



Narzędzia do konsultacji

MAM
POMYSŁ!

CHCĘ
DZIAŁAĆ!

PRZYŁĄCZ
SIĘ DO NAS!

ZAAANGAŻUJ
SIĘ W COŚ!

WWW.ATOMYWSIECI.PL

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE.....	3
METRYCZKA	4
HUSTON! MAMY PROBLEM.....	5
DRZEWO PROBLEMÓW	6
SKALA OPINII.....	7
PRZECIWNIE STWIERDZENIA	8
PUZZLE	9
BURZA MÓZGÓW.....	10
OTWARTA PRZESTRZEŃ.....	11
WORLD CAFE.....	12
DRZEWO ŻYCZEŃ.....	14
NARZĘDZIA PRZESTRZENNE.....	15
NARZĘDZIA DO DYSKUSJI	16
NARZĘDZIA INTERNETOWE	17
ŹRÓDŁA.....	18

REDAKCJA:

Sieć Organizacji Młodzieżowych Warmii i Mazur ATOMY

Elbląg, sierpień 2012r.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

WPROWADZENIE

Konsultacje pojawiają się jako potrzeba przy każdej rozmowie z młodymi ludźmi. Hasła takie jak: „pytajcie nas o zdanie!” i dalej „wykorzystujcie nasze pomysły!” wpisują się w większość debat młodzieżowych. Dialog z młodzieżą i włączanie jej w działanie poprzez to narzędzie jest także jedną z głównych rekomendacji w dokumentach europejskich. Jednak jak przeprowadzać konsultacje?

Biuletyn „**Narzędzia do konsultacji**” powstał w odpowiedzi na potrzebę młodych, którzy chcą prowadzić konsultacje „na własnym podwórku”, jednak nie wiedzą jak. Jest to pierwsza wersja i będzie ona aktualizowana wraz z rozwojem Sieci ATOMY i powstawaniem kolejnych dobrych praktyk. Podczas tworzenia biuletynu korzystano ze źródeł, których lista znajduje się na końcu dokumentu.

Biuletyn jest też częścią dłuższego cyklu publikacji dla młodzieży i pracowników młodzieżowych. W kolejnej odsłonie we wrześniu 2012r. ukażą się „Standardy konsultacji młodzieżowych” – czyli odpowiedź na pytanie: o co warto zadbać i jak warto przeprowadzać konsultacje, aby były efektywne i przyjemne.



METRYCZKA

1. Każda dana jest zbierana po kolei.
2. Na ścianach rozwiń kartki (jedna na drugiej) wskazujące, w którym miejscu spotykają się ludzie, których dotyczy dany opis.
3. Zadań pytanie. Przykładowo: badamy wiek – odczytujemy uczestnikom pytania, uczestnicy rozchodzą się w odpowiednie miejsca, szybko szacujemy ile kogo jest i zapisujemy.
4. Zerwij kartkę i odkryj odpowiedzi do kolejnego pytania.

Do czego służy?: do analizy grupy, zbierania danych

Czas trwania: do 1,5 h

Liczba osób: od 15 do 100

Potrzebne:

- kartki z pytaniami do odczytania dla moderatora
- kartki z odpowiedziami do przyklejenia na ściany
- taśma malarska

Przykładowe pytania:

1. Jaki jest Twój wiek?
 - a. przed 85
 - b. 1985-90
 - c. 1990-95
 - d. po 1995
2. Jaki masz status na rynku pracy?
 - a. uczę się w gimnazjum lub szkole podstawowej w szkole ponadgimnazjalnej
 - b. studiuje
 - c. pracuje
 - d. jestem osobą bezrobotną - nie uczę się ani nie pracuję
3. Gdzie mieszkasz obecnie?
 - a. wieś



- b. małe miasto (do 50 tys. mieszkańców)
- c. średnie miasto (do 200 tys. mieszkańców)
- d. duże miasto, aglomeracja (pow. 200 tys. mieszkańców)

HUSTON! MAMY PROBLEM

Do czego służy?: do diagnozy problemów

Czas trwania: do 1,5 h

Liczba osób: do 20

Potrzebne:

- kartki
- markery

1. Umów się na spotkanie z młodymi z danej wioski: wywieś wcześniej przygotowane plakaty, pojedź tam, zagadaj z przygodnie spotkanymi młodymi, zaprosz ich osobiście, daj ulotkę informującą o spotkaniu;
2. Zaprosz też na to spotkanie osoby dorosłe, mogące stać się sojusznikami młodych w tej

wiosce: sołtysa, nauczyciela, szalonego hobbystę itp.

3. Przygotuj materiały: kartki, markery;
4. Zadbaj o „entourage”: przywieź ze sobą ciacha, może ktoś na miejscu zorganizuje kawę, herbatę – młodzi rzadko bywają „podejmowani”, poczęstunek – to forma pokazania, że młodzi są dla nas ważni, że są „gośćmi”, że traktujemy ich specjalnie, jesteśmy przygotowani do spotkania.
5. Powiedz na jaki temat chcesz rozmawiać: „Problemy młodych” i podaj metodę pracy: Komiks.
6. Podziel młodych na grupy, jakąś dobrą metodą separującą „kumotrów” np. odliczcie do 4! A potem w grupy łączą się kolejno jedyński, dwójki, itd.
7. Każda grupa robi „burzę mózgow” i w sposób komiksowy przedstawia najbardziej palące problemy, z którymi boryka się co dzień.
8. Robicie wystawę komiksów. Każda grupa opowiada, dlaczego taki, a nie inny problem wybrała, i czy wyraża



wolę walki z tym problemem. Pamiętaj! Dopiero nawiązujesz znajomość, nie strasz zbyt dalekosiężnymi planami i zobowiązaniami!

9. Masz obraz tego, co jest tu do zrobienia!

Źródło: Publikacja Satelity http://www.rownacszanse.pl/warte_uwagi/projekty_modelowe/pozycja/15344



DRZEWO PROBLEMÓW

Do czego służy?: do analizowanie problemów

Czas trwania: do 1,5 h

Liczba osób: max. 15 na 1 moderatora

Potrzebne:

- oznakowanie grup
- flipcharty
- markery
- moderatorzy
- wstępna diagnoza problemów

jaka grupa np:

- Rynek pracy i przedsiębiorczość
- Edukacja i rozwój
- Kultura

3. Każdej z grup rozdaj kartki z hasłami, które w diagnozie rozpoznałeś/rozpoznałaś jako wyzwania stojące przed młodzieżą.

4. Zadaniem grup jest:

- Wylistowanie problemów/wyzwań związanych z danym obszarem tematycznym
- Wybór najbardziej priorytetowych

1. Zastanów się nad jakim tematem chcesz pracować. Jeśli temat jest szeroki np. „sytuacja młodzieży” podziel go na grupy i zaprosz do współprowadzenia moderatorów grup.
2. Na sali stwórz odpowiednio oznakowaną przestrzeń dla grup, tak by każdy wiedział, gdzie znajduje się



- Zbudowanie drzewa problemu dla problemów

Nasze sugestie:

- ☞ W tym narzędziu zależy nam bardziej na głębokim wniknięciu w problem, niż na znalezieniu jak największej ilości problemów.
- ☞ Ważne jest by moderator zapisywał ważne przykłady obrazujące problem i cytaty uczestników.



Skala opinii

1. Na podłodze ułóż długą taśmę, której jeden koniec oznacz jako 100%, a drugi jako 0%.
2. Poproś uczestników ćwiczenia, by poprzez zajęcie na taśmie miejsca pokazali co myślą o poszczególnych stwierdzeniach (zgadzam się całkowicie – 100%; nie zgadzam się – 0%).
3. Pytania skonstruuj tak, aby zachęcić uczestników do zastanowienia się nad swoją własną opinią na temat bardzo różnych kwestii .
4. Po każdym pytaniu poświęć trochę czasu, aby kilka osób uzasadniło dlaczego zajęło takie a nie inne miejsce.

Do czego służy?: do skalowania opinii

Czas trwania: do 1,5 h

Liczba osób: 10-100

Potrzebne:

- długa taśma z oznaczonymi końcami 100% - 0%
- pytania do każdego obszaru

Nasze sugestie:

- ☞ Pytania w skali opinii powinny być maksymalnie konkretne, tak by było jak największe

prawdopodobieństwo, że wszyscy uczestnicy odczytają pytanie tak samo.

- ☞ Zagrożenie: przy większej liczbie osób może się zdarzyć tak, że niektórzy nie będą wyrażali swojej opinii, ale przychodzili do największej grupy.
- ☞ Przy skali w dużej grupie (pow. 20 osób) w ogóle nie odpytuj z opinii lub odpytuj tylko skrajne wartości. Innym wyjściem jest założenie większej ilości czasu uwzględniającej refleksje kilku uczestników.



Przeciwnie stwierdzenia

1. Utwórz pary przeciwnych (czasem kontrowersyjnych) stwierdzeń – na przykład:
 - Tworzenie programów z dużą ilością grantów o niskiej wartości
 - Tworzenie programów z małą ilością grantów o wysokiej wartości
2. Zaprezentuj stwierdzenia pojedynczo.
3. Oddaj grupie głos i notuj wyniki dyskusji.

Do czego służy?: do wyzwania dyskusji

Czas trwania: do 1,5 h

Liczba osób: do 20

Potrzebne:

- przygotowane stwierdzenia



PUZZLE

1. Przy wejściu do sali rozdaj uczestnikom kawałki wcześniej przygotowanych puzzli.

Wspólnie stwórzcie listę rzeczy, które młodzież otrzymuje z otoczenia (z systemu wsparcia).

Pytanie wspierające:

- Jakie dobre praktyki istnieją w województwie w tym obszarze?
2. Zapisuj listę na flipcharcie.
 3. Następnie każdy uczestnik wybiera 3 najważniejsze dla siebie.
 4. Ostatnim zadaniem grupy jest dojść do porozumienia, które umieścić na puzzlach jako najważniejsze.

Pytania do refleksji:

- Jakie narzędzia, elementy systemu wsparcia istnieją w tym obszarze – które funkcjonują dobrze, a które nie?

Do czego służy?:

do dyskusowania o dobrych praktykach

Czas trwania: do 1,5 h

Liczba osób: do 20

Potrzebne:

- przygotowane puzzle

BURZA MÓZGÓW

Do czego służy?:

do generowania pomysłów

Czas trwania: do 1,5 h

Liczba osób: do 20

Potrzebne:

- lina
- taśma malarska
- kartki a4 lub w dowolnym kształcie
- punkty służące wyborowi priorytetów

1. Rozłóż zdjęcie obrazujące problem młodzieży z tego obszaru.
2. Poproś uczestników, by sami przygotowali listę rzeczy, które mogłyby pomóc tej osobie (z obrazka) w rozwiązaniu problemu.

Pytanie wspierające:

- Jakie dobre praktyki można czerpać z innych województw, regionów, państw, które sprawdziłyby się tutaj?

3. Rozwiązania przyczepiane są na linie.
4. Uczestnicy wspólnie dyskutują nad listą, która powstała dodając nowe pomysły.
5. Następnie każdy z nich dodaje swoje trzy punkty do rozwiązań, które mu najbardziej odpowiadają (w ten sposób powstaje hierarchia ważności rozwiązań).



OTWARTA PRZESTRZEŃ

1. Ustal temat spotkania
2. Reszta zależy od uczestników – sami ustalają program i podział na grupy, a nawet proponowane tematy szczegółowe grup.
3. Uczestnicy zgłaszają propozycje poszczególnych wątków rozmowy i namawiają innych, aby przyłączyli się do grupy, która dane zagadnienie omawia.
4. Takich grup w czasie jednego spotkania może być sporo i dlatego ważne jest, aby

Do czego służy?:

do wymiany opinii wśród zaangażowanych w temat uczestników

Czas trwania: do 1,5 h

Liczba osób: do 2 tys.

Potrzebne:

- flipchart
- markery
- przestrzeń (oddzielne sale, zakątki)

fizyczna przestrzeń umożliwia pracę w mniejszych grupach (oddzielne sale, względnie sala, na której da się zestawiać ze sobą stoliki do poszczególnych tematów).

5. Praca w grupach na dany temat nie powinna trwać dłużej niż 1,5 godziny.
6. Każda z grup przygotowuje zwarty raport opisujący wyniki jej pracy tak, aby był on dostępny dla osób spoza grupy.

Technika ta świetnie nadaje się do sytuacji, kiedy grupa osób w **krótkim czasie chce się wymienić swoją wiedzą, przedyskutować ważne dla nich zagadnienia i znaleźć rozwiązania**. Konferencja kończy się planowaniem działań na przyszłość, za które uczestnicy biorą odpowiedzialność. Otwartość struktury wątków spotkania kompensowana być powinna skrupulatnością w formułowaniu rekomendacji i podejmowaniu zobowiązań. Z tego też powodu metoda ta **nie sprawdza się w sytuacji, kiedy uczestnicy mają obojętny stosunek do tematu** (częściowo sytuacja taka eliminowana jest przez fakt, że na spotkania przychodzą wyłącznie dobrowolnie osoby zainteresowane). Zgodnie z nazwą oczywiście każdy może być uczestnikiem spotkania. W całym spotkaniu obowiązuje tylko jedna zasada – „zasada głosowania nogami”. Jeśli daną osobę



nudzi temat grupy dyskusyjnej, w której aktualnie się znajduje powinna ją opuścić i przejść do innej lub mieć "czas dla siebie".

Metoda sprawdza się dobrze w szczególności, kiedy sprawa, której dotyczy **charakteryzuje się wysokim stopniem złożoności**, kiedy dostępne są osoby o wysokich i zróżnicowanych kompetencjach, sprawa angażuje uczestników - może to być aktualny albo potencjalny konflikt - a także, kiedy rozwiązanie danej kwestii ma pilny charakter.

Więcej informacji o metodzie i sposobach jej wykorzystania znajduje się na stronie OpenSpaceWorld.ORG.

Źródło: <http://partycypacjaobywatelska.pl/technika/32>

WORLD CAFE

1. World Cafe powinno odbywać się w kawiarni lub w innym miejscu, gdzie stworzona zostanie „kawiarniana atmosfera” (dostęp do napojów, krzesła ustawione dookoła stolików, luźna atmosfera dyskusji).
2. Uczestnicy podzieleni są na kilkusobowe grupki, które przy stolikach dyskutują na zadany temat.
3. Po pewnym czasie (np. 20 minut) następuje zmiana i wszyscy poza jedną osobą (gospodarzem stolika) przenoszą się do innych stolików, omawiających inny temat lub inny aspekt danego tematu.
4. Gospodarz stołu streszcza to, co powiedziały poprzednie grupy i zachęca do dalszej dyskusji.
5. Uczestnicy zachęceni są do zapisywania bądź rysowania swoich pomysłów (na papierowych obrusach lub

Do czego służy?:
do dyskusowania o dobrych praktykach
Czas trwania: do 1,5 h
Liczba osób: do 20
Potrzebne:
– kawiarnia (lub inne miejsce nieformalne)

kartkach "przypisanych" do stolika), aby następne grupy mogły się do nich odwoływać.

6. Na zakończenie dyskusje podsumowywane są w części plenarnej.

W planowaniu wydarzenia z użyciem World Cafe należy zwrócić uwagę na kilka ważnych elementów. Przede wszystkim należy **ustalić jego kontekst** – jaki problem będzie dyskutowany, kto powinien zostać zaproszony, jaki efekt chcielibyśmy osiągnąć i co nas może do niego doprowadzić? Odpowiednio zaaranżowana przestrzeń pozwoli na dyskusję w **nieoficjalnej atmosferze** – warto zadbać o wygodne miejsca do siedzenia, napoje i ewentualnie przekąski, flamastry, kredki i długopisy oraz papierowe obrusy, po których można pisać na każdym stoliku, spokojną muzykę w tle. Ważną kwestią jest wybór odpowiednich tematów i pytań do dyskusji – nie powinny być one zbyt szczegółowe i zamknięte, gdyż może to powodować szybkie wyczerpanie kreatywnych pomysłów, ale powinny dotyczyć uczestników, ich wiedzy i doświadczeń. Uczestnicy chętniej włączają się w dyskusje na tematy, które są dla nich ważne. Jeśli będą odwoływać się do własnych doświadczeń, a nie „ogólnodostępnej wiedzy”, rośnie szansa na poznanie wielu punktów widzenia i stworzenie pełniejszego obrazu danego tematu. Końcowa sesja ma na celu pokazanie uczestnikom wielu wspólnych odkryć i pomysłów, które powstały po spotkaniu się pojedynczych głosów. Dlatego na koniec warto poprosić uczestników o chwilę zastanowienia się nad efektami tej dyskusji – czy poszerzyła się ich wiedza, czy zmienił punkt widzenia na pewne sprawy, czy przychodzą im do głowy nowe, głębsze pytania dotyczące omawianego tematu?

Należy pamiętać, że World Cafe jest **metodą służącą do prowadzenia dialogu, dzielenia się wiedzą i kreatywnymi pomysłami, a nie do wypracowania konkretnych rozwiązań** czy poznania opinii jakiejś grupy na dany temat. Dlatego najlepiej używać jej w początkowych fazach procesu partycypacji, kiedy zaangażowane strony dopiero poznają swoje potrzeby i oczekiwania, kiedy jeszcze ważniejsze jest samo podjęcie dialogu niż wypracowanie konkretnego rozwiązania.

Źródło: <http://partycypacjaobywatelska.pl/technika/38>



DRZEWO ŻYCZEŃ

Do czego służy?:

do projektowania przyszłości, do
angażowania uczestników w międzyczasie
trwania innych zajęć

Czas trwania: do 1,5 h

Liczba osób: do 20

Potrzebne:

- kartki i markery, taśma klejąca
- przestrzeń do zawieszania (np. drzewo)

1. Stwórz przestrzeń – zagospodaruj drzewo lub zrób fikcyjne drzewo
2. Tematyka może być różna, choć należy liczyć się z tym, że każdy napisze co będzie chciał.
3. Istotną różnicą pomiędzy drzewkiem życzeń a skrzynią (opisywaną poniżej) jest fakt, iż przy drzewku każdy może

przeczytać co jest napisane na innych kartkach, choć nadal zachowywana jest anonimowość. To zwiększa **zaangażowanie uczestników**, których ciekawość popycha chociażby do odwiedzenia drzewka.



NARZĘDZIA PRZESTRZENNE

Nazwa	Cel	Opis	Potrzebne
Hyde-park	do zbierania informacji od młodzieży w kreatywny sposób	Ustaw tablicę/ ścianę w miejscu dostępnym dla młodzieży. Upewnij się, że są dostępne kartki – różnego formatu i koloru i markery. Stwórz możliwość młodym do wpisania swojej opinii.	– kartki – markery – tablica/ ściana
Pocztówki	do zbierania informacji zwrotnej	Przygotuj pocztówki (prawdziwe lub wydrukowane) – poproś uczestników o wpisanie swojej opinii na zadany temat.	– pocztówki – długopisy
Vox pops	do zbierania dużej ilości przypadkowych opinii	Przygotuj sobie dyktafon lub kamerę oraz pytania. Wyjdź na ulicę, na korytarz szkolny czy inną przestrzeń gdzie znajdziesz odbiorców. Zadawaj pytania.	– dyktafon lub kamera – przygotowane pytania
Post it'y	do wyboru interesujących aktywności/ obszarów	Przygotuj wydrukowane karteczki z nadrukowanymi hasłami np. rodzajami aktywności młodzieży. Rozrzuc na podłodze uczestnikom. Poproś by wybrali dla siebie te, które najbardziej im odpowiadają i stworzyli ścianę z post it'ów.	– post it'y (kartki samoprzylepne) z nadrukowanymi hasłami
Bezpieczna skrzynka	Do zachęcania do przekazywania treści, które są wrażliwe	Zbuduj skrzynkę – ważne by była zamknięta tak, by nikt jej nie otworzył. Istotna jest także atrakcyjność skrzynki. Upewnij się, że są dostępne długopisy i kartki i ustaw skrzynkę w dostępnym dla młodych miejscu.	– skrzynia – kartki – mazaki

NARZĘDZIA DO DYSKUSJI

Nazwa	Cel	Opis	Potrzebne
Obrazki	do zbierania opinii	<p>Przygotuj drukowane obrazki symbolizujące tematy lub problemy, na których dotyczyć będzie dyskusja.</p> <p>Rozłóż je w wygodnym miejscu. Daj trochę czasu (min. 15 min.) na zapoznanie się z nimi.</p> <p>Poproś uczestników by wybrali jeden i zaczęli dyskusję.</p>	– przygotowane obrazki
Wymyślone historie	do poruszania delikatnych tematów	<p>Przygotuj kilka fikcyjnych (ale dotyczących bieżących problemów młodych) historii.</p> <p>Odczytaj je sam/a i rozpocznij dyskusję.</p> <p>Ważne jest by historie były poruszające, często skrajne, by działały na wyobraźnię odbiorców.</p> <p>Użycie abstrakcyjnych postaci pozwala uczestnikom mówić o nich, nawet na bazie swoich własnych doświadczeń.</p>	– historie

NARZĘDZIA INTERNETOWE

Nazwa	Cel	Opis	Potrzebne
Ankieta online np. Google	do zbierania informacji od użytkowników mających dostęp do Internetu	Stwórz ankietę zawierającą interesujące Cię pytania w formularzu np. google docs (narzędzie jest darmowe). Wypromuj wśród znajomych lub innych grup.	– Google docs – dostęp do Internetu
Facebook		Możesz zadać te same pytania na Facebooku – to często najlepsze narzędzie dotarcia do młodych.	– konto na Facebooku

ŹRÓDŁA

- Youthworktoolbox.com, *How To Consult Young People Effectively*, <http://youthworktoolbox.com/wp-content/uploads/2012/02/How-to-consult-young-people-effectively1.pdf>
- Office for Yotu, Department for Victorian Communities, *Consulting Young People About Theirs Ideas and Opinions*,
<http://www.youthcoalition.org/attachs/Consulting+Young+People+About+Their+Ideas+and+Opinions.pdf>
- Department Of Local Government, *Youth Consultation Checklist*,
<http://www.dlg.nsw.gov.au/dlg/dlghome/documents/information/check.pdf>
- English National Youth Arts Network, *What Do You Think*,
http://www.artscouncil.org.uk/media/uploads/downloads/toolkits/what_do_you_think_appendix_4_enyan_toolkit_001.pdf
- Gminne Centrum Wspierania Inicjatyw Młodzieżowych Satelity,
http://www.rownacszansę.pl/warte_uwagi/projekty_modelowe/pozycja/15344
- www.partycypacjaobywatelska.pl

Wszystkie linki na dzień: 30.08.2012r.

Masz pytania dotyczące narzędzi?

Szukasz wsparcia w ich wykorzystaniu?

Napisz do nas na polityka-młodzieżowa@atomywsieci.pl



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego