

## Realizowane projekty i programy

Opublikowano: środa, 09, listopad 2022 10:08

Odsłony: 56490

---

W dniu 8 listopada 2022 r. odbyły się warsztaty dotyczące e-partycypacji dla młodzieży oraz przedstawiciele Gminy Starachowice i Powiatu Starachowickiego, realizowane w ramach projektu "Digital Civic Participation 2.0", finansowanego z unijnego Programu Citizens, Equality, Rights and Values 2021-2027 (CERV).

Celem warsztatów było podniesienie wiedzy na temat wykorzystywania narzędzi i koncepcji e-partycypacji w codziennych działaniach oraz zidentyfikowanie lokalnych problemów i wspólne poszukiwanie rozwiązań, w tym analizowanie oraz monitorowanie istniejących już metod i narzędzi wykorzystywanych w e-partycypacji.

Spotkanie z młodzieżą odbyło się w Hotelu Senator i rozpoczęło się od krótkiej prezentacji na temat partycypacji społecznej. Aby wprowadzić uczestników w temat, zaprezentowana została drabina partycypacji, przykładowe metody konsultacji społecznych, idea budżetu obywatelskiego oraz narzędzia wspomagające partycypację społeczną zarówno w formie tradycyjnej jak i elektronicznej. Następnie uczestnicy przeszli do kolejnego etapu, który pozwolił zrozumieć w praktyce ideę partycypacji społecznej tj. poszukiwania problemów i rozwiązań. Wykorzystana została do tego uproszczona metoda design thinking, składająca się z następujących części: odkrywania, definiowania wyzwania, tworzenia rozwiązania, prototypowania oraz planowania wdrożenia. Pierwszym krokiem było zdiagnozowanie problemów i potrzeb, czyli etap, gdzie partycypacja społeczna odgrywa niezwykle ważną rolę. Uczestnicy stworzyli sylwetki osób potrzebującym pomocy i borykający się z różnymi problemami np. niepełnosprawnością, trudną sytuacją społeczną (samotne wychowywanie dziecka), alienacją, problemami z komunikacją publiczną, brakiem miejsc do spędzania wolnego czasu czy niską pensją - poznając przy okazji praktyczne sposoby dotarcia do mieszkańców. Uczestnicy zostali podzieleni na 4 grupy, w których pracowali nad rozwiązaniem problemów wymyślonych przez siebie osób. Dzięki pracy nad konkretnymi przykładami, młodzież miała możliwość stworzyć propozycje rozwiązań i spróbować opisać, co należy zrobić, aby inni dowiedzieli się o potrzebach danej osoby. Młodzi ludzie w praktyce mogli zobaczyć jaki wpływ może mieć partycypacja społeczna na mieszkańców - przykładowo poprzez konsultacje społeczne można poznać ich problemy, na podstawie których można proponować konkretne rozwiązania np. za pomocą budżetu obywatelskiego.

W spotkaniu wzięło udział 30 osób - przedstawiciele Młodzieżowej Rady Miasta w Starachowicach oraz szkół ponadpodstawowych ze Starachowic.

## Realizowane projekty i programy

Opublikowano: środa, 09, listopad 2022 10:08

Odśtony: 56490



## Realizowane projekty i programy

Opublikowano: środa, 09, listopad 2022 10:08

Odśtony: 56490

---



## Realizowane projekty i programy

Opublikowano: środa, 09, listopad 2022 10:08

Odśtony: 56490



## Realizowane projekty i programy

Opublikowano: środa, 09, listopad 2022 10:08

Odśtony: 56490



## Realizowane projekty i programy

Opublikowano: środa, 09, listopad 2022 10:08

Odsłony: 56490

---

Warsztaty z przedstawicielami jednostek samorządu terytorialnego rozpoczęły się od zdiagnozowania, gdzie w strukturach instytucji publicznych spotykamy się z partycypacją oraz w jakiej formie. Jednogłośnie uznano, iż niezależnie od wykonywanych zadań, każdy w jakimś stopniu ma styczność z najprostszymi działaniami partycypacyjnymi takimi jak ankieta czy konsultacje społeczne. Wśród zgromadzonych rozpoczęła się ogólna dyskusja dotycząca szczególnie ważnej roli jaką odgrywa partycypacja, jej metod oraz powstających barierach. Bariery te pojawiają się zarówno ze strony społeczności lokalnej jak i władz publicznych i odnoszą się m.in. do wzajemnej nieufności, niechęci do współdziałania, a także obaw przed zmianami.

Po teorii przyszedł czas na praktykę w czasie której zebrani zostali podzieleni na grupy. Każda z grup musiała odpowiedzieć na 7 pytań dotyczących działań partycypacyjnych na terenie miasta Starachowice. Pytania skupiały się na tym w jaki sposób zostały rozpowszechnione informacje o zamiarze przeprowadzenia np. konsultacji, kto brał w nich udział, jakie były ich efekty oraz jakie najczęściej pojawiały się problemy. Podczas wspólnego omawiania przeprowadzonego ćwiczenia wyłonił się temat e-partycypacji oraz pomysłów jej wykorzystania. Za przykład ogólnopolskiego wykorzystywania e-partycypacji posłużyła strona NaprawmyTo. Jest to serwis umożliwiający swoim użytkownikom zgłaszanie problemów zaobserwowanych w ich najbliższym otoczeniu. Podstawową funkcją serwisu jest zgłaszanie różnego rodzaju problemów w przestrzeni publicznej, informowanie o tych problemach odpowiednich instytucji, przeglądanie i wyszukiwanie alertów z najbliższej okolicy. Na sam koniec została podjęta dyskusja na temat wykorzystywania e-partycypacji w Starachowicach. Czy w ogóle jest ona wykorzystywana? Jeżeli tak to w jaki sposób? Warsztaty zakończyły się pozostawiając uczestników z refleksją na temat usprawnienia oraz zwiększenia zakresu wykorzystywania działań e-partycypacyjnych w Starachowicach.

W warsztacie wzięło udział 30 osób - poza pracownikami Urzędu Miejskiego i Starostwa Powiatowego wzięli udział przedstawiciele Miejskiej Biblioteki Publicznej, Parku Kultury, Centrum Usług Społecznych oraz Miejskiego Ośrodka Sportu i Rekreacji.

## Realizowane projekty i programy

Opublikowano: środa, 09, listopad 2022 10:08

Odśtony: 56490

---



## Realizowane projekty i programy

Opublikowano: środa, 09, listopad 2022 10:08

Odsłony: 56490



Liderem projektu "Digital Civic Participation 2.0" jest organizacja IRTEA z Grecji, w partnerstwie z: Gminą Starachowice, Cinisello (Włochy), Kłajpeda (Litwa) oraz organizacją pozarządową PONT (Rumunia). Grupa docelowa projektu stanowi młodzież i studenci w wieku 15-30 lat, a także pracownicy JST, którzy interesują się wykorzystywaniem narzędzi e-partycypacji. Priorytetem projektu jest zastanowienie się nad tym jak pandemia COVID-19 wpłynęła na życie społeczeństwa lokalnego. Kluczowe było wówczas wykorzystanie przez władze w Europie nowych narzędzi cyfryzacji, aby umożliwić mieszkańcom czynny udział w sprawach lokalnych. Projekt chce przyrzeć się relacji między korzystaniem z narzędzi uczestnictwa cyfrowego, a demokracją. Jednym z głównych celów projektu jest unowocześnienie edukacji obywatelskiej, co skutkować będzie większą aktywnością młodzieży w życiu społecznym.

[WP3\\_Event\\_Description\\_Sheet.pdf](#)

# Realizowane projekty i programy

Opublikowano: środa, 09, listopad 2022 10:08

Odsłony: 56490

---



**Funded by  
the European Union**