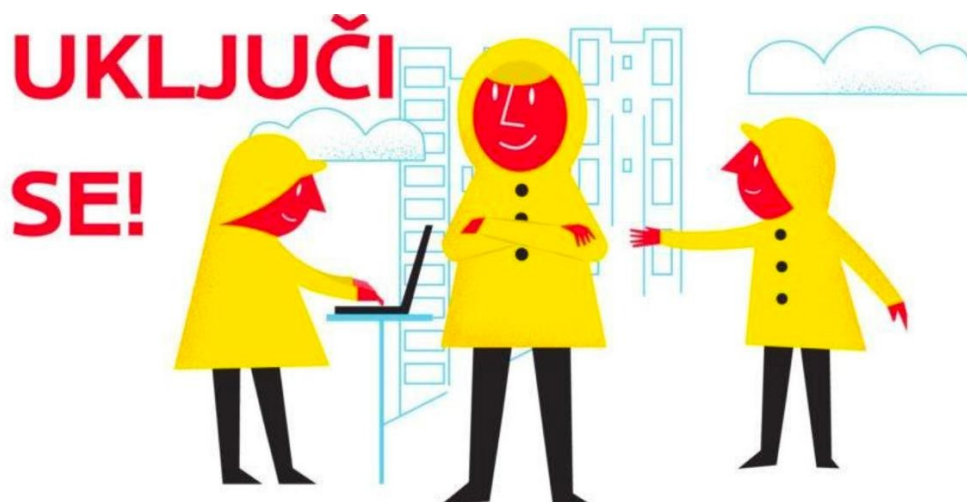
o **Chorwackie Centrum Kultury Sušak:** Współpracowało przy wdrażaniu programu wolontariatu, w szczególności przy organizowaniu i prowadzeniu wydarzeń kulturalnych, w których brali udział wolontariusze.

o **Firma RIJEKA 2020:** Aktywnie zaangażowana w podnoszenie świadomości i szkolenie organizacji kulturalnych i ich pracowników, zapewniając zgodność z szerszymi celami RIJEKA 2020.

o **Organizacje kulturalne z Rijeki:** Uczestniczyły w sesjach podnoszenia świadomości i szkoleniach, przygotowując się do skutecznego włączenia wolontariuszy do swoich działań.

o **Wolontariusze:** Zarówno nowi, jak i dotychczasowi wolontariusze odegrali kluczową rolę w tej inicjatywie, uczestnicząc w programach rozwojowych i przyczyniając się do realizacji projektów kulturalnych.

#### • Etapy



Rysunek 3. Plakat „Uključi se”

**o Planowanie i projektowanie:** Wstępne konsultacje między Centrum Wolontariatu SMART, Chorwackim Centrum Kultury Sušak i RIJEKA 2020 w celu zaprojektowania systemu wolontariatu, opracowania szczegółowych planów dotyczących ról wolontariuszy, szkoleń i procesów integracji.

**o Sensytyzacja i podnoszenie świadomości:** Przeprowadzono 11 szkoleń podnoszących świadomość w 2018 i 2019 r., skierowanych do organizacji kulturalnych i pracowników RIJEKA 2020. Skupiono się na korzyściach płynących z zaangażowania wolontariuszy i strategiach skutecznego włączania wolontariuszy do projektów kulturalnych.

**o Rekrutacja i integracja wolontariuszy:** Rozpoczęto kampanie i działania mające na celu rekrutację nowych wolontariuszy do projektów kulturalnych, opracowano i wdrożono procesy integracji nowych wolontariuszy z bieżącymi działaniami, zapewniając płynne przejście do pełnienia ich ról.

**o Rozwój wolontariuszy:** Zapewniono ukierunkowane programy rozwoju dla aktywnych wolontariuszy, podnosząc ich umiejętności i pogłębiając ich zaangażowanie w inicjatywy kulturalne. Zapewniono ciągłe wsparcie i mechanizmy informacji zwrotnej, aby wolontariusze czuli się doceniani i skuteczni w pełnionych rolach.



Rysunek 4 Zgromadzenie obywatelskie Rijeka 2020

o **Wdrażanie i monitorowanie**: Bieżące wdrażanie systemu wolontariatu w projektach kulturalnych, z ciągłym monitorowaniem i dostosowywaniem w oparciu o informacje zwrotne od wolontariuszy i organizacji kulturalnych, regularna ocena skuteczności programu wolontariatu, zapewniająca zgodność z celami wyznaczonymi na początku inicjatywy.

#### **Rada Obywatelska:**

o **Cel**: Stworzenie formalnej struktury, w ramach której obywatele mogą bezpośrednio współpracować z władzami miejskimi w kwestiach związanych z zarządzaniem miastem.

o **Zaangażowane podmioty**: Mieszkańcy Rijeki, władze miejskie, członkowie rady miejskiej i liderzy lokalnych społeczności.

o **Etapy**: Utworzenie rady, regularne spotkania publiczne i uwzględnienie opinii obywateli w decyzjach miejskich.

#### **Warsztaty ReValue dotyczące rewitalizacji Export Drvo:**

o **Cel**: Zaangażowanie obywateli w rewitalizację terenu Export Drvo, zapewniając pro-Projekt odzwierciedla potrzeby społeczności i chroni dziedzictwo kulturowe regionu.

o **Zaangażowani uczestnicy**: lokalni mieszkańcy, zespół projektu ReValue, urbaniści, eksperci ds. dziedzictwa kulturowego oraz Rada Miasta Rijeka. o **Etapy**: wstępne konsultacje społeczne, warsztaty partycypacyjne, wspólne procesy projektowe oraz finalizacja planu rewitalizacji.

#### **Laboratorium miejskie (projekt CEKOM):**

o **Cel**: Stworzenie środowiska współpracy, w którym można opracowywać innowacyjne rozwiązania urbanistyczne przy udziale mieszkańców i ekspertów.

o **Zaangażowani uczestnicy**: zespół projektu CEKOM, mieszkańcy, lokalne przedsiębiorstwa, instytucje akademickie i eksperci ds. rozwoju miejskiego.

o **Etapy**: Utworzenie laboratorium, zaangażowanie interesariuszy, realizacja projektów pilotażowych i ocena rozwiązań na podstawie informacji zwrotnych.

## **4. Wdrożone rozwiązania**

Wdrożone rozwiązania stanowiły kompleksowe, **wielopodmiotowe ramy partycypacyjne**, które uwzględniały opinie mieszkańców w procesach rewitalizacji miejskiej i zarządzania miastem.

Ramy te obejmowały:

- **„Uključi se”/„Zaangażuj się”**: Kampania „Zaangażuj się” z 2018 i 2019 r. zachęcała mieszkańców Rijeki do aktywnego udziału w projekcie Rijeka 2020, zgłaszania pomysłów w ramach konkursów „Inicjatywy obywatelskie” i „Zielona fala”, zostania członkami Zgromadzenia Obywatelskiego lub wolontariuszami. Działania w ramach kampanii obejmowały wycieczki po okolicy i promowanie udziału obywatelskiego, umożliwiając bezpośrednią interakcję i informowanie o możliwościach zaangażowania. Ponadto w ramach kampanii ulotka informacyjna ulotka informacyjna została rozestana do 65 000 adresatów w mieście Rijeka wraz z miesięcznymi rachunkami za media. W 2018 r. w ramach przetargów zgłoszono 80 propozycji projektów, a 94 wnioski o udział w Zgromadzeniu Obywatelskim. W rezultacie zatwierdzono 22 projekty.

2019. W drugim przetargu, dotyczącym roku 2020, otrzymano 61 wniosków do zgromadzenia obywatelskiego i 61 propozycji projektów, z których wybrano 12. Struktura zgromadzenia obywatelskiego odzwierciedlała strukturę demograficzną ludności Rijeki pod względem wieku i płci. Członkowie zgromadzenia obywatelskiego, 60 z nich, zostało wybranych w drodze losowania; następnie ocenili oni zgłoszone projekty w ramach inicjatyw obywatelskich i Zielonej Fali. Przed oceną projektów wszyscy członkowie zostali przeszkoleni w zakresie metodologii, wartości projektów i roli partycypacyjnego podejmowania decyzji, a także znaczenia wzmocnienia lokalnej społeczności. Inicjatywa ta była źródłem pomysłu na działanie Rady Obywatelskiej.

- **Rada Obywatelska:** W Rijecie utworzono również nieformalny organ znany jako Rada Obywatelska, w skład którego wchodzi losowo wybrani obywatele. Zgromadzenie to ma za zadanie przedstawiać zalecenia dotyczące usprawnienia systemu samorządu lokalnego i zwiększenia udziału obywateli w życiu publicznym. Stanowi ono mikrokosmos zróżnicowanej populacji miasta, a jego członkowie reprezentują różne grupy wiekowe, płcie i obszary zamieszkania. Zgromadzenie to ściśle współpracowało z Radą Miasta, aby zapewnić, że głosy zwykłych obywateli są brane pod uwagę w procesie podejmowania decyzji.



Rysunek 5 Rada Obywatelska w Rijecie, 2023 r.

- **Budżetowanie partycypacyjne:** Miasto wdrożyło model budżetowania partycypacyjnego, umożliwiając mieszkańcom bezpośredni udział w procesie budżetowania. Obejmuje to zgłaszanie propozycji niewielkich interwencji miejskich, udział w programie partnerstwa lokalnego oraz udział w [edukacyjnych grach budżetowych online](#). Mechanizmy te umożliwiają mieszkańcom wywieranie bezpośredniego wpływu na sposób alokacji i wydatkowania budżetu miasta.

- **Przejrzystość i otwarte dane:** Rijeka jest uznawana za najbardziej przejrzyste i zaawansowane cyfrowo miasto w Chorwacji. Władze miasta kładą nacisk na otwartą komunikację z mieszkańcami i zarządzanie partycypacyjne. Narzędzia takie jak portal otwartych danych stanowią platformę współpracy między środowiskiem akademickim, przedsiębiorcami i samorządem lokalnym. Ponadto

inicjatywy takie jak sekcja „Powiedz to głośno” na portalu internetowym Rijeki pozwalają obywatelom aktywnie przyczynić się do poprawy jakości życia w swoim mieście.

- **Regeneracja miejska Export Drvo:** Teren, który kiedyś był niewykorzystaną strefą przemysłową, został przekształcony w tętniącą życiem przestrzeń kulturalną i społeczną. Projekt i rozwój tej przestrzeni były bezpośrednio inspirowane pomysłami i opiniami zebranymi podczas warsztatów partycypacyjnych zorganizowanych w ramach projektu ReValue. Projekt regeneracji ma na celu zachowanie dziedzictwa przemysłowego tego miejsca, a jednocześnie wprowadzenie nowych funkcji kulturalnych i społecznych, które odpowiadają współczesnym potrzebom.

- **Laboratorium miejskie (projekt CEKOM):** Laboratorium miejskie pełniło funkcję poligonu doświadczalnego dla nowych polityk i praktyk miejskich, kładąc silny nacisk na zarządzanie partycypacyjne. Umożliwiło ono ciągłe udoskonalanie rozwiązań miejskich w oparciu o informacje zwrotne od obywateli i ekspertów przekazywane w czasie rzeczywistym. Laboratorium służyło również jako model dla innych miast, które chciały wdrożyć podobne ramy partycypacyjne.

## 5. Krótkoterminowe i długoterminowe wyniki

### interwencji Wyniki krótkoterminowe:

- **„Uključi se”/„Zaangažuj się”:** W krótkim okresie kampania skutecznie zwiększyła zaangażowanie obywateli w projekt Rijeka 2020. W 2018 r. zaowocowało to złożeniem 80 wniosków projektowych i 94 zgłoszeń do zgromadzenia obywatelskiego. Do 2019 r. zaangażowanie to doprowadziło do zatwierdzenia 22 projektów. W następnym roku, w 2020 r., kampania nadal sprzyjała uczestnictwu, przy czym złożono 61 wniosków do zgromadzenia obywatelskiego i 64 wnioski projektowe, z których ostatecznie wybrano 12 projektów do realizacji. Kampania koncentrowała się również na bezpośrednich procesach szkoleniowych i oceniających, z członkowie Zgromadzenia Obywatelskiego przeszli gruntowne szkolenie z zakresu partycypacyjnego podejmowania decyzji. Szkolenie to miało kluczowe znaczenie dla skutecznej oceny przedłożonych projektów, zapewniając różnorodny i świadomy wkład społeczności. Ponadto działania informacyjne w ramach kampanii, takie jak wycieczki po okolicy i dystrybucja ulotek informacyjnych do 65 000 adresów, znacznie zwiększyły świadomość na temat możliwości zaangażowania, co doprowadziło do większego zaangażowania społeczności. W sumie 5440 obywateli wzięło udział w 118 wydarzeniach zorganizowanych w ramach kampanii, co świadczy o silnej początkowej więzi między społecznością a projektem Rijeka 2020.

- **Rada Obywatelska:** Zwiększona przejrzystość w zarządzaniu i większe zaufanie obywateli do procesów miejskich

- **Warsztaty ReValue:** Pomyślne zebranie różnorodnych opinii społeczności na temat projektu Export Drvo, co doprowadziło do powstania projektu cieszącego się szerokim poparciem społecznym.

- **Laboratorium miejskie:** Wstępne projekty pilotażowe pokazały potencjał laboratorium jako przestrzeni dla innowacji, przyciągając zainteresowanie różnych interesariuszy.

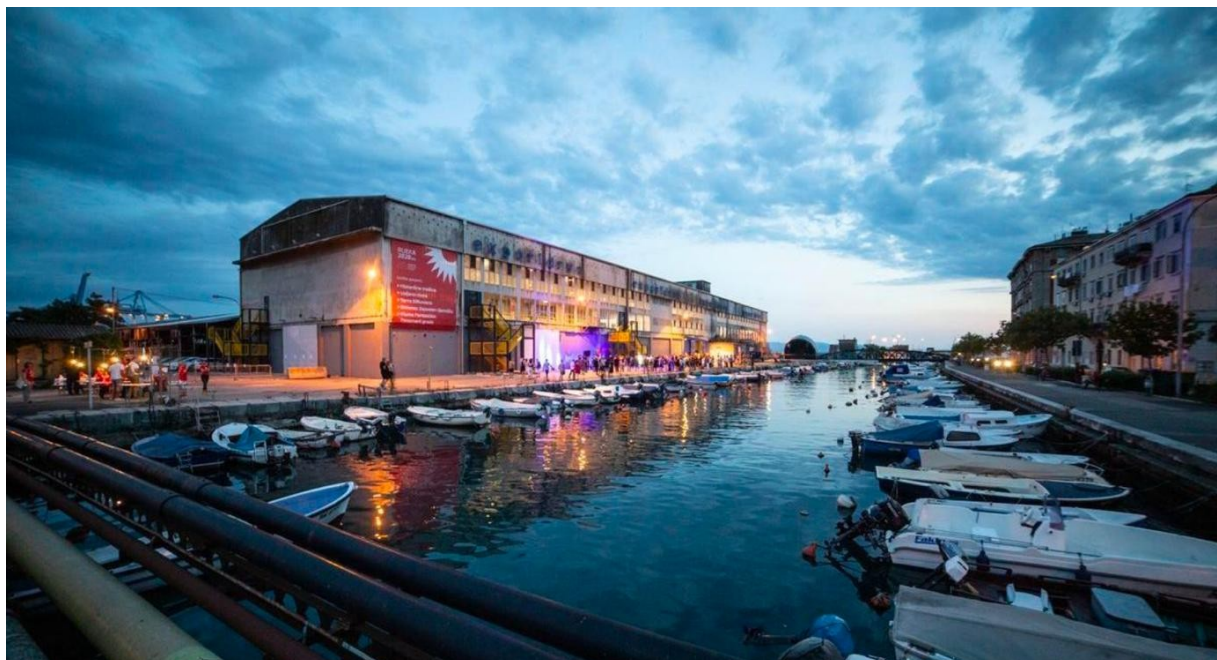
### Długoterminowe wyniki:

- **„Uključi se”/„Zaangažuj się”:** W perspektywie długoterminowej kampania odegrała kluczową rolę w wzmocnieniu inicjatyw obywatelskich w Rijeci. Umożliwiła nieformalnym grupom obywatelskim ubieganie się o wsparcie finansowe, poszerzając uczestnictwo poza formalnie zarejestrowane stowarzyszenia i ustanawiając nowy precedens dla przyszłych projektów partycypacyjnych. Zmiana ta miała trwały wpływ na podejście miasta do zaangażowania obywatelskiego i mechanizmów finansowania. Skutki kulturowe i społeczne kampanii były głębokie. Projekty finansowane w ramach przetargów „Inicjatywy obywatelskie” i „Zielona fala” znacząco przyczyniły się do rozwoju kulturalnego i społecznego miasta. Stworzyły one cenne przestrzenie dla edukacji, rozrywki i kreatywności oraz zachęciły mieszkańców do aktywnego kształtowania swojego środowiska życia. Miało to wpływ na

trwały wpływ na jakość i dynamikę codziennego życia w różnych dzielnicach. Ponadto kampania położyła podwaliny pod trwałe zaangażowanie obywatelskie. Model partycypacyjny ustanowiony poprzez Zgromadzenie Obywatelskie i szersze inicjatywy kampanii sprzyjały ciągłemu udziałowi społeczeństwa i jego wpływowi na lokalne zarządzanie i projekty społeczne. Długoterminowy wpływ obejmuje utworzenie Rady Obywatelskiej, co odzwierciedla sukces kampanii w zakorzenieniu zaangażowania obywatelskiego w praktykach zarządzania miastem. Ponadto inicjatywy Green Wave doprowadziły do trwałych zmian na lepsze w zakresie ochrony środowiska i urbanistyki. Stworzenie miejskich oaz i promowanie świadomości ekologicznej przyczyniły się do realizacji długoterminowych celów Rijeki w zakresie zrównoważonego rozwoju, poprawiając jakość przestrzeni publicznych i sprzyjając ekologizacji miasta.

- **Rada Obywatelska:** Trwała kultura zaangażowania obywateli w zarządzanie miastem, przy czym rada nadal ma wpływ na kluczowe decyzje miejskie.

- **Warsztaty ReValue:** Odnowiony teren Export Drvo, który służy jako model rozwoju miejskiego opartego na społeczności lokalnej, łączący dziedzictwo kulturowe z nowoczesną funkcjonalnością.



Rysunek 6. Hala Export Drvo

- **Laboratorium miejskie:** Laboratorium stało się kluczowym elementem strategii rozwoju miejskiego Rijeki, nieustannie generując innowacyjne rozwiązania, które zwiększają zrównoważony charakter miasta i poprawiają jakość życia jego mieszkańców.

## 6. Opis dobrej praktyki, którą należy powielać w oparciu o ten przypadek

- **Rada obywatelska:** Inne gminy mogą powielać ten model, aby zapewnić, że opinie obywateli pozostają centralnym elementem zarządzania miastem, sprzyjającym przejrzystości i integracji.
- **Warsztaty ReValue:** Podejście partycypacyjne zastosowane w rewitalizacji dzielnicy Export Drvo może służyć jako wzór dla innych miast realizujących projekty rewitalizacji miejskiej, zwłaszcza tych o znaczeniu kulturowym lub historycznym. Warsztaty ReValue wykorzystują metodę warsztatów opartych na modelu oddziaływania: podejście oparte na grach, z narzędziami, które pomagają uczestnikom w określeniu ich zasobów, potrzeb i ograniczeń, a także możliwości zmian w różnych obszarach. Ponieważ jest to bardzo przydatne narzędzie, zespół SmartRi poprosił ReVaule o podzielenie się tą praktyką z heiSciti. Pliki zawierające materiały i proces „domino modelu wpływu” zostały udostępnione zespołowi heiSciti na dysku online <https://drive.google.com/drive/folders/1tzT4oC5zyT384vu6YoiZzk8AzvoluggC?usp=sharing> Współpraca będzie przydatna dla obu projektów w dalszym rozwoju różnych metod partycypacyjnych.
- **Laboratorium miejskie (projekt CEKOM):** Koncepcja laboratorium miejskiego może zostać przyjęta przez inne miasta w celu stworzenia przestrzeni, w których nowe rozwiązania urbanistyczne mogą być wspólnie tworzone, testowane i udoskonalane we współpracy z mieszkańcami, zapewniając, że innowacje są oparte na rzeczywistych potrzebach społeczności.



Rysunek 7 Wielofunkcyjne urządzenie CEKOM – część laboratorium miejskiego