



**Edukacja i rozwój dzieci i młodzieży**

**05**

**Bunja – kraina możliwości**



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



Pakiet wdrożeniowy **Bunja – kraina możliwości** został opracowany na podstawie innowacji społecznej Bunja – Kraina Możliwości. Placemaking challenge dla dzieci i młodzieży stworzonej w ramach Inkubatora Innowacji Społecznych Włącznik 2.0.



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:**

- Adam Chyliński

**Autorzy pakietu wdrożeniowego:**

# FUTURI

- Natalia Kacprzyk
- Łukasz Szczęsny
- Wojtek Lesiak
- Piotr Adamczyk
- Joanna Płonka
- Maria Garus

**Skład dokumentu:**

- Magda Ociepka-Maik

# Spis treści

<b>01 Charakterystyka innowacji</b>	<b>5</b>
<hr/>	
1. Czym jest innowacja i jaki problem rozwiązuje?	6
2. Jakie jednostki mogą wdrażać innowacje?	17
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
<b>02 Instrukcja wdrożenia</b>	<b>25</b>
<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?	40
5. Harmonogram prac	42
6. Ramowy budżet wdrożenia innowacji	44
<b>03 Lista załączników i źródeł</b>	<b>47</b>
<hr/>	
1. Lista załączników	48
2. Źródła	48

# 01

## Charakterystyka innowacji



# 1. Czym jest innowacja i jaki problem rozwiązuje?

## Czym jest rozwiązanie?

„Bunja – kraina możliwości. Placemaking challenge dla dzieci i młodzieży” to dydaktyczna gra w formie karcia-no-narracyjnej przeznaczona dla dzieci i młodzieży w wieku 10-15 lat, która angażuje uczestników do kształtowania przestrzeni publicznej. Dzieci diagnozują potencjał danego miejsca, opracowują pomysły na mikrointerwencje, a następnie realizują je w terenie. Cały proces jest prowadzony przez dorosłego Mistrza Gry. Można jej używać w dwóch celach: po pierwsze, jako budowanie sprawczości wśród najmłodszych poprzez wdrażanie mikrozmian w otoczeniu, a po drugie, jako część większego procesu partycypacyjnego lub konsultacji społecznych.

## Na jaki problem odpowiada?

Innowacja odpowiada na problem wykluczenia dzieci z procesów miastotwórczych, co prowadzi do ignorowania ich potrzeb w planowaniu przestrzennym (JST) oraz osłabia poczucie sprawczości najmłodszych mieszkańców.



## Do kogo jest kierowana?



### **Dzieci i młodzież (10-15 lat)**

które chcą wziąć udział w zabawie i wpłynąć na swoje otoczenie



### **Rodzice dzieci**

którzy chcą wspierać sprawczość swoich dzieci i zaangażować się w zmiany w otoczeniu



### **Młodzi lokalni aktywiści**

którzy chcą się zaangażować w działania miastotwórcze

## Kto może wdrażać?



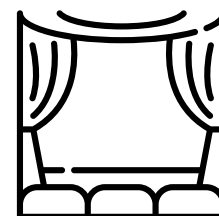
### **Jednostki Samorządu Terytorialnego**

które szukają skutecznych sposobów włączania dzieci i młodzieży w konsultacje społeczne



### **Placówki edu- kacyjne i opiekuń- cze**

które chcą tworzyć przestrzeń placówek odpowiadających potrzebom dzieci i młodzieży



### **Centra aktywności lokalnej i instytucje kultury**

które chcą urozmaicić swoją ofertę o działania włączające dzieci i młodzież

## Jakie są najważniejsze funkcje?

- Zaangażowanie dzieci w procesy partycypacyjne umożliwiające włączenie ich w kształtowanie przestrzeni publicznej.
- Przeprowadzanie prostych mikrointerwencji z namacalnymi efektami w przestrzeni.
- Wprowadzanie prostych zmian w otoczeniu z uwzględnieniem kontekstu ekologicznego.
- Narzędzie edukacji projektowej pozwalające uczniom rozwijać umiejętność współpracy, wzmacniające ich kreatywność oraz budujące poczucie wpływu na lokalną przestrzeń i odpowiedzialności za nią.
- Integracja i nabywanie umiejętności współpracy przez dzieci o zróżnicowanych kompetencjach społecznych i możliwościach poznawczych (np. neuroatypowe, z niepełnosprawnościami, z mniejszości narodowych).

## Jak działa innowacja?

Innowacja działa w oparciu o cykl trzech spotkań animatora z dziećmi i młodzieżą. Podczas pierwszego spotkania dochodzi do zawiązania grupy, diagnozy wyznaczonego terenu oraz wygenerowania pierwszych pomysłów na mikrointerwencje. Drugie spotkanie przeznaczone jest na weryfikację zaproponowanych rozwiązań oraz wspólne opracowanie planu wdrożenia. Na ostatnim spotkaniu zebrany zespół ma za zadanie wspólnymi siłami zrealizować mikrointerwencję. Wszystkie powyższe działania ubrane są w formę gry karciano-narracyjnej pt. „Bunja – kraina możliwości. Placemaking challenge dla dzieci i młodzieży”. Cała rozgrywka odbywa się w ramach 3 wymienionych wyżej spotkań.



### **Instytucja wdrażająca innowację**

Wybiera miejsce, którego będzie dotyczył projektowanie mikrointerwencji, nawiązuje współpracę z właścicielem terenu lub osobą nim zarządzającą. Rekrutuje animatorów, którzy będą odpowiedzialni za przeprowadzenie gry. Dbą o kwestie formalne związane z wyrażeniem zgody na uczestnictwo dzieci w grze oraz gromadzenie danych. Zaprasza osobę zarządzającą terenem na drugie spotkanie. Wspiera implementację mikrointerwencji na dalszym

etapie. W ramach realizacji grantu dysponuje środkami pozwalającymi na sfinansowanie mikrointerwencji, jednak po zakończeniu programu jej rolą jest ustalenie odpowiedzialności finansowej za wdrożenie pomysłu. Monitoruje stopień realizacji mikrointerwencji oraz jej późniejszy cykl życia.



### **Właściciel lub zarządca przestrzeni**

Podmiot publiczny lub prywatny, który prawnie odpowiada za teren, na którym odbywają się interwencje (np. dyrektor szkoły, świetlicy, prywatny deweloper). Wyraża zgodę na realizację gry oraz deklaruje gotowość do wdrożenia stworzonych pomysłów. Jego zgoda oraz chęć wprowadzenia zmian jest niezbędna do przeprowadzania działań. Uczestniczy w drugim spotkaniu na którym zapoznaje się z pomysłami dzieci i młodzieży i razem z nimi wybiera rozwiązanie, które zostanie wdrożone. Może dysponować środkami finansowymi na realizację mikrointerwencji. Otrzymuje podsumowanie pomysłów wygenerowanych przez dzieci podczas gry konsultacyjnej, dzięki czemu po zakończeniu działań w ramach innowacji może uzupełniać swoje plany rozwojowe.



### **Rodzice i opiekunowie**

Mogą pełnić rolę pośredników w rekrutacji dzieci i młodzieży. Wyrażają zgodę na udział młodych odbiorców w grze. Mogą uczestniczyć w drugim spotkaniu, na którym zapoznają się z wypracowanymi przez dzieci i młodzież propozycjami działań. Mogą brać czynny udział w trzecim spotkaniu, na którym wdrażana jest mikrointerwencja, np. poprzez dostarczenie narzędzi, czy realną pracę wraz z grupą.



### **Animator – Mistrz Gry**

Osoba dorosła (np. edukator, nauczyciel, pracownik NGO, pracownik instytucji wdrażającej) prowadząca grę i całe wyzwanie. Zajmuje się rekrutacją dzieci – uczestników oraz dorosłych wolontariuszy (do roli Babushek), a także dotarciem do rodziców bądź opiekunów dzieci. Organizuje trzy spotkania, podczas których bezpośrednio prowadzi uczestników przez kolejne zadania i nadzoruje cały proces. Dbą o wysoką jakość efektów pracy dzieci

i młodzieży, tworzy przyjazną atmosferę współpracy i komunikacji, wspiera ich w przygotowaniu prezentacji dla Właściciela/Zarządcy przestrzeni. Przygotowuje listy materiałów i narzędzi niezbędnych do wykonania mikrointerwencji, które za których zakup odpowiada koordynator projektu. Po zakończeniu cyklu spotkań przygotowuje podsumowanie w formie krótkiego raportu i dokumentacji fotograficznej, co pozwoli instytucji wdrażającej wykazać pozytywny wpływ innowacji.



### **Wolontariusze – Plemienne Babushki**

Osoby dorosłe, np. rodzice dzieci albo pracownicy instytucji wdrażającej, które uczestniczą we wszystkich trzech spotkaniach, wspierają dzieci, pomagają im zrozumieć zadania i motywują do pracy. Do przeprowadzenia gry potrzebne są trzy osoby dorosłe - każda z nich opiekuje się jedną z trzech grup, na które podzielone są dzieci (jednym z trzech plemion).



### **Dzieci i młodzież (10-15 lat)**

Są uczestnikami gry. W jej trakcie diagnozują przestrzeń i opracowują pomysły na lokalne interwencje przestrzenne oraz wdrażają mikroinwestycję. W trakcie gry grupa dzieci biorących w niej udział (ok. 15 osób) jest dzielona na trzy plemiona. Ich zadaniem jest odbudowanie swojej krainy – Bunji. Bunja – baśniowa kraina z gry – reprezentuje realną przestrzeń poddawaną interwencji. Podczas spotkań dzieci i młodzież podążają za zasadami gry przekazywanymi przez Animatora i w ten sposób diagnozują przestrzeń, tworzą pomysły na mikrointerwencje, a na końcu – wprowadzają je w życie.

## Jak wygląda przebieg gry?

Gra to zestaw gotowych, cyfrowych produktów (dostępnych w formie print-and-play PDF), które pozwalają na szybkie i intuicyjne wdrożenie. Na grę „Bunjia – kraina możliwości” składają się:



### 1. Instrukcja

Podręcznik dla użytkowników opisujący szczegółowo wszystkie etapy wyzwania, wraz ze wskazówkami do samej gry. Instrukcja jest przystępna i intuicyjna, co ułatwia pracę prowadzącym.

### 2. Zestawy kart dla uczestników w danej liczbie egzemplarzy:

- Karty Mistrza Gry (14),
- Karty Misji (51),
- Karty Babushek (51),
- Karty Plemion (3),
- Karty Imion (18).

Część kart zawiera historie, wprowadzenia, zadania integracyjne, które usprawniają przebieg procesu. Inne (np. Karty Plemion/Karty Misji) łączą narrację z kartami pracy, zawierając konkretne zadania dla poszczególnych grup uczestników.

Gra jest realizowana podczas trzech spotkań. Na pierwszym spotkaniu uczestnicy poznają kontekst gry, trafiają do jednego z trzech ple-

mion i wykonują ćwiczenia w plenerze, aby lepiej zrozumieć wybrany teren. Następnie w sali tworzą pomysły na zmiany w przestrzeni, analizują swoje zasoby i dzielą się zadaniami, korzystając z Kart Misji i Kart Babushek.

Drugie spotkanie również rozpoczyna się w terenie, gdzie dzieci weryfikują swoje pomysły i odkrywają potencjały miejsca, aby upewnić się, że ich projekty są możliwe do wykonania. Potem w sali dopracowują plany, tworzą strategię działań oraz ustalają, jak ich inicjatywy będą funkcjonować po zakończeniu gry.

Trzecie spotkanie to już w całości praca plenerowa, podczas której uczestnicy realizują swoje projekty, np. mogą sadzić rośliny, porządkować teren lub malować i naprawiać różne elementy w przestrzeni.

W grze bierze udział 9-15 dzieci w wieku 10-15 lat, podzielonych na trzy plemiona liczące po 3-5 osób. Każdemu plemieniu towarzyszy dorosła Babushka, która wspiera dzieci, pomaga im rozumieć zadania i motywuje do pracy.

Nad całością czuwa niezależny Mistrz Gry, który prowadzi wszystkie etapy, czyta karty, wyjaśnia zasady i pilnuje płynnego przebiegu wyzwania. Łącznie w rozgrywce uczestniczy więc 12-19 osób. Każde z trzech plemion ma własny cel: Zielone Walenie ulepszają naturę i infrastrukturę błękitno-zieloną, Świdrujące Oka dbają o estetykę i porządek, a Ogniste Bumerangi organizują działania integrujące mieszkańców. Gra jest zaprojektowana tak, aby dzieci uczyły się współpracy, krytycznego myślenia, tworzenia planów i realnego wpływu na przestrzeń, korzystając z prostych narzędzi i kreatywnych zadań.



Nauczycielka i nastolatki spacerują po ogrodzie botanicznym

## Dlaczego to działa?

- Dopasowanie formy rozmowy z dziećmi i młodzieżą do ich możliwości poznawczych oraz zainteresowań, dzięki wprowadzeniu zabawy oraz gry, która jest dopasowana językowo do swoich odbiorców.
- Skupienie się na poszukiwaniu rozwiązań prostych do wdrożenia oraz niewymagających dużych inwestycji.
- Pozwolenie uczestnikom gry na szybkie zobaczenie efektów swoich wniosków oraz zwiększanie poczucia własnego wpływu na otoczenie (w badaniach i testach autorów innowacji wyniki pokazały wzrost poczucia wpływu o 35%, odpowiedzialności o 32%).
- Wzmacnianie uważności na swoje otoczenie oraz na poszukiwanie elementów, które warto w nim zmienić, aby było atrakcyjniejsze i bardziej dostosowane do potrzeb. Ponadto kształcenie postaw skoncentrowanych na poszukiwanie rozwiązań oraz sprawne wdrażanie ich i testowanie.
- Tworzenie okazji do budowania szerszej społeczności w ramach projektu rewitalizacji przestrzeni; dzięki zaangażowaniu dzieci w proces konsultacyjno-planistyczny możliwe jest nawiązanie relacji pomiędzy ich rodzicami oraz innymi zainteresowanymi osobami, a Zarządcą Przestrzeni.
- Tworzenie okazji do rozmowy pomiędzy zarządcą przestrzeni i jej młodymi użytkownikami.
- Wzmocnienie empatii zarządców przestrzeni względem potrzeb najmłodszych, dzięki czemu zwiększa się także prawdopodobieństwo wdrożenia zaproponowanych rozwiązań.
- Wzmocnienie postaw obywatelskich wśród najmłodszych oraz nauka praktycznego wymiaru demokracji, dzięki włączaniu dzieci i młodzieży w procesy decyzyjne.

## Jak można zorganizować grę w praktyce?

Możliwości organizacji gry jest wiele i, przede wszystkim, warto dostosowywać ją do aktualnych potrzeb. Poniżej przedstawiono przykładowe propozycje, od których można rozpocząć pracę z dziećmi i młodzieżą.



### **Szkoły: Lekcja partycypacji w otoczeniu szkoły**

- Gra realizowana na terenie szkoły.
- Zaproszenie do uczestnictwa nauczycieli oraz uczniów.
- Wykorzystanie gry do zmiany terenu szkolnego czy pobliskiego podwórka.
- Cykl 3 spotkań w ramach zajęć dodatkowych lub godziny wychowawczej.
- Prowadzenie 1-2 gier w semestrze, które prowadzą do wdrożenia mikrointerwencji; cykle są w konkretnych i powtarzalnych okresach w kalendarzu, np. pierwszy tydzień października.
- Gra może stać się także elementem zapraszającym nowe roczniki do współtworzenia przestrzeni własnej szkoły.
- W sytuacji dużego zainteresowania możliwe jest stworzenie wielu grup równoległych oraz zrobienie konkursu na najlepszą wdrożoną zmianę, co pozwoli zaangażować szerszą społeczność, niż wyłącznie osoby biorące udział w grze.



### **Animacja społeczno-kulturalna: Wyzwanie sąsiedzkie**

- Gra organizowana np. przez wydziały rewitalizacji, polityki społecznej lub przez lokalne organizacje chcące zawiązać społeczność wokół swoich instytucji.
- Przeprowadzenie gry w celu wdrożenia mikrointerwencji na wskazanym terenie, w ramach punktowego działania i drobnej poprawy estetyki wskazanej przestrzeni.
- Zaproszenie do uczestnictwa dzieci z okolicznych organizacji, np. świetlic środowiskowych, klubów młodzieżowych, instytucji kultury czy lokalnych NGO.
- Realizacja gry w celu wzmocnienia postaw obywatelskich oraz budowania poczucia zaangażowania we własną gminę.

- Może służyć do wzmocnienia istniejącej społeczności, np. poprzez wspólne zadbanie o teren wokół instytucji, a także tworzenia relacji – nie tylko między mieszkańcami, ale także pomiędzy poszczególnymi jednostkami publicznymi czy też prywatnymi firmami



### **Architektura i urbanistyka: Konsultacje społeczne**

- Gra jest jedną z metod kreatywnych konsultacji społecznych, która skupia się na zebraniu perspektywy najmłodszych oraz pozwala pozyskiwać dane w większym projekcie przestrzennym.
- Gra może być organizowana przez Wydziały Planowania Przestrzennego albo Wydziały Realizacji Inwestycji na wczesnym etapie powstawania nowego planu zagospodarowania przestrzennego lub rewitalizacji terenu.
- Zebranie „miękkich” danych i pomysłów, które uzupełnią koncepcje.
- Zaproszenie do uczestnictwa dzieci, które użytkują dany teren, lub mogą stać się przyszłymi użytkownikami.

## 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, bezkosztowego wykorzystania dostępnych materiałów (do pobrania pod adresem: <https://innowacjespoleczne.pl/innowacja/bunja/>). Dodatkowo wyłoniono także możliwych part-nerów lokalnych, którzy mogą stanowić istotne wsparcie podczas wdrażania innowacji.

### Jednostki Samorządu Terytorialnego (JST) i jednostki organizacyjne JST

#### 1. Wydziały planowania przestrzennego

Poszukujące nowych metod badawczych i zaangażowania społeczności w przygotowaniu MPZP i innych dokumentów planistycznych.

#### 2. Wydziały rewitalizacji i spraw społecznych

Poszukujące narzędzi do włączania mieszkańców do procesów rewitalizacyjnych i budowania społeczności wokół zmiany.

#### 3. Wydziały oświaty

Chcące zwiększyć atrakcyjność przestrzeni edukacyjnych przy zachowaniu niskich kosztów wdrażania zmian lub poszukujące nowych narzędzi edukacyjnych budujących postawę obywatelską i poczucie sprawczości.

#### 4. Wydziały kultury

Poszukujące nowych rodzajów animacji społeczności, które pozwolą na jej współdziałanie oraz dbanie o wspólne dobro.

### **5. Wydziały inwestycji**

Poszukujące nowych metod angażowania społeczności, w tym najmłodszych uczestników przestrzeni, w przygotowanie miejskich inwestycji.

### **6. Szkoły i placówki edukacyjne**

Chcące zwiększyć atrakcyjność własnych przestrzeni przy zachowaniu niskich kosztów wdrażania zmian lub poszukujące nowych narzędzi edukacyjnych budujących postawę obywatelską i poczucie sprawczości. Ponadto chcące wykorzystać grę jako narzędzie do edukacji uczniów na temat partycypacji społecznej i odpowiedzialności za przestrzeń publiczną.

### **7. Domy kultury i biblioteki publiczne**

Poszukujące sposobów na zaangażowanie swoich społeczności w działania instytucji oraz zwiększenie atrakcyjności przestrzeni wśród młodszych odbiorców kultury.

## **Potencjalni partnerzy lokalni**

### **1. Organizacje pozarządowe**

Organizacje działające na rzecz przestrzeni publicznej, partycypacji społecznej, demokracji oraz wsparcia dzieci i młodzieży i chcące wykorzystać grę do angażowania swoich odbiorców w działania.

### **2. Towarzystwa Budownictwa Społecznego, deweloperzy, spółdzielnie mieszkaniowe**

Architekci i urbaniści chcący wykorzystać grę jako narzędzie do zbierania informacji i pomysłów od dzieci i młodzieży na temat projektowania swoich inwestycji.

### **3. Biblioteki, świetlice środowiskowe, centra sąsiedzkie, kluby młodzieżowe**

Chcące użyć gry jako formy aktywizacji dzieci i młodzieży w działanie na rzecz swojego lokalnego środowiska.

### **4. Lokalni przedsiębiorcy – sklepy oraz składy budowlane i ogrodnicze**

Chcący przekazać w ramach współpracy barterowej materiały budowlane i ogrodnicze do wdrożenia mikrointerwencji.

### 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 (10-15 lat)

- Uczniowie placówek edukacyjnych lub podopieczni miejskich instytucji.
- Posiadają umiejętności czytania, analizy i abstrakcyjnego myślenia.
- Nie uświadamiają sobie swojego wpływu na przestrzeń oraz nie zawsze czują się za nią odpowiedzialni.
- Ich głos jest słabo słyszalny w procesach miastotwórczych, co prowadzi do społecznego wykluczenia.



#### Rodzice dzieci

- Rodzice i opiekunowie poszukujący twórczych i praktycznych form spędzania czasu dla swoich pociech, które będą rozwijały ich kreatywność i zdolności manualne.
- Zależy im na tym, aby ich dzieci były wysłuchane.
- Mogą chcieć zaangażować się w grę w roli Babushki lub we wdrażanie mikrointerwencji.
- Są zainteresowani efektami prac swoich dzieci.



### **Młodzi lokalni aktywiści (np. Młodzieżowe Rady Miasta, Grupy harcerskie)**

- Formalne i nieformalne grupy młodzieży, które są już zaangażowane w życie lokalne lub wykazują wysoką motywację do działania na rzecz społeczności (np. członkowie Młodzieżowych Rad Miasta lub Gminy, liderzy kół naukowych, harcerze, aktywiści z klubów młodzieżowych czy centrów sąsiedzkich).
- Poszukują konkretnych i skutecznych narzędzi do inicjowania realnych zmian w swoim otoczeniu, często w ramach swoich statutowych działań.
- Szukają sposobów na to, aby ich głos był słyszalny przez dorosłych decydentów (np. JST).
- Poszukują inicjatyw, w które mogą się zaangażować oraz które pozwolą im na realne poczucie wpływu i dumy z osiągniętych efektów.

## 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.

### Uzupełnienie luki w procesach partycypacyjnych

Przeprowadzane procesy partycypacyjne będą mogły obejmować pełną grupę użytkowników, w tym także dzieci i młodzież, a nie wyłącznie ich rodziców.

### Nowe podejście do włączania dzieci w decydowanie o przestrzeni

Rozwiązanie daje samorządowi bezpośredni kontakt z dziećmi, które zazwyczaj pomijane są w procesach planistycznych i rewitalizacyjnych. Zabawa, jako narzędzie do dyskusji o przestrzeni, pobudza kreatywność, sprzyja swobodniejszemu wyrażaniu opinii i buduje most między językiem dzieci i dorosłych.

### Budowanie kompetencji dzieci

Bunja łączy funkcję edukacyjno-badawczą z praktyczną, dzięki czemu uczestnicy gry pozostają z realną wartością. Gra umożliwia dzieciom rozwijanie swoich umiejętności, a przede wszystkim naukę kreatywnego rozwiązywania problemów i pracy zespołowej. Może być także wyjątkowym uzupełnieniem formalnej edukacji.

### Wysokojakościowe wnioski

Innowacja traktuje dziecko jako pełnoprawnego użytkownika przestrzeni i pozwala na badanie realnych potrzeb młodych ludzi, jednocześnie dostarczając cennych danych projektantom i planistom.

### Uniwersalność i niski koszt wdrożenia oraz późniejszego utrzymania

Gra ma niemal nieograniczone możliwości powielania przez szerokie grono podmiotów, jest intuicyjna i łatwa do wykorzystania przez różne podmioty (od samorządów po małe NGO) oraz cechuje się niskimi kosztami realizacji procesu partycypacyjnego.

## 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.

### Wsparcie w diagnozie przestrzeni

Dzięki grze instytucje wdrażające mogą odciążyć swoje procesy organizacyjne z diagnozy elementów przestrzeni wymagających interwencji. Prozaiczne trudności w przestrzeni są często niewidoczne przez osoby nieużywające jej na co dzień, a więc skuteczność diagnozy wykonanej samodzielnie przez urzędnika może być niższa w porównaniu z diagnozą wykonaną przy użyciu gry.

### Tworzenie bazy pomysłów na zmiany

Instytucje wdrażające mogą wykorzystać grę do generowania pomysłów na uatrakcyjnienie przestrzeni, przy jednoczesnym badaniu zapotrzebowania na nie. Pomysły łatwe do wdrożenia mogą uzyskiwać wysoki priorytet, a bardziej złożone mogą stanowić wkład do większych planów inwestycyjnych.

### Poprawa jakości planowania przestrzennego

Gra może służyć jako narzędzie badawcze do diagnozowania rzeczywistych potrzeb dzieci i młodzieży względem przestrzeni, dostarczając cennych danych Wydziałom Planowania. Pozyskane dane mogą też służyć jako wytyczne dla deweloperów lub architektów w przetargach czy zapytaniach ofertowych. Dzięki temu przestrzenie publiczne będą lepiej dopasowane do potrzeb ich finalnych odbiorców.

### Wizerunek nowoczesnego samorządu

Wdrażając tego typu rozwiązanie, samorząd buduje wizerunek instytucji, która odpowiada na realne potrzeby mieszkańców i stosuje najlepsze praktyki w zakresie partycypacji.

## 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, pozyskując różne grupy odbiorców dla wdrażanej innowacji.



### **Dzieci i młodzież (w wieku 10-15 lat)**

- Mają możliwość wzięcia udziału w nowej zabawie.
- Zyskują realne poczucie wpływu i odpowiedzialności za otoczenie, ponieważ ich pomysły są wdrażane „tu i teraz” poprzez mikrointerwencje.
- Uczą się rozwiązywania problemów i współdecydowania w atrakcyjnej formie gry.
- Czynnie uczestniczą we wdrażaniu własnych pomysłów.



### **Rodzice dzieci**

- Otrzymują możliwość zapisania dziecka na twórcze zajęcia rozwijające jego kreatywność.
- Zyskują pośredni wpływ na to, jak kształtowana jest okolica, w której żyją i spędzają czas.
- Mają możliwość zaangażowania się w realizację mikrointerwencji, nawiązania relacji z innymi rodzicami oraz spędzenia czasu na twórczym, wartościowym przedsięwzięciu.



## **Młodzi lokalni aktywiści**

- Mogą uczestniczyć w procesach miastotwórczych inicjowanych przez miasto.
- Zapoznają się z nowym narzędziem pracy ze społecznością, które mogą później zaadaptować na potrzeby własnych działań.
- Uczą się realizować działania zgodnie z procesem projektowym (diagnoza problemów, kreacja, wdrożenie), dzięki czemu zdobywają kompetencje do skuteczniejszej działalności.
- Mogą pochwalić się realnymi działaniami na rzecz gminy.

# 02

## **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 (2-4 miesiące)**

Określenie, w jakich częściach miasta gra może posłużyć do celów badawczych i planistycznych. Uzyskanie zgody administratorów terenu na przeprowadzenie mikrointerwencji.

## Realizacja grantu



### **Przygotowanie (1-3 miesiące)**

Przygotowanie materiałów i narzędzi niezbędnych do przeprowadzenia gry. Przeszkolenie osób prowadzących grę. Ustalenie harmonogramu i logistyki wydarzeń.



### **Uruchomienie (1-7 miesięcy)**

Przeprowadzenie zajęć z wykorzystaniem gry Bunja. Zrealizowanie mikrointerwencji w przestrzeni publicznej.

## Rozwój rozwiązania po rozliczeniu grantu



### **Monitoring (min. 2 miesiące)**

Ocena skuteczności działań i satysfakcji uczestników. Wprowadzenie korekt w planie działania.



### **Upowszechnianie (min. 2 miesiące)**

Rozszerzenie działań na nowe obszary i grupy odbiorców. Utrwalenie efektów i budowanie długofalowej współpracy.

## 2. Jakich zasobów potrzebujecie do wdrożenia?

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

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

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

### Zasoby ludzkie



- **animatorzy** — np. nauczyciele, edukatorzy, animatorzy społeczno-kulturalni, badacze, socjolodzy, organizatorzy społecznościowi; rekrutacja młodych uczestników gry, prowadzenie gry z dziećmi w różnych lokalizacjach, gromadzenie dokumentacji fotograficznej z wydarzeń, raportowanie wniosków, nadzorowanie prac przy wdrażaniu mikrointerwencji
- **trener** — odpowiedzialny za szkolenie animatorów z zasad gry, sposobów realizacji spotkań oraz pracy z dziećmi i młodzieżą, a także sposobów przeprowadzania mikrointerwencji (opcjonalne)
- **specjalista ds. rekrutacji** — prowadzenie akcji rekrutacyjnej pozwalającej na pozyskanie uczestników do gry oraz informowanie o zasadach nowego mechanizmu włączania dzieci i młodzieży w decyzje miejskie

## Zasoby organizacyjne



- **koordynator projektu** — zarządzanie całością wdrożenia, współpraca z partnerami i animatorami, przeprowadzenie rekrutacji animatorów (jeśli instytucja nie posiada ich we własnych zasobach), organizacja szkolenia dla animatorów, stały kontakt z osobami zaangażowanymi w realizację i obsługę innowacji, dbałość o sprawy formalno-prawne, rozliczenie grantu oraz wsparcie organizacyjno-zakupowe we wdrożeniu mikrointerwencji wypracowanych przez dzieci i młodzież
- **obsługa księgową** — rozliczenie projektu grantowego
- **obsługa prawna** — zadbanie o wymogi formalne oraz BHP, opracowanie umowy z podwykonawcami oraz partnerami, wsparcie wdrożenia mikrointerwencji z prawnej perspektywy
- **obsługa graficzna** — opracowanie materiałów wizualnych wspierających rekrutację uczestników
- **obsługa fotograficzna** — dokumentacja gier oraz mikrointerwencji (opcjonalne)

## Zasoby informacyjne



- baza instytucji skupiających dzieci i młodzież w gminie
- baza obszarów wymagających interwencji w gminie
- lista obszarów rewitalizowanych w gminie
- lista planowanych inwestycji przestrzennych
- baza deweloperów planujących lub prowadzących inwestycje w gminie
- zgody rodziców lub opiekunów prawnych na udział dzieci i wykorzystanie wizerunku
- wzory materiałów promocyjnych i informacyjnych (plakaty, ulotki, grafiki online)
- narzędzia do monitoringu (formularze, kwestionariusze)
- zgody administratora lub właściciela terenu (jeśli nie jest to teren gminy)

## Zasoby przestrzenne



- udostępniony przez Zarządcę lub Właściciela teren, na którym przebiegać będzie plenerowa część gry oraz realizowana będzie mikrointerwencja.
- sala potrzebna do pracy z Kartami Misji podczas pierwszego i drugiego spotkania. W sali powinny znajdować się 4 stanowiska pracy (dla Mistrza Gry i dla 3 plemion) wyposażone np. w pufy lub miękkie dywany oraz materiały biurowe (długopisy, ołówki, kredki, flamastry i kartki do pisania na brudno). Warto zapewnić również przestrzeń na podanie drobnego poczęstunku.
- w przypadku gdy wdrażanie mikrointerwencji wymagać będzie przeprowadzenia specjalistycznych prac, należy zapewnić przestrzeń, gdzie będzie możliwe bezpieczne ich wykonanie, np. docięcie drewna, zbicie doniczek.

## 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. Wybierz operatora w JST

Wskaż, jaka jednostka będzie odpowiedzialna za wdrożenie.

##### 2. Zrób mapę podmiotów i obszarów w gminie

Znajdź instytucje, które działają w Twoim samorządzie, i zrób mapę składającą się z tych, które mają kontakt z dziećmi i młodzieżą (10-15 lat) oraz takich, które mają wpływ na kształtowanie przestrzeni. Postaraj się uwzględnić instytucje o różnym profilu, tak aby sprawdzić korzyści z wdrożenia innowacji w różnych sferach funkcjonowania samorządu. Wylistuj także inwestycje infrastrukturalne, które są jeszcze na etapie koncepcyjnym, a Bunja mogłaby pełnić w nich rolę badawczą. Możesz przejrzeć także, gdzie tworzone są gminne obszary rewitalizacji lub gdzie prowadzone są prace nad planem miejscowym, a Bunja mogłaby stać się narzędziem do współpracy ze społecznością.

#### Chcesz więcej? (opcjonalnie)

Skala działania z wykorzystaniem gry może być różna, w zależności od aktualnych potrzeb Twojej gminy. Proponowane jest zrobienie szerokiej akcji, w której gra jest wprowadzona w możliwie wszystkich planach inwestycyjnych i działaniach konsultacyjnych,

więcej na następnej stronie ↓

tak aby nowo powstałe przestrzenie uwzględniały potrzeby najmłodszych. Możesz wprowadzić to jako standard w kolejnych inwestycjach lub wymaganie dla przyszłych projektów. Pomyśl i sprawdź, jakie projekty, w których Bunja mogłaby znaleźć zastosowanie, planowane są w przyszłym roku w Twoim samorządzie.

### **3. Określ, jakie zasoby posiadasz**

Sprawdź listę zasobów dla tej innowacji i określ, którymi dysponujesz, a które musisz pozyskać.

### **4. Wyznacz koordynatora projektu**

Wyznacz podmiot wiodący, a w nim koordynatora, który będzie nadzorował przebieg wdrożenia innowacji, a także dbał o przepływ informacji i wymianę wiedzy. Miej na uwadze, że koszt koordynacji jest kosztem niekwalifikowalnym. Jeśli nie uda Ci się znaleźć koordynatora wśród osób pracujących w samorządzie, zaplanuj rekrutację zewnętrzną. Uwzględnij to w przygotowywanym budżecie (środki własne).

### **5. Sprawdź dostępnych animatorów**

W wybranych instytucjach zidentyfikuj osoby, które będą pełniły rolę animatorów (np. nauczyciele, animatorzy społeczno-kulturalni) oraz sprawdź ich gotowość do podjęcia się realizacji zadań w ramach innowacji. W instytucjach, w których nie będzie dostępnego animatora, zaplanuj rekrutację animatorów, którzy mogą dołączyć jako zewnętrzne wsparcie. Porównaj potencjalną liczbę animatorów, których jesteś w stanie pozyskać, z liczbą gier, które chcesz zorganizować, i sprawdź, czy jest ona wystarczająca. Tę pozycję należy ująć w budżecie grantu.

### **6. Sprawdź, kto może być partnerem**

Zrób listę partnerów z którymi będziesz rozmawiać o współpracy. Nawiąż współpracę z partnerami, ustal ich zakres zaangażowania, zbierz informacje o ich oczekiwaniach oraz dowiedz się, czy innowacja może być realizowana na ich terenie. Dzięki temu możliwe będzie wdrożenie innowacji w różnych lokalizacjach.

## **7. Uzyskaj wstępne zgody administratora**

Sprawdź, na jakich terenach możesz realizować mikrointerwencje, i do kogo te tereny należą. Najłatwiej będzie je realizować na działkach gminnych, ale mogą być to również tereny spółdzielni mieszkaniowych lub prywatnych firm, jeśli te wyrażą zgodę. Porozmawiaj o ich gotowości do współpracy już na tym etapie. Pozwoli to określić szczegóły wdrożenia, np. ile mikrointerwencji jest możliwych do wdrożenia przez gminę i na jakiej liczbie terenów. To pozwoli zaplanować także potencjalną liczbę dzieci i młodzieży, jaką należy zaprosić do projektu.

## **8. Zweryfikuj zaangażowanie sponsorów w uruchomienie innowacji**

Porozmawiaj z lokalnymi (i nie tylko) firmami budowlanymi, ogrodniczymi, na ile są w stanie wesprzeć Twój pomysł, tak aby jak najefektywniej wykorzystać grant. Być może zechcą partycypować w kosztach realizacji mikrointerwencji tworzonych przez dzieci.

## Realizacja grantu

### Etap 01 Przygotowanie

#### 1. Pozyskaj zgodę administratora terenu na działanie

Uzyskaj na piśmie zgody właścicieli i administratorów terenów, na których będą odbywały się wdrożenia (jeśli takie zgody będą potrzebne). Zgody pozyskuje koordynator i informuje o nich animatorów. Wybór lokalizacji zacznij od takich, gdzie kontakt z właścicielem i administratorem jest najłatwiejszy, może być to np. Zakład Zieleni Miejskiej lub wybrane szkoły.

#### 2. Zrekrutuj animatorów

Zadbaj o to, aby stworzyć zespół merytoryczny, który będzie realizował innowację w terenie. Mogą to być osoby z Twojej organizacji, a jeśli nie masz takich możliwości, możesz zrekrutować nowe osoby do roli animatorów (dotyczy to sytuacji, w których nie ma możliwości zrealizowania gry i innowacji własnymi zasobami).

#### 3. Pobierz i wydrukuj materiały potrzebne do gry

Ważne, żeby materiały zostały wydrukowane w wysokiej jakości. Karty do gry powinny być wydrukowane na papierze o grubości min. 350 g/m<sup>2</sup>. Stwórz także wytyczne do sprawozdań z przebiegu gry, jakie chcesz uzyskać od animatorów (np. mapy z oznaczeniami, listy pomysłów, wyzwania itd.). Podczas szkolenia przekaz je animatorom ze wszystkich instytucji, które będą brały udział w przedsięwzięciu.

#### 4. Przygotuj i przeprowadź szkolenie dla animatorów

Rozważ, czy masz w zespole osobę, która mogłaby przeprowadzić szkolenie dla animatorów, którzy jako Mistrzowie Gry będą prowadzić rozgrywkę. Jeśli nie, zleć to zadanie osobie z zewnątrz. Może to być autor gry lub inna osoba specjalizująca się w warsztatowej pracy z dziećmi. Jeżeli masz taką możliwość, postaraj się by w szkoleniu wzięli udział również wolontariusze (Babushki), po-

nieważ warto, aby znali istotę gry, w której wezmą udział. Zadbaj o materiały szkoleniowe, komfortową salę i wyżywienie (opcjonalnie).

### **5. Ustal wysokość środków na jedną mikrointerwencję**

Wskaż konkretną kwotę, w ramach której dana mikrointerwencja ma zostać wdrożona, co pozwoli na lepsze planowanie działań i uniknięcie późniejszych niejasności lub nieporozumień.

Należy przy tym pamiętać, że interwencje mają być z założenia niskokosztowe (a docelowo nawet bezkosztowe). Wyposażenie uczestników gry w niewielki budżet ma im jedynie ułatwić zapewnienie niezbędnych materiałów do przeprowadzenia interwencji, a nie całkowicie zastąpić samodzielne działanie oparte na wykorzystaniu dostępnych zasobów, utrwalające wyłącznie konsumpcyjną mechanikę działania. Prawdziwym wyzwaniem jest wykonanie pracy, włożenie wysiłku i uruchomienie odpowiednich kontaktów w celu zbudowania pozytywnego rezultatu, co daje o wiele większy efekt edukacyjny.

### **6. Zaplanuj harmonogram**

Stwórz z animatorami plan działań z uwzględnieniem konkretnych miejsc, terminów i potrzebnych materiałów. Pamiętaj, by o terminach spotkań (przede wszystkim drugiego i trzeciego w ramach każdej gry) poinformować i zaprosić dodatkowe osoby, które mogą wziąć w nich udział, czyli przede wszystkim administratorów/zarządców obszarów podlegających interwencji.

### **7. Przeprowadź rekrutację uczestników gry**

Określ kanały dotarcia do uczestników gry, zarówno bezpośrednio (skierowane wprost do dzieci i ich rodziców), jak i pośrednie (przez organizacje, które skupiają te grupy, np. szkoły językowe, kluby sportowe). Przeprowadź około miesięczną rekrutację, która pozwoli rodzicom z wyprzedzeniem zaplanować czas na uczestnictwo dzieci w grze. Możesz w tej kwestii skorzystać z pomocy specjalisty ds. rekrutacji.

## Realizacja grantu

### Etap 02 Uruchomienie

#### 1. Stwórz społeczność animatorów

Bądź w kontakcie z animatorami, z którymi będziesz na bieżąco omawiał postępy w realizacji gier. Do wygodnej komunikacji mogą być pomocne grupy w social mediach lub na komunikatorach, gdzie animatorzy będą dzielić się doświadczeniami i spostrzeżeniami. Reaguj na wyzwania, dbaj o wymianę wiedzy między animatorami.

#### 2. Przeprowadź pierwszą rozgrywkę na wybranym terenie

Wybierz miejsce, w którym przeprowadzisz grę po raz pierwszy. Przy tej okazji sprawdzisz, jak radzi sobie animator i jak przebiega rozgrywka oraz projektowanie rozwiązań. Podczas weryfikacji pomysłów i podejmowania decyzji o wyborze wdrażanego rozwiązania (na drugim spotkaniu) uwzględnijcie kwestie późniejszego utrzymania mikrointerwencji. Zastanówcie się, kto może być odpowiedzialny za utrzymanie zmian w przestrzeni, jeśli takie zostaną wdrożone (np. utrzymanie nasadzeń, małej architektury, domków dla owadów itp.).

#### 3. Zrealizuj mikrointerwencję

Podczas trzeciego spotkania, wspólnie z dziećmi i młodzieżą, wprowadź zmiany w przestrzeni (np. posadźcie kwiaty, pomalujcie ławki). Pamiętaj o wcześniejszym przygotowaniu potrzebnych materiałów i narzędzi. Pamiętaj także o uprzątnięciu terenu i przekazaniu zmian administratorowi terenu. Animatorzy powinni uzgodnić z administratorem terenu, sposób w jaki dzieci będą mogły utrzymywać efekty interwencji i dbać o swoje realizacje po zakończeniu gry. Animatorzy powinni wykonywać zdjęcia w trakcie wdrażania zmiany oraz dokumentować zrealizowane mikrointerwencje.

**4. Odbierz sprawozdanie z przeprowadzonej gry**

Animatorzy opracowują podsumowanie z przeprowadzonej gry, w którym sprawozdają, co się wydarzyło, spisują kluczowe wnioski, pomysły i problemy przestrzenne, jakie zostały zidentyfikowane. Zbierz wnioski i prześlij je do pozostałych animatorów i partnerów. Wykorzystaj je przy planowaniu kolejnych rozgrywek i mikrointerwencji.

**5. Realizuj kolejne gry i mikrointerwencje**

Rozpocznij działania na kolejnych obszarach i wdrażaj następne mikrointerwencje zgodnie ze wskazanym schematem.

## Rozwój rozwiązania po rozliczeniu grantu

### Etap 03 Monitoring działań

#### 1. Opracuj jasne wskaźniki sukcesu

Ustal proste mierniki, które pozwolą ocenić, czy Bunja działa zgodnie z założeniami. Decydując o wskaźnikach, które chcesz sprawdzać, pamiętaj aby przemyśleć także, w jaki sposób będziesz te dane zbierać i gromadzić (można np. zrobić standardową ankietę do wypełnienia po każdej grze).

Przykładowe mierniki:

- liczba użytkowników (Ile dzieci bierze aktywny udział w grze?),
- poziom satysfakcji, np. na podstawie ankiety dołączonej w załącznikach (Na ile dzieci są zadowolone z uczestnictwa w grze, z ich rezultatów? Czy chciałyby wziąć w nich udział ponownie? Jakie jest zadowolenie Zarządców przestrzeni?),
- liczba warsztatów i wydarzeń (Ile razy wykorzystano grę w planowaniu przestrzennym w ciągu roku w stosunku do liczby procesów planowania inwestycji?),
- współpraca (Ile instytucji aktywnie współpracuje przy wdrażaniu gry? Ile z nich wdraża ją samodzielnie?).

#### 2. Pytaj użytkowników o zdanie

Po spotkaniach zbieraj opinie dzieci i młodzieży (np. poprzez proste pytania co się podobało, a co było mało atrakcyjne), dzięki którym szybko dowiesz się, co działa, a co wymaga poprawy w strukturze spotkań, jak lepiej aktywizować dzieci oraz dopracować etapy pracy.

#### 3. Oceń zrealizowane mikrointerwencje

Po przeprowadzeniu kilku gier warto podsumować i ocenić jakość zrealizowanych mikrointerwencji, np. pod kątem efektów wizualnych, wyjątkowości danego rozwiązania, potrzebność danej mikrointerwencji dla użytkowników przestrzeni. Warto także przyrzeć się z którymi partnerami współpraca przebiegała w płynny sposób oraz dopracować rodzaje ustaleń czy komunikacji.

**4. Przygotowuj raporty podsumowujące**

Po zrealizowaniu kilku mikrointerwencji warto zestawić ze sobą te projekty i sprawdzić co się dzieje z danymi wdrożeniami po projektach, a także w których instytucjach wdrożenia mają największą wartość (społeczną i przestrzenną). Takie podsumowanie może być podstawą do rozmów o dalszym finansowaniu mikrointerwencji i rozwoju miejsc.

**5. Wprowadzaj zmiany**

Po podsumowaniu i zebraniu uwag nie bój się wdrażać ulepszeń, zmian, sprawdzać nowych pomysłów.

## Rozwój rozwiązania po rozliczeniu grantu

### Etap 04 Upowszechnianie

#### 1. Przekazanie informacji do wydziałów w gminie

Różne wydziały mogą realizować projekty inwestycyjne, czy konsultacje społeczne, dlatego warto rozpowszechniać informacje o posiadaniu gry i kompetencji do sprawnego jej przeprowadzenia. Nie zatrzymuj gry dla siebie i wyślij taką informację do innych wydziałów lub instytucji, abyście mogli wspólnie działać na rzecz gminy.

#### 2. Utrwalaj efekty i buduj długofalową współpracę

Zorganizuj spotkania podsumowujące z Zarządcami przestrzeni oraz partnerami projektów, aby omówić dotychczasowe osiągnięcia i plany na przyszłość. Zapewnij ciągłość działań poprzez zaplanowanie kolejnych warsztatów.

#### 3. Rozszerz działalność na nowe obszary

Zidentyfikuj nowe dzielnice, szkoły, świetlice, w których innowacja mogłaby być wdrożona. Przygotuj plan działań na nowych obszarach, uwzględniając specyfikę lokalnych społeczności. Ustal budżet na wdrażanie kolejnych mikrointerwencji. Warto tu myśleć szerzej i rozważać możliwości pozyskania środków z innych źródeł, np. kiermaszy, zbiórek, budżetu rady rodziców, budżetu obywatelskiego, itp.

#### 4. Pozyskaj nowych partnerów

Zidentyfikuj potencjalnych nowych partnerów, którzy mogliby być zainteresowani wdrożeniem innowacji. Przedstaw im rezultaty dotychczasowych działań, aby zachęcić do współpracy, zaproponuj im korzyści, jakie mogą odnieść dzięki udziałowi w projekcie (np. poprawa wizerunku, zaangażowanie społeczności lokalnej). Możesz rozmawiać ze spółdzielniami i inwestorami prywatnymi, w tym deweloperami.

## 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 zaangażowania dzieci i młodzieży	Stwórz atrakcyjną kampanię rekrutacyjną skierowaną bezpośrednio do dzieci, wykorzystując media społecznościowe, plakaty w szkołach i świetlicach, a także krótkie filmy prezentujące grę. Jednak nie ograniczaj się do dzieci i docieraj także do dorosłych, którzy mogą zachęcić dzieci. Współpracuj też z samorządami szkolnymi, Młodzieżowymi Radami Miasta, harcerzami lub lokalnymi liderami, którzy mogą zachęcić rówieśników do udziału.
Brak dotychczasowych doświadczeń w kontaktach z grupami dzieci i młodzieży	Wykorzystaj organizacje, które skupiają wokół siebie swoje społeczności, np. NGO, szkoły, koła parafialne, społeczności sąsiedzkie i młodzieżowe obecne w mediach społecznościowych.
Brak zgody administratora terenu, na którym planuje się wykonać grę	W pierwszej kolejności skup się na obszarach należących do gminy lub jej jednostek. To pozwoli na większą kontrolę nad wdrażanymi zmianami.

<b>Bariera</b>	<b>Sposób poradzenia sobie z nią</b>
	<p>W przypadku współpracy z deweloperem czy spółdzielnią warto rozpocząć współpracę od przedstawienia korzyści dla właściciela terenu, wytłumaczyć, na czym polega gra, omówić efekty zrealizowanych już mikrointerwencji (np. przy pomocy zdjęć), a co najważniejsze pokazać, jak użytkownicy korzystają z poprawionych przestrzeni oraz omówić, w jaki sposób to podniosło atrakcyjność miejsca.</p>
Brak zaangażowania w utrzymanie zmian w przestrzeni po realizacji gry	<p>Na etapie decyzji warto szczegółowo omówić konieczność późniejszego utrzymania efektów mikrointerwencji, co pozwoli uniknąć późniejszych konfliktów i niedopowiedzeń z partnerami. Być może w utrzymanie części rozwiązań można zaangażować uczestników gry, aby utrzymać społeczność, która stworzyła się podczas zabawy.</p>

## 5. Harmonogram prac

Zadanie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>Etap 01 Przygotowanie</b>												
1. Pozyskanie zgody administratora terenu na działanie												
2. Rekrutacja animatorów												
3. Pobranie i wydrukowanie materiałów potrzebnych do gry												
4. Ustalenie wysokości środków na jedną mikrointerwencję												
5. Zaplanowanie harmonogramu												
6. Przeprowadzenie rekrutacji												
7. Przygotowanie i przeprowadzenie szkolenia dla animatorów												

- szacunkowy czas etapu

- optymalny czas

- margines czasowy

Zadanie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>Etap 2: Uruchomienie</b>				■								
1. Stworzenie społeczności animatorów				■								
2. Przeprowadzenie pierwszej rozgrywki w wybranej instytucji				■	■							
3. Realizacja mikrointerwencji				■	■							
4. Odebranie sprawozdania z przeprowadzonej gry				■	■							
5. Realizacja kolejnych gier i mikrointerwencji					■							

■ - 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
<b>zakres podstawowy</b>						
<b>1.1 Animatorzy</b> 20 h na jedną mikrointerwencję (3 spotkania x 3 h + przygotowanie, logistyka, dokumentowanie i raportowanie)	godzina pracy	20	70	150	1 400	3 000
<b>suma kosztów podstawowych</b>					<b>1 600</b>	<b>3 000</b>
<b>zakres poszerzony (koszty opcjonalne)</b>						
<b>1.2 Trener szkolący animatorów</b> (1 szkolenie x 4 godziny)	godzina pracy	4	150	350	600	1 400
<b>1.3 Specjalista ds. rekrutacji</b> 0,25 etatu	miesiąc	4	1 450	1 750	5 800	7 000
<b>suma kosztów opcjonalnych</b>					<b>7 000</b>	<b>13 000</b>

więcej na następnej stronie ↓

<b>2. Narzędzia, urządzenia i zakupy bezpośrednio związane z wdrożeniem</b>						
pozycja	jednostka	liczba	cena od	cena do	koszt od	koszt do
<b>zakres podstawowy</b>						
<b>2.1 Druk instrukcji i kart do gry</b>	komplet	1	800	1 700	800	1 700
<b>2.2 Przybory do pisanja i rysowania</b> (jeden zestaw: 20 mazaków, 20 kredek)	zestaw	1	80	120	80	120
<b>2.3 Papier</b> (blok rysunkowy A3)	sztuki	1	25	40	25	40
<b>2.4 Zakup elementów do wprowadzenia zmiany w przestrzeni np. sadzonki, budki dla ptaków, owadów itd.</b>	zestaw	1	500	1 500	500	1 500
<b>2.5 Narzędzia ogrodnicze lub do majsterkowania</b> (3 zestawy podstawowych narzędzi: 4xpędzel, motyczka, młotek, kuweta malarska, grabki podręczne; 15x rękawiczki ogrodowe dla dzieci)	zestaw	1	200	350	200	350
<b>suma kosztów podstawowych</b>					<b>1 605</b>	<b>3 710</b>

	zakres poszerzony (koszty opcjonalne)					
<b>2.16 Poczęstunek na szkoleniu</b> (woda, ciastka, herbata dla jednej grupy warsztatowej – 19 osób x stawka zgodnie z Zestawieniem standardu i cen rynkowych dla programu FERS)	osoba	19	33	33	627	627
<b>suma kosztów opcjonalnych</b>					<b>627</b>	<b>627</b>
<b>łącznie koszt (zakres podstawowy)</b>					<b>3 005</b>	<b>6 710</b>
<b>łącznie koszt – zakres poszerzony (koszty podstawowe + opcjonalne)</b>					<b>10 032</b>	<b>15 737</b>

Jak wspomniano na stronie 17. grę można z łatwością wdrożyć poza grantem w ramach własnych zasobów (np. z udziałem nauczycieli wybranej szkoły, którzy odpowiednio wcześniej zapoznają się z instrukcją rozgrywki). W takiej sytuacji minimalny koszt przeprowadzenia rozgrywki to ok. 250 zł. Jest to koszt wydruku kart do gry.

# 03

## Lista załączników i źródła



# 1. Lista załączników

Wdrożenie innowacji wspierają materiały dodatkowe, które można pobrać ze strony [www.innowacjewsamorzadzie.pl](http://www.innowacjewsamorzadzie.pl)

## 1. Instrukcja obsługi gry

Spis zasad gry, które porządkują działania i wyznaczają ich kierunek. Narzędzie pracy dla animatora.

## 2. Zestaw Kart

Dziewięć zestawów kart, które są podstawowym elementem gry:

- a. Karty Mistrza Gry
- b. Karty Plemion
- c. Karty Imion
- d. Karty Misji Plemienia Zielone Walenie
- e. Karty Misji Plemienia Świdrujące Oko
- f. Karty Misji Plemienia Ogniste Bumerangi
- g. Karty Babushek Plemienia Zielone Walenie
- h. Karty Babushek Plemienia Świdrujące Oko
- i. Karty Babushek Plemienia Ogniste Bumerangi

## 3. Kreatywna ankieta dla dzieci

Ankieta pozwala w atrakcyjny dla dzieci sposób monitorować ich zadowolenie z gry oraz zbierać informacje zwrotne.

## 4. Publikacja instruktażowa „Bunja – Kraina Możliwości. Placemaking challenge dla dzieci i młodzieży – gra”

Publikacja została napisana przez autorów innowacji i pozwala na poznanie szerszego kontaktu gry oraz jej założeń.

# 2. Źródła

1. Zdjęcia pochodzą z serwisu Freepik, [www.freepik.com](http://www.freepik.com).
2. Ikony pochodzą z serwisu Flaticon, [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com).

