

5 września 2014



Grali w Radę, dali radę!

Przez 10 miesięcy poznawali, czym są Młodzieżowe Rady, realizowali zadania aktywizujące społeczność, w której żyją, wychodzili z autorskimi inicjatywami do mieszkańców, zdobywali nową wiedzę i umiejętności. Dziś w Kielcach młodzi uczestnicy projektu „Gramy w Radę, damy radę” podsumowali jego efekty i odebrali symboliczne odznaki. Przedsięwzięciu patronował marszałek województwa Adam Jarubas.

We wrześniu 2013 roku w 30 gminach w Polsce wdrożono grę symulacyjną pod tytułem „Grazy w Radę, damy radę”. Została przygotowana jako innowacyjny program edukacji i aktywizacji obywatelskiej młodzieży, skierowany do gmin wiejskich, miejsko-wiejskich i miejskich do 30 tysięcy mieszkańców. Program realizowany był w trzech województwach: warmińsko-mazurskim, podlaskim i świętokrzyskim, a współfinansowała go Szwajcaria w ramach szwajcarskiego programu współpracy z nowymi krajami członkowskimi Unii Europejskiej. Głównym przesłaniem programu było przekonanie lokalnych władz samorządowych, że młodzież to grupa z ogromnym potencjałem, która jednak potrzebuje mądrego wsparcia dorosłych, aby potencjał ukierunkować i wzmacniać.

- Ogromnie się cieszę, że aż dziesięć świętokrzyskich gmin stwierdziło, że młodzież jest dla nich ważna. Że warto im poświęcić czas, warto pokazać, że istnieje życie poza szkołą. Bo poza szkołą młodzież jest zupełnie inna. W działaniach na rzecz młodzieży chodzi o to, by ta była bardziej pewna siebie, by uwierzyła w siebie i swoje możliwości, w swoje środowisko i nabrała dumy z tego, że pochodzi z małej miejscowości. Młodzież się niesamowicie rozwija, kiedy się jej pokaże, że można, ale potrzebuje wsparcia i potrzebuje poczucia, że jest doceniana - podkreśla **Barbara Zamożniewicz**, Rzecznik Młodzieży przy UMWS.

Dziś w Wojewódzkiej Bibliotece Publicznej w Kielcach odbyła się konferencja podsumowująca efekty projektu. Wzięli w niej udział przedstawiciele gmin, w których był realizowany, regionalni koordynatorzy oraz opiekunowie młodzieży i członkowie trzech zwycięskich świętokrzyskich drużyn z Pacanowa, Rytwian i Obrazowa. Oprócz nich w projekcie uczestniczyły również drużyny z Włoszczowy, Samborca, Morawicy, Dwikóz, Połańca, Staszowa i Bielin. Młodzież przeprowadzała w swoim środowisku badania oczekiwań społecznych wobec Młodzieżowych Rad, opiniowała akty prawne, spotykała się z lokalnymi władzami, przeprowadzała wywiady. Efektem w niektórych gminach były deklaracje w sprawie dalszych rozmów zmierzających do powołania Rad Młodzieżowych w ich miejscowościach.

Materialnym efektem projektu jest obywatelska gra symulacyjna dla młodzieży uczącej się w gimnazjach i szkołach średnich, dzięki której zdobywa ona wiedzę, kompetencje i doświadczenie samorządności w działających lokalnie zespołach młodzieżowych. Jest to skrócona wersja gry prowadzonej w 30 gminach w Polsce w ramach projektu o tym samym tytule. To gotowy program edukacyjny, który mogą wykorzystać samorządy, szkoły, ośrodki kultury, organizacje pozarządowe. Autorzy podkreślają, że aby zagrać potrzeba kilku elementów: aprobaty lokalnych władz, decyzji szkoły lub innej instytucji, która podejmie się rekrutacji młodzieży i zapewni jej opiekuna, materiałów instruktarzowych, które znajdują się

na specjalnej platformie internetowej oraz co najważniejsze - młodzieży. Jedną drużynę buduje od 10 do 15 osób. Warunkiem koniecznym jest powstanie przynajmniej dwóch drużyn. Gra trwa 5 miesięcy. W tym czasie drużyny mają do wykonania 6 zadań. - Grę oddajemy w ręce wójtów, burmistrzów i radnych, dyrektorów szkół i nauczycieli, pedagogów i animatorów. Zapraszamy, aby stała się częścią lokalnych strategii rozwoju, planów pracy szkół, ośrodków kultury i organizacji pozarządowych - mówi **Aleksandra Lemańska** z Fundacji Polski Portal Edukacyjny Interkl@sa, Lidera Projektu.



