

BOOOOM!

OMG!

WOW

Warto zdobyć Planetę A

PODRĘCZNIK DOBRYCH PRAKTYK



OBYWATELE PLANETY A



PROJEKT WSPÓLFINANSOWANY Z FUNDUSZY EOG W RAMACH PROGRAMU
OBYWATELE DLA DEMOKRACJI



REALIZATOR PROJEKTU

KATOWCIE 2016

SPIS TREŚCI

WSTĘP 2

ZADANIA PROJEKTOWE 3

WYJAZD SZKOLENIOWY 4

PRZYGOTOWANIA DO AKCJI - WARSZTATY Z ANIMATORAMI 6

AKCJE SPOŁECZNE - REALIZACJA 7

KONKURS NA AKCJĘ SPOŁECZNĄ 21

MŁODZIEŻOWY KLUB AKTYWNOŚCI OBYWATELSKIEJ 24

GRA PLANSZOWA „zrodzona” w KLUBIE 27

PROJEKTOWY „CZAR WSPOMNIENI” 30

NAJLEPSZE WSPOMNIENIA 30

PRZEŁOMOWE WYDARZENIE 31

„NIC DWA RAZY SIĘ NIE ZDARZA”, A JEDNAK... 32

ZAKOŃCZENIE 33

UWAGI MERYTORYCZNE 34

ANEKS 35



WSTĘP**Drogi Czytelniku!**

Czym jest projekt „Obywatele Planety A”? „Magiczne” słowo projekt według słownika języka polskiego to po prostu: „zamierzony plan działania”, dla fundatorów to określony dokument zawierający min. wskaźniki, rezultaty, harmonogram, kosztorys. Odzierając jednak wyrażenie „projekt Obywatele Planety A” ze zbędnych formalizmów zobaczymy, że projekt to po prostu ludzie. Osoby które snują marzenia, następnie choć odczuwają strach podejmują się ich realizacji i w konsekwencji zostawiają trwały ślad w sobie, jak i w swoim najbliższym otoczeniu. Niniejszy podręcznik dobrych praktyk to właśnie opowieść o takich osobach, których realizacja marzeń o lepszym społeczeństwie pozwoliła zmienić siebie i swoją „małą ojczyznę”.

Kim są te osoby? To młode osoby, które zechciały zdobyć Planetę A i zostać jego obywatelami. To także trochę starsze osoby, które zechciały przeprowadzić szereg działań organizacyjnych i edukacyjnych de facto „stwarzających” Planetę A. Właśnie te osoby, w niniejszej publikacji, przedstawiają opinie na temat swojego udziału w projekcie. Mamy nadzieję, że przedstawione tu krótkie relacje pokażą w jaki sposób można pozytywnie kształtować swoje najbliższe otoczenie oraz dlaczego warto zdobyć Planetę A.



ZADANIA PROJEKTOWE



W ramach projektu Obywatele Planety A zostało przedsięwziętych wiele działań, do najważniejszych należą: szkolenie wyjazdowe, warsztaty praktyczne, spotkania edukacyjne, akcje społeczne, przygotowanie edukacyjnej gry planszowej oraz działania terenowe i proobywatelskie realizowane przez Młodzieżowy Klub Aktywności Obywatelskiej. Niniejsza opowieść o projekcie została przedstawiona przez realizatorów projektu oraz młodzież, która uczestniczyła w takich działaniach jak te wyżej wymienione. Jak ich oczami był widziany projekt?

Zadania zrealizowane w projekcie, jak podkreślają jego uczestnicy miały: „[...]uczyć wielu rozmaitych umiejętności, takich, których z pewnością nie nauczysz się w szkole (a przynajmniej nie w tak rozwiniętym stopniu). Przykładami mogą być :umiejętność pracy w grupie, umiejętność kreatywnego i długofalowego myślenia jak i malowania cegieł” /Monika z Katowic/.

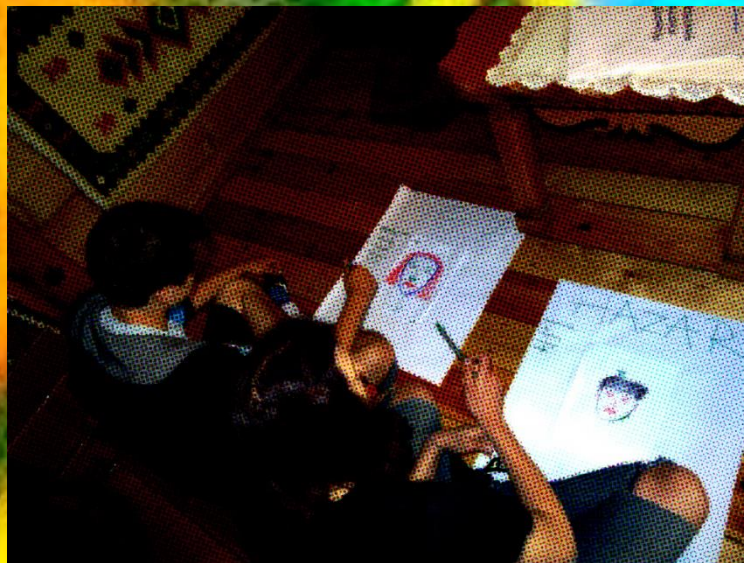
Ponadto zagadnienia projektowe rozwijały wśród jego uczestników obywatelską odpowiedzialność za najbliższy świat: „[...]w projekcie była przede wszystkim ważna umiejętność współpracy z innymi obywatelami, bo tylko wspólnymi siłami byliśmy w stanie zorganizować tak udaną akcję jaką była promocja świadomej adopcji zwierząt” /Ewelina z Mysłowic/.

Można także powiedzieć, iż wyzwania jakie projekt stawiał swoim uczestnikom były wielowymiarowe, nie było to jedno konkretne, lecz szereg rozciągniętych w czasie zadań: „Moim zadaniem było ogłosić w szkole zbiórkę filmów, które zostały wykorzystane do ‘Szkolnej wypożyczalni filmów’, kontrolowanie owej zbiórki, zorganizowanie półki do w/w wypożyczalni, rozwieszenie plakatów w szkołach w celu poinformowania i zaproszenia ich na naszą akcję, próba nawiązania kontaktu z sponsorami, zaproszenie społeczności szkolnej do pomocy i zabawy, dekoracja sali.” /Jessica z Bytomia/.

Uczestnicy realizując cele projektu, odczuwali także że są jego częścią, mają na niego wpływ i mogą go kształtować zgodnie ze swoimi potrzebami: „[...]Nauczyliśmy się tworzyć wszelkiego rodzaju akcje i mogliśmy doprowadzić do spełnienia naszych planów co do projektu.” /Gosia z Katowic/.



WYJAZD SZKOLENIOWY



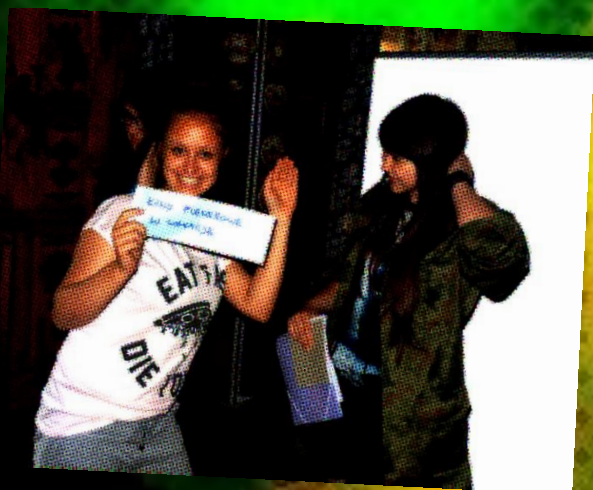
Jednym z pierwszych działań projektowych był wyjazd szkoleniowy, który został zrealizowany w dniach 19-21 czerwca 2015 roku. W szkoleniu uczestniczyło po trzech przedstawicieli samorządu szkolnego, ze szkół zakwalifikowanych do udziału w projekcie. Temat wyjazdu szkoleniowego obejmował tutorial dot. tworzenia i realizowania projektów młodzieżowych.

Szkolenie łączyło w sobie działania edukacyjne, integracje, które przygotowywały młodzież do objęcia roli liderów projektu, akcji społecznej. Ponadto młodzież doświadczyła kontaktu z innymi uczestnikami (uczniami z innych szkół, z różnych miast obszaru GZM-Górnośląskiego Związku Metropolitalnego), co było dodatkowym walorem integracyjnym. Podczas szkolenia, jego uczestnicy poznali podstawowe zasady dot. planowania akcji społecznych (min. definiowanie celów, konstruowanie budżetu, tworzenie strategii promocji). Wiedzę zdobytą na szkoleniu młodzież chętnie dzieliła się w swoich szkołach.





„Wyjazdowe szkolenie dla liderów miało moim zdaniem bardzo istotne znaczenie dla realizacji projektu[...]Podczas planowania swoich akcji młodzi korzystali z wiedzy nabytej na szkoleniu, a nawet zdarzało się, że przekazywali tę wiedzę swoim kolegom. W trakcie planowania akcji pojawiały się stwierdzenia „a teraz powinniśmy zrobić to, a następnie tamto...”. Szkoda, że wszyscy uczestnicy projektu nie mogli wziąć udziału w takim szkoleniu”/ Marta Węgiel- animatorka projektu „Obywatele Planety A”/



„Najważniejsza dla mnie na szkoleniu wyjazdowym była współpraca w grupie” /Julia z Myśłowic/

„Najcenniejszym wydarzeniem na wyjeździe była dla mnie integracja i uczucie współpracy, które miały na celu coś dobrego.” /Kinga z Myśłowic/



„Szkolenie oceniam jako bardzo dobry wstęp do realizacji całego projektu [...] Najtrwalszym efektem tego szkolenia, poza ogromem wiedzy, były autorskie koncepcje akcji prospołecznych, które w większości przypadków zostały zrealizowane przy dalszym wsparciu animatorek już w szkołach.”/ Patrycja Lukasek – Sompolska - animatorka projektu „Obywatele Planety A”./



PRZYGOTOWANIA DO AKCJI - WARSZTATY Z ANIMATORAMI



Zanim rozpoczęło się właściwe przygotowania do organizacji akcji społecznej, animatorki projektu (Marta Węgiel oraz Patrycja Lukasek-Sompolska) przeprowadziły kilkaset godzin warsztatowych z młodzieżą. Uczestnicy warsztatów w swoich opiniach na temat zajęć bardzo często podkreślali ogromne znaczenie liderów (animatorek), które przekazywały im wiedzę teoretyczną, praktyczną oraz udzielały potrzebnego wsparcia. Zdecydowana większość uczestników warsztatów podkreśla, iż zajęcia były dobrze przygotowane, a także są dla nich „dobrym wspomnieniem”.

„Na początku nauczyliśmy się co to wolontariat, po co ten projekt i takich pojęć ogólnych. Na kolejnych spotkaniach już wielu bardziej dokładnych rzeczy np. jak stworzyć akcje.” /Julia z Mysłowic/

„Warsztaty z Panią Patrycją Lukasek-Sompolską były bardzo ciekawe bez niej nie dalibyśmy rady zrobić niektórych rzeczy. To właśnie ona dawała nam takiego pozytywnego „kopa” do pracy.” /Gosia z Katowic/

„To działanie (warsztaty) również oceniam na wielki plus. Były to spotkania w ciepłej, milej atmosferze, dzięki której zrozumiałam, że udział w tym projekcie nie jest bezsensowny.” /Jessica z Bytomia/



AKCJE SPOŁECZNE - REALIZACJA



Główne zadanie projektowe to przygotowanie akcji społecznej dla lokalnej społeczności uczestników projektu. Akcje były przygotowywane przez 60 osób (po 10 osób z każdej z 6 szkół zakwalifikowanych do udziału w projekcie), od kwietnia 2015 roku do marca 2016 roku. Łącznie zostało przygotowanych 6 akcji społecznych. Akcje były organizowane i realizowane przez młodzież (uczestników projektu), którą wspierały dwie mentorki (po jednej na 3 szkoły projektowe). Mentorkami, animatorkami akcji społecznych były Marta Węgiel oraz Partycja Lukasek-Sompolska.



„Pierniczki z Planety A”



Pierwszą była akcja społeczna pn. „Pierniczki z Planety A” zorganizowana przez uczniów z Zespołu Szkół Gastronomicznych w Katowicach (grudzień 2015). Animatorką akcji była Marta Węgiel. Młodzież postawiła sobie za zadanie integrację międzypokoleniową przy okazji świątecznych warsztatów kulinarnych, na które zaprosiła przedszkolaków. Akcja składała się z kilku następujących po sobie etapów:

- Integracja – młodzież (uczestnicy projektu) postanowiła przywitać przedszkolaków w strojach prezentujących różne postacie z bajek, następnie zaprosiła ich do wspólnej tanecznej zabawy;
- Organizacja pracy - następnie przedszkolaki zostały podzielone na dwie grupy, do dwóch osobnych pracowni technologicznych, gdzie młodzież przedstawiał instruktarz „pieczenia pierników”;
- Wykonanie prac cz. I- młodzież razem z przedszkolakami modelowała ciasto (przygotowanie masy i wycinanie wzorków), następnie pierniczki zostały włożone do piekarnika, a przedszkolaki zaproszone na przerwę
- Relaksacja - przedszkolaki zostały zaproszone na drugie śniadanie, które było przygotowane przez młodzież (uczestników projektu);
- Wykonanie prac cz. II – po przerwie śniadaniowej, przedszkolaki pod czujnym okiem młodzieży rozpoczęły ozdabianie pierniczków (lukrowanie, dekorowanie);
- Rezultaty akcji - po zakończeniu prac, część pierników została zjedzona, a pozostałe były zabrane przez przedszkolaków do domów.





„Bazowanie i korzystanie z własnych zasobów to cenna umiejętność, którą posiada młodzież z tej szkoły. Co więcej musieli sprawdzić się w trudnej sytuacji i wykazać zaradnością i kreatywnym myśleniem w sytuacji, gdy przedszkolaki pojawiły się w szkole pół godziny przed czasem i nie można było ich zostawić samych sobie.” /Marta Węgiel – animatorka akcji/



„Pieskie życie”



Drugą była akcja społeczna „Pieskie życie” zorganizowana przez uczniów z Gimnazjum nr 3 w Mysłowicach (styczeń 2016). Animatorką akcji była Patrycja Lukasek-Sompolska. Młodzież zaplanowała i przeprowadziła happening na rzecz świadomej adopcji zwierząt ze schroniska. Akcja składała się z kilku następujących po sobie etapów:

- Przygotowania – młodzież (uczestnicy projektu) przed realizacją happeningu zorganizowała jego promocję w mediach, przygotował foldery (portfolio) zwierząt przeznaczonych do adopcji, zorganizowała "lizaki" happeningowe dla odbiorców akcji oraz przeprowadziła w swojej szkole zbiórkę na rzecz zwierząt objętych opieką schroniska (min. miski, smycze, karma dla psów);
- Oprawa happeningu - młodzież przygotowała dla siebie, specjalne, atrakcyjne i przyciągające przebrania prezentujące zwierzęta, w których przeprowadziła happening;
- Realizacja happeningu cz. I- akacja przebiegała dwubiegunowo; młodzież przez kilka godzin (w siarczystym mrozie) integrowała się z lokalną społecznością, w celu nawoływania do odwiedzenia pobliskiego schroniska dla zwierząt;
- Realizacja happeningu cz. II - jednocześnie młodzież zorganizowała specjalne stanowisko informacyjne dot. adopcji zwierząt;
- Rezultaty akcji - w wyniku akcji społecznej zostały zaadoptowane dwa psy, przez nowopoznanych na happeningu mieszkańców Mysłowic, a także zostały przekazane dary na rzecz schroniska, które wcześniej młodzież zbierała w szkole w ramach zbiórki.





„Najcenniejsze dla młodzieży były
łyzy wzruszenia Pani Dyrektor
Schroniska, która od samego
początku aż do końca akcji
aktywnie towarzyszyła młodym
ludziom w ich przedsięwzięciu.
Dzięki temu poczuli, jak wielką
wartość ma ich praca społeczna.”
/Patrycja Lukasek-Sompolska –
animatorka akcji/





„Uśmiech za uśmiech”



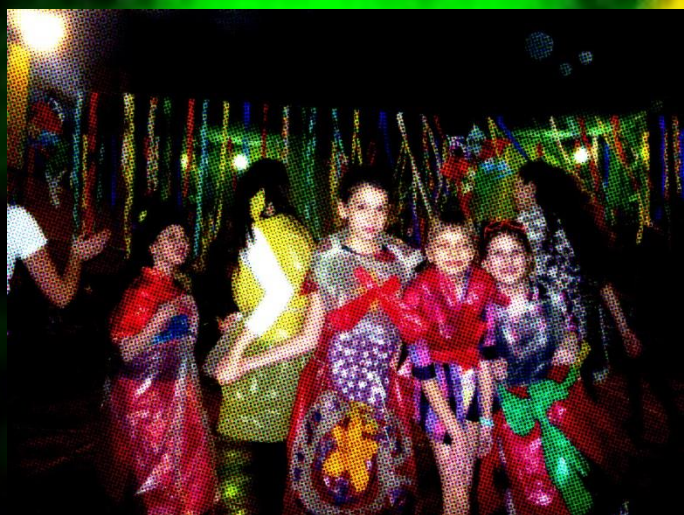
Trzecią była akcja społeczna pn. „Uśmiech za uśmiech” zorganizowana przez uczniów Gimnazjum numer 2 w Bytomiu (luty 2016). Animatorką akcji była Marta Węgiel. Młodzież przygotowała dla uczniów ze swojej szkoły dwudniowe zajęcia aktywizujące min. warsztaty, bal karnawałowy. Akcja składała się z kilku następujących po sobie etapów:

- Przygotowania – młodzież przygotowała teren (budynek szkoły) oraz społeczność szkolną do realizacji akcji, min. sala gimnastyczna została zaaranżowana na balową, a sala lekcyjna zamieniła się w kawiarnię;
- Zajęcia aktywizacyjne cz. I – pierwszego dnia akcji zostały przeprowadzone przez młodzież warsztaty taneczne, muzyczne, chemiczne i artystyczne dla uczniów Szkoły Podstawowej nr 9 im. Adama Mickiewicza;
- Zajęcia aktywizacyjne cz. II - drugiego dnia akcji został zorganizowany przez młodzież bal karnawałowy (również dla uczniów dla Szkoły Podstawowej nr 9 w Bytomiu), podczas którego młodzież zaprezentowała wraz z odbiorcami akcji efekty uprzednio wypracowane na warsztatach (np. stroje balowe, układ taneczny) oraz przeprowadziła wiele zabaw i konkursów dla dzieci;
- Rezultaty akcji – „uśmiechnięte twarze” odbiorców akcji (dzieci ze szkoły podstawowej) oraz ich umiejętności zdobyte na warsztatach.





„Koncepcja tej akcji była wymyślana dość długo i wielokrotnie ulegała modyfikacji. Jednak po raz kolejny okazało się, że korzystanie ze swoich zasobów (nawet w postaci innych znanych osób) i umiejętności to klucz do sukcesu.” /Marta Węgiel – animatorka akcji/



„Czas na zdrowie”



Czwartą była akcja społeczna „Czas na zdrowie” zorganizowana przez uczniów Gimnazjum nr 4 w Katowicach (luty 2016). Animatorką akcji była Patrycja Lukasek-Sompolska. Młodzież postanowiła zorganizować, w swojej szkole, dwudniową promocję zdrowego odżywiania i zdrowego stylu życia. Akcja składała się z kilku następujących po sobie etapów:

- Przygotowania – młodzież przygotowała teren (budynek szkoły) oraz społeczność szkolną do realizacji akcji, min. sale do prelekcji tematycznych, sale do warsztatów kulinarnych i plastycznych oraz przestrzeń kulinarną (poczęstunek dla odbiorców akcji);
- Pierwszy dzień akcji - młodzież zorganizowała konkursy: sportowe, taneczne, plastyczne, kulinarne oraz quiz wiedzy dla lokalnej społeczności. Pod koniec dnia najlepsze 3 drużyny (z największą liczbą punktów) otrzymywały nagrody. Dodatkowo w tym dniu młodzież przygotowała prelekcję z udziałem przedstawicieli ze świata medycyny oraz poczęstunek dla odbiorców akcji.
- Drugi dzień akcji - opierał się na promocji zdrowia wśród mieszkańców dzielnicy, których młodzież zarosła na zajęcia fitness oraz dla których zorganizowała wiele konkursów rodzinnych o charakterze sportowym. Międzyczasie młodzież serwowała dla odbiorców akcji, uprzednio przez siebie przygotowane, ekologiczne dania takie jak: ciasta ze szpinaku, buraków czy marchewki;
- Rezultaty akcji - włączenie mieszkańców dzielnicy do akcji społecznej (akcja miała 100 odbiorców) oraz poszerzenie wiedzy dot. zdrowego stylu życia.





„Akcję udało się sfinalizować dzięki aktywnemu uczestnictwu młodzieży w warsztatach praktycznych z animatorką oraz dużemu zaangażowaniu kadry pedagogicznej w proces planowania i organizacji. Spory wkład w organizację akcji prospołecznej wnieśli pozostali uczniowie szkoły, którzy na tę okoliczność weszli w rolę wolontariuszy.” /Patrycja Lukasek-Sompolska – animatorka akcji/



„P.S. Polsko nie
zapomnij mnie!”



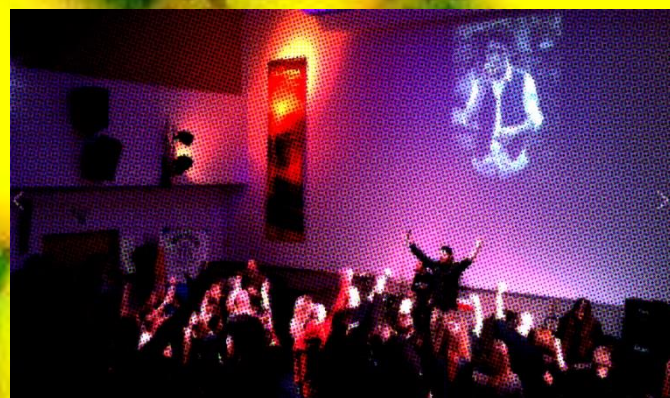
Piątą była akcja społeczna pn. „P.S. Polsko nie zapomnij mnie!” zorganizowana przez uczniów Prywatnego Liceum Ogólnokształcącego w Dąbrowie Górniczej (marzec 2016). Młodzież postanowiła przeprowadzić akcję patriotyczną, w swoje tematyce nawiązującą do II Wojny Światowej. Akcja składała się z kilku następujących po sobie etapów:

- Przygotowania – młodzież przygotowała teren (Miejskiej Biblioteki Publicznej w Dąbrowie Górniczej) do realizacji koncertu (w tym przygotowanie nagłośnienia), organizacja wystawy fotograficznej oraz przestrzeni pod wernisaż;
- Realizacja koncertu – młodzież przygotowała dla lokalnej społeczności występ chóru Happy Choir Skłodowska oraz koncert zespołu Forteca (rockowy zespół wykonujący utwory o tematyce historycznej);
- Realizacji wystawy - jednocześnie młodzież przygotowała wystawę zdjęć Kamila Wędzichy (autora zdjęć do filmu „Pilecki”);
- Rezultaty akcji – rozwój patriotyzmu oraz świadomości historycznej wśród lokalnej społeczności oraz uczczenie pamięci o „Żołnierzach Wyklętych”.





„To jedyny pomysł na akcję, który przetrwał próbę czasu i przeciwności losu. Młodzież z tej szkoły od początku projektu wiedziała, że ma to być akcja nawiązująca w swojej tematyce do historii II Wojny Światowej.”
/Marta Węgiel – animatorka akcji/



„Oswoić kino grozy”



Szóstą i ostatnią była akcja „Oswoić kino grozy” zorganizowana przez uczniów Zespołu Szkół Administracyjno-Ekonomicznych i Ogólnokształcących w Bytomiu (marzec 2016). Młodzież postanowiła obalić mīt kina-taniej rozrywki oraz pokazać kinematografię jako pełnoprawny dział sztuki. Akcja składała się z kilku następujących po sobie etapów:

- Przygotowania – młodzież przygotowała teren szkoły do pokazu filmowego (organizacja sprzętu audio-wizualnego oraz bardzo rozbudowanej scenografii (min. świeczniki, pajęczyny, nietoperze) i kostiumów wraz z charakteryzacją, w których młodzież wykonała akcję. Organizatorzy akcji przygotowali także obszerną promocję wydarzenia min. plakaty rozwieszone na terenie szkoły oraz reklamę na portalach społecznościowych;
- Akcja cz. I – młodzież przygotowała dla lokalnej społeczności pokaz filmowy min. film „Nosferatu – symfonia grozy”, „Frankenstein”, „Egzorcysta” oraz występ wokalny i prelekcję na temat ciekawostek ze świata kina. Dodatkowo młodzież przygotowała konkursy z nagrodami, wystawę fotograficzną z filmowymi gadżetami oraz zdrowy poczęstunek dla odbiorców akcji;
- Akcja cz. II - młodzież w szkolnej bibliotece zorganizowała kącik filmowy, w którym zebrała filmotekę do bezpłatnego wypożyczenia (moviecrossing, w ramach kampanii „Uwolnij film”);
- Rezultaty akcji – rozwój wiedzy na temat klasycznej kinematografii oraz stworzenie bezpłatnej filmoteki.





„Akcję udało się przeprowadzić dzięki systematycznym warsztatom oraz zaangażowaniu uczniów. Dzięki pasji, jaką mają do kina i filmów, młodzież była wiarygodnym przykładem na to, że akcja prospołeczna może być tak naprawdę realizacją ich pasji i zainteresowań.” /Patrycja Lukasek-Sompolska –





REALIZACJA AKCJI SPOŁECZNEJ wg UCZESTNIKÓW



Uczestnicy projektu zostali poproszeni o dokonanie opisu dot. subiektywnych odczuć na temat realizacji akcji społecznej. Wszyscy uczestnicy podkreślali, że było to dla nich bardzo trudne i stresujące, a jednocześnie rozwijające oraz budujące pewność siebie zadanie. Choć każdy z uczestników podkreślał, że akcja społeczna była dla nich ciężkim wyzwaniem, to w konsekwencji w roli realizatora każdy czuł się dobrze i doświadczył radości z wykonanej pracy.

„W roli realizatora czułam się bardzo dobrze. Jeżeli czegoś nie potrafiłam zrobić, zawsze mogłam liczyć na pomoc mojej A-załogi. Droga ‚od pomysłu do realizacji’ była długa i pracochłonna, ale w efekcie wszyscy daliśmy radę.” /Ewelina z Mysłowic/

„W roli realizatora akcji było trochę trudno, ale kiedyś trzeba się takich rzeczy nauczyć. Ta niby mała akcja pokazała mi jak wiele spraw należy załatwić do jej realizacji.” /Maja z Bytomia/

„Pomimo że plan ulegał zmianom to mieliśmy podstawę na której mogliśmy pracować. Jak organizator czułem ogromną satysfakcję.” /Piotr z Katowic/

„Fakt, że miałam okazję być realizatorem akcji społecznej sprawił, że poczułam się wyjątkowo i uświadomiłam sobie, że jestem już na tyle dojrzała, aby podjąć się takiego zadania.” /Wiktoria z Katowic/

„Uważam, że dużo się nauczyłam przez ten rok i zdobyłam nowe umiejętności takie jak komunikacja z otoczeniem, widzę w sobie zmiany także w realizowaniu czegoś. Czułam w sobie chęć tworzenia tej akcji.” /Klaudia z Bytomia/



KONKURS NA AKCJĘ SPOŁECZNĄ



Przygotowane akcje społeczne tj.:

1. „Pierniczki z Planety A” (Zespół Szkół Gastronomicznych w Katowicach; grudzień 2015);
2. „Pieskie życie” (Gimnazjum nr 3 w Mysłowicach; styczeń 2016);
3. „Uśmiech za uśmiech” (Gimnazjum numer 2 w Bytomiu; luty 2016);
4. „Czas na zdrowie” (Gimnazjum nr 4 w Katowicach; luty 2016);
5. „P.S. Polsko nie zapomnij mnie!” (Prywatne Liceum Ogólnokształcącego w Dąbrowie Górniczej; marzec 2016);
6. „Oswoić kino grozy” (Zespół Szkół Administracyjno-Ekonomicznych i Ogólnokształcących w Bytomiu; marzec 2016);

brały udział w konkursie na akcję społeczną, realizowaną w ramach projektu „Obywatele Planety A”.

Szkoły projektowe uczestniczące w konkursie otrzymały od realizatora regulamin konkursu oraz zobowiązały się do:

- przysłania zgłoszenia, w którym opisywali swoją akcję, według przyjętego ujednoliconego schematu;
- zorganizowania oraz przeprowadzenia akcji;
- przysłania wypełnionego, ujednoliconego formularza opisującego przebieg akcji.

Akcje społeczne były recenzowane przez niezależną komisję konkursową, w skład której zawsze wchodził realizator projektu oraz wolontariusze dziennikarze (z wyłączeniem animatorek wspomagających akcję: Patrycji Łukasek-Sompolskiej i Marty Węgiel).





Akcje społeczne były oceniane zarówno pod względem merytorycznym jak i formalnym. Najważniejsze kryteria oceny merytorycznej akcji społecznej stanowiły:

- charakter akcji,
- liczba osób zaangażowana w akcję,
- miejsce akcji,
- dodatkowe pozyskiwanie funduszy (sponsoring),
- udział partnerów zewnętrznych,
- promocja wydarzenia,
- nawiązanie kontaktu z mediami lokalnymi,
- różnorodność programowa,
- tzw. wartość dodana,

Szczegółowy opis kryteriów oceny dostępny jest w regulaminie konkursu.

Opisy wszystkich akcji społecznych dostępne są w części pt. „Akcje społeczne - realizacja”.



„Przeprowadzone akcje wyzwoliły w młodzieży aktywność, uczyli się współpracy w grupie ukierunkowanej na realizację wspólnie przyjętego i określonego celu [...] Formuła konkursu jest niełatwa, bo zakładająca ocenę jednocześnie wyzwala naturalną rywalizację, dążenie do bycia najlepszym. Z konkursami np. na określone stanowisko pracy młodzież spotka się w swoim zawodowym życiu, warto więc stwarzać okazję do rywalizacji, doświadczania wygrywania i sukcesu, ale także „porażki”, która nie powinna zniechęcać, a mobilizować do dalszej pracy.” /Beata Laska – członek niezależnej komisji konkursowej/



Wyniki konkursu zostały ogłoszone dnia 25 kwietnia 2016 roku podczas Seminarium dyskusyjnego „My obywatele Planety A”, a na podium znaleźli się:

Uczniowie z Gimnazjum nr 3 w Mysłowicach, I miejsce za akcję „Pieskie Życie”;

Uczniowie Gimnazjum nr 4 w Katowicach, II miejsce za akcję „Czas na zdrowie”;

Uczniowie Prywatnego Liceum Ogólnokształcącego w Dąbrowie Górniczej, III miejsce za akcję „P.S. Polsko nie zapomnij mnie!”.



KONKURS NA AKCJĘ SPOŁECZNĄ wg UCZESTNIKÓW



Według uczestników konkursu na najlepszą akcję społeczną organizowaną w ramach projektu „Obywatele Planety A” podczas „rozgrywek” zyskali oni mobilizację do działania i kreatywnego myślenia oraz możliwość prezentacji swoich zalet i możliwości. Ponadto, wedle opinii młodzieży, konkurs był przejrzysty, rozwijający, długofalowy oraz zmuszał do rywalizacji, dzięki czemu wzrastała jakość organizowanych akcji społecznych.

„Dzięki temu, że to konkurs mieliśmy dodatkową motywację do pracy nad naszą akcją. Każde działanie jakie wykonaliśmy miało swoją liczbę punktów, które mogliśmy zdobyć, więc trzeba było wykazać się dobrym zorganizowaniem i twórczością.” /Gosia z Katowic/

„Bardzo pochwalam to działanie projektowe (konkurs), ponieważ młodzi ludzie mieli okazję wziąć udział w organizowaniu wydarzenia na szerszą skalę, co wiąże się z większą odpowiedzialnością i ilością pracy, a to jest przydatnym doświadczeniem w dorosłym życiu.”/Wiktoria z Katowic/





MŁODZIEŻOWY KLUB AKTYWNOŚCI OBYWATELSKIEJ

Młodzieżowy Klub Aktywności Obywatelskiej było działaniem wielowymiarowym i trudnym do zdefiniowania za pośrednictwem krótkiego opisu. Pierwsze wrażenie, klasyfikuje je jako miejsce spotkań młodzieży ze swoim liderem, ale tak naprawdę taki opis to bardzo krzywdząca powierzchowność. Pragnąc oddać bardziej zbliżony opis należałoby dodać, że niezwykle charakter tego miejsca w dużej mierze był zasługą liderki klubu, a mianowicie Justyny Niedźwiedzkiej. To ona przygotowywała dla młodzieży szereg prospołecznych i proobywatelskich atrakcji, do których m.in. należały:

- spotkania z działaczami społecznymi i politycznymi z terenu Górnego Śląska, jak i całej Polski;
- spotkania z inspirującymi podróżnikami;
- spotkania edukacyjne (z zakresu edukacji obywatelskiej);
- spotkania z osobami z „ograniczeniami”, żyjącymi bez ograniczeń np. z rządzonymi przygodą osobami niewidomymi;
- spotkania z obcokrajowcami;
- warsztaty społeczne przygotowujące do akcji terenowych takich jak min.: Hej! Stop!, Akcja-Prowokacja, Śniadanie Wielkanocne dla Samotnych;
- wyjścia terenowe np. akcja polegająca na zamalowywaniu wulgaryzmów na ścianach, w ramach przeciwdziałaniu mowie nienawiści;
- opracowanie edukacyjnej gry planszowej wraz z wolontariuszami.



„Klub był tym dzieciom potrzebny.[...]Dzieciaki chętnie przychodziły na spotkania z 'ciekawymi ludźmi'. Pewnie różnie było z tym, czy byli oni naprawdę ciekawi, ale nie było takiego spotkania, po którym stwierdziłabym, że to była totalna kłapa. Dzieciaki były ciekawe tego, co ktoś miał im do opowiedzenia, ale też szukały w tym przekazie tego, co dla nich akurat było cenne [...] Dzieciaki super sprawdzały się w praktycznym działaniu: wolontariacie, animacji itp.” /Justyna Niedźwiedzka – liderka Młodzieżowego Klubu Aktywności Obywatelskiej/



Kto uczęszczał na spotkania do Młodzieżowego Klubu Aktywności Obywatelskiej? Formuła klubu była otwarta, dlatego też jego członkiem mógł zostać każdy, kto tylko miał na to ochotę (nie tylko młodzież projektowa). Podczas działalności klubu, wytworzyła się grupa „stałych klubowiczów”, osób w przedziale wiekowym od 13 do 18 roku życia.

Jerzy Buzek (europoseł, Przewodniczący Parlamentu Europejskiego 2009-2012, Prezes Rady Ministrów RP 1997-2001) uroczyście otworzył Młodzieżowy Klub Aktywności Obywatelskiej.



KLUBOWICZE o KLUBIE



Członkowie Młodzieżowego Klubu Aktywności Obywatelskiej zostali poproszeni o dokonanie opisu działalności klubu. Wedle ich opinii klub był miejscem, gdzie dokonała się ich aktywizacja i rozwój właściwych postaw prospołecznych, mogli rozwinąć swoją kreatywność oraz wykazać się w roli wolontariusza. Ponadto młodzież opisywała, że działalność klubu była dla nich pouczająca, wspierająca i uświadamiała, że nawet osoba niepełnoletnia może wpływać na rzeczywistość.

„Działania w Młodzieżowym Klubie Aktywności Obywatelskiej pomagały w rozwoju właściwych postaw u młodych ludzi, oprócz tego dawały one szansę na ciekawe, uczące, pożyteczne i przyjemne spędzenie czasu wolnego” /Magda z Katowic/

„Działalność w Klubie oceniam bardzo pozytywnie [...] Najbardziej podobały mi się warsztaty z obcokrajowcami. Nigdy się tak dobrze nie bawiłam na jakichkolwiek spotkaniach, miałam możliwość sprawdzić swój angielski oraz poznać inne języki i kulturę innych krajów. Bardzo podobały mi się zajęcia w Klubie.” /Gosia z Katowic/

„Zajęcia w Klubie obudziły w nas chęć robienia czegoś pożytecznego dla swojej społeczności, uświadomiły, że każdy (nawet niepełnoletni) może zmieniać lokalną rzeczywistość na lepsze i w jaki sposób może tego dokonać.[...]” /Wiktoria z Katowic/





GRA PLANSZOWA „zrodzona” w KLUBIE

Długookresowym i trudnym działaniem Młodzieżowego Klubu Aktywności Obywatelskiej, które zasługuje na specjalne wyróżnienie było stworzenie edukacyjnej gry planszowej pn. „Zdobywcy Planety A”. Było to z pewnością, jedno z tych wyzwań które mogło spędzić sen z powiek u niejednego lidera klubu.



Gra planszowa była tworzona przy udziale klubowiczów oraz wolontariuszy, w kilku następujących po sobie etapach:

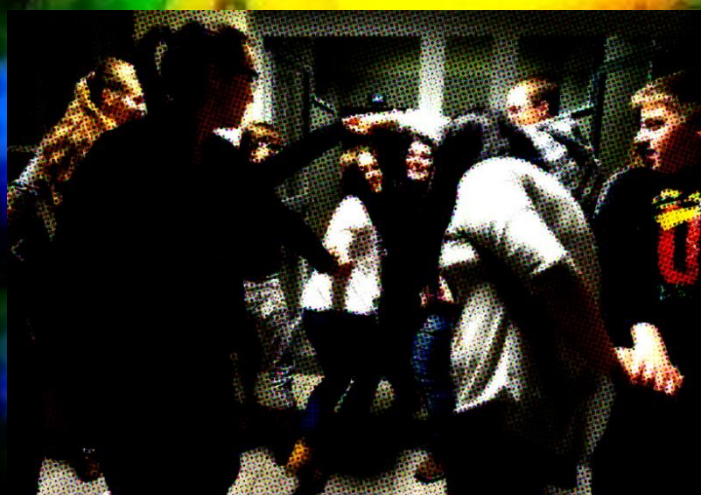
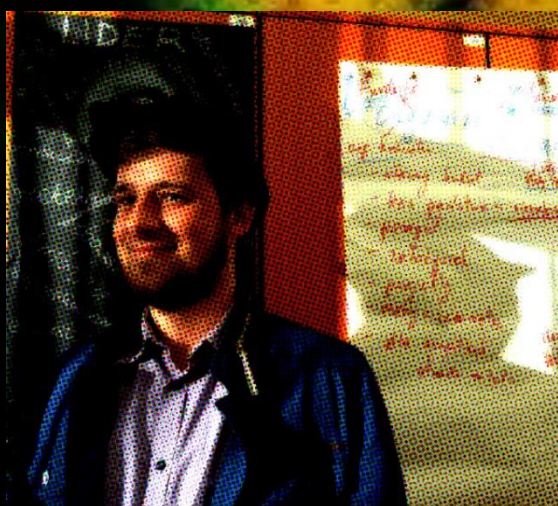
- Rozpoznanie – uczestnicy działania zostali zaznajomieni z grami planszowymi, które są dostępne na rynku (zawartość, mechanika gry itp.). W tym celu uczestnicy grali w gry planszowe, ale także spotykali się z ekspertami (właścicielami sklepu z grami planszowymi);
- Stworzenie merytoryki gry – wolontariusz Bartosz Lewoń wymyślił mechanikę gry oraz zarys jej fabuły;
- Stworzenie pozostałych elementów gry – wolontariusze i klubowicze wymyślili szczegóły fabuły, teksty i zadania gry, wstępny projekt grafiki (jak określali uczestnicy projektu: „To była najcięższa część działania”);
- Testowanie gry – wolontariusze i klubowicze grali w opracowaną grę w klubie, po to aby się przekonać: „czy w ogóle da się w to grać”;
- Poszukiwanie wydawcy i druk – sporządzenie i przeprowadzenie przez realizatorów projektu przetargu na wydruk opracowanej przez młodzież gry planszowej.

Osoby, które zaangażowały się w proces tworzenia gry zostały wyróżnione, w taki sposób iż ich nazwiska pojawiły się w instrukcji gry planszowej „Zdobywcy Planety A”, a należą do nich:

- *Pomysł i opracowanie gry:* Jagoda Ledwoń, Bartek Ledwoń
- *Pomoc przy tworzeniu gry:* Marek Borowy, Marta Czwienzek, Alicja Jankowiak, Ewelina Luzar, Mariusz Kubica, Angelika Makowska, Justyna Niedźwiedzka, Natalia Panasiuk, Karolina Predel, Wiktoria Rigoll, Weronika Spólnik, Małgorzata Szade, Monika Ślesarczyk, Wiktoria Widera, Sywia Żulewska.
- *Projekt graficzny:* DarioGrafik (www.dario.mocnirazem.org)



„Najważniejsza ze strony młodzieży wg mnie była ciekawość tego, co z tego wyjdzie. Oni naprawdę chcieli to zrobić i byli bardzo dumni z tego, że ich nazwiska będą wyszczególnione jako nazwiska twórców gry i jednocześnie bardzo dobrze się przy tym bawili.”
/Justyna Niedźwiedzka - liderka Młodzieżowego Klubu Aktywności Obywatelskiej”

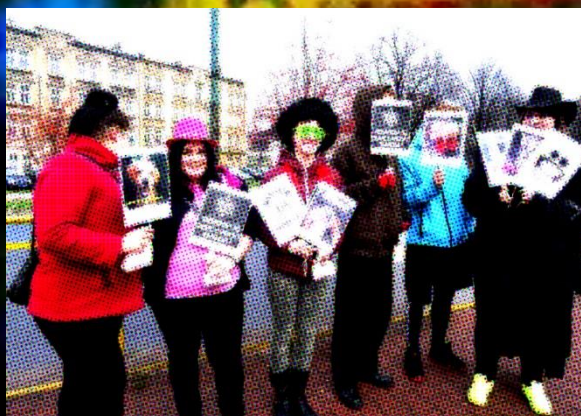




„Z początku kiedy projekt ten (gry planszowej) był jeszcze w powijakach, nasz klub zabrał się żeby obmyślić strategię tej gry (rozmieszczenie, kształty itd.). Później były nazwy planet. Jeszcze później zasady, następnie szata graficzna i tak po sznurku do końca. Gra głównie miała zachęcać młodych(i starszych) ludzi do bycia aktywnym, no a kto lepiej wie co myślą dorośli i nastolatki jak nie dorośli i nastolatki, prawda? Było to bardzo dobre posunięcie ze strony organizatorów, że nam wyznaczono to zadanie, bo gra wyszła GENIALNIE.” /Monika z Katowic/

„Gra planszowa była ciekawym doświadczeniem. Szczególnie to, że sami wmyślaliśmy pytania, fabułę, cały opis gry itd. pomogły nam w tym osoby, które zajmują się grami planszowymi i mają duże pojęcie o mechanizmach takich rzeczy jak i o szczegółach wyglądu, instrukcjach itp. Korzystaliśmy także z pomocy grafika Pana Dariusza, który wykonał nasz projekt pudełka i planszy. Chętnie powtórzyłabym ten projekt.” /Gosia z Katowic/

„Gra planszowa „Zdobycy Planety A” ma na celu zapewnić dobrą rozrywkę, ale też sprawdzić wiedzę graczy na temat wolontariatu jak i zwyczajnego pomagania w życiu codziennym oraz tolerancji. Przy pracy nad tą planszówką dowiedziałam się wiele przydatnych informacji i przy testowaniu było dużo śmiechu. Według mnie możliwość zaprojektowania przez młodzież gry planszowej była świetnym pomysłem.” /Wiktoria z Katowic/



PROJEKTOWY „CZAR WSPOMNIENI”

NAJLEPSZE WSPOMNIENIA



Uczestnicy projektu mają wiele dobrych wspomnień związanych z projektem, do najlepszych, wedle ich opinii, to wspomnienia o: tworzeniu gry planszowej, szkoleniu wyjazdowym, akcjach terenowych np. Hej! Stop lub Akcja-Prowokacja, akcjach społecznych dla lokalnej społeczności, comiesięczne spotkania z animatorami projektu, wewnętrzne zadania konkursowe np. konkurs na zdjęcie grupy oraz spotkania z innymi uczestnikami projektu lub po prostu cały projekt.

„[...]Na długo ze mną zostanie wspomnienie akcji „Hej! Stop”. Cały dzień na nogach. Zaczynając od NIESPODZIEWANEGO wywiadu w radiu, -kończąc na 30 stopniowym upale podczas jeżdżenia na linie na placu zabaw :P Nie mówiąc już ,że cali spoceni po zabawie weszliśmy pertraktować z dyrektorem spółdzielni mieszkaniowej na osiedlu Paderewskiego. Musieliśmy robić niezłe wrażenie.”/Monika z Katowic/

„Moje ulubione wspomnienie... Najbardziej pamiętam samą akcję, która trwała 2 dni,. 2 dni spełniania prawie rocznych planów. Było to niesamowite - uczucie gdy wszystko co było tylko teorią zaczynało się dzieć naprawdę.”/Gosia z Katowic/

„Mam wiele cudownych wspomnień związanych z tym projektem, ale jednym z nich jest na pewno Akcja-Prowokacja, przy której sprawdzaliśmy, czy ludzie są wrażliwi na krzywdę innych i czy są w stanie udzielić im pomocy. Było to ciekawe doświadczenie, ponieważ mogliśmy sprawdzić, jak bylibyśmy potraktowani przez przechodniów, jeśli naprawdę mielibyśmy do czynienia z taką sytuacją. Okazało się, że ludzie chcą pomagać, co bardzo mnie cieszy.” /Wiktoria z Katowic/

„Cały projekt był cudownym wspomnieniem, współpracowanie z Panią Martą było świetne, zgranie się z kolegami z klasy i poznanie zespołu Forteca. Wszystko jest najlepszym wspomnieniem!” /Magda z Dąbrowy Górniczej/



PRZEŁOMOWE WYDARZENIE



Uczestnicy projektu opisując swoje przełomowe wydarzenia mające miejsce w projekcie zwracali głównie uwagę na działania praktyczne, związane z swego rodzaju dynamiką, realnym działaniem. Opisy przełomowego wydarzenia dokonanego przez młodzież dotyczyły najczęściej: organizowania i realizowania akcji społecznych, uczestnictwa w działaniach terenowych takich jak: Hej! Stop, Wigilia dla Samotnych, Śniadanie Wielkanocne dla Samotnych, oraz tak zwana wewnętrzna przemiana uczestników projektu.



„Przełomowym momentem dla mnie była sama akcja. Tego dnia, gdy zobaczyliśmy jej całokształt i to jak mocno się staraliśmy i mogliśmy zobaczyć część siebie, swojego czasu i ciężkiej pracy.” /Jessica z Bytomia/

„Przełomowy moment był wtedy kiedy musieliśmy podjąć decyzję jaki pomysł na akcje realizujemy. Po wielu kłótniach wreszcie doszliśmy do porozumienia.” /Julia z Mysłowic/

„Najbardziej zaskoczyła mnie nasza nagle przemiana na sam koniec projektu. Pokazaliśmy, że mimo wielu trudnień daliśmy radę.” /Klaudia z Bytomia/



„NIC DWA RAZY SIĘ NIE ZDARZA”, A JEDNAK...



Uczestnicy projektu zostali poproszeni o wskazanie działań lub wydarzeń, które powinny zostać ich zadaniem powtórzone w następnej edycji projektu. Najczęściej wskazywali oni na ponowienie pomysłu stworzenia gry planszowej, akcji terenowych np. akcji-prowokacji, tropicieli hejtów, akcji społecznych, wyjazdu szkoleniowego oraz warsztatów z obcokrajowcami.



„Jedna odpowiedź: każde wydarzenie jest warte powtórzenia!!! :). Każda z tych akcji na swój niepowtarzalny sposób była wyjątkowa i wpływała nie tylko na nas jak i na społeczeństwo. Takie projekty należy powtarzać, inaczej nasze społeczeństwo stanie się nudne, szare i nijakie.”
/Monika z Katowic/

„Każde wydarzenie w projekcie było bardzo ciekawe i wiele uczyło, dlatego moim zdaniem przydałoby się więcej projektów podobnych do tego. Każdy z nas powinien przeżyć coś zaskakującego i uczyć się od innych. Praca w grupach jest ogromną pomocą, każdy uczy się od siebie. Uczymy się też na własnych błędach.”
/Maja z Bytomia/



ZAKOŃCZENIE

Przedstawione, w niniejszym podręczniku dobrych praktyk, relacje uczestników oraz realizatorów projektu „Obywatele Planety A” przedstawiają, że „Warto zdobyć Planetę A”, ponieważ osoby które odwiedziły Planetę A „wróciły na Ziemię” odmienione. Osoby te zostały wzbogacone o nowe umiejętności, wiedzę, a także rozszerzyły swoją świadomość dot. możliwości kreowania otaczającej rzeczywistości.

Wszystkie przedstawione działania począwszy od wyjazdu szkoleniowego, przez warsztaty praktyczne, akcje społecznościowe oraz działalności Młodzieżowego Klubu Aktywności Obywatelskiej wykreowały wśród uczestników projektu nowego człowieka. Człowieka wrażliwego na potrzeby innych członków społeczeństwa, świadomego swoich praw i obowiązków obywatelskich i w końcu człowieka aktywnego, który ma odwagę by wpływać i zmieniać świat dziś, dla lepszego jutra w społeczeństwie. Kończąc więc można stwierdzić, bez zbędnej kokieterii, że przedstawione w niniejszym dokumencie działania są dobrą praktyką, wartą powielenia.



„Cały świat nie jest niczym innym jak odbiciem ciebie samego i przestań szukać błędu w odbiciu. Nie możesz zmienić świata, zanim nie zmienisz siebie...” /Nisargadatta Maharaj/

„Wczoraj byłem bystry i chciałem zmienić świat. Dziś jestem mądry, więc zmieniam siebie.” /Rumi/

UWAGI MERYTORYCZNE

Uwagi merytoryczne dot. podręcznika dobrych praktyk „Warto Zdobyć Planetę A”

Niniejszy podręcznik dobrych praktyk „Warto Zdobyć Planetę A” powstał na podstawie wywiadów pogłębionych przeprowadzonych wśród uczestników, jak i realizatorów projektu. Wywiady zostały przeprowadzone na przełomie marca i kwietnia 2016 roku. Dyspozycje wywiadów (lista pytań) zostały załączone do aneksu niniejszego dokumentu.

Swojego głosu podczas wywiadu udzieliło:

- 4 ekspertów/realizatorów projektu (dobór celowy),
- 14 uczestników projektów/młodzież w wieku od 13 do 18 roku życia (dobór losowy, z dostępnego operatu – lista uczestników).

Odpowiedzi ekspertów, jak i uczestników zostały skategoryzowane, a następnie poddane analizie jakościowej. Otrzymane wyniki zostały zaprezentowane w niniejszym dokumencie w nietypowej formie narracyjno-relacjonującej.

Niniejszy podręcznik dobrych praktyk stanowi jakościowe (bardziej ludzkie) uzupełnienie raportu ewaluacyjnego pn. „Obywatele Planety A – raport ewaluacyjny”, w których zawarte są szczegółowe weryfikacje wszystkich celów projektowych (badania ilościowe i jakościowe, wraz z weryfikacją postawionych hipotez). Wszystkich spragnionych wiedzy „standaryzowanej” na temat realizacji projektu „Obywatele Planety A” zapraszamy do zapoznania się z niniejszym raportem.

Podręcznik dobrych praktyk „Warto Zdobyć Planetę A” powstał w ramach pracy wolontariackiej zrealizowanej na dla „Stowarzyszenia na Rzecz Rozwoju Społeczności Lokalnej Mocni Razem”.

Autor: Katarzyna Masiulanis-Czechowicz

Opracowanie, skład i projekt podręcznika: Katarzyna Masiulanis-Czechowicz

Wykonanie grafiki i opracowanie zdjęć: Łukasz Zapała

Wydawca: Stowarzyszenie na Rzecz Rozwoju Społeczności Lokalnej „Mocni Razem”

ANEKS

I – WYWIAD EKSPERCKI (podręcznik dobrych praktyk - dyspozycje do wywiadu)

Pytania do realizatorów projektu

1. Jak oceniasz 3 dniowe szkolenie młodzieżowe z perspektywy zakończenia projektu? Co takiego wydarzyło się na szkoleniu i przyniosło rezultaty/skutki w projekcie (podaj przykład)? Czy szkolenie 3 dniowe miało znaczenie z perspektywy projektu, czy być może okazało się zbędne (odpowieź uzasadnij)? **/SZKOLENIE/**
2. Podaj i opisz 3 przykłady udanej aktywizacji wybranych 3 liderów z grupy „wybranych 18 liderów” projektowych? **/AKTYWIZACJA MŁODZIEŻY/**
3. Jakie akcje społeczne udało Ci się zrealizować z młodzieżą? Co Twoim zdaniem przyczyniło się do finalizacji zadania i jego sukcesu? **/AKCJE SPOŁECZNE/**
4. Kto był w komisji konkursowej? Jakie były etapy konkursu? Kiedy odbędzie się wręczenie nagród? Jakie były kryteria oceny? Dlaczego warto realizować konkursy tego typu? Jaką wartość niesie konkurs zdaniem komisji? **/KONKURS NA AKCJE SPOŁECZNĄ/**
5. Jak oceniasz działania Młodzieżowego Klubu Aktywności Obywatelskiej z perspektywy zakończenia projektu? Co najbardziej zapadło Ci w pamięci z perspektywy prowadzącego (podaj przykład)? Podaj i opisz 3 przykłady udanych działań zrealizowanych w ramach klubu? **/MŁODZIEŻOWY KLUB AKTYWNOŚCI SPOŁECZNEJ/**
6. Opisz skrótowno etapy tworzenia gry planszowej? Co Twoim zdaniem było najważniejsze (z punktu widzenia zaangażowania i pracy młodzieży)? Podaj przykłady 3 działań młodzieży, które najbardziej zapadły Ci w pamięci podczas tworzenia gry planszowej? **/GRA PLANSZOWA/**

II – WYWIAD Z UCZESTNIKAMI (podręcznik dobrych praktyk -dyspozycje do wywiadu)

Pytania do młodzieży

1. Jaki był Twój udział w projekcie Obywatele Planety A (opisz)?
2. Twoje ulubione wspomnienie związane z projektem Obywatele A (opisz)?
3. Opisz moment/wydarzenie o którym możesz powiedzieć, iż było dla Ciebie przełomowe w projekcie Obywatele Planety A.
4. Opisz swoje najcenniejsze doświadczenie, zdobyte podczas szkolenia wyjazdowego realizowanego na początku projektu Obywatele Planety A (jeżeli nie byłeś/łaś uczestnikiem/czką szkolenia, to omiń to pytanie).
5. Czy wiesz na czym polegała działalność w Młodzieżowym Klubie Aktywności Obywatelskiej? Jeśli tak, to opowiedz własnymi słowami jak oceniasz to działanie projektowe?
6. Czy wiesz na czym polegały warsztaty prowadzone w szkołach przez Liderów projektu - Patrycję Lukasek-Sompolską oraz Martę Węgiel? Jeśli tak, to opowiedz własnymi słowami jak oceniasz to działanie projektowe?
7. Czy wiesz o czym opowiada i jak powstawała gra planszowa Zdobywcy Planety A? Jeśli tak, to opowiedz własnymi słowami jak oceniasz to działanie projektowe?
8. Czy wiesz na czym polega konkurs na akcje społeczną? Jeśli tak, to opowiedz własnymi słowami jak oceniasz to działanie projektowe?
9. Jak się czułeś/czułaś w roli realizatora akcji społecznej? Jak przeszedłeś/przeszłaś drogę „od pomysłu do realizacji” podczas organizowania akcji społecznej (jeżeli nie byłeś/łaś współuczestnikiem akcji społecznej, to omiń to pytanie)?
10. Czy w projekcie Obywatele Planety A odbyło się jakieś wydarzenie/działanie, które warto byłoby powtórzyć w innych projektach młodzieżowych? Jeśli tak, opisz **które** to było wydarzenie/działanie i **dlaczego** chciałbyś/chciałabyś je powtórzyć?