



Europejski Dzień e-Aktywności Obywatelskiej

Przełącz swoją opinię Unii Europejskiej!

Scenariusz warsztatu

Autorzy: Olga Napiontek, Piotr Sienkiewicz



Projekt dofinansowany w ramach programu Europa dla Obywateli Unii Europejskiej



Warsztat odbywa się w Europejskim Dniu e-Aktywności Obywatelskiej, który jest organizowany po raz pierwszy zarówno w Polsce, jak i w 11 innych krajach Unii Europejskiej (UE), pod hasłem przewodnim „Przekaż swoją opinię Unii Europejskiej”. Celem wydarzenia jest zachęcanie mieszkańców Unii Europejskiej do zainteresowania się tym, co ważnego dzieje się w UE, jakie decyzje są planowane i podejmowane oraz do wyrażania swojej opinii na temat codziennego życia w UE.

Warsztat jest częścią projektu E-UROPA - „Wspieranie e-Aktywności Obywatelskiej w Unii Europejskiej” - finansowanego ze środków Programu Europa dla Obywateli Unii Europejskiej i koordynowanego przez ogólnoeuropejskie stowarzyszenie Telecentre Europe, którego członkiem jest Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego. Scenariusz warsztatu został przygotowany przez Fundację Civis Polonus.

Uczestnicy warsztatu:

- dowiedzą się, że ich głos w UE jest ważny,
- poznają narzędzia internetowe, które pozwalają im na śledzenie aktualnych wydarzeń w UE, zdobywanie informacji o tym, co instytucje UE mogą zrobić w ważnych dla nich sprawach,
- wypróbują te narzędzia zadając pytania europarlamentarzystom, urzędnikom unijnym, popierając petycje i inicjatywy obywatelskie.

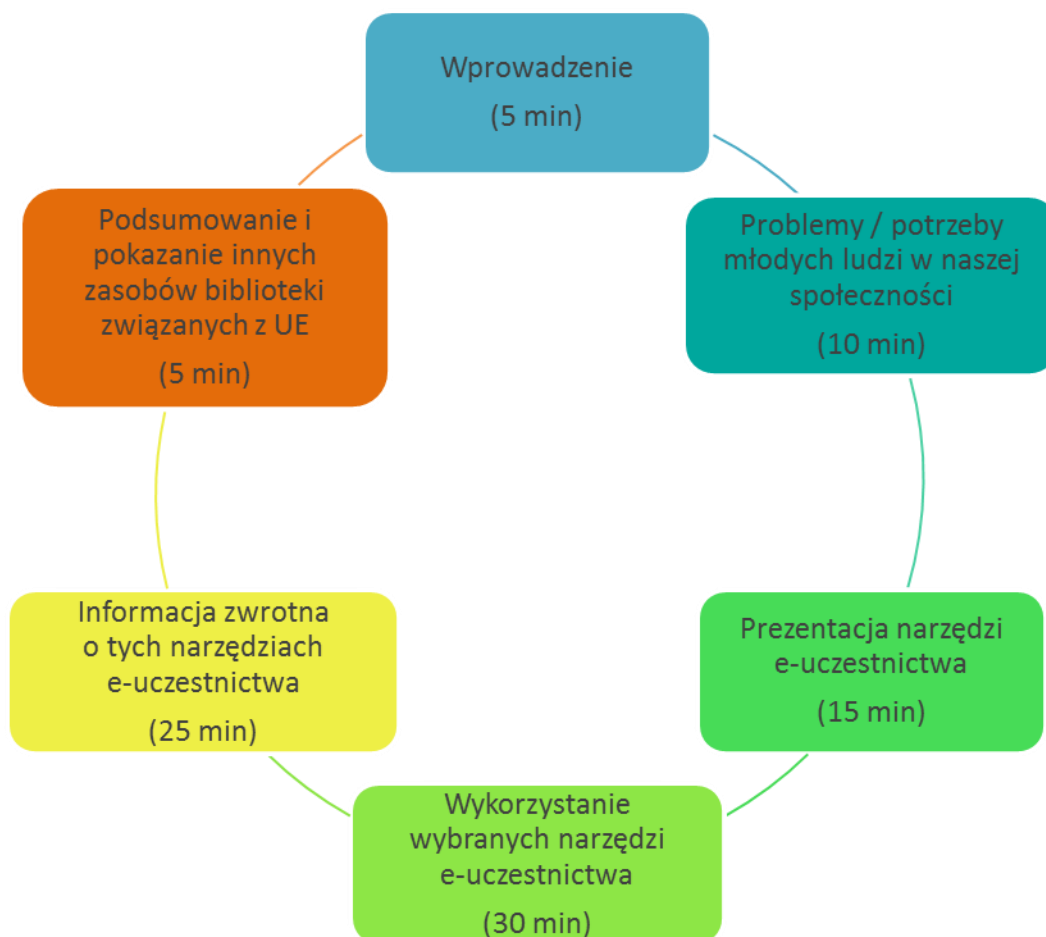
Podstawowe informacje o warsztacie:

- za prowadzenie warsztatu odpowiedzialny jest organizator,
- do poprowadzenia warsztatu nie jest wymagana żadna wiedza specjalistyczna!
- FRSI dostarcza scenariusz spotkania, prezentację ułatwiającą jego prowadzenie, materiały informacyjne dla prowadzącego oraz materiały do wydrukowania dla uczestników.
- przed spotkaniem organizator powinien wydrukować materiały dla uczestników oraz zapewnić miejsce do spisania pomysłów – flipchart/tablica,
- warsztat trwa 90 minut,
- liczba uczestników: 8-25,
- miejsce: biblioteka publiczna, szkoła, dom kultury (w zależności od możliwości lokalowych i technicznych),
- potrzebne materiały: WIFI; komputery (ew. tablety lub telefony komórkowe/smartfony uczestników); rzutnik; duży papier/tablica/flipchart do spisania pomysłów; markery; małe karteczki; kartki A4 do notowania; długopisy.

SCENARIUSZ został przygotowany jako narzędzie pomocnicze dla organizatorów spotkań. Przed spotkaniem należy się z nim zapoznać i w razie potrzeby dostosować do własnych preferencji.

PREZENTACJE stanowią uzupełnienie scenariusza warsztatów (do pobrania w załączniku). Zostały przygotowane jako pomoc dla prowadzącego warsztat i umożliwiają przejście przez wszystkie elementy warsztatu. Główną prezentacją jest prezentacja „E-aktywność obywatelska_prezentacja do prowadzenia warsztatu”, natomiast narzędzia e-aktywności są zaprezentowane w prezentacji „Narzędzia e-aktywności obywatelskiej”.

Przebieg spotkania:



Krok 1: Wprowadzenie/ powitanie przez bibliotekarza (5 min)

Osoba prowadząca wita uczestników oraz przekazuje krótką informację o projekcie i warsztacie:

- dlaczego warsztat jest ważny,
- warsztat jest częścią ogólnoeuropejskiego przedsięwzięcia,
- jaki będzie jego przebieg.

Z doświadczenia wiemy, że powitanie dość często przedłuża się, powodując, że już na początku spotkania pojawia się opóźnienie, dlatego sprawnie odczytajcie pierwsze slajdy i przejdźcie do działania!

Potrzebne materiały: rzutnik, prezentacja

Krok 2: Problemy/ potrzeby młodych ludzi w naszej społeczności (10 min)

Wstęp prowadzącego: celem tej części warsztatu jest refleksja i wskazanie najważniejszych problemów młodych ludzi w waszej miejscowości. Wyliczymy je, a następnie wybierzemy jeden problem, który spróbujemy złagodzić dzięki zaangażowaniu na poziomie europejskim. Wybierzemy problem ważny, wskazywany często przez uczestników, a jednocześnie należący do domeny spraw unijnych.

Polecenie prowadzącego:

1. Każdy uczestnik pisze na kartce jeden najważniejszy problem, z jakim borykają się młodzi ludzie w ich miejscowości.
2. Prowadzący prosi o odczytanie tych problemów przez uczestników i zapisuje je na flipczarcie/ tablicy. Powstaje lista.
3. Następnie każdy uczestnik ma 2 głosy – zaznacza kreskę przy tym zapisanym problemie, który uważa za ważny. W efekcie powstaje ranking problemów. Prowadzący zlicza głosy i wskazuje na problem z największą liczbą głosów. **Uwaga:** zależy nam na tym by był to problem, który należy również do polityki UE (rynek pracy, edukacja, kultura, prawa konsumenckie, zdrowie, podróże). Jeśli najpopularniejszy problem nie dotyczy żadnego z wymienionych obszarów, poproś uczestników o to, by zająć się tym mniej popularnym, ale jednak z zakresu kompetencji UE.
4. Prowadzący odczytuje ten problem i zaprasza młodych ludzi do interwencji w sprawie jego rozwiązania dzięki udziałowi w europejskim życiu publicznym.
5. Prowadzący wyświetla filmik o przykładowych możliwościach, jakie daje UE w kwestii złagodzenia tego problemu (proszę wybrać tylko ten, który dotyka wskazanego przez młodzież problemu).

Zachęcamy prowadzących do zapoznania się z materiałem informacyjnym o tym, jakie działania podejmuje UE na rzecz młodzieży w obszarach: rynek pracy, edukacja, kultura, zdrowie.

Potrzebne materiały: małe karteczki, duży arkusz papieru/ flipchart, markery

Krok 3: Prezentacja narzędzi e-partycypacji (15 min)

Przedstaw uczestnikom najpopularniejsze narzędzia uczestnictwa w życiu UE. Opisz je wskazując, jakiego typu oddziaływanie można dzięki nim uzyskać. Wyświetl odpowiedni fragment prezentacji, dotyczący narzędzi e-partycypacji.

Przedstawione zostaną następujące narzędzia:

- a. Składanie i podpisywanie petycji do Parlamentu Europejskiego za pomocą Portalu Petycji: <http://www.petiport.europarl.europa.eu/petitions/pl/petition/search-by-keywords/getContextPage/main?page=4>
- b. Kontakt z europołami poprzez serwis Twitter albo Facebook!
- c. Skarga do SOLVIT <http://europa.eu/solvit>
- d. Uczestnictwo młodzieży w dialogu usystematyzowanym (zorganizowanym) – możliwość wpływu na politykę młodzieżową UE: http://europa.eu/youth/sd_pl
- e. Europejski Portal Młodzieżowy – możliwość zadawania pytań: http://europa.eu/youth/ask-a-question_pl?country=76
- f. Eurodesk (portal młodzieżowy, unijny) możliwość zadawania pytań, dotyczących spraw młodych ludzi: <http://www.eurodesk.pl/zapytaj>
- g. Zabieranie głosu w sprawach unijnych dzięki portalowi Your Voice (Twój Głos) <http://ec.europa.eu/yourvoice>: udział w konsultacjach otwartych, zabieranie głosu w dyskusjach europejskich na różnego typu portalach społecznościach.
- h. Inicjowanie/popieranie inicjatyw obywatelskich: <http://ec.europa.eu/citizens-initiative/public/welcome>

Zachęcamy prowadzących do zapoznania się z materiałem informacyjnym o tym, czemu służą i w jaki sposób działają powyższe narzędzia.

Uwaga: Ta część nie może zająć więcej niż 15 minut! Zachęcamy prowadzących do wcześniejszego przećwiczenia jej sobie i w razie czego mniej szczegółowego omawiania ww. narzędzi.

Potrzebne materiały: komputer, rzutnik, prezentacja „Narzędzia e-aktywności obywatelskiej”

Krok 4: Powiedzmy o naszym problemie! Wykorzystanie wybranych narzędzi e-partycypacji (30 min)

Podziel uczestników na grupy 3-4 osobowe. W zależności od liczby uczestników, powstanie różna liczba grup. **Uwaga:** najważniejsze narzędzia e-aktywności obywatelskiej (e-partycypacji), które powinny być omówione, zawierają zadania dla grup: 1, 2, 3, 4, 5. Prosimy o przydzielenie ich grupom.

Następnie poproś uczestników, żeby użyli przedstawionych wyżej narzędzi do interwencji w sprawie problemu młodych ludzi, który zidentyfikowali jako ważny.

Uwaga: Każdej grupie przekaż Kartę Pracy, zawartą w „materiały do wydrukowania dla uczniów”.

Grupa 1: Składanie petycji do Parlamentu Europejskiego za pomocą Portalu Petycji. Zadaniem tej grupy jest napisanie i złożenie petycji do PE. [Karta pracy dla uczestników](#)

Grupa 2: Kontakt z europosem poprzez serwis Twitter albo Facebook. Zadaniem tej grupy jest odnalezienie i napisanie do europośła z ich okręgu wiadomości na Facebooku, dotyczącej problemu młodych ludzi. Uczestnicy zastanawiają się, w jaki sposób zwiększyć widoczność tego wpisu, np. udostępniają go swoim znajomym, zapraszają swoich znajomych do polubienia profilu tego europośła. [Karta pracy dla uczestników](#)

Grupa 3: Zadaniem tej grupy jest przejrzeć aktualne i planowane konsultacje, prowadzone przez instytucje UE. Uczestnicy sprawdzają, czy któraś z nich dotyczy podobnego problemu. Jeśli tak, to zapoznają się z tymi konsultacjami: <http://ec.europa.eu/yourvoice>. [Karta pracy dla uczestników](#)

Grupa 4: Członkowie tej grupy przeglądają aktualnie prowadzone dyskusje na różnych portalach społecznościach, szukając takich, które zbliżone są do ich problemu. Przeglądają blogi, profile na FB, prowadzone przez indywidualne osoby lub instytucje. Jeśli znajdą podobny, zachęceni są przez prowadzącego do polubienia go i zaproszenia swoich znajomych <http://ec.europa.eu/yourvoice>, [Karta pracy dla uczestników](#)

Grupa 5: Zadaniem grupy jest przejrzeć złożonych petycji i zgłoszonych inicjatyw. Uczestnicy proszeni są o poparcie przynajmniej jednej petycji i jednej inicjatywy najbardziej zbliżonej tematycznie do problemu młodych ludzi z ich miejscowości. <http://ec.europa.eu/citizens-initiative> oraz portal petycji. [Karta pracy dla uczestników](#)

Grupa 6: Uczestnicy zadają pytania dotyczące wybranego problemu na portalu Eurodesk: <http://www.eurodesk.pl/zapytaj>. [Karta pracy dla uczestników](#)

Grupa 7: Członkowie tej grupy zadają pytanie na Europejskim Portalu Młodzieżowym UE: http://europa.eu/youth/ask-a-question_pl?country=76. [Karta pracy dla uczestników](#)

Grupa 8: Członkowie tej grupy biorą udział w dialogi usystematyzowanym (zorganizowanym) w sprawie większego wpływu młodych ludzi na ich sprawy: http://europa.eu/youth/sd_pl [Uwaga: to pokazuje niewykorzystane możliwości polskiej młodzieży, bo się nie wypowiedzieli] [Karta pracy dla uczestników](#)

Każdy członek każdej z grup w trakcie realizacji zadania proszony jest o wypełnienie ankiety, dotyczącej przydatności narzędzia e-aktywności obywatelskiej, które wypróbowali.

W trakcie pracy grupowej bądź dostępny dla uczestników. Przechadzaj się po sali dyskretnie wspierając uczestników, a także pomagając im, gdy tego potrzebują.

Potrzebne materiały: komputery (ew. tablety lub telefony komórkowe uczestników), kartki A4, długopisy, ankiety

Krok 5: Informacja zwrotna o wypróbowanych narzędziach e-uczestnictwa (25 min)

Celem tej części jest refleksja i ocena wypróbowanych narzędzi.

Uczestnicy siadają razem, najlepiej w kręgu. Przedstawiciel każdej grupy opowiada o tym, co zrobili. Po wypowiedzi każdej z grup prowadzący zadaje uczestnikom pytania:

- Co im się podoba w tym narzędziu?
- Co według nich warto zmienić/co im się nie podoba?

W międzyczasie każdy z uczestników wypełnia samodzielnie ankietę opinii nt. narzędzia [w załączniku].

[Bibliotekarz nagrywa tę część albo spisuje wnioski/odpowiedzi dotyczące poszczególnych narzędzi.]

Krok 6: Podziękowanie za udział w warsztacie i pokazanie innych zasobów biblioteki związanych z UE (5 min)

Na zakończenie warsztatu podziękuj serdecznie za udział w nim. Jeśli w bibliotece dostępne są inne materiały dotyczące Unii Europejskiej albo aktywności obywatelskiej młodzieży, albo planowane są związane z tymi tematami wydarzenia, zaprezentuj je i zachęć do dalszego kontaktu z biblioteką.

O co jeszcze warto zadbać?

ZGODA NA WYKORZYSTANIE WIZERUNKU

Obowiązujące przepisy prawne (wynikające z „Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych”) nakładają na nas obowiązek zebrania od uczestników spotkania zgód na wykorzystanie ich wizerunków, w przypadku kiedy chcielibyśmy użyć przesłane zdjęcia w materiałach promocyjnych. Oznacza to, że aby móc opublikować zdjęcia ze spotkania np. w materiałach promujących projekt, na naszej stronie internetowej, na Facebooku czy w raporcie podsumowującym, musimy posiadać akceptację uczestników. W przypadku osób niepełnoletnich zgoda taka powinna być udzielona przez rodzica (lub prawnego opiekuna). Treść zgody jest dość obszerna, w sposób wyczerpujący opisuje sytuacje, w których zdjęcia będą mogły być użyte, a także wymienia dane wszystkich trzech partnerów. Przekazując zgody do podpisu dla rodziców uczestników, warto do formularza dodać informację o spotkaniu. Dzięki temu łatwiej będzie im zrozumieć cel spotkań i zasadność podpisania zgody.

ATMOSFERA SPOTKANIA I ARANŻACJA PRZESTRZENI

Krzesła powinny być ustawione w taki sposób, by uczestnicy siedzieli w miarę blisko siebie, widzieli się nawzajem i jednocześnie widzieli ekran (np. „w podkowę” lub „w koło”). W centrum, w miejscu dobrze widocznym dla wszystkich uczestników, powinien być ustawiony komputer (stacjonarny lub laptop) z dostępem do Internetu, podłączony do rzutnika multimedialnego, dużego monitora lub telewizora i głośników. Komputer powinna obsługiwać osoba prowadząca spotkanie lub wolontariusz.

Niezbędne będą także warunki do pracy w grupach: miejsca przy stanowiskach komputerowych; możliwość ustawienia krzeseł w mniejsze kręgi, przy których uczniowie będą wykonywać zadania grupowe. Młodym ludziom należy zapewnić swobodę zajęcia wygodnych miejsc na czas realizacji zadania grupowego.

MATERIAŁY DO WYDRUKOWANIA PRZED SPOTKANIEM

- Polecenia dla grup, po jednym egzemplarzu dla grupy
- Ankiety, po jednym egzemplarzu dla każdego uczestnika
- Formularze zgody na wykorzystanie wizerunku dla każdego uczestnika
- Lista obecności

PO SPOTKANIU PROSIMY O:

- Odesłanie listy obecności, pocztą, na adres: Elżbieta Dydak / Mariusz Boguszewski, Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, ul. Puławska 14, 02-512 Warszawa

- Odesłanie wypełnionych ankiet (jak wyżej)
- Przesłanie nagrania Kroku 5: Informacja zwrotna o wypróbowanych narzędziach e-Aktywności Obywatelskiej (jeśli zostało nagrane)
- Wypełnienie krótkiej ankiety on-line nt. przebiegu spotkania, do której link podamy w terminie późniejszym.

Powodzenia!

