



Edukacja i rozwój dzieci i młodzieży

06

**Centrum Kultury i Rozwoju
– to TY decydujesz!**

Pakiety wdrożeniowe innowacji społecznych zostały przygotowane w ramach projektu „Innowacje w samorządzie” realizowanego przez Fundację Fundusz Współpracy.



Pakiet wdrożeniowy **Centrum Kultury i Rozwoju – to TY decydujesz!** został opracowany na podstawie innowacji społecznej stworzonej w ramach inkubatora Śląska Przestrzeń Innowacji.



Niniejszy materiał opublikowany jest na licencji CC BY 4.0 (Creative Commons-Uznanie autorstwa-4.0 Międzynarodowe (CC BY 4.0)). Szczegóły licencji znajdziesz pod adresem: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pl>

Projekt realizowany w ramach programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021-2027 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus.



Autorzy innowacji:

Fundacja MOVYTZA

- Wojciech Chowaniec
- Kamil Szumiak

Autorzy pakietu wdrożeniowego:

FUTURI

- Natalia Kacprzyk
- Łukasz Szczęsny
- Marcin Budziński
- Piotr Wojciechowski
- Sebastian Garbacz
- Maria Garus

Skład dokumentu:

- Agata Gancarczyk

Spis treści

01 Charakterystyka innowacji	5
<hr/>	
1. Czym jest innowacja i jaki problem rozwiązuje?	6
2. Jakie jednostki mogą wdrażać innowacje?	16
3. Do jakich odbiorców jest kierowana innowacja?	19
4. Na czym polega wyjątkowość tego rozwiązania?	21
5. Co możecie zyskać wdrażając innowację?	22
6. Dlaczego Wasi odbiorcy będą zainteresowani innowacją?	23
02 Instrukcja wdrożenia	25
<hr/>	
1. Na czym będzie polegało wdrożenie?	26
2. Jakich zasobów potrzebujecie do wdrożenia?	27
3. Jak przeprowadzić wdrożenie krok po kroku?	30
4. Na jakie potencjalne ryzyka należy uważać?	37
5. Harmonogram prac	39
6. Ramowy budżet wdrożenia innowacji	41
03 Lista załączników i źródeł	44
<hr/>	
1. Lista załączników	45
2. Źródła	45

01

Charakterystyka innowacji



1. Czym jest innowacja i jaki problem rozwiązuje?

Czym jest rozwiązanie?

„Centrum Kultury i Rozwoju – to Ty decydujesz” to innowacyjny model demokratycznej instytucji kultury zarządzanej przez dzieci i młodzież. Innowacja ma na celu rozwój ich talentów, pasji i kompetencji społecznych oraz rewitalizację lokalnych przestrzeni poprzez aktywizujące działania kulturalne.

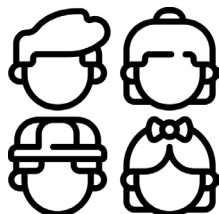
Model opiera się na idei samostanowienia i partycypacji. Młodzi ludzie mają za zadanie zorganizować warsztaty. W ten sposób zdobywają praktyczne umiejętności i traktowani są przez dorosłych jak partnerzy.

Na jaki problem odpowiada?

Innowacja „Centrum Kultury i Rozwoju – to Ty decydujesz” odpowiada na problemy braku atrakcyjnych form wspierania rozwoju społeczno-kulturalnego dzieci i młodzieży oraz braku dostępu dzieci i młodzieży do zajęć realnie rozwijających ich pasje i talenty, co w konsekwencji prowadzi do niepełnego wykorzystania potencjału młodych ludzi, ich niskiej samooceny a nawet wykluczenia społecznego.

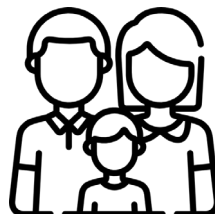


Do kogo jest kierowana?



Dzieci i młodzież

ze szkół podstawowych (opcjonalnie istnieje możliwość uwzględnienia uczniów szkół średnich)



Rodzice

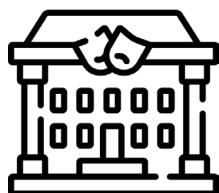
dzieci i niepełnoletniej młodzieży decydujący o aktywnościach rozwojowych swoich dzieci



Animatorzy, mentorzy, nauczyciele, społecznicy

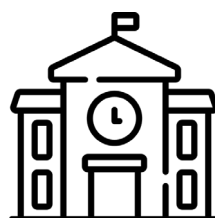
zyskujący dostęp do nowych form i treści prowadzenia dodatkowych zajęć rozwojowych

Kto może wdrażać?



Instytucje kultury

które chcą zwiększyć atrakcyjność i dostępność swojej oferty oraz zaangażowanie swoich interesariuszy



Instytucje edukacyjne

które poszukują nowych, atrakcyjnych form działań dla dzieci i młodzieży



Instytucje pomocowe i aktywizujące

które szukają nowych narzędzi pracy z młodzieżą bierną lub z trudnych środowisk

Jakie są najważniejsze funkcje?

- Aktywizacja dzieci i młodzieży w formule demokratycznego współdecydowania.
- Dostęp do zajęć rozwojowych dla dzieci i młodzieży, w tym osób z podwyższonym ryzykiem trudności życiowych i społecznych.
- Nowa jakość oferty kulturalno-edukacyjnej z możliwością zaangażowania artystów i organizacji pozarządowych.
- Rozwój kwalifikacji, talentów, pasji i zainteresowań młodych osób, w szczególności z grup dotychczas nieaktywnych.

Jak działa innowacja?

Centrum Kultury i Rozwoju oferuje warsztaty tematyczne poprowadzone przez profesjonalnych instruktorów. Jednak istotą przedsięwzięcia nie są same oferowane wydarzenia, a proces ich organizacji.

Mechanizm działania Centrum opiera się na cyklu samodecydowania i organizacji. Uczniowie, określani mianem Uczestników-Organizatorów, są zaangażowani w demokratyczny proces planowania i realizacji warsztatów (nazywanych dalej „warsztatami finałowymi”), w których na koniec będą brali udział. Liczba i tematyka warsztatów finałowych nie są odgórnie narzucone. Wszystko zależy od preferencji Organizatorów. Proces organizacji warsztatów finałowych jest połączony z zaplanowanym w kilku krokach procesem nabywania przez uczniów odpowiedniej wiedzy, kompetencji i umiejętności, czyli z tzw. warsztatami przygotowawczymi. Tutaj również panuje elastyczność – liczba i treść poszczególnych warsztatów przygotowujących powinny być dostosowane do wymagań organizacyjnych i formy wybranych wydarzeń finałowych. Na przykład tego, czy będzie to wydarzenie wewnętrzne – wyłącznie dla Uczestników-Organizatorów – czy otwarte dla gości z zewnątrz.

Rola poszczególnych grup uczestników?



Organizator

Reprezentant instytucji wdrażającej rozwiązanie. Ma bezpośredni kontakt z Rodzicami, Mentorami oraz Zarządcą miejsca, w którym działa Centrum Kultury i Rozwoju.



Uczestnicy-Organizatorzy (Uczniowie/Młodzież)

Są głównymi decydentami i zarządcami Centrum. W procesie demokratycznym decydują o liczbie i tematyce warsztatów finałowych i są odpowiedzialni za ich organizację od strony operacyjnej – muszą np. skontaktować się z dorosłymi, zewnętrznymi Instruktorami, aby wynegocjować zakres zajęć, terminy, a nawet wynagrodzenie, albo opracować materiały na zajęcia. Pełnią role menadżerów, liderów, fotoreporterów, grafików i copywriterów, co pozwala im nabywać praktyczne umiejętności, przy okazji wzajemnie się wspierając. Uczestniczą w warsztatach przygotowujących, a następnie finałowych.



Mentorzy

To osoby dorosłe (rekomendowane 2-3) posiadające doświadczenie w pracy z dziećmi i młodzieżą (np. nauczyciele, edukatorzy). Pełnią rolę opiekunów i przewodników. Zapewniają niezbędną pomoc i dostarczają narzędzia, jednak kluczowe decyzje pozostawiają dzieciom. Ich zadaniem jest motywowanie, inspirowanie oraz utrzymanie swobodnej i komfortowej atmosfery w Centrum. Prowadzą warsztaty przygotowujące, a podczas warsztatów finałowych pełnią rolę opiekunów grupy, uczestnicząc biernie.



Rodzice / Prawni opiekunowie

Ich rola jest związana głównie z aspektami formalnymi, takimi jak wyrażanie zgód na udział, kontakt w sprawie zapisów oraz otrzymywanie harmonogramów warsztatów dla Uczestników- Organizatorów. Mogą również uczestniczyć w warsztatach finałowych jako Goście (jeśli pozwala na to wybrana formuła).



Instruktorzy

To zawodowi specjaliści w swoich dziedzinach, mogą być to również osoby znane, których działalność interesuje albo inspiruje uczniów. Są proponowani i wybierani przez Uczestników-Organizatorów. Warto, by posiadali wiedzę, umiejętności nauczania i doświadczenie w pracy z dziećmi, które wykorzystają podczas prowadzenia warsztatów finałowych.



Zarządca

Osoba lub instytucja, która zarządza obiektem, w którym będą odbywać się warsztaty. Z nią należy kontaktować się w celu rezerwacji czy wynajmu powierzchni warsztatowej (jeśli funkcjonowanie Centrum odbywa się w siedzibie Organizatora, to ta rola nie występuje).



Goście

Osoby, które wezmą udział w warsztatach finałowych, ale ich nie przygotowywały (jeśli warsztaty nie są otwarte na innych uczestników poza samymi Uczestnikami-Organizatorami, ta rola nie występuje).

Jak wygląda przestrzeń?

Centrum Kultury i Rozwoju może działać w siedzibie instytucji wdrażającej innowację, np. w szkole albo domu kultury. Można jednak również zaadaptować nową przestrzeń specjalnie dla działalności Centrum. Poniżej przedstawiamy kilka wskazówek dotyczących aranżacji miejsca warsztatów przygotowujących i finałowych. Podstawowe założenie jest takie, że przestrzeń powinna obejmować co najmniej część warsztatową i socjalną.

Część warsztatowa

- **Modułowa i funkcjonalna** — przestrzeń powinna być przystosowana do prowadzenia szkoleń i warsztatów dla grup do 30 osób; powinno się ją łatwo dostosować do różnych form pracy – od podziału na mniejsze grupy po wystąpienia publiczne.

- **Infrastruktura i sprzęt** — wyposażenie powinno obejmować ergonomiczne stoły i krzesła, tablice, flipcharty, ekrany oraz szafy i szafki na sprzęt, materiały i rekwizyty, niezbędny jest dostęp do prądu i szybkiego internetu.
- **Wyposażenie multimedialne** — rekomenduje się wyposażenie przestrzeni w sprzęt multimedialny umożliwiający korzystanie z nowoczesnych technologii, prowadzenie prezentacji i pokazów; przydatne może być również wyposażenie w aparat fotograficzny i drukarkę; dodatkowy sprzęt w postaci kamery i nagłośnienia z mikrofonem stanowi opcję fakultatywną.
- **Strefa kreatywna** — dodatkowym atutem może być specjalna strefa z poduszkami, pufami czy hamakami, której nieformalna aranżacja sprzyja kreatywnym formom pracy, jak burze mózgów czy ćwiczenia aktywizujące.

Część socjalna

- W obiekcie powinna pojawić się mini kuchnia (tzw. kącik socjalny) wraz z podstawowym wyposażeniem, które umożliwi przygotowanie napojów i prostych przekąsek (np. czajnik, mikrofalówka, mała lodówka, podstawowe naczynia i sztućce); istotnym wymogiem jest również dostęp do bieżącej wody.
- Miejsce to powinno być przyjazne i zachęcające młodych ludzi do przebywania tam i poczucia się „jak u siebie”.
- Ważnym elementem jest też szatnia albo wieszak lub szafa, gdzie uczestnicy i goście mogą zostawić odzież wierzchnią.



Trzy młode osoby siedzą na podłodze w szkolnym korytarzu. Chłopak pracuje na laptopie, a dwie dziewczyny obok niego robią notatki. Wspólnie uczą się i omawiają zadania. Panuje swobodna, koleżeńska atmosfera.

Dlaczego to działa?

- Działania w ramach Centrum, dzięki partycypacyjnemu zarządzaniu, dostosowane są do potrzeb uczestników - uwzględniają ich predyspozycje, zainteresowania i oczekiwania.
- Rozwiązanie dostępne jest dla dzieci i młodzieży w różnym wieku – zarówno uczęszczających do szkoły podstawowej, jak i szkoły średniej.
- Użytkownicy mają dostęp do profesjonalnego wsparcia. Proces nadzorowany przez animatorów kultury (osoby, które potrafią pracować z młodzieżą), co umożliwia pracę skoncentrowaną na ustalonych celach i wsparcie na każdym etapie rozwoju inicjatyw przez użytkowników.
- Dzięki temu, że realizacja działań prowadzona jest na warunkach uzgodnionych przez uczestników, unikamy narzucania im zewnętrznych oczekiwań i wywierania presji.
- Sposób realizacji przedsięwzięcia umożliwia wykorzystanie różnych, uzupełniających się kompetencji i silnych stron uczestników. Pozwala to na rozwój talentów dzieci i młodzieży z uwzględnieniem ich pasji i predyspozycji.
- Rozwiązanie stawia na współpracę z lokalnymi organizacjami kultury oraz animacji dzieci i młodzieży, co pozwoli na wykorzystanie na już funkcjonujących struktur i społeczności.

Jak wygląda przykładowy program?

Poniżej przedstawiono w skrócie przykładowy program działania „Centrum Kultury i Rozwoju” w ramach jednego cyklu warsztatów przygotowawczych (8 spotkań) i warsztatów finałowych. Jego dokładny opis można znaleźć w załączniku 1. – podręczniku „Centrum Kultury i Rozwoju – to TY decydujesz!”, który szczegółowo opisuje cały model działania Centrum, w tym – zawiera scenariusze wszystkich warsztatów.

Co istotne – ten konkretny model zakłada, że warsztaty finałowe są otwarte dla zewnętrznych gości, dlatego też ważną częścią organizacji są działania związane z marketingiem i promocją, zwłaszcza w mediach społecznościowych, organizowanych przez Centrum Kultury i Rozwoju warsztatów. Jest to tylko propozycja – wdrażający może zastosować inną formułę, bardziej zamkniętą, i do niej dostosować proces przygotowawczy.

Kluczowe również jest dopasowanie programu warsztatów przygotowawczych do wieku Uczestników-Organizatorów. Kompetencje i predyspozycje (w tym miękkie, jak: samodzielność, pewność siebie, komunikatywność, decyzyjność) 9 i 14-latków są zupełnie inne.

Warsztaty przygotowawcze



Warsztat 1: Kim jesteśmy? Dokąd Zmierzamy?

- zapoznanie dzieci z przedsięwzięciem
- wskazanie zakresu umiejętności, które mogą nabyć w ramach warsztatów
- pobudzenie zainteresowania tematem tworzenia Centrum Kultury i Rozwoju – to TY decydujesz!
- organizacja spraw formalnych związanych z zapisami (kontakt z rodzicami) oraz ustalenie systemu komunikacji pomiędzy uczestnikami i organizatorami
- wstępny wybór tematów warsztatów finałowych



Warsztat 2: Demokracja/głosowanie

- stworzenie regulaminu warsztatów wspólnie z uczestnikami
- poznanie znaczenia demokracji i zastosowanie jej zasad w praktyce podczas wyborów
- nauka radzenia sobie z emocjami w sytuacjach, gdy propozycje uczestników nie zostają przyjęte przez grupę
- ostateczne uzgodnienie tematów warsztatów finałowych



Warsztat 3: Social Media

- zapoznanie z tematem mediów społecznościowych w teorii i w praktyce
- wykonanie szablonu plakatu warsztatów, który będzie zawierać odpowiedzi na wszystkie najważniejsze pytania: co?, jak?, kiedy?, za ile?
- zapoznanie się z podstawowymi informacjami, które musi zawierać „wydarzenie” (format treści na portalu Facebook)
- poznawanie zasad tworzenia prezentacji i nabieranie pewności w wystąpieniach publicznych.



Warsztat 4: Autoprezentacja

- zapoznanie się z tematem autoprezentacji
- stworzenie skryptu rozmowy pomiędzy dzieckiem (Uczestnikiem-Organizatorem) a Instrukтором
- wykonanie pierwszego telefonu do osoby dorosłej
- oswojenie dzieci z emocjami podczas rozmów z obcymi ludźmi



Warsztat 5: Fotografie

- nauka obsługi profesjonalnego aparatu fotograficznego
- wykonanie zdjęć portretowych
- wykonanie zdjęć, które będą tworzyć bazę promocyjną wydarzeń organizowanych w ramach Centrum



Warsztat 6: Treść

- nauka tworzenia treści do mediów społecznościowych i publikacji
- założenie strony fanpage w social mediach (np. na platformie Facebook)
- tworzenie memów, które mogą posłużyć do promocji projektu w sieci
- zaplanowanie jak największej liczby postów do social mediów



Warsztat 7: Żywy organizm, cz.1

- nauka zarządzania czasem oraz zadaniami wśród uczestników warsztatów
- działania administracyjne związane z organizacją warsztatów finałowych
- opublikowanie wydarzeń z warsztatami finałowymi w mediach społecznościowych
- zaplanowanie postów na temat działań w mediach społecznościowych



Warsztat 8: Żywy organizm cz. 2

- kontynuacja zadań z warsztatu nr 7
- ustalenia techniczne i merytoryczne z Instruktorami (terminy, wynagrodzenia, zakres warsztatów)

Oczekiwanym efektem warsztatów przygotowujących jest ich ukończenie w sposób prowadzący do zaplanowania warsztatów finałowych z udziałem profesjonalnych instruktorów. Zajęcia finałowe powinny mieć ustalone terminy, prowadzących oraz przygotowane narzędzia umożliwiające dalsze działania promocyjne.

Warsztaty finałowe

Finałem jest aktywność, którą uczniowie samodzielnie zaplanowali i zorganizowali podczas serii warsztatów przygotowujących. Uczestnicy-Organizatorzy biorą udział w warsztatach, współpracując z trenerami i specjalistami, których sami zaangażowali. Jeśli przedsięwzięcie było otwarte dla gości, to mogą również sprawdzić, czy odpowiednio je wypromowali i pojawią się na nim inni uczestnicy.

Warsztaty finałowe są nie tylko okazją, by Uczniowie-Organizatorzy pogłębili swoje pasje i zainteresowania w ramach udziału w jednorazowych wydarzeniach, ale przede wszystkim są sprawdzieniem, czy cały wielotygodniowy proces organizacji okazał się efektywny. A jeśli tak, to satysfakcja jest podwójna – z udziału w ciekawych warsztatach oraz z faktu, że to warsztaty zorganizowane samodzielnie od A do Z.

Na tym etapie, rolę „dorosłych” zaangażowanych w działanie Centrum jest dopięcie kwestii formalnych, za które odpowiedzialności nie mogą wziąć uczniowie, oraz udzielenie wsparcia logistycznego. Organizator jest odpowiedzialny za podpisanie umów z Instruktorami i wypłatę wynagrodzeń zgodnie z wcześniejszymi ustaleniami. Mentorzy pełnią w tym czasie rolę opiekunów grupy, wspierając uczestników i obserwując przebieg warsztatów.

2. Jakie jednostki mogą wdrażać innowacje?

W ramach grantów innowacje mogą być wdrażane przez Jednostki Samorządu Terytorialnego oraz ich jednostki organizacyjne. Jednak innowacje mogą być także wdrażane poza grantem w ramach własnych zasobów. W takim przypadku nie ma ograniczeń i istnieje możliwość samodzielnego wykorzystania dostępnych materiałów. Dodatkowo wyłoniono także możliwych partnerów lokalnych, którzy mogą stanowić istotne wsparcie podczas wdrażania innowacji.

Jednostki Samorządu Terytorialnego i jednostki organizacyjne JST

1. Wydziały kultury

Chcące w atrakcyjny sposób docierać z ofertą do dzieci i młodzieży.

2. Wydziały edukacji

Zainteresowane rozwojem atrakcyjnej formy edukacji pozaformalnej i pozaszkolnej.

3. Wydziały polityki społecznej

Traktujące innowację jako narzędzie aktywizacji i integracji dzieci i młodzieży narażonej na problemy społeczne.

4. Wydziały rozwoju

Poszukujące nowych narzędzi rozwoju lokalnego, w tym aktywizacji społecznej wśród młodych.

5. Ośrodki kultury oraz centra aktywności lokalnej

Wykorzystujące program do poszerzenia oferty kulturalnej we współpracy z mentorami i artystami.

- 6. Ośrodki Pomocy Społecznej i Centra Usług Społecznych**
Zainteresowane wdrożeniem programów ograniczających wykluczenie społeczne wśród młodych.
- 7. Placówki wsparcia dziennego**
Oferujące nowe formy pracy i wsparcia dla dzieci i młodzieży.
- 8. Biura / komitety ds. rewitalizacji**
Szukające nowych form rewitalizacji społecznej w połączeniu z ożywieniem zdegradowanych przestrzeni.

Potencjalni partnerzy lokalni

- 1. Szkoły publiczne i prywatne**
W zakresie współpracy merytorycznej, promocyjnej i wsparcia infrastrukturalnego.
- 2. Organizacje pozarządowe**
W szczególności działające na rzecz rozwoju kultury i edukacji dzieci i młodzieży.
- 3. Młodzieżowa rada gminy**
Może wesprzeć projekt, pomagając w doprecyzowaniu lokalnych oczekiwań uczniów oraz w jego promocji.
- 4. Lokalni przedsiębiorcy**
Praktykujący ideę społecznej odpowiedzialności biznesu, w szczególności działający w branżach kreatywnych.
- 5. Znana osobistość / "gwiazda"**
Poprzez autorytet i rozpoznawalność może udzielić wsparcia i podnieść motywację uczestników przedsięwzięcia, angażując się zwłaszcza w finałowej części działań.
- 6. Wydział promocji / lokalne media**
Wspierające komunikację z otoczeniem lokalnymi oraz promujące innowację i jej efekty.

7. Placówki wychowawcze i resocjalizacyjne

Zainteresowane nowymi sposobami działań wspierających dla dzieci i młodzieży.

8. Wydziały gospodarki komunalnej / spółdzielnie mieszkaniowe

Użyczenie przestrzeni użytkowych na cele kulturalno-edukacyjno-rozwojowe.

3. Do jakich odbiorców jest kierowana innowacja?

Jednym z istotniejszych zadań podczas wdrażania innowacji jest precyzyjne określenie grupy odbiorców. Pozwala to na lepsze zarządzanie wdrożeniem i realizacją zadań, a także bardziej precyzyjne działania komunikacyjne i rekrutacyjne.



Dzieci i młodzież

- Dzieci i młodzież ze szkół podstawowych w wieku 7-15 lat, z możliwością elastycznego kształtowania oferty dla starszej młodzieży (16-19 lat) i włączenia tej grupy odbiorców fakultatywnie, wraz z rozwojem projektu.
- W szczególności z ograniczonymi możliwościami do korzystania z dotychczasowej oferty zajęć pozalekcyjnych (np. bariery finansowe, czasowe, dostępności w najbliższym otoczeniu).
- W szczególności o obniżonej samoocenie lub narażone na problemy społeczne, w tym także podopieczni instytucji pomocowych.
- Z niską motywacją do korzystania z dotychczasowej oferty zajęć pozalekcyjnych.



Rodzice dzieci niepełnoletnich

- Rodzice z dziećmi od 7 roku życia.
- Poszukujący ciekawych zajęć dodatkowych dla dzieci, które pozwalają spędzić czas aktywnie, praktycznie i edukacyjnie.
- Poszukujący rozwiązań wzmacniających u dzieci umiejętności społeczne, ale także zaradność życiową i poczucie odpowiedzialności.

więcej na następnej stronie ↓



Animatorzy, mentorzy, nauczyciele, społecznicy

- Prowadzący dotychczas warsztaty dla dzieci i młodzieży, ale poszukujący nowych form realizacji zajęć.
- Zainteresowani propagowaniem idei demokratycznego współdecydowania.
- Poszukujący sposobów na poprawę sprawczości, zaradności i odpowiedzialności wśród dzieci i młodzieży narażonej na problemy społeczne.

4. Na czym polega wyjątkowość tego rozwiązania?

Warto mieć świadomość, na czym polega wyjątkowość tego rozwiązania, i dbać o to, aby te aspekty nie umknęły w gąszczu zadań i terminów.

Nowe podejście

Zajęcia i aktywności oparte o ideę współzarządzania i współodpowiedzialności za przedsięwzięcie (warsztaty), nad których przygotowaniem i przeprowadzeniem pracują procesowo dzieci i młodzież pod kierunkiem mentorów.

Oferta

dostosowana do oczekiwań

Skoncentrowanie się na dziedzinach, które interesują dzieci i młodzież uczestniczącą w warsztatach. Pozwala to na lepsze dostosowanie oferty do potrzeb i umiejętności odbiorców. Całość wzmocniona elastycznym i indywidualnym sposobem prowadzenia zajęć.

Wdrażanie

przetestowanego rozwiązania

Zaadaptowanie do konkretnych oczekiwań i możliwości lokalnych już przetestowanego i sprawdzonego rozwiązania wraz ze wsparciem w jego realizacji, tj. poradnikiem zawierającym m.in.: wskazówki wdrożeniowe, scenariusze warsztatów.

Przyjazna

i wielofunkcyjna przestrzeń

Zaaranżowana na potrzeby rozwiązania przestrzeń przez swoją elastyczność i modułowość oraz różnorodność funkcji, jest łatwa do zaadaptowania na różne aktywności, np.: szkoleniowe, warsztatowe, konsultacyjne, socjalne.

Wielowymiarowa

rewitalizacja

Projekt może powstać jako udany przykład działań rewitalizacyjnych obejmujących przenikanie się wymiaru społecznego z aspektami infrastrukturalno-technicznymi, nadając nowe życie i nowe funkcje obiektom i przestrzeniom zdegradowanym.

Duży potencjał

rozwojowy i promocyjny

Rozwiązanie może stać się działaniem o wysokiej skuteczności dla odbiorców. Wykazuje również potencjał marketingowy, stanowiący wyróżnik dla samorządu.

5. Co możecie zyskać wdrażając innowację?

Wdrożona innowacja może służyć rozwiązaniu konkretnego problemu danego samorządu, ale także wpisywać się w szereg innych zadań i celów. Poniżej znajdują się korzyści dla samorządów wdrażających.

**Innowacyjna
edukacja
pozaszkolna**

Rozwiązanie służy podniesieniu jakości edukacji i wzmocnieniu efektów kształcenia w gminie. Dzieci mogą uczyć się nowych umiejętności w niecodzienny dla nich sposób. Uwzględnienie idei instytucji demokratycznej zakłada praktykowanie przez uczestników współodpowiedzialności i współzarządzania.

**Ożywienie
przestrzeni
miejskiej**

Zdegradowana przestrzeń zyskuje nowe życie i staje się miejscem atrakcyjnym dla mieszkańców. To sposób na realną rewitalizację, nie tylko od strony architektoniczno-technicznej, ale przede wszystkim społecznej.

**Nowy sposób na
przeciwdziałanie
wykluczeniu
i marginalizację**

Innowacja, włączona w systemowe działania gminy, jest sposobem na rozwój i aktywizację dzieci i młodzieży, które w większym stopniu narażone są na marginalizację oraz wykluczenie społeczne.

**Nowe możliwości
do budowania
partnerstw
lokalnych**

Pomysł posiada bardzo duży potencjał do zawiązywania partnerstw wielu różnych podmiotów i instytucji lokalnych. Stanowi przykład programu, w którym realizowane może być wiele odmiennych ról dla szerokich zespołów zaangażowanych interesariuszy.

**Wizerunek
nowoczesnego
samorządu**

Dzięki projektowi JST może zyskać wizerunek instytucji, która odpowiada na realne potrzeby mieszkańców, w szczególności dzieci. Wdraża unikatowe rozwiązania edukacyjne mogące stanowić wzór do naśladowania dla innych samorządów.

**Komplementarność
z innymi
działaniami
samorządu**

Rozwiązanie ma duży potencjał, aby zostać osadzone w większym ekosystemie gminnym, w tym może być wykorzystywane do działań opartych o rewitalizację społeczności i przestrzeni. Może dać synergię w relacji z innymi, dotychczas oferowanymi aktywnościami.

6. Dlaczego Wasi odbiorcy będą zainteresowani innowacją?

Podczas rekrutacji odbiorców do projektu ważne jest, aby mówić do nich językiem ich korzyści. Dzięki temu będą w stanie zrozumieć, czego mogą się spodziewać po uczestnictwie, i zobaczyć, jak wpłynie to na ich życie.

Poniżej znajdziesz główne korzyści, które możesz przywołać, pozytywnie skusując różne grupy odbiorców dla wdrażanej innowacji.



Dzieci i młodzież

- **Dostęp do ciekawych i różnorodnych zajęć pozalekcyjnych**, które pozwolą na rozwijanie zainteresowań i pasji.
- **Możliwość uczestniczenia w projektach kulturalnych**, które pomogą w rozwijaniu kreatywności i zdobywaniu nowych umiejętności, wiedzy i kompetencji.
- **Wsparcie w przekraczaniu barier** i pokonywaniu wątpliwości związanych z podejmowaniem nowych wyzwań.
- **Możliwość korzystania z oferty zajęć pozalekcyjnych** bez konieczności dojazdu np. do większego miasta.



Rodzice dzieci niepełnoletnich

- **Dostęp do innowacyjnych i ciekawych propozycji zajęć** dla dzieci, oferta nowej formy spędzania czasu poza szkołą.
- **Poznanie modelu działania** instytucji demokratycznej i wartości, którą niesie uczestnictwo dziecka w tworzeniu tej instytucji (np. rozwój samodzielności, współodpowiedzialności i umiejętności współzarządzania).
- **Nowy, atrakcyjny sposób na zmotywowanie dzieci do wyjścia z domu** atrakcyjna alternatywa dla spędzania czasu przed ekranem telefonu/komputera.

- **Wymiana doświadczeń** z innymi rodzicami.
- **Możliwość dostrzeżenia postępów rozwojowych** i zobaczenia efektów pracy dzieci podczas finałów.



Animatory, mentorzy, nauczyciele, społecznicy

- **Dostęp do narzędzi**, które pozwolą na rozwijanie u dzieci i młodzieży ich kreatywności, umiejętności organizacyjnych oraz sposobów na propagowanie kultury.
- **Sposób na realizację swoich pomysłów** na projekty kulturalne i rozwojowe.
- **Wpływ na poprawę oferty kulturalnej** w najbliższej okolicy
- **Inspiracja dla stworzenia innowacyjnej oferty** zajęć pozalekcyjnych, która będzie dostępna dla szerokiej grupy odbiorców, z uwzględnieniem różnych potrzeb i umiejętności uczestników.
- **Własny samorozwój kompetencyjny.**

002

Instrukcja wdrożenia



1. Na czym będzie polegało wdrożenie?

Innowacja została podzielona na 5 etapów. Dodatkowo wyłonione zostały działania, które powinny zostać zrealizowane w trakcie realizacji grantu (etapy 1 i 2). Etapy 3 i 4 pozwalają rozwijać innowację, jednak nie są wymagane do rozliczenia grantu.

Przed napisaniem wniosku o grant



Rozpoznanie (1-4 miesiące)

Określenie wizji i celów. Wybór lokalizacji. Pozyskanie partnerów. Przygotowanie wstępnego planu działań.

Realizacja grantu



Przygotowanie (2-4 miesięcy)

Urządzenie przestrzeni, zakup sprzętu i wyposażenia. Zbudowanie zespołu i przydział ról. Rekrutacja uczestników. Przygotowanie harmonogramu zajęć.



Uruchomienie (2-5 miesięcy)

Przeprowadzenie spotkania otwierającego. Uruchomienie cyklu warsztatów. Realizacja warsztatów finałowych.

Rozwój rozwiązania po rozliczeniu grantu



Monitoring (1-4 miesiące)

Ocena zainteresowania i satysfakcji uczestników. Sprawdzenie bilansu finansowego. Wprowadzenie korekt w planie.



Skalowanie (12 miesięcy)

Rozszerzenie oferty o nowe tematy i grupy warsztatów. Doposażenie przestrzeni, wzmocnienie współpracy z partnerami i sponsorami.

2. Jakich zasobów potrzebujecie do wdrożenia?

Do wdrożenia będziesz potrzebować różnego rodzaju zasobów, które zostały podzielone na kilka kategorii.

Zasoby przestrzenne wskazują na to, jakiego rodzaju przestrzeń będzie konieczna do wdrożenia innowacji.

Zasoby ludzkie porządkują, jakie role są potrzebne do przeprowadzenia rozwiązania, i prawdopodobnie będą wymagały stworzenia nowych stanowisk pracy.

Zasoby organizacyjne wyznaczają listę działań, o które należy zadbać w ramach własnej organizacji.

Zasoby infrastruktury i sprzętu obejmują niezbędne urządzenia, narzędzia, technologie oraz wyposażenie przestrzeni, które umożliwiają realizację projektu.

Zasoby informacyjne porządkują, o jakiego rodzaju informacje warto zadbać podczas realizacji innowacji.

Zasoby przestrzenne



- **przestrzeń do zajęć, która nie wymaga generalnego remontu** — powinna mieć sprawne instalacje (prąd, woda, wentylacja, ogrzewanie) oraz posiadać podział co najmniej na część roboczą (warsztatową) oraz socjalno-kuchenną wraz z szatnią
- **dostępność i logistyka** — lokalizacja powinna być dostępna pod względem komunikacyjnym dla uczestników (np. bliskość przystanku, parking dla rodziców), jak również dla osób z niepełnosprawnościami

Zasoby ludzkie



- **organizator** — reprezentant instytucji wdrażającej rozwiązanie, koordynuje pracę mentorów, ma kontakt z rodzicami i uczniami, organizuje proces rekrutacji, odpowiada za przestrzeń, w której realizowane są warsztaty
- **animatorzy/mentorzy** — specjaliści z różnych dziedzin, których dotyczą warsztaty (np. autoprezentacja, audiowizualne) np. nauczyciele, edukatorzy, animatorzy kultury, ich rolą na etapie powstawania Centrum jest animowanie procesu rekrutacji uczniów (np. prowadzenie pokazowych warsztatów w szkołach), a na etapie funkcjonowania Centrum – stały kontakt z uczestnikami, prowadzenie warsztatów przygotowawczych, inspirowanie i motywowanie oraz sprawowanie nadzoru nad całością wydarzenia w trakcie finału
- **instruktorzy** — eksperci w poszczególnych dziedzinach, ich rolą jest prowadzenie warsztatów finałowych

Zasoby organizacyjne



- **koordynacja projektu** — zarządzanie całością wdrożenia i komunikacją z partnerami
- **komunikacja i informacja** — prowadzenie działań promocyjnych online i offline
- **osoba odpowiedzialna za bezpieczeństwo i BHP** (przeszkolony pracownik JST lub partner) — wspomaga w tworzeniu regulaminów w kwestii dotyczących bezpieczeństwa i przepisów BHP oraz weryfikuje zgodność z przepisami przygotowanej przestrzeni
- **obsługa księgową** — rozliczenie
- **obsługa prawna** — zadbanie o wymogi formalne

Zasoby infrastruktury i sprzętu



- **wyposażenie meblowe sali warsztatowej** — ergonomiczne stoły i krzesła w liczbie odpowiedniej do planowanych grup warsztatowych, szafki na materiały, sprzęt i rekwizyty, opcjonalnie: pufy, hamaki, poduszki
- **wyposażenie części socjalno-kuchennej** — czajnik elektryczny, kuchenka mikrofalowa, mała lodówka, stół/blat roboczy, podstawowe naczynia i sztucce
- **wyposażenie biurowe i multimedialne** — artykuły biurowe, telefon z kartą SIM, laptopy, drukarka, aparat fotograficzny, opcjonalnie: tablica multimedialna lub projektor z ekranem, mobilna tablica suchościeralna lub flipchart oraz zestaw nagłośnienia (głośnik, mikrofony bezprzewodowe)

Zasoby informacyjne



- **materiały rekrutacyjne i edukacyjne** — opracowanie materiałów merytorycznych dla uczestników: regulaminu przestrzeni, scenariuszy warsztatów, ulotek informacyjnych o ofercie wykorzystywanych w procesie rekrutacji
- **dotarcie do odbiorców (rekrutacja)** — wykorzystanie infrastruktury komunikacyjnej urzędu, szkół i instytucji kultury (strony internetowe, media społecznościowe, biuletyny) do informowania o możliwości udziału dzieci i młodzieży w projekcie

3. Jak przeprowadzić wdrożenie krok po kroku?

Poniżej znajduje się szczegółowy opis propozycji działań, które warto zrealizować, aby skutecznie wdrożyć innowację. Niektóre z nich są opcjonalne (na kolorowym tle), a więc takie, które zwiększają jakość innowacji, jednak pominięcie ich nie wpłynie negatywnie na wdrożenie rozwiązania.

Przed napisaniem wniosku o grant

Etap 0 Rozpoznanie

1. Określ wizję i cele

Wyobraź sobie, jak to miejsce będzie działać i jakie korzyści przyniesie. Następnie ustal konkretne cele, które chcesz zrealizować w ramach Centrum – pamiętaj, aby były one mierzalne. Jednym z głównych celów będzie na pewno rozwinięcie kompetencji miękkich dzieci i młodzieży.

2. Wybierz lokalizację i przeprowadź wizję lokalną

Zidentyfikuj miejsce, w którym może działać Centrum Kultury i Rozwoju. Pojedź, zobacz, sprawdź, czy miejsce jest dostępne dla uczestników i czy może pełnić przewidywane funkcje. Posłuż się m.in. opisem przestrzeni i zestawieniem zasobów opisanym w niniejszej instrukcji. Jeśli przestrzeń spełnia wymagania, ustal zasady najmu lub użyczenia.

3. Przygotuj ofertę współpracy dla partnerów

Opisz w niej wizję oraz cele Centrum. Pokaż zdjęcia przestrzeni. Opisz też korzyści dla potencjalnych partnerów ze wsparcia Centrum oraz jasno określ, czego od nich oczekujesz (np.: wsparcia finansowego, merytorycznego, logistycznego).

4. Zidentyfikuj potencjalnych partnerów

To mogą być organizacje i instytucje, które mogą Cię wesprzeć. Skontaktuj się z nimi w celu przedstawienia przygotowanej oferty współpracy. Możesz ją wysłać mailem, ale jeśli tylko jest możliwość, to ustal spotkanie stacjonarne, podczas którego osobiście przedstawisz swoje propozycje.

5. Przygotuj wstępny plan i harmonogram działań

We wniosku o grant musisz przedstawić plan i harmonogram przedsięwzięcia. Przygotowując go, sprawdź między innymi, jak wpasowuje się w kalendarz roku szkolnego, skoro głównymi uczestnikami Centrum będą uczniowie.

Realizacja grantu

Etap 01 Przygotowanie

1. **Zadbaj o odpowiednie urządzenie przestrzeni Centrum**

Sprawdź, czy są na miejscu lub dokonaj zakupu: odpowiednich stołów i krzeseł (w liczbie dopasowanej do planowanej liczby uczestników i prowadzących), szaf, regałów, opcjonalnie puf, poduszek, stołu kuchennego, wieszaków do szatni (dokładne wskazówki znajdziesz w opisie przestrzeni i zestawieniu zasobów w niniejszej instrukcji).

2. **Dokonaj zakupu sprzętu i wyposażenia**

Zapewnij niezbędne materiały biurowe oraz sprzęt do pracy i zajęć, taki jak drukarka, laptop, aparat fotograficzny, telefon komórkowy, karta SIM (opcjonalnie: flipchart, projektor, nagłośnienie, kamera, tablica multimedialna itp.), zapewnij podstawowe wyposażenie części socjalnej - czajnik, mikrofalówkę, małą lodówkę (dokładne wskazówki znajdziesz w opisie przestrzeni i zestawieniu zasobów w niniejszej instrukcji).

3. **Zbuduj zespół i przydziel role**

Zrekrutuj podstawowy zespół osób dorosłych zaangażowanych w działanie Centrum (przede wszystkim animatorów/mentorów). Pamiętaj, aby klarownie określić role poszczególnych osób zaangażowanych, tak aby nikt nie miał wątpliwości, jaki jest jego zakres odpowiedzialności oraz obowiązki. Wykorzystaj do tego informacje z sekcji „Charakterystyka zespołu” opisane w załączniku 1 – Podręczniku oraz informacje z zestawienia zasobów w niniejszej instrukcji.

Chcesz więcej? (opcjonalnie)

Zaplanuj pracę i komunikację zespołu. Ustal, jak będziecie się komunikować pomiędzy warsztatami. Możesz wykorzystać tutaj bezpłatne wersje narzędzi takich jak Asana, Discord, ClickUp czy WhatsApp, które pomogą Ci stworzyć przestrzeń do bieżącej komunikacji zespołu.

4. Przeprowadź rekrutację uczestników, czyli uczniów

Nawiąż współpracę ze szkołami i ustal formy przekazania informacji o rekrutacji chętnych do tworzenia Centrum Kultury i Rozwoju. Możesz też nagrać krótki film, w którym przedstawisz cele i wizję przedsięwzięcia. Rozważ też organizację krótkich, 15-minutowych warsztatów w szkołach, w celu rekrutacji uczestników (warsztaty poprowadzą animatorzy/mentorzy).

5. Przygotuj dokumenty dla uczestników

Sprawdź i przygotuj całą potrzebną dokumentację dla uczniów niezbędną do ich udziału w przedsięwzięciu: formularze zgody rodziców, potrzebne oświadczenia oraz dokumenty związane z RODO. Możesz tutaj poprosić o wsparcie specjalistów z tej dziedziny.

6. Stwórz harmonogram zajęć

Opracuj plan zajęć w Centrum wraz z określeniem dat poszczególnych spotkań. Dzięki temu będzie można zaprezentować go na otwarciu Centrum. Pamiętaj jednak, że ostateczny zakres tematyczny warsztatów przygotowawczych oraz całkowity zakres warsztatów finałowych powstanie już po uruchomieniu Centrum, w ramach procesu demokratycznego z udziałem uczniów, czyli Uczestników-Organizatorów.

Realizacja grantu

Etap 02 Uruchomienie

1. **Zorganizuj spotkanie otwierające dla uczestników i społeczności lokalnej**

Przywitaj dzieci, rodziców i mieszkańców, przedstaw ideę projektu oraz cele. Spotkanie powinno zbudować atmosferę współpracy i zaprosić lokalną społeczność do wspierania działań.

2. **Przeprowadź warsztaty integracyjne**

Rozpocznij cykl warsztatów przygotowawczych dla Uczestników-Organizatorów. Zaczynij od scenariusza 1 „Kim jesteśmy? Dokąd zmierzamy?”, aby uczniowie mogli się lepiej poznać, określić wspólne cele i poczuć się częścią zespołu. Na tych warsztatach zbieracie również pierwsze propozycje warsztatów finałowych. Pamiętaj, że do każdego warsztatu należy zaaranżować sprzyjający układ sali oraz zadbać o podstawowe przekąski i napoje.

3. **Wprowadź zasady demokratycznego podejmowania decyzji**

Przeprowadź warsztat 2 „Demokracja/głosowanie”, podczas którego dzieci uczą się wybierać rozwiązania i podejmować decyzje wspólnie. To buduje poczucie odpowiedzialności i sprawiedliwości. Służy on również wypracowaniu zasad dotyczących pracy w grupie, korzystania z przestrzeni itd. Opracujcie regulamin, który będzie prosty, czytelny i dostępny dla wszystkich. Efektem tych warsztatów jest ostateczny wybór tematów warsztatów finałowych.

4. **Zorganizuj warsztaty rozwijające poszczególne kompetencje**

Podczas kolejnych warsztatów przygotowawczych (ich dokładna liczba zależy od Twojego planu) pracuj z dziećmi m.in. nad komunikatywnością, autoprezentacją, tworzeniem treści i wykorzystaniem mediów społecznościowych do promowania otwartych dla gości wydarzeń organizowanych w Centrum Kultury i Rozwoju

oraz innymi kompetencjami i umiejętnościami koniecznymi do organizacji wybranych przez dzieci warsztatów finałowych. W ramach tych warsztatów Uczniowie-Organizatorzy angażują Instruktorów i uzgadniają z nimi wszystkie logistyczne i merytoryczne kwestie dotyczące warsztatów finałowych. Jeśli planujecie warsztaty finałowe jako otwarte (dostępne dla uczestników niebędących organizatorami), musicie odpowiednio wypromować wydarzenie i zaprosić gości, zadbać o proces rekrutacji.

5. Zrealizujcie warsztaty finałowe

Cykl działalności Centrum kończy realizacja warsztatów finałowych. Jeśli są otwarte dla gości, musicie zadbać, by dotarli na warsztaty i by udział był dla nich komfortowy.

Rozwój rozwiązania po rozliczeniu grantu

Etap 03 Monitoring działań

1. Pytaj uczestników o zdanie

Po warsztatach zbieraj krótkie opinie dzieci i rodziców, np. w formie prostych ankiet lub rozmów w kole. Dzięki temu łatwo sprawdzisz, co dzieciom się podoba, a co warto zmienić.

2. Obserwuj, co cieszy się największym zainteresowaniem

Analizuj frekwencję na warsztatach i obserwuj, które scenariusze przyciągają najwięcej uczestników, a gdzie potrzebne są zmiany. To pomoże lepiej dostosować program.

3. Monitoruj finanse

Kontroluj wydatki i wpływy (np. wynagrodzenia mentorów, wynajem sali, materiały). To pozwoli Ci zorientować się, jakie realnie środki będą potrzebne na kolejne działania.

4. Dbaj o bezpieczeństwo

Przed warsztatami sprawdź, czy przestrzeń i sprzęt (stoły, krzesła, materiały, urządzenia techniczne) są bezpieczne dla użytkowników. Warto też ustalić proste zasady BHP zapisane w regulaminie.

5. Rób krótkie raporty podsumowujące

Po każdym cyklu warsztatów zapisz wnioski – ilu było uczestników, jakie były ich reakcje, jakie scenariusze zadziałały najlepiej. To będzie też dobry materiał dla partnerów i sponsorów, który pomoże Ci zachęcić ich do włączenia się w projekt w przyszłości.

6. Ustal wskaźniki sukcesu dostosowane do projektu

Przygotuj wskaźniki, które pozwolą ocenić skuteczność działań, np. liczba dzieci uczestniczących w warsztatach, poziom satysfakcji uczestników, liczba zorganizowanych wydarzeń finałowych, liczba partnerów (szkoły, NGO), obecność w mediach lokalnych.

7. Na bieżąco wprowadzaj zmiany

Zebrane dane i opinie od dzieci powinny prowadzić do modyfikacji programu. Jeśli któryś scenariusz się nie sprawdza, przetestuj nowe rozwiązanie – zgodnie z ideą demokratycznego uczenia się.

Rozwój rozwiązania po rozliczeniu grantu

Etap 04 Upowszechnianie

1. Sprawdź dojrzałość projektu

Zebrane dane i opinie od dzieci powinny prowadzić do modyfikacji programu. Jeśli któryś scenariusz się nie sprawdza, przetestuj nowe rozwiązanie – zgodnie z ideą demokratycznego uczenia się.

2. Rozszerz ofertę warsztatową etapami

Jeśli podstawowy cykl warsztatów działa dobrze, można myśleć o nowych ścieżkach tematycznych, np. dodatkowych zajęciach z zakresu sztuki, technologii, muzyki czy działań społecznych. Ważne, aby rozwijać ofertę stopniowo, zgodnie z zainteresowaniami dzieci i możliwościami finansowymi Centrum.

3. Wzmacniaj współpracę z instytucjami i partnerami

Nawiąż głębszą współpracę z lokalnymi szkołami, świetlicami, instytucjami kultury i NGO. Możesz zaproponować im objęcie patronatem wybranych warsztatów lub wspólne projekty, które zwiększą widoczność i stabilność Centrum.

4. Poszukuj nowych źródeł finansowania

Obok grantów i środków publicznych rozważ wsparcie sponsorów lokalnych, partnerów biznesowych czy instytucji kulturalnych. Stabilne finansowanie pozwoli na rozszerzanie działań i zapewni ciągłość projektu.

5. Buduj sieć wymiany doświadczeń

Warto inspirować się innymi inicjatywami (np. ośrodkami kultury, szkołami demokratycznymi, projektami NGO), organizować wizyty studyjne lub spotkania wymiany dobrych praktyk. Dzięki temu projekt zyskuje nowe pomysły i szybciej się rozwija.

6. Promuj Centrum w lokalnej społeczności i mediach

Dbaj o obecność projektu w lokalnych mediach, szkołach i internecie. Regularnie pokazuj działania dzieci (fotorelacje, krótkie filmiki), aby budować rozpoznawalność i zachęcać do udziału kolejne osoby.

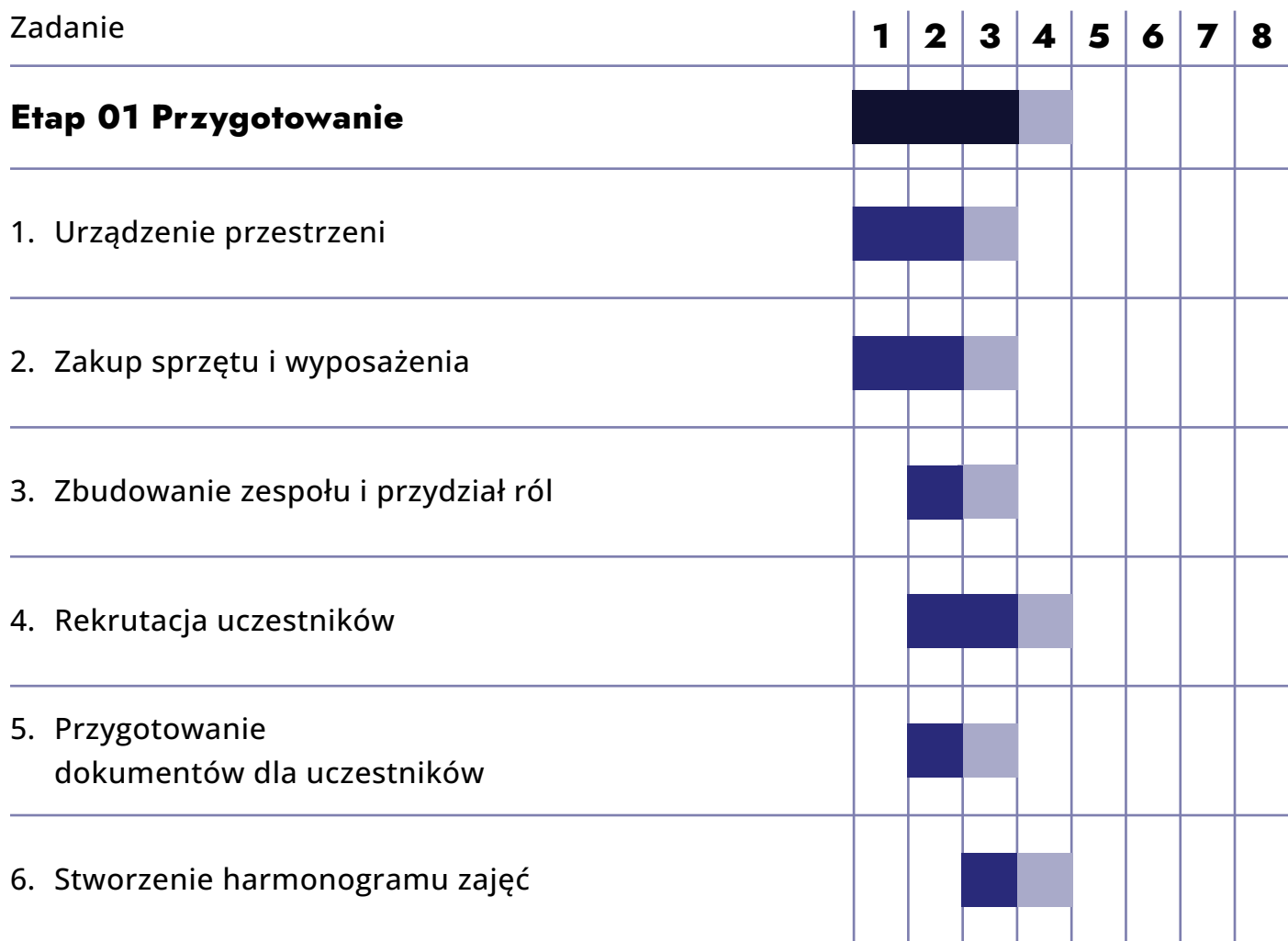
4. Na jakie potencjalne ryzyka należy uważać?

Każde wdrożenie projektu niesie za sobą bariery, które mogą się pojawiać w trakcie prac. Poniżej znajduje się lista barier oraz sposoby radzenia sobie z nimi, które pozwolą na lepsze przygotowanie się do działania.

Bariera	Sposób poradzenia sobie z nią
Brak odpowiedniego miejsca na start	Wybierz przestrzeń z podstawowym wyposażeniem (stoły, krzesła, dostępność dla osób z niepełnosprawnościami). Jeśli konieczne są poprawki, ustal z właścicielem budynku, by wprowadził je jeszcze przed rozpoczęciem warsztatów.
Opóźnienia formalne (umowy, zgody rodziców, dokumenty RODO)	Przygotuj pakiet dokumentów wcześniej, skonsultuj kwestie formalno-prawne ze specjalistą. Ustal jasny harmonogram zbierania zgód od rodziców.
Trudność w ustaleniu ról i odpowiedzialności	Już na etapie przygotowania rozpisz strukturę – kto odpowiada za kontakt ze szkołami, kto za promocję, kto prowadzi dokumentację. Zapisz to w prostym regulaminie dostępnym dla wszystkich.
Zbyt małe zainteresowanie dzieci i rodziców na starcie	Zacznij promocję 1-2 miesiące wcześniej. Wykorzystaj spotkania w szkołach, krótkie warsztaty rekrutacyjne i filmik w mediach społecznościowych. Zaangażuj pedagogów i lokalne media w rozpowszechnienie informacji.

Bariera	Sposób poradzenia sobie z nią
Brak spójnej komunikacji w zespole	Ustal od razu kanały komunikacji (np. Discord, WhatsApp, Asana). Wprowadź krótkie cotygodniowe podsumowania, żeby każdy wiedział, na jakim etapie jest projekt.
Niewystarczające procedury bezpieczeństwa podczas warsztatów	Wprowadź regulamin korzystania z przestrzeni i sprzętu, przygotuj instrukcje BHP napisane prostym językiem. Skonsultuj je ze specjalistą i przeprowadź krótkie szkolenie dla uczestników.
Niska motywacja dzieci do aktywnego udziału	Włącz dzieci w realne decyzje – np. wybór tematów warsztatów przez głosowanie. Powierz im role organizatorów (fotograf, promotor, prowadzący), żeby poczuły się odpowiedzialne za projekt.
Trudności finansowe (brak środków na dalsze działania)	Oprócz grantu, szukaj wsparcia partnerów lokalnych (np. szkoły, instytucje kultury, firmy). Przygotuj ofertę współpracy z opisem korzyści i zaprezentuj ją na spotkaniach z potencjalnymi sponsorami.
Brak doświadczenia zespołu w prowadzeniu podobnych inicjatyw	Wykorzystaj Podręcznik i gotowe scenariusze warsztatów jako przewodnik. Możesz też zaprosić do współpracy mentorów z doświadczeniem w pracy z dziećmi.
Ryzyko, że projekt po pierwszej edycji się zakończy	Już podczas realizacji dokumentuj efekty, przygotuj raporty i zbieraj opinie uczestników. To pozwoli uzasadnić potrzebę kontynuacji i łatwiej pozyskasz kolejne finansowanie.

5. Harmonogram prac



- szacunkowy czas etapu

- optymalny czas

- margines czasowy

Zadanie	1	2	3	4	5	6	7	8
Etap 2: Uruchomienie				■				■
1. Organizacja spotkania otwierającego dla uczestników i społeczności lokalnej				■	■			
2. Przeprowadzenie warsztatów integracyjnych				■	■			
3. Wprowadzenie zasady demokratycznego podejmowania decyzji					■	■		
4. Organizacja warsztatów rozwijających poszczególne kompetencje					■		■	
5. Realizacja warsztatów finałowych							■	■

■ - szacunkowy czas etapu

■ - optymalny czas

■ - margines czasowy

6. Ramowy budżet wdrożenia innowacji

W ramowym budżecie zawarto wyłącznie koszty kwalifikowalne możliwe do sfinansowania w ramach grantu. Katalog ten nie jest zamknięty – jest wyjściową propozycją wynikającą z opisanego powyżej planu wdrożenia. Docelowy budżet powinien zostać dopasowany do skali wdrożenia i warunków organizacyjnych w jednostce wdrażającej innowację.

Budżet został podzielony na zakres podstawowy i poszerzony, zawierający koszty opcjonalne. Do zakresu podstawowego zostały przyporządkowane koszty uznane za niezbędne do wdrożenia innowacji. Zakres poszerzony zawiera natomiast koszty opcjonalne – ocenione jako ważne, bez których jednak innowacja jest możliwa do wdrożenia.

1. Wynagrodzenia osób bezpośrednio zaangażowanych						
pozycja	jednostka	liczba	cena od	cena do	koszt od	koszt do
zakres podstawowy						
1.1 Wynagrodzenie mentora (umowa zlecenie)	godzina	80	150	350	12 000	28 000
1.2 Wynagrodzenia instruktorów (umowa zlecenie)	godzina	32	150	350	4 800	11 200
1.3 Wynagrodzenie organizatora (0,25 etatu)	miesiąc	10	1 625	2 250	16 250	22 500
suma kosztów podstawowych					33 050	61 700

2. Narzędzia, urządzenia i zakupy bezpośrednio związane z wdrożeniem						
pozycja	jednostka	liczba	cena od	cena do	koszt od	koszt do
zakres podstawowy						
2.1 Wyżywienie dla uczestników warsztatów (średnio 20 uczestników x 9 spotkań)	osoba	180	33	33	5 940	5 940
2.2 Narzędzia pracy na warsztatach: materiały biurowe	zestaw	3	300	500	900	1 500
2.3 Narzędzia pracy na warsztatach: telefon i karta SIM	sztuka	1	1 800	3 300	1 800	3 300
2.4 Narzędzia pracy na warsztatach: laptop	sztuka	1	2 500	3 900	2 500	3 900
2.5 Narzędzia pracy na warsztatach: aparat fotograficzny (obiektyw, body, karta pamięci, akcesoria)	sztuka	1	4 000	6 000	4 000	6 000
2.6 Narzędzia pracy na warsztatach: drukarka z zestawem tuszy	sztuka	1	1 000	1 800	1 000	1 800
suma kosztów podstawowych					16 140	22 440

	zakres poszerzony (koszty opcjonalne)					
2.7 Narzędzia pracy na warsztatach: tablica multimedialna / projektor z ekranem	sztuka	1	2 800	3 400	2 800	3 400
2.8 Narzędzia pracy na warsztatach: mobilna tablica suchościeralna lub flipchart	sztuka	2	500	900	1 000	1 800
2.9 Narzędzia pracy na warsztatach: zestaw nagłośnienia (mały głośnik, mikrofony bezprzewodowe)	sztuka	1	2 000	4 000	2 000	4 000
2.10 Wyposażenie przestrzeni warsztatów: meble modułowe / pufy / siedziska dla dzieci 6-8 szt	sztuka	7	300	600	2 100	4 200
2.11 Wyposażenie przestrzeni warsztatów: szafki lub mobilne kontenery na materiały i sprzęt	sztuka	2	900	2 500	1 800	5 000
2.12 Wyposażenie przestrzeni warsztatów: stoły do przestrzeni warsztatowej	sztuka	6	1 000	1 500	6 000	9 000
2.13 Wyposażenie przestrzeni warsztatów: krzesła do przestrzeni warsztatowej	sztuka	30	200	350	6 000	10 500
2.14 Wynajem przestrzeni na warsztaty (80h)	godziny	80	100	200	8 000	16 000
2.15 Wyposażenie części socjalno-kuchennej	zestaw	1	2 100	3 900	2 100	3 900
suma kosztów opcjonalnych					31 800	57 800

łączny koszt (zakres podstawowy)	49 190	84 140
łączny koszt - zakres poszerzony (koszty podstawowe + opcjonalne)	80 990	141 940

03

Lista załączników i źródła



1. Lista załączników

Wdrożenie innowacji wspierają materiały dodatkowe, które można ściągnąć ze strony www.innowacjewsamorządzie.pl

1. **Podręcznik Centrum Kultury i Rozwoju - To TY decydujesz**
Podręcznik opisuje cele i przebieg projektu oraz scenariusze zajęć.

2. Źródła

1. Zdjęcia pochodzą z serwisu Freepik, www.freepik.com
2. Ikony pochodzą z serwisu Flaticon, www.flaticon.com

