



Wybrane modele partycypacji młodych

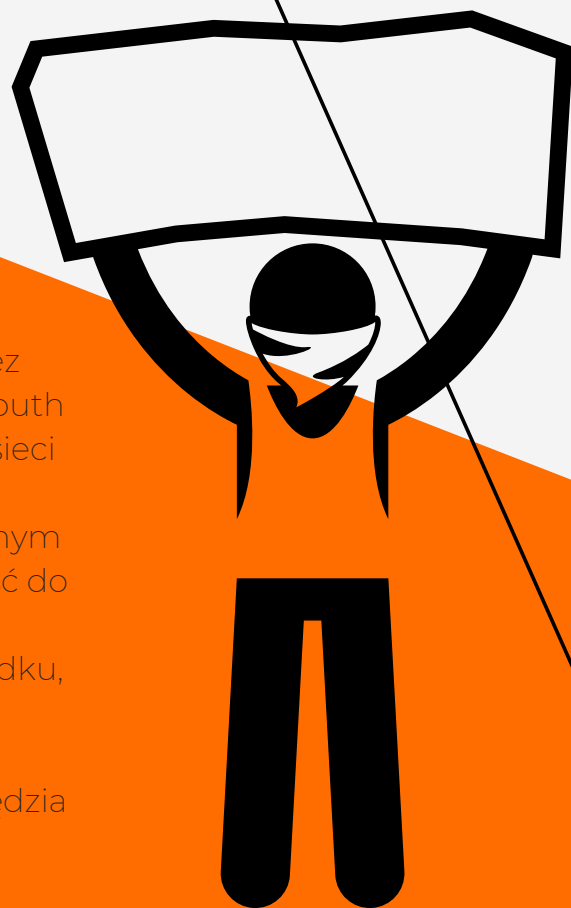
najciekawsze struktury i projekty z publikacji DYPALL
"STUDY ON MODELS OF YOUTH PARTICIPATION IN DECISION-MAKING PROCESSES AT THE LOCAL LEVEL"
dostępnej na dypall.com/studymodels-yp/

TŁUMACZENIE: EUROPE4YOUTH

O badaniach

Badanie modeli udziału młodzieży w podejmowaniu decyzji w zarządzaniu lokalnym były prowadzone przez międzynarodowych partnerów w ramach projektu „Youth Participation Matters” sieci DYPALL. Jednym z celów sieci jest rozwój struktur i mechanizmów partycypacji młodzieży w podejmowaniu decyzji na szczeblu lokalnym oraz wspieranie wprowadzenia innowacyjnych podejść do zarządzania publicznego we współpracy z władzami lokalnymi. Dlatego opracowaliśmy to studium przypadku, aby zmapować:

- istniejące struktury i mechanizmy uczestnictwa młodzieży w procesach decyzyjnych w samorządach;
- projekty edukacyjne, inicjatywy i narzędzia przygotowujące młodych ludzi do udziału w życiu politycznym na szczeblu lokalnym.



Dlaczego znowu rozmawiamy o partycypacji młodych?

Obecnie temat partycypacji młodych ponownie wraca na tapetę debat publicznych i szczególnych działań państw i organizacji, nie tylko ze względu na brak zaangażowania młodzieży w tradycyjne formy demokracji, takie jak głosowanie, ale także ze względu na najnowsze wydarzenia w Europie, takie jak Brexit i alarmujący wzrost populizmu i ruchów skrajnie prawicowych w wielu krajach europejskich. Jednocześnie obserwujemy wzrost zaangażowania młodych w ruchy społeczne, akcje ad hoc, jak i koalicje oparte na celach takich jak ochrona środowiska czy prawa kobiet. Te wydarzenia i trendy pomogły w skupieniu uwagi na kształtowaniu wartości potrzebnych do budowania społeczeństw demokratycznych, takich jak solidarność, obywatelstwo, demokracja i szacunek dla różnorodności. Po 60 latach od podpisania Traktatu Rzymskiego, ponownie zmieniamy nasze priorytety i definiujemy na nowo nasze wspólne wartości w Europie. Aby młodzi ludzie byli ich integralną częścią, musimy znaleźć bardziej zrównoważone i systematyczne modele współpracy, które pozwalają młodym ludziom nie tylko lepiej przygotować się do życia w demokracji, ale także do przyczyniać się do jej rozwoju. Niniejsze badanie ma na celu identyfikację głównych modeli, struktur, narzędzi i projektów partycypacji młodzieży w podejmowaniu decyzji na poziomie lokalnym i upowszechnienie takich praktyk w całej Europie.

struktury

PARTYCYPACJI

OPIN

OPIN to platforma do cyfrowego uczestnictwa młodzieży zaopatrująca zainteresowanych użytkowników w narzędzie do partycypacyjnego zarządzania projektem... partycypacji :) Platforma oferuje różnorodne narzędzia do partycypacji w praktyce (np. burza mózgów, wspólne komponowanie tekstów, wyzwania pomysłowe, ankiety, narzędzia przestrzenne, głosowanie).

opin.me/en/

Jej głównym celem jest stworzenie przestrzeni / możliwości do angażowania młodych ludzi w procesy decyzyjne wykorzystując ich sposoby komunikacji, a więc komunikację cyfrową i język social mediów. Oferując warunki uczestnictwa, które są bardziej odpowiednie dla młodych osób, OPIN stara się zmniejszyć bariery uczestnictwa i zwiększyć możliwości i motywację do zaangażowania politycznego.

YouthMetre

YouthMetre to e-narzędzie mające na celu wspieranie dialogu między młodymi ludźmi i decydentami. Narzędzie to oferuje:

- INFORMACJĘ - wizualizuje kluczowe statystyki sytuacji młodzieży w Europie;
- INSPIRACJĘ - pokazuje dobre praktyki dbania o prawa i interesy młodzieży;
- INTERAKCJĘ - poprzez użycie GEOCITIZENS geolokalizuje propozycje debaty publicznej, które zgłaszać mogą młodzi ludzie.

youthmetre.eu/

YouthMetre uświadamia młodych ludzi i decydentów o tym, jakie są warunki dla młodzieży na danym terenie. Działa na zasadzie mapy, przez którą młodzież i decydenci mogą zgłosić potrzebę z danego terytorium i zainspirować się inicjatywami zrealizowanymi w tym zakresie w innych miejscach. Narzędzie umożliwia młodym ludziom zamieszczanie swoich propozycji i głosowanie na przesłane propozycje. Decydenci polityczni mają tym samym narzędzie łatwych konsultacji z młodymi ludźmi i cyfrowej debaty nad rozwiązaniami!

Młodzieżowy Budżet Obywatelski miasta Cascais

To Budżet Obywatelski przeznaczony dla młodych ludzi poniżej 18 rż. i działa podobnie, jak "dorosła" wersja, ale nie jest jedynie "możliwością" zgłaszania projektów i głosowania. Miasto Cascais wyjątkowo aktywnie podchodzi do wzmacniania młodych ludzi do uczestnictwa i wspierania ich w rozwijaniu projektów społecznych, niejako zapewniając, że te projekty będą zgłoszone i realizowane.

„Uczniowie po raz pierwszy projektują rozwiązania wychodzące poza granice ich szkół, ucząc się myśleć wspólnotowo, ponad modelem rywalizacji z innymi szkołami”.

Cały system funkcjonuje we współpracy z dyrektorami szkół, nauczycielami oraz (w szczególności) uczniami. W szkołach organizowane są warsztaty przygotowane i opracowane wspólnie z nauczycielami, którzy biorąc udział w tym procesie przechodzą dedykowane szkolenie trwające 50 godzin i otrzymują za nie punkty. Uczniowie z kolei są bohaterami ich szkół, reprezentują je w konkurencji na najlepsze projekty dla miasta rywalizując jakością diagnozy, trafnością rozwiązań i pomysłowością. Projekty młodzieżowe włączane są też do „dorosłego” Budżetu Partycypacyjnego. Interakcje między młodzieżowym, a dorosłym budżetem wzmacniają oba.

projekty

PARTYCYPACJI

Go Deep - gra

Go Deep to gra, w którą może grać każdy zainteresowany przyszłością swojej społeczności. Działa jak podróż, w której, za pomocą różnych zestawów kart, podróżują grupy ludzi wzdłuż wymyślonej linii metra podnosząc świadomość nt. danej społeczności, wzmacniając przywództwo i umiejętności prowadzenia działań dla społeczności.

Młody_a Burmistrz_yni

Projekt ten ma na celu wzmocnienie postaw obywatelskich wśród młodych i dorosłych (!), docenienie opinii młodych ludzi, ich pomysłów i perspektyw na przyszłość. Polega na zorganizowaniu wyborów na młodego_a burmistrza_ynię i dwójkę Radnych spośród 21 młodych kandydatów. Wybory odbywają się równoległe do "dorosłych" wyborów.

MyPolis

To aplikacja mobilna, w której młodzi ludzie mogą składać propozycje, zgadzać się lub nie zgadzać z innymi propozycjami i dzielić się nimi. To „Tinder” dla demokracji! Aplikacja oferuje grywalizację z systemem punktowym, odznaki i "poziomy" obywatelstwa, które uzyskuje się poprzez udostępnianie i przesyłanie innowacyjne propozycji rozwiązań problemów społecznych.

„Wysyp mobilnych aplikacji do partycypacji społecznej to szansa i ryzyko. Szansa za super demokrację, a ryzyko porażki związanej z ograniczeniami technologii i nieograniczonymi oczekiwaniami.”

godeeproject.org/

Go Deep to gra, w której uczestnicy dowiadują się o sobie, o ich społecznościach lub sąsiedztwie i zdobywaniu nowych umiejętności obywatelskich i społecznych. Wypracowuje nowe sposoby komunikowania się, pogłębia perspektywy i sposoby identyfikacji własnych zasobów psycho-społecznych.

Kandydować może każdy młody człowiek w mieście, prezentuje swój program wyborczy reprezentując problemy i potrzeby młodych ludzi. Spośród kandydatów wybieranych jest 21, którzy prowadzą kampanie wyborcze, równoległe z "dorosłymi" kandydatami. W dniu wyborów młodzi ludzie mieszkający lub uczący się w mieście wybierają "swojego" burmistrza i 2 Radnych na roczną kadencję. W jej trakcie wybrane osoby realizują swój program dysponując budżetem przyznanym przez "dorosłą" Radę i Burmistrza. Ich obowiązkiem jest reprezentowanie interesów swoich rówieśników i aktywne działanie na ich rzecz - realizują planowane projekty, organizują dialog, robią zmianę blisko współpracując z "dorosłymi" elektami.

MyPolis to także rozwiązanie przybliżające pracę gmin jej mieszkańcom oraz problemy mieszkańców władarzom. Pozwala na "słuchanie społeczne" (metoda social listening), analizę danych gromadzonych w aplikacji oraz tworzenie i konsultowanie niestandardowych rozwiązań.

mypolis.eu/