

22 lipca 2013



„Gramy w Radę, damy radę”

Fundacja - Polski Portal Edukacyjny Interkl@sa, przy wsparciu Fundacji Aktywizacji i Rozwoju Młodzieży, Stowarzyszenia Klub Pro Publico Bono, Fundacji Edukacji i Twórczości oraz Fundacji im. Fenena Rakociego II realizuje projekt „Gramy w Radę, damy radę”, którego głównym celem jest edukacja i aktywizacja obywatelskiej młodzieży. Przedsięwzięcie objął honorowym patronatem marszałek Adam Jarubas.

Projekt „Gramy w Radę, damy radę” to innowacyjny program edukacji i aktywizacji obywatelskiej młodzieży. Dzięki grze symulującej działalność Młodzieżowej Rady Gminy, młodzież biorąca udział w projekcie będzie miała szansę nauczyć się współpracować z dorosłymi oraz poznać idee, zasady i doświadczyć korzyści płynących z funkcjonowania samorządności młodzieżowej. Wszystko to będzie się działo na specjalnej internetowej platformie, ale również w prawdziwej rzeczywistości. Od samego początku młodzież będzie się uczyć, jak współpracować z lokalną administracją, władzami oraz realizować inicjatywy na rzecz swojego otoczenia, szkoły, gminy.

Gra przeznaczona jest dla uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych z gmin do 30 tys. mieszkańców z województw podlaskiego, świętokrzyskiego i warmińsko-mazurskiego. Młodzież stworzy 10-15 osobowe drużyny, które przez najbliższy rok szkolny będą wspólnie wykonywać zadania. Udział w grze da młodzieży okazję do rozwinięcia zainteresowań, zdobycia wielu nowych umiejętności i wiedzy. Tutorzy również będą mogli się wiele nauczyć, wezmą udział w szkoleniu i zostaną certyfikowanymi Tutorami. Uczniowie zyskają doświadczenie, dzięki któremu będą mogli w przyszłości realizować własne inicjatywy i wpływać na życie i codzienność w swoich gminach. Ich szkoły i gminy staną się pionierami innowacyjnej metody wspierania działalności obywatelskiej młodzieży.

Podstawowym efektem już w czasie trwania projektu będzie przemiana gmin poprzez działania zespołów młodzieżowych. Ponadto najlepsze drużyny zaprezentują swoje osiągnięcia na ogólnopolskich konferencjach, nakręcą wspólnie film i wydadzą książkę.

Projekt (trwanie gry i promocja efektów) potrwać od 1 września 2013 roku do 30 września 2014 roku.