

Scenariusz warsztatów edukacyjnych „Samoorganizujemy się!”

OSOBY UCZESTNICZĄCE:

młodzież w wieku 12-18 lat

(Wiek nie wpływa na formę i strukturę ćwiczeń. Istotne jest dopasowanie języka do wieku i możliwości poznawczych grupy.)

CELE:

Osoby uczestniczące:

- ćwiczą umiejętności kooperacyjne poprzez grę „Samoorganizujemy się!”
- poznają historię rozwoju polskiej spółdzielczości
- zyskują gotowość do podejmowania aktywności społecznej w najbliższym otoczeniu

METODY:

- Burza mózgów, gra symulacyjna, dyskusja, praca w parach, praca z materiałem graficzno-historycznym, głosowanie kropkami

CZAS: 2 h +10 min przerwy pomiędzy modułami

MATERIAŁY: gra „Samoorganizujemy się!”, wstęp historyczny zamieszczony w instrukcji do gry (materiał merytoryczny dla prowadzącego); flipcharty/tablica, markery, ewentualnie kartki typu post-it, długopisy

WSTĘP; 5-10 min.

Przywitaj uczestników spotkania. Przedstaw pokrótce plan warsztatu, który obejmuje przeprowadzenie gry „Samoorganizujemy się!” wraz z omówieniem oraz ćwiczenia poświęcone historii polskiej spółdzielczości i współczesnym możliwościom wpływania młodych ludzi na swoje najbliższe otoczenie.

Przeprowadź krótkie wprowadzenie do gry „Samoorganizujemy się!”. Jako, że gra opowiada o historii pierwszych spółdzielni zakładanych na ziemiach polskich, zaproś uczestników do krótkiego ćwiczenia, które pozwoli wyjaśnić znaczenie słowa „spółdzielczość”.

Na tablicy/flipcharcie zapisz wielkimi literami słowo SPÓŁDZIELCZOŚĆ. Zaproś uczestników do „burzy mózgów” – niech podadzą możliwie wiele własnych skojarzeń z tym słowem. Zbieraj odpowiedzi, zapisuj je na tablicy/flipcharcie wokół słowa SPÓŁDZIELCZOŚĆ. Możesz również rozdać każdemu uczestnikowi karteczkę typu post-it i poprosić, aby na niej każdy zapisał swoje skojarzenia i przykleił do tablicy/flipcharta. Kolejna możliwość to zaproszenie uczestników do odnalezienia synonimów słowa SPÓŁDZIELCZOŚĆ (korzystając z telefonów z dostępem do Internetu). Oto kilka przykładów: kooperacja, koprodukcja, współdziałanie, współgranie, współpraca, samoorganizacja, samopomoc.

Odnieś się do propozycji przedstawionych przez uczestników, podsumuj je. Dopiero po części burzy mózgów wprowadź słownikową definicję. Według Słownika Języka Polskiego SPÓŁCZELCZOŚĆ to:

*Ruch społeczno-gospodarczy organizujący
stowarzyszenia prowadzące własne przedsiębiorstwa.¹*

Sprawdź, czy uczestnicy rozumieją tę definicję. Wspólnie poszukajcie zbieżności i połączeń pomiędzy skojarzeniami/synonimami zaproponowanymi przez grupę a definicją słownikową.

GRA „SAMOORGANIZUJMY SIĘ!”; ok. 50 min.

Teraz możesz zaprosić uczestników do gry! Rozłóż przed uczestnikami zawartość pudełka „Samoorganizujmy się!”. Przedstaw cele i zasady gry. Zadaniem graczy będzie wcielenie się w rolę kierownika jednej z polskich spółdzielni przełomu XIX i XX wieku i prowadzenie jej przez kolejne lata (etapy gry). Cele gry uczestnicy osiągają m.in. poprzez współpracę z innymi spółdzielniami.

Pamiętaj, aby wcześniej zapoznać się z instrukcją gry. Samo omówienie i wyjaśnianie zasad może zająć trochę czasu. Cała rozgrywka, złożona z trzech etapów, zajmuje ok. 40 min.

PRZERWA; 10 min.

Daj uczestnikom chwilę przerwy (ok. 10 min). Pozwoli ona graczom ochłonąć emocjonalnie po rozgrywce, nabrać gotowości do fazy omówienia i refleksji po doświadczeniu.

OMÓWIENIE DOŚWIADCZENIA (GRY); 10-15 min.

Zaproś graczy do wspólnego omówienia doświadczenia gry. Zebranie refleksji po grze z jednej strony pomoże uczestnikom dostrzec i „nazwać” własne spostrzeżenia i obserwacje, z drugiej pozwoli domknąć proces gry i ułatwi przejście do ćwiczeń merytorycznych.

Zapytaj uczestników:

- Jak są Wasze pierwsze wrażenia po grze? Jak się czujecie?
- Co było dla łatwe, a co stanowiło wyzwanie?
- Na czym koncentrowaliście się w procesie gry (na rozwoju produkcji swojej spółdzielni, na gromadzeniu środków finansowych, na realizacji celów gry)?
- Czy w czasie gry doświadczyliście współpracy? Na czym ona polegała (np. realizacja wspólnych projektów z innymi graczami?)

¹ <https://sjp.pl/sp%C3%B3%C5%82dzielczo%C5%9B%C4%87>

- Podejmując współpracę musieliście „coś dać od siebie”. A co zyskiwaliście?
- Czy w czasie gry rywalizowaliście? Na czym polegała ta rywalizacja?
- Co według Was było istotniejsze w grze – rywalizacja czy współpraca?

Wysłuchaj wypowiedzi uczestników, poprowadź dyskusję, a następnie podsumuj w kilku słowach zebrane odpowiedzi.

SYSTEMATYZOWANIE WIEDZY; 25 min.

W tej części skup się na wsparciu uczestników w usystematyzowaniu wiedzy teoretycznej z zakresu historii polskiej spółdzielczości przełomu XIX i XX wieku.

Odnieść się do hasła „spółdzielczości”, które omawialiście na początku warsztatów. Powiedz, że teraz popatrzycie na nie poprzez pryzmat historii Polski.

Zapytaj o karty spółdzielni, które każdy z graczy rozwijał w czasie gry (możesz rozłożyć je na stole przed uczestnikami):

- W jakich miejscowościach powstawały spółdzielnie i organizacje samopomocowe?
- Jaki charakter miały „Wasze” spółdzielnie w czasie gry? Czym się zajmowały?

Zbierz odpowiedzi uczestników. Możesz je zapisywać hasłowo na tablicy/flipcharcie.

Po tej części rozłóż przed uczestnikami (na stole lub podłodze) wszystkie karty gry. Opowiedz graczom, co znajdują na kartach poszczególnych kolorów:

niebieskie i czerwone - opisują życie i pracę członków spółdzielni, pracujących dla dobra wspólnego;

żółte - opisują postaci ważne dla rozwoju polskiej spółdzielczości;

zielone - opisują budynki wznoszone przez spółdzielnie, które wzmacniały ducha polskich spółdzielców i poprawiały ich komfort życia;

pomarańczowe – opisują drobne i większe sukcesy polskiej spółdzielczości.

Poproś uczestników, żeby każdy z nich dobrał sobie po jednej karcie każdego koloru i zapoznał się z ich treścią. Następnie poproś, aby uczestnicy dobrali się w pary i opowiedzieli swojemu partnerowi/ partnerce, czego dowiedzieli się z kart/ jakie nowe informacje zdobyli.

Po zakończeniu rozmów w parach zaproś wszystkich uczestników do dyskusji podsumowującej na forum, która pomoże wyciągnąć syntetyczne informacje opisujące rozwój polskiej spółdzielczości i ruchów samopomocowych na przełomie XIX i XX wieku.

Zapytaj uczestników:

- Co było dla Was interesujące/nowe/ zaskakujące?
- Jakie postaci historyczne/spółdzielnie/wydarzenia opisane na kartach zwróciły Waszą uwagę?

- Jak w kontekście przeczytanych informacji oceniacie spółdzielczość w Polsce na przełomie XIX i XX wieku? Czy była rozwinięta? Dlaczego?
- Jak myślicie, jakie główne cele spełniała spółdzielczość i tworzenie organizacji samopomocowych? Jakie korzyści przynosiła?

Wysłuchaj wypowiedzi uczestników, moderuj dyskusję. Finalnie możesz podsumować i uzupełnić to, co już zostało powiedziane, wymieniając główne korzyści, które przynosiło tworzenie spółdzielni i towarzystw samopomocowych, np. **rozwój rolnictwa i poprawę życia na wsi, podnoszenie poziomu edukacji, aktywizowanie środowisk chłopskich, kultywowanie polskości, postęp cywilizacyjny, wychowywanie aktywnych obywateli.**

Więcej informacji, które mogą być przydatne przy omówieniu merytorycznym historii polskiej spółdzielczości, znajdziesz we **wstępie do gry „Samoorganizujemy się!”**, zamieszczonym na początku instrukcji.

WSPÓŁCZESNE MOŻLIWOŚCI DZIAŁANIA W LOKALNYM ŚRODOWISKU; 20 min.

W ostatniej części warsztatu odnieś się do współczesności, do doświadczeń i obserwacji uczestników zaczerpniętych z ich życia codziennego. To jest też moment na wskazanie młodym ludziom możliwości działania i angażowania się w sprawy lokalne – swojej szkoły, osiedla, wsi, gminy itp.

Zaproś uczestników do porównania zdobytej wiedzy z obserwacjami współczesności. Zapytaj uczestników:

- Czy współcześnie obserwujecie wokół siebie przejawy kooperacji/ samoorganizacji/ współpracy i współdziałania na rzecz dobra wspólnego?
- Czy ludzie wokół się Was angażują w sprawy lokalne? Chcą coś wspólnie zmienić/zdziałać?
- Jeśli tak, z czego to wynika? Jeśli nie, z czego to wynika?
- Czy wy, działając wspólnie, moglibyście coś zmienić/poprawić w swoim najbliższym otoczeniu? Jak możecie to zrobić?

Wysłuchaj odpowiedzi uczestników, moderuj dyskusję. Podsumuj omówienie pytań, prezentując kilka możliwości, z których mogą skorzystać młodzi ludzie, chcąc angażować się w swoje najbliższe otoczenie.

Na tablicy lub flipcharcie zapisz wielkimi literami następujące propozycje: **samorząd uczniowski, współpraca z władzami samorządowymi, Młodzieżowa Rada Miasta/Gminy, współpraca z lokalnymi instytucjami kultury (np. biblioteka, dom kultury), współpraca z lokalnymi stowarzyszeniami i fundacjami.** Aby te propozycje były dla uczestników bardziej widoczne możesz wcześniej rozpisać/ wydrukować je na oddzielnych kartkach A4 i przykleić taśmą papierową/patafixem do tablicy lub ściany.

Omów z uczestnikami poszczególne drogi realizacji pomysłów młodych ludzi na zmiany i działania w lokalnym środowisku. Zapytaj, czy znali je wcześniej oraz czy dopisałiby inne możliwości do tej listy. W omówieniu pomocny będzie zamieszczony poniżej opis.

- **Samorząd uczniowski**

Według art. 85 Ustawy Prawo Oświatowe w każdej szkole działa samorząd uczniowski, do którego należą **wszyscy uczniowie**. Zatem każdy uczeń może korzystać z praw samorządu uczniowskiego, takich jak: *prawo do organizacji życia szkolnego, umożliwiające zachowanie właściwych proporcji między wysiłkiem szkolnym a możliwością rozwijania i zaspokajania własnych zainteresowań, prawo organizowania działalności kulturalnej, oświatowej, sportowej oraz rozrywkowej zgodnie z własnymi potrzebami i możliwościami organizacyjnymi w porozumieniu z dyrektorem*. Samorząd uczniowski może *podejmować działania z zakresu wolontariatu*. A co najważniejsze, członkowie samorządu uczniowskiego mogą *przedstawiać radzie szkoły lub placówki, radzie pedagogicznej oraz dyrektorowi wnioski i opinie we wszystkich sprawach szkoły*. To znaczy, że uczniowie mogą mieć bezpośredni wpływ na życie szkoły.

- **Współpraca z władzami samorządowymi (burmistrzem, wójtem, radnymi)**

Kontaktując się z przedstawicielami władz samorządowych i przedstawiając im swoje pomysły na zmiany i działania (a także rzeczowo je uzasadniając), młodzi ludzie mogą uzyskać poparcie burmistrza/wójta/radnych oraz wsparcie organizacyjne, promocyjne, finansowe lub rzeczowe.

- **Kontakt z Młodzieżowymi Radnymi Miasta/Gminy lub kandydowanie do Młodzieżowej Rady Miasta/Gminy.**

Młodzieżowa Rada Miasta/Gminy to dodatkowy organ samorządu terytorialnego, który działa w wielu miastach i gminach w Polsce. Należą do nich młodzi ludzie wybrani w demokratycznych wyborach, organizowanych najczęściej w społecznościach szkolnych. Zadaniem Młodzieżowych Rad Miasta/Gminy jest reprezentowanie głosu młodych w danej miejscowości/gminie, wskazywanie władzom samorządowym na potrzeby młodych ludzi, a także dopuszczenie udziału młodych ludzi do podejmowania decyzji w społecznościach lokalnych.

- **Współpraca z lokalnymi instytucjami kultury (np. biblioteka, dom kultury).**

Miejsca, takie jak biblioteka czy lokalny dom kultury to często pierwsi partnerzy w realizacji młodzieżowych inicjatyw. Mogą wesprzeć młodych ludzi udostępniając im swoją przestrzeń lub sprzęt do realizacji wydarzeń, przedsięwzięć itp. Pracownicy tych instytucji mogą również wesprzeć swoją wiedzą, doświadczeniem, czasem, kontaktami.

- **Współpraca z lokalnymi stowarzyszeniami i fundacjami.**

Być może w okolicy działa stowarzyszenie lub fundacja, zajmujące się animacją lokalnego życia społecznego, kulturalnego, edukacją, historią lokalną i tradycją. Współpracując z takimi organizacjami można również liczyć na wsparcie osobowe, merytoryczne, organizacyjne czy promocyjne.

Finalnie rozdaj uczestnikom markery i zaproś do „głosowania kropkami”. Każdy może postawić trzy kropki – po jednej kropce przy jednej, najbardziej wg nich interesującej propozycji działania młodych ludzi w lokalnym środowisku. Po głosowaniu policz kropki i wskaż, które pomysły zostały wybrane przed grupę, jako najciekawsze i najbardziej przydatne.

PODSUMOWANIE; 5 min.

Przypomnij skrótowo, co się wydarzyło. W ramach podsumowania zapytaj uczestników, co było dla nich najbardziej interesujące/ nowe/ angażująca/ zaskakujące.

Podziękuj młodzieży za udział w warsztacie.



Ten utwór dostępny jest licencji [Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie
w ramach programu „Patriotyzm Jutra”