



Raport kapitalizacyjny

Wnioski z seminariów i eksperymentacji poświęconych sprawiedliwej, etycznej, lokalnej i odpowiedzialnej konsumpcji

Consumo Justo · partnerstwo współpracy Erasmus+ KA220-YOU
Projekt 2024-1-FR02-KA220-YOU-000248910

2026



Co-funded by
the European Union

Spis treści

1. Streszczenie	1
2. O projekcie Consumo Justo	2
3. Aplikacja mobilna Consumo Justo	3
4. Cel i metoda	4
5. Seminarium w Pampelunie (Hiszpania)	5
6. Seminarium w Dax (Francja)	10
7. Eksperymentacja w Rydze (Łotwa)	14
8. Czego nauczyły nas trzy wydarzenia	21
9. Podejścia edukacyjne, które można przenieść	22
10. Rekomendacje	23
11. Postępy względem oczekiwanych rezultatów	24
12. Wnioski końcowe	25
13. Galeria wydarzeń	26

Spis ilustracji

II. 1	Odpowiedzi ewaluacyjne według wydarzenia	2
II. 2	Aplikacja mobilna Consumo Justo	3
II. 3	Ogród miejski Piparrika	6
II. 4	Materiały edukacyjne z Pampeluny	7
II. 5	Mural w Pampelunie	8
II. 6	Pampeluna: organizacja i logistyka	9
II. 7	Pampeluna: oceny aktywności	9
II. 8	Dax: młódzież w roli autorów	10
II. 9	Golf Anaiak: cykl ponownego użycia	12
II. 10	Dax: lokalne spotkania	13
II. 11	Dax: organizacja i logistyka	13
II. 12	Dax: oceny aktywności	14
II. 13	Symulacja SDG opracowana przez EFE	15
II. 14	Wizyta w Getlińi	17
II. 15	Ryga: projektowanie aktywności	18
II. 16	Ryga: organizacja i logistyka	19
II. 17	Ryga: najwyżej ocenione aktywności	19
II. 18	Ryga: deklarowane efekty uczenia się	20
II. 19	Galeria: Pampeluna	26
II. 20	Galeria: Dax	27
II. 21	Galeria: Ryga	28

1 Streszczenie

Raport zbiera to, czego partnerstwo Consumo Justo nauczyło się podczas trzech międzynarodowych działań edukacyjnych: seminarium w Pampelunie w Hiszpanii w maju 2025 r., seminarium w Dax we Francji w listopadzie 2025 r. oraz pięciodniowej eksperymentacji, czyli praktycznego testowania narzędzi i metod projektu, w Rydze na Łotwie w czerwcu 2026 r. Opiera się na raportach gospodarzy, dokumentacji programów wydarzeń i 63 zarchiwizowanych odpowiedziach z ankiet ewaluacyjnych: 14 z Pampeluny, 22 z Dax i 27 z Rygi.

Zasięg ewaluacji różni się w zależności od wydarzenia i jest podawany wszędzie tam, gdzie wpływa na przedstawianą liczbę. W Rydze ankietę wypełnili wszyscy uczestnicy, co oznacza pełny zasięg ewaluacji w tej grupie. W Dax odpowiedziały 22 z 25 osób uczestniczących. W Pampelunie 14 odpowiedzi pochodzi od osób z 25-osobowej listy uczestników, dlatego odsetki dla Pampeluny opisują respondentów, a nie wszystkich obecnych.

Kapitalizacja doświadczeń to nie to samo co pomiar zadowolenia. Istotne są pytania o to, co uczestnicy faktycznie robili, jak zadziałała metoda edukacyjna, co zamierzają wykorzystać ponownie i co należy zmienić. Dlatego każda ocena w tym raporcie jest powiązana z aktywnością, której dotyczy. Trzy wydarzenia ułożyły się w ciąg kolejnych etapów, a nie w trzy odrębne szkolenia. Pampeluna pokazała w praktyce sprawiedliwy handel (Fair Trade), łańcuchy wartości i lokalną konsumpcję poprzez kilka warsztatów poświęconych czekoladzie, wełnie i spółdzielniom oraz poprzez wizyty w lokalnych inicjatywach, takich jak ogród miejski i wiejskie przedsiębiorstwo społeczne. W Dax uczestnicy dostali do rąk aplikację mobilną Consumo Justo, a towarzyszyły temu debata, quizy, odgrywanie ról, współpraca ze średnią szkołą rolniczą i spotkania z lokalnymi inicjatywami. Ryga rozwinęła tę pracę w ciągu pięciu dni: uczestnicy budowali wspólne definicje zrównoważonego rozwoju, pracowali z Celami Zrównoważonego Rozwoju (SDG), odwiedzili składowisko odpadów komunalnych, poznali wiele metod edukacji pozaformalnej, a na koniec sami zaprojektowali i prowadzili własne aktywności.

We wszystkich trzech wydarzeniach najwięcej uczyło zanurzenie w lokalnym kontekście. Wizyta na targu w Dax była najwyższą ocenioną aktywnością tego seminarium (9,45/10). W Rydze wizyta na składowisku odpadów komunalnych Getlini uzyskała średnią 9,78/10, a 11 z 27 respondentów wskazało ją jako najbardziej przydatną aktywność tygodnia, zdecydowanie częściej niż jakąkolwiek inną. W Pampelunie wizyty w dzielnicy i spotkanie z lokalną producentką wełny sprawiły, że ekonomię solidarną i troskę społeczności o wspólną przestrzeń można było zobaczyć, a nie tylko o nich usłyszeć.

Przedmioty okazały się niezawodnym punktem wejścia w rozmowę o systemach. Czekolada, buty, wełna, koszyki zakupów, odpady, karty SDG, chleb i produkty z targu dawały grupom coś konkretnego do zbadania. Wartość edukacyjną nadawał im dopiero drugi krok: pytania o to, kto daną rzecz wytworzył, jak po drodze dzielono wartość, jaka infrastruktura za nią stoi i kto realnie ma dostęp do alternatywy.

Formy partycypacyjne zostały dobrze przyjęte, ale same nie wystarczały. Debata, symulacja, quizy, odgrywanie ról, projektowanie w grupach i refleksja wizualna uzyskały wysokie oceny, a mimo to uczestnicy konsekwentnie prosili o solidniejsze informacje wprowadzające, więcej czasu na dyskusję i lepszy rytm dnia, równoważący skupienie, ruch i przejazdy. Sprawdzał się układ: krótkie wprowadzenie merytoryczne, potem aktywność, a po niej ustrukturyzowane omówienie.

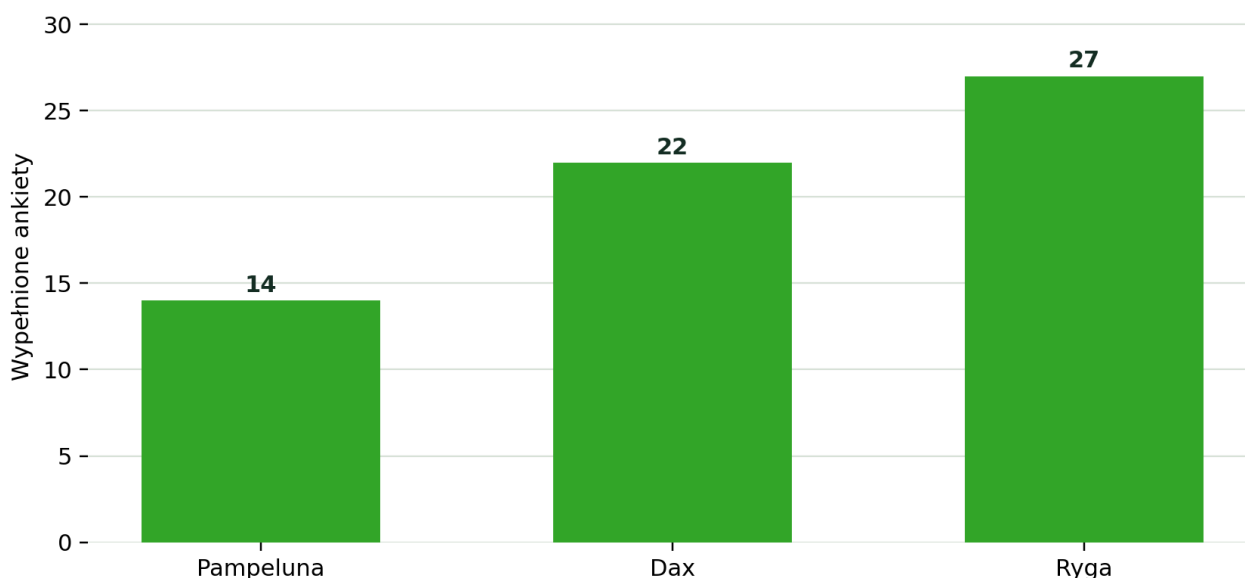
W grupach mieszanych narodowościowo porównywanie stało się częścią metody. Zamiast zakładać, że jeden zrównoważony wybór sprawdzi się wszędzie, uczestnicy zderzali się z realnymi różnicami w lokalnej dostępności, infrastrukturze publicznej, cenach, kulturze i możliwościach organizacji.

Tydzień w Rydze domknął ten proces: uczestnicy przeszli od korzystania z metod do traktowania ich jak własnych. Podczas warsztatu „Zaprojektuj własną aktywność” (Design Your Own Activity) przełożyli tematy tygodnia na własne formaty zajęć, a kilka z zaprojektowanych w ten sposób sesji zostało następnie przeprowadzonych z całą grupą. Wszystkich 27 respondentów zgodziło się lub zdecydowanie zgodziło, że zdobyli wiedzę i umiejętności, poznali metodę, którą zamierzają stosować, i czują się pewniej w prowadzeniu aktywności dotyczących zrównoważonego rozwoju.

To deklaracje uczestników, a nie sprawdzone efekty, ale pokazują, że tydzień został odebrany jako przydatny zawodowo.

Raport rekomenduje pięcioetapowy schemat pracy z młodzieżą nad tematem konsumpcji: zacząć od konkretnego doświadczenia, zbadać system, który za nim stoi, przedyskutować sprzeczne interesy, stworzyć aktywność lub działanie i powiązać je z tym, co uczestnicy zrobią dalej. Zaleca także spójne pytania ewaluacyjne we wszystkich wydarzeniach, archiwizowanie faktycznie zrealizowanych programów i końcowych notatek metodycznych, projektowanie aktywności dostępnych dla wszystkich, wczesne planowanie wyżywienia z uwzględnieniem potrzeb dietetycznych oraz nadanie aplikacji mobilnej określonej roli w trakcie zajęć zamiast traktowania jej jako dodatku.

Odpowiedzi ewaluacyjne według wydarzenia



Ilustracja 1. Zarchiwizowane odpowiedzi ewaluacyjne przeanalizowane na potrzeby raportu. W Rydze ankietę wypełnili wszyscy uczestnicy; liczby dla Pampeluny i Dax pokazują dostępny materiał źródłowy, a nie łączną frekwencję.

2 O projekcie Consumo Justo

Consumo Justo to partnerstwo współpracy Erasmus+ w dziedzinie młodzieży, które łączy organizacje z Francji, Hiszpanii, Norwegii, Polski i Łotwy. Projekt wspiera osoby pracujące z młodzieżą (pracowników młodzieżowych) i młodych ludzi w rozumieniu i promowaniu sprawiedliwej, etycznej, lokalnej i odpowiedzialnej konsumpcji. Jego rezultaty obejmują zestaw narzędzi na rzecz zrównoważonej konsumpcji, karty wyjaśnień i karty aktywności, aplikację mobilną, podcasty, międzynarodowe działania edukacyjne oraz planowanie działań wspólnie z młodymi ludźmi.

Projekt traktuje konsumpcję jako coś więcej niż prywatny zakup. Materiały wyjaśniające opisują odpowiedzialną konsumpcję jako taką, która uwzględnia skutki środowiskowe, społeczne i ekonomiczne oraz wpływ na zdrowie i dobrostan. W ramach tej szerokiej idei:

- **Sprawiedliwa konsumpcja** stawia pytanie o to, jak dzielone są korzyści, ryzyko i wartość, w tym o warunki pracy i relacje sprawiedliwego handlu.
- **Etyczna konsumpcja** bierze pod uwagę społeczne, środowiskowe i etyczne skutki produktów i usług, a nie tylko cenę czy jakość.
- **Lokalna konsumpcja** łączy produkty i usługi z pobliskimi producentami i społecznościami, zwracając uwagę na identyfikowalność, lokalną wartość gospodarczą i transport.
- **Odpowiedzialna konsumpcja** spina te wymiary i stawia pytanie, co mogą zmienić pojedyncze osoby, organizacje, firmy i systemy publiczne.

Pojęcia te zachodzą na siebie, ale nie są wymienne. Produkt lokalny nie jest automatycznie sprawiedliwy, produkt lepszy dla środowiska może pozostawać niedostępny, a etycznego wyboru nie da się ocenić wyłącznie po etykiecie. Ta złożoność ukształtowała podejście edukacyjne zastosowane podczas trzech wydarzeń.

2.1 Dlaczego trzy działania edukacyjne były ważne

Wniosek projektowy przewidywał dwa trzydniowe seminaria dla osób pracujących z młodzieżą oraz pięciodniową eksperymentację na Łotwie. Seminaria miały szkolić osoby pracujące z młodzieżą, prezentować narzędzia projektu, umożliwiać wymianę dobrych praktyk z lokalnymi podmiotami i dawać czas na refleksję nad uczeniem się. Eksperymentacja miała służyć przetestowaniu narzędzi w warunkach pozwalających na głębsze zanurzenie w temacie i powiązaniu uczenia się z praktyczną pracą z młodymi ludźmi.

Wydarzenia pełniły więc kilka funkcji jednocześnie:

1. **Szkolenie:** osoby pracujące z młodzieżą rozwijały wiedzę i zdobywały doświadczenie w prowadzeniu zajęć.
2. **Testowanie:** narzędzia i metody projektu stosowano w pracy z rzeczywistymi grupami.
3. **Wymiana:** partnerzy i uczestnicy porównywali praktyki krajowe i lokalne.
4. **Obserwacja:** lokalne organizacje i infrastruktura stawały się studiami przypadku.
5. **Kapitalizacja:** zbierano informacje zwrotne, aby doskonalić metody i przyszłe działania.

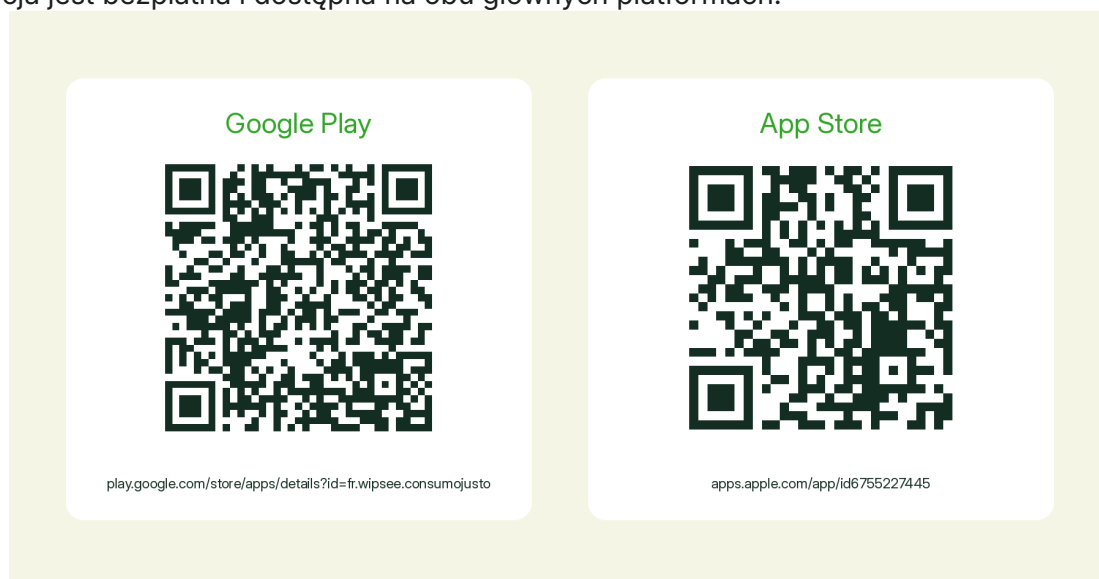
Wydarzenia nie były identycznymi wersjami jednego programu. Każdy gospodarz korzystał z własnego kontekstu. Pampeluna wysunęła na pierwszy plan sprawiedliwy handel, ekonomię solidarną, lokalną produkcję i przestrzeń wspólną. Dax połączyło metody partycypacyjne ze szkołą rolniczą, inicjatywami społecznymi, aplikacją mobilną i lokalną kulturą. Ryga zaproponowała dłuższą eksperymentację poświęconą zrównoważonemu rozwojowi, celom SDG, odpadom, projektowaniu metod i ich przyszłemu wykorzystaniu.

3 Aplikacja mobilna Consumo Justo

Aplikacja mobilna jest głównym cyfrowym rezultatem projektu. Przenosi treści zestawu narzędzi do formy, z której osoby pracujące z młodzieżą i młodzi ludzie mogą korzystać poza salą szkoleniową: zawiera materiały wyjaśniające sprawiedliwą, etyczną, lokalną i odpowiedzialną konsumpcję, a także gry i materiały do aktywności, z których osoba prowadząca może skorzystać w pracy z grupą.

Aplikacja nie powstawała obok działań edukacyjnych, by potem pozostać na uboczu. Korzystano z niej w ich trakcie. Uczestnicy w Dax pobrali ją podczas seminarium, przetestowali na zajęciach i przekazali partnerstwu swoje uwagi. W Rydze jej gry i materiały do aktywności wykorzystywano na zajęciach przez wszystkie pięć dni, a raport gospodarza odnotowuje, że aplikacja została z powodzeniem zaprezentowana i przyjęta się podczas eksperymentacji.

Aplikacja jest bezpłatna i dostępna na obu głównych platformach.



Ilustracja 2. Linki do pobrania aplikacji mobilnej Consumo Justo. Google Play: play.google.com/store/apps/details?id=fr.wipsee.consumojusto. App Store: apps.apple.com/app/id6755227445.

Żadna z trzech ankiet ewaluacyjnych nie zawierała pytania dotyczącego wyłącznie aplikacji, dlatego raport nie przypisuje jej oceny zadowolenia. Archiwum potwierdza natomiast, że aplikację

udostępniono uczestnikom, że ją testowali i że korzystano z niej podczas przeprowadzonych zajęć. Rozdział 10 rekomenduje, aby nadać jej określoną rolę w trakcie zajęć, zamiast przedstawiać ją jako opcjonalny dodatek.

4 Cel i metoda

4.1 Co oznacza kapitalizacja w tym raporcie

Kapitalizacja doświadczeń to proces przekształcania doświadczenia w wiedzę, którą można zachować, przekazać dalej i ponownie wykorzystać. Raport z badania zadowolenia pyta, czy aktywność podobała się uczestnikom. Raport kapitalizacyjny musi postawić także następujące pytania:

- Co dokładnie robili uczestnicy?
- Jakiemu celowi edukacyjnemu służyła aktywność?
- Dzięki czemu dane podejście zadziałało w swoim otoczeniu?
- Czego uczestnicy, według własnych deklaracji, się nauczyli i co zamierzają wykorzystać?
- Jakie praktyczne słabości wpłynęły na doświadczenie uczestników?
- Co może zaadaptować inna osoba pracująca z młodzieżą i pod jakimi warunkami?

Raport odpowiada na te pytania poprzez opisy wydarzeń, podsumowania ilościowe, wątki z odpowiedzi otwartych oraz rekomendacje dotyczące przenoszenia doświadczeń.

4.2 Materiał źródłowy

Działanie	Główne źródła opisowe	Dane ewaluacyjne	Inne materiały pomocnicze
Pampeluna, 22-24 maja 2025 r.	Kompletny raport gospodarza i pakiet informacyjny	14 odpowiedzi; 25 osób na liście uczestników (56,0%)	Wykaz uczestników i fotografie
Dax, 20-22 listopada 2025 r.	Kompletny raport gospodarza i pakiet informacyjny	22 odpowiedzi; 25 uczestników (88,0%)	Wykaz uczestników i fotografie
Ryga, 15-19 czerwca 2026 r.	Kompletny raport gospodarza, pakiet przygotowawczy i pakiet informacyjny	27 odpowiedzi; 27 uczestników (100%)	Listy obecności, karty aktywności i fotografie

Cel pakietu roboczego WP3.5 oraz koordynującą rolę Mobile Adventure określają wniosek projektowy i jego załącznik opisujący podział odpowiedzialności. Z kart wyjaśnień i zbiorów aktywności projektu korzystano tam, gdzie pomagały objaśnić metodę edukacyjną. Protokoły ze spotkań dostarczyły kontekstu dotyczącego przygotowań i sposobu zbierania danych ewaluacyjnych.

4.3 Jak analizowano materiał

Dane ze wszystkich trzech ankiet przeliczono ponownie na podstawie zarchiwizowanych eksportów odpowiedzi. Każdy wynik opiera się na liczbie ważnych odpowiedzi na dane pytanie, bez założenia, że wszyscy odpowiedzieli na wszystkie pytania.

Narzędzia badawcze różnią się między sobą. W Pampelunie i Dax zadano pytania zamknięte z kategoriami odpowiedzi, dotyczące przyjęcia przez organizatora, zakwaterowania, posiłków, organizacji i informacji przed wydarzeniem, a następnie poproszono o ocenę aktywności programu w skali 1-10. W Rydze dodano pytanie o ogólne zadowolenie, ocenę organizacji w skali 1-5, pytania kategorialne o logistykę, oceny aktywności w skali 1-10, pięć stwierdzeń dotyczących uczenia się, do których uczestnicy odnosili się na skali zgody, oraz trzy pytania o to, która aktywność była najbardziej przydatna, która najbardziej angażująca i którą uczestnicy najprawdopodobniej wykorzystają ponownie.

Komentarze otwarte pogrupowano według tematów: organizacja, metoda edukacyjna, zanurzenie w lokalnym kontekście, wymiana międzykulturowa, zastosowanie w praktyce i propozycje usprawnień. Cytaty pojawiają się tylko tam, gdzie ilustrują wątek potwierdzony już przez szerszy materiał. Są anonimowe, a niektóre zostały nieznacznie zredagowane pod względem gramatyki lub długości, bez zmiany znaczenia. W wydaniu polskim cytaty podano w tłumaczeniu.

Różni się także moment zbierania odpowiedzi. W Dax informacje zwrotne zebrano ostatniego dnia seminarium. Odpowiedzi z Pampeluny i Rygi napływały także po zakończeniu wydarzeń: ankiety z Rygi wpływały od 22 czerwca do 5 sierpnia 2026 r., ponieważ gospodarz przypominał o nich

uczestnikom. Późniejsze odpowiedzi mogą odzwierciedlać bardziej przemyślane oceny niż te udzielane na gorąco.

4.4 Ograniczenia

Ewaluacje rejestrują to, jak uczestnicy postrzegali wydarzenia w danym momencie. Pozwalają formułować wnioski o zadowoleniu, przydatności, pewności siebie i zamiarze wykorzystania w przyszłości. Nie dowodzą natomiast w sposób niezależny przyrostu wiedzy, zmiany zachowań ani późniejszego zastosowania w organizacjach uczestników.

Trzy narzędzia nie są w pełni porównywalne. Ankieta z Rygi zawiera wprost sformułowane stwierdzenia dotyczące uczenia się, a ankiety z Pampeluny i Dax ich nie zawierają. Porównania między wydarzeniami ograniczono więc do wymiarów wspólnych dla wszystkich trzech i każdorazowo je oznaczono.

Zasięg ewaluacji wyznacza granice tego, co opisują liczby dla każdego wydarzenia. W Rydze na 27 uczestników przypada 27 odpowiedzi, więc odsetki opisują całą grupę. W Dax odpowiedziły 22 z 25 osób. W Pampelunie 14 odpowiedzi pochodzi od osób z 25-osobowej listy, a zarchiwizowana dokumentacja nie pozwala ustalić, czy każda osoba z listy była uprawniona do wypełnienia ankiety. Odsetki dla Pampeluny należy więc odczytywać jako opinie respondentów, a nie jako oszacowanie dla wszystkich obecnych.

Raport nie zawiera danych osobowych ani surowych odpowiedzi.

5 Seminarium w Pampelunie (Hiszpania)

5.1 Wydarzenie w skrócie

Gospodarz: SETEM Navarra

Termin: 22-24 maja 2025 r.

Miejsca: Pampeluna i Ollo

Podejście: warsztaty pozaformalne, wizyty w inicjatywach społecznych i spółdzielniach, wymiana międzykulturowa, praktyczny warsztat z wełną i ustrukturyzowana refleksja

Seminarium w Pampelunie miało pomóc osobom pracującym z młodzieżą w promowaniu sprawiedliwej, etycznej i lokalnej konsumpcji wśród młodych ludzi. Kluczowym założeniem programu było powiązanie krytycznych pytań o konsumpcję z widoczną lokalną praktyką. Uczestnicy nie siedzieli w jednej sali szkoleniowej: przemieszczali się między przestrzeniami społecznymi i kulturalnymi, spółdzielniami, sklepem sprawiedliwego handlu, ogrodem miejskim i wiejskim gospodarstwem edukacyjnym.

Dzień	Temat przewodni	Przykłady
Dzień 1	Łańcuchy dostaw i lokalna produkcja	Czekolada ze sprawiedliwego handlu, „Buty sportowe” (The Sneakers), Geltoki, warsztat z lokalną wełną
Dzień 2	Działanie społeczności i praktyka w dzielnicy	„Myśl globalnie, działaj lokalnie” (Think Global, Act Local); Katakarak; Piparrika; sklep SETEM i murale
Dzień 3	Włączenie, sieci i refleksja	Gure Sustraiak, debata w ruchu, wspólny przepis, wełniana sieć i ewaluacja wizualna



Ilustracja 3. Kopuła geodezyjna służąca do uprawy roślin w ogrodzie miejskim Piparrika. Wizyta połączyła ekologiczne techniki uprawy z troską społeczności o wspólną przestrzeń i z lokalnym działaniem.

5.2 Punkt wyjścia: codzienne nawyki

Bingo odpowiedzialnej konsumpcji posłużyło jako lodołamacz. Zamiast zaczynać od oficjalnego przedstawiania się, uczestnicy szukali osób, których doświadczenia pasowały do haseł związanych z konsumpcją. Metoda uwidoczniła nawyki obecne w grupie i od razu dała uczestnikom przykłady z innych krajów.

Bingo uzyskało średnią 8,07/10 z 14 odpowiedzi. Jego wartość nie polegała na dostarczeniu pełnej definicji odpowiedzialnej konsumpcji. Ułatwiło rozpoczęcie rozmowy i pokazało, że w grupie są już obecne praktyki związane z tematem. Przy powtarzaniu aktywności należy dostosować hasła do kontekstu uczestników, a po grze przeprowadzić krótką rozmowę o tym, które działania są łatwe, które trudne, a które niedostępne.

W osobnej aktywności zapoznawczej z krzesłami zadawano pytania o to, dlaczego uczestnicy dołączyli do projektu i co ukształtowało ich zaangażowanie ekologiczne lub społeczne. Aktywność uzyskała średnią 6,93/10, najniższą w Pampelunie. Żaden komentarz otwarty nie wskazuje jednej przyczyny, więc tego wyniku nie należy nadinterpretować. Wskazuje on jednak, że nawet dobrze znany lodołamacz potrzebuje jasnego celu tematycznego, odpowiedniego tempa i wystarczającej przestrzeni, aby uczestnicy mogli udzielić przemyślanej odpowiedzi.

5.3 Czekolada ze sprawiedliwego handlu: upodobania to nie wszystko

Podczas degustacji w ciemno uczestnicy porównywali dwie czekolady i próbowali wskazać, która została wyprodukowana na zasadach sprawiedliwego handlu. Smak i konsystencja stanowiły przystępny punkt wyjścia, ale omówienie podważyło przekonanie, że etyczne warunki produkcji da się rozpoznać zmysłami. Skierowało uwagę na pochodzenie surowców, certyfikację, relacje z producentami oraz społeczne i środowiskowe skutki dobrze znanego produktu.

Była to najwyżej oceniona aktywność programu w Pampelunie, ze średnią 8,71/10. Wynik sugeruje, że rozpoznawalny przedmiot i element niepewności potrafią zaangażować grupę w złożony temat. Właściwa praca edukacyjna odbywa się jednak w pytaniach po degustacji: jakie informacje konsument może poznać, co pozostaje ukryte i kto sprawia, że warunki produkcji stają się widoczne?



Ilustracja 4. Praktyczne rekwizyty i materiały pomagały uczestnikom powiązać pojęcia dotyczące konsumpcji z przedmiotami, które można było wziąć do ręki, porównać i omówić.

5.4 „Buty sportowe”: podział wartości w łańcuchu dostaw

Uczestnicy szacowali, jak końcowa cena butów lub zwykłego T-shirtu dzieli się między pracowników, producentów, marki i sprzedawców detalicznych. Następnie zastanawiali się, jak te proporcje mogłyby się zmienić w bardziej sprawiedliwych warunkach.

Ćwiczenie pozwoliło rozmawiać o łańcuchu wartości zarówno w liczbach, jak i w ludzkim wymiarze. Skłoniło uczestników do zmierzenia się z tym, jak niewielka część ceny detalicznej może trafiać do pracowników wytwarzających produkt, oraz do namysłu nad siłą marek i pośredników. Średnia ocena wyniosła 7,07/10. Wynik niższy niż w przypadku czekolady nie oznacza, że metoda jest nieprzydatna, ale przemawia za lepszym przygotowaniem, odpowiednią ilością czasu i jasnymi danymi źródłowymi. Bez tych elementów uczestnicy mogą zostać poproszeni o zgadywanie zamiast analizy.

5.5 Wełna: producentka, warsztat i wartość lokalnej produkcji

Lokalna producentka wełny opowiedziała o problemach, z jakimi mierzy się produkcja wełny w Nawarze, przedstawiła swoją pracę i pokazała uczestnikom krok po kroku, jak wykonać małą wełnianą miseczkę. Zajęcia powiązały surowiec z krajobrazem, wiedzą producentki, pracą i wartością produktu. Uczestnicy pracowali z materiałem własnymi rękami i przekonali się, ile czasu i umiejętności wymaga jego przetworzenie.

Warsztat uzyskał średnią 8,29/10. Zasada, którą można przenieść gdzie indziej, to łączenie wytwarzania z kontekstem gospodarczym i społecznym. Zajęć rękodzielniczych nie należy przedstawiać jako zrównoważonych tylko dlatego, że wykorzystują naturalny materiał. Osoby prowadzące powinny omówić także pochodzenie surowca, odpady, trwałość, lokalne źródła utrzymania i warunki, w jakich mali producenci mogą kontynuować działalność.

5.6 Nauka z ekosystemu dzielnic

Kilka wizyt razem pokazało, że odpowiedzialna konsumpcja zależy od infrastruktury społecznej.

- **Geltoki:** żywność, kultura i inicjatywy ekonomii solidarnej połączone we wspólnej przestrzeni obywatelskiej.
- **Katakarak:** własność spółdzielcza na przykładzie księgarni, działalności wydawniczej, kawiarni i programu wydarzeń publicznych.
- **Piparrika:** troska społeczności o wspólną przestrzeń na przykładzie ekologicznego ogrodu miejskiego, w którym stosuje się kompostowanie, płodozmian i lokalne odmiany.

- **Sklep sprawiedliwego handlu SETEM:** połączenie kampanii i działań edukacyjnych skierowanych do społeczeństwa z praktyką handlu detalicznego.
- **Murale w dzielnicy:** przykład tego, jak przekaz społeczny i ekologiczny może trafić do przestrzeni publicznej.

Łączona wizyta w dzielnicy uzyskała średnią 8,29/10. Istotą metody nie był spacer między atrakcyjnymi miejscami. Uczestnicy poznawali sposób działania każdej inicjatywy: strukturę własności, formy uczestnictwa, źródła zaopatrzenia, cel edukacyjny i relację z dzielnicą. Wizyta w lokalnej inicjatywie staje się studium przypadku wtedy, gdy te mechanizmy zostają nazwane wprost.



Ilustracja 5. Mural w przestrzeni publicznej, napotkany podczas wizyty w dzielnicy, pokazuje, jak przekaz społeczny i ekologiczny może trafić do wspólnej przestrzeni.

5.7 Od działania indywidualnego do sieci współpracy

W aktywności „Myśl globalnie, działaj lokalnie” uczestnicy pracowali w międzynarodowych grupach i porównywali praktyki dotyczące żywności, ubrań, energii, technologii i oszczędzania. Aktywność uzyskała średnią 7,14/10. Jej główną zaletą było pokazanie, że odpowiedzialne wybory zależą od lokalnych systemów. Ceny, transport, usługi naprawcze, warunki mieszkaniowe, przepisy i normy kulturowe są różne, dlatego wartościowa wymiana europejska musi obejmować zarówno dobre przykłady, jak i ograniczenia.

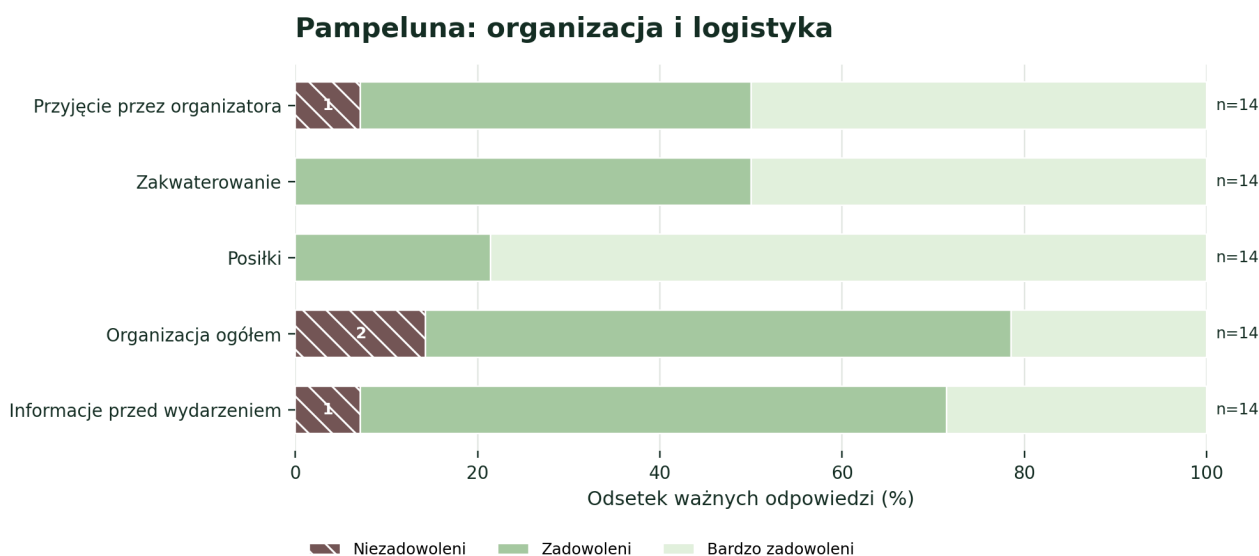
W końcowej sekwencji poświęconej budowaniu sieci uczestnicy układali wspólny przepis na odpowiedzialną konsumpcję i przekazywali sobie kłębek wełny, tworząc widoczną sieć. Ćwiczenie z przepisem występuje w ankiecie jako aktywność „Hiszpańska tortilla” (Spanish Tortilla) i uzyskało średnią 7,92/10; uczestnicy nie przygotowywali jedzenia, lecz dokładali praktyczne „składniki” odpowiedzialnej konsumpcji. Metoda wełnianej sieci zamieniła współpracę w fizyczny obraz: sieć stała się tym mocniejsza, im więcej osób ją współtworzyło. Uzyskała średnią 8,31/10.

Ewaluację uzupełniły dwie metody wizualne. W aktywności „Barometr” uczestnicy ustawiali się w przestrzeni w odpowiedzi na kolejne hasła i wyjaśniali wybrane miejsce; aktywność uzyskała średnią 7,77/10. W aktywności z kartami Dixit uczestnicy wybierali obraz oddający ich doświadczenie i na jego podstawie formułowali refleksję; średnia wyniosła 8,62/10 i była drugą co do wysokości w Pampelunie. Obie metody otwierają udział w ewaluacji szerzej niż formularz pisemny, ale ich wartość zależy od zapisania znaczenia, jakie uczestnicy nadają zajętemu miejscu lub wybranemu obrazowi.

Gure Sustraiak wniosło wymiar wiejski i włączający. To spółdzielcze gospodarstwo edukacyjne łączy edukację ekologiczną, rozwój obszarów wiejskich, zakwaterowanie i programy społeczne zaprojektowane tak, aby były dostępne dla osób z niepełnosprawnościami. Poszerzyło rozumienie

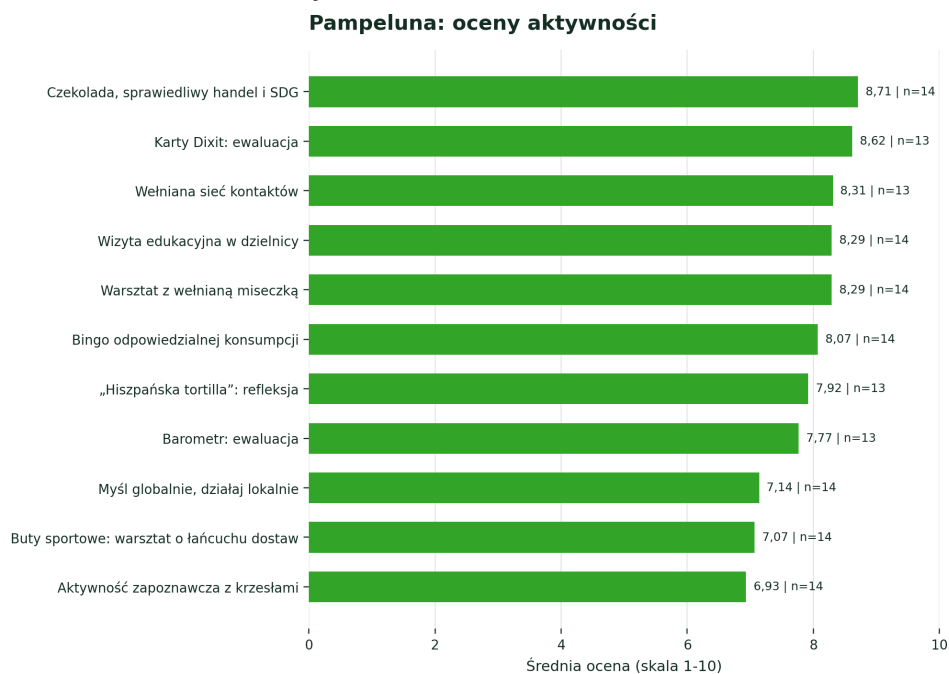
zrównoważonego rozwoju: poza wyborem produktu objęło ono także uczestnictwo i usługi włączające.

5.8 Opinie uczestników



Ilustracja 6. Logistyka i organizacja w Pampelunie. Odsetki obliczono na podstawie 14 ważnych odpowiedzi.

Zakwaterowanie i posiłki oceniło pozytywnie wszystkich 14 respondentów. Przyjęcie przez organizatora i informacje przed wydarzeniem pozytywnie oceniło 13 z 14 osób. Ogólną organizację pozytywnie oceniło 12 z 14 osób, czyli 85,7%.



Ilustracja 7. Średnie oceny aktywności w ewaluacji z Pampeluny. Liczbę ważnych odpowiedzi podano obok każdego słupka.

Komentarze otwartych było niewiele, ale okazały się przydatne. Jedna osoba prosiła o więcej czasu na dyskusję w grupach, tak aby każdy mógł zabrać głos przed prezentacją. Inna podkreśliła, jak wiele nauki i nowych kontaktów udało się zmieścić w trzech dniach.

„Te trzy dni wywarły na mnie ogromne wrażenie. Jestem w szoku, jak wiele można się nauczyć w zaledwie trzy dni.” Osoba uczestnicząca w seminarium w Pampelunie, anonimowo; cytata nieznacznie zredagowany, w tłumaczeniu

5.9 Co wnosi Pampeluna

Pampeluna pokazuje mocne podejście „od przedmiotu do systemu”. Znane produkty prowadziły do pytań o wartość, pracę i certyfikację, wizyty w lokalnych inicjatywach pokazywały alternatywne formy organizacji, a refleksja grupowa łączyła indywidualne nawyki z działaniem zbiorowym. Na przyszłość seminarium pokazuje także, że głębia partycypacji zależy od czasu. Dobra aktywność może stracić na wartości, jeśli dyskusja zostanie skrócona albo grupy nie otrzymają danych, zanim zostaną poproszone o ocenę łańcucha dostaw.

6 Seminarium w Dax (Francja)

6.1 Wydarzenie w skrócie

Gospodarz: MDE40 WIPSEE

Termin: 20-22 listopada 2025 r.

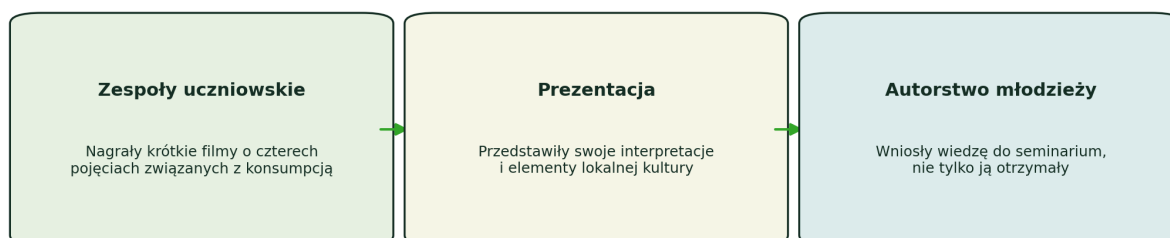
Miejsca: Dax i okolice w departamencie Landy

Podejście: testowanie aplikacji mobilnej, warsztaty partycypacyjne, współpraca ze szkołą, lokalne inicjatywy i zanurzenie w kulturze

Dax kontynuowało tematy podjęte w Pampelunie, dając więcej miejsca testowaniu metod i narzędzi projektu. Pierwszą dostępną wersję aplikacji mobilnej Consumo Justo zaprezentowano podczas zajęć z uczestnikami. Następnie uczestnicy analizowali lokalne praktyki i dylematy związane z konsumpcją poprzez pracę w grupach, debatę, quizy, odgrywanie ról i wizyty.

Dzień	Temat przewodni	Przykłady
Dzień 1	Narzędzia projektu i lokalne partnerstwa	Prezentacja aplikacji, dyskusja z porównaniem krajów, lokalne inicjatywy, lokalna średnia szkoła rolnicza
Dzień 2	Wybory, kompromisy i metody prowadzenia zajęć	„Odpowiedzialny koszyk” (Responsible Basket), debata o minimalizmie, energizer z sortowaniem, quiz i odgrywanie ról
Dzień 3	Refleksja i lokalna konsumpcja	Ewaluacja, zakończenie i wizyta na targu w Dax

Współpraca ze szkołą w Dax: od odbiorcy do autora



Ilustracja 8. W lokalnej średniej szkole rolniczej uczniowie za pomocą samodzielnie nagranych filmów zinterpretowali cztery pojęcia związane z konsumpcją i przedstawili uczestnikom seminarium lokalną wiedzę.

6.2 Testowanie aplikacji mobilnej Consumo Justo

Aplikację zaprezentowano jako działający rezultat projektu. Uczestnicy mogli ją pobrać, zapoznać się z narzędziami i powiązać treści cyfrowe z aktywnościami odbywającymi się wokół nich.

Było to ważne założenie programu. Prezentacja aplikacji w oderwaniu od zajęć często kończy się uwagami o wyglądzie lub nawigacji. Testowanie w trakcie seminarium pozwala uczestnikom zapytać, czy treści pomagają zrozumieć aktywność, czy język jest odpowiedni dla ich grupy docelowej i czy osoba prowadząca może skorzystać z aplikacji przed zajęciami, w ich trakcie lub po nich. Raport z wydarzenia potwierdza, że aplikacja i narzędzia projektu były częścią programu, choć ankieta seminarium nie zawierała osobnej oceny aplikacji.

6.3 „Odpowiedzialny koszyk”: rozwiązania w realnych warunkach

Grupy otrzymywały opisy codziennych sytuacji związanych z konsumpcją i miały zaproponować „odpowiedzialny koszyk”, korzystając z praktyk znanych w swoich krajach, nowych pomysłów i realistycznych kompromisów. Słowo „realistycznych” ma tu znaczenie. Dzięki niemu aktywność nie zamieniła się w konkurs na wskazanie rozwiązania najdoskonalszego etycznie, bez uwzględnienia kosztów, dostępności i potrzeb osób, których dotyczy.

Metoda jest przydatna w pracy z młodzieżą, ponieważ można ją dostosować do różnych kontekstów: cotygodniowych zakupów spożywczych, ubrań na wydarzenie, wyposażenia organizacji czy urządzeń cyfrowych. Dobre omówienie powinno zawierać pytania o to, jakie kompromisy powstały, dla kogo proponowany koszyk byłby dostępny i jakie zmiany po stronie instytucji publicznych lub firm ułatwiłyby decyzję.

6.4 Debata o minimalizmie: sprawdzanie prostego twierdzenia

Uczestników przydzielono do drużyn „za” i „przeciw” wobec stwierdzenia „Minimalizm to klucz do odpowiedzialnej konsumpcji”. Drużyny „za” mogły argumentować, że mniejsza konsumpcja ogranicza ilość odpadów i presję na zasoby. Drużyny „przeciw” mogły podważać minimalizm jako jedyne rozwiązanie i wprowadzać do dyskusji gospodarkę o obiegu zamkniętym, naprawę, standardy produktów, dostępność społeczną i różne konteksty kulturowe.

Po przygotowanych wystąpieniach i wymianie argumentów uczestnicy wyszli z przydzielonych ról i przeszli do otwartej dyskusji. Ta kolejność ma znaczenie: debata z podziałem na role tworzy intelektualny dystans i gwarantuje, że rozwinięte zostanie więcej niż jedno stanowisko, a końcowa dyskusja pozwala uczestnikom powiedzieć, co naprawdę myślą.

Debata uzyskała średnią 8,82/10. O jej przydatności w innych kontekstach decydują trzy elementy: wybór stwierdzenia, które niesie rzeczywiste napięcie, a nie takiego, na które odpowiedź jest oczywista, dostarczenie wystarczających informacji wprowadzających oraz poproszenie uczestników o refleksję nad tym, kto zyskuje, a kto traci przy każdym ze stanowisk.

6.5 Ruch i informacja zwrotna oparta na faktach

Podczas energizera uczestnicy, reagując na przykładowe przedmioty, przemieszczali się między strefami oznaczonymi jako „do recyklingu”, „do naprawy” i „do uniknięcia”. Musieli uzasadnić swój wybór, co otwierało rozmowę o starzeniu się produktów, alternatywach i granicach recyklingu. Następnie quiz w aplikacji Kahoot sprawdzał wiedzę o faktach dotyczących zrównoważonej konsumpcji i dawał natychmiastową informację zwrotną.

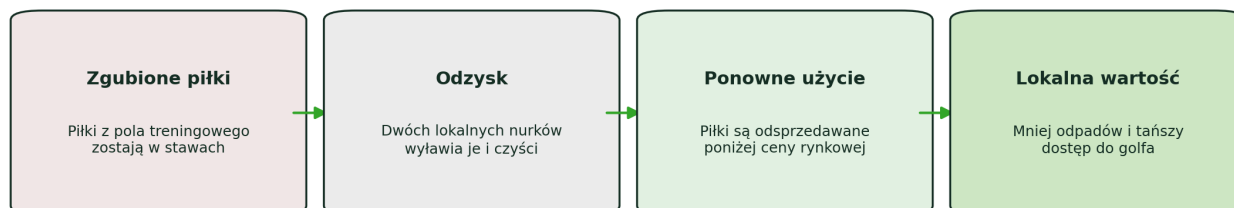
Quiz „Ekologiczne czy nie?” (Eco-Friendly or Not?) uzyskał średnią 8,95/10. Powiązana z nim karta aktywności zaleca omówienie, dlaczego wybrana odpowiedź jest lepsza, a pozostałe nie. Dzięki temu quiz nie staje się wyłącznie testem szybkości. Ruch może też przywrócić energię, ale wartość edukacyjna zależy od wyjaśnienia po dokonaniu wyboru.

6.6 Odgrywanie ról: zobaczyć interesy stojące za decyzją

Uczestnicy wcielali się w role, takie jak konsument, właściciel firmy czy działacz na rzecz ochrony środowiska, i mierzyli się z dylematami dotyczącymi plastikowych opakowań i kosztów albo szybkiej mody i etycznych warunków pracy. Następnie grupy wyrażały swoje decyzje i analizowały, czym przydzielona rola różniła się od ich osobistych poglądów.

Aktywność uzyskała średnią 8,05/10. Jej siłą edukacyjną było uwidocznienie sprzecznych interesów. O odpowiedzialnej konsumpcji mówi się często jak o indywidualnym obowiązku, tymczasem odgrywanie ról pokazało, jak cena, zysk, przepisy, wygoda i warunki pracy kształtują to, co jest możliwe. Metoda nie powinna kończyć się w chwili, gdy grupa ogłasza decyzję. Osoba prowadząca powinna zapytać, który interesariusz miał władzę, jakich informacji brakowało i co zmieniłoby dostępne opcje.

Golf Anaiak: ponowne użycie, od przedmiotu do systemu



Ilustracja 9. Golf Anaiak pokazał ponowne użycie na przykładzie jednego, dobrze znanego w regionie przedmiotu: piłek golfowych wyławianych ze stawów na polach treningowych, czyszczonych i przywracanych do użytku.

6.7 Młodzi ludzie i lokalne inicjatywy jako współtwórcy

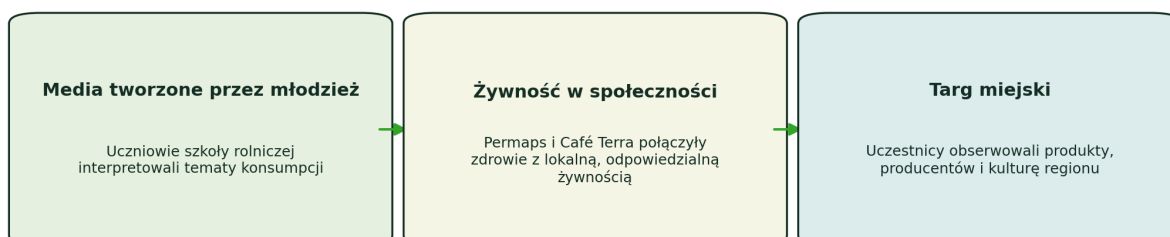
W lokalnej średniej szkole rolniczej uczniowie zaprezentowali nagrane przez siebie filmy, w których zinterpretowali odpowiedzialną, lokalną, etyczną i sprawiedliwą konsumpcję. Przedstawili też elementy lokalnych tradycji, sportu i kultury. Młodzi ludzie wystąpili dzięki temu w roli autorów: nie byli wyłącznie odbiorcami materiałów przygotowanych przez dorosłych.

Kolejnych przykładów dostarczyły lokalne inicjatywy. Inicjatywę Golf Anaiak przedstawiło dwóch lokalnych nurków, którzy wyławiają piłki golfowe, jakie w przeciwnym razie zostałyby w stawach na polach treningowych, czyszczą je i odsprzedają poniżej ceny nowych piłek. Przykład ten połączył zapobieganie powstawaniu odpadów z tańszym dostępem do golfa, popularnego w Landach, i pokazał, jak jeden odzyskany przedmiot może otworzyć rozmowę o pozbywaniu się rzeczy, dostępności i lokalnym popycie.

Permaps to stowarzyszenie działające na rzecz zdrowia poprzez odpowiedzialną i lokalną żywność, a Café Terra to stworzona przez nie inicjatywa społeczna. Ich wystąpienie powiązało wybory żywieniowe ze zdrowiem, lokalnym zaopatrzeniem i wspólnym organizowaniem się, zamiast przedstawiać odpowiedzialną konsumpcję wyłącznie jako indywidualne zakupy. Sobotni targ przeniósł z kolei lokalną konsumpcję w przestrzeń publiczną, w której widać było produkty, producentów i kulturę regionu.

Wizyta na targu była najwyższej ocenioną aktywnością w Dax (9,45/10). Jej powodzenie sugeruje, że zanurzenie w lokalnym kontekście nie było opcjonalną przerwą kulturalną. Dla uczestników był to jeden z najbardziej czytelnych sposobów powiązania projektowego pojęcia z miejscem i ludźmi, którzy tam wytwarzają lub sprzedają towary.

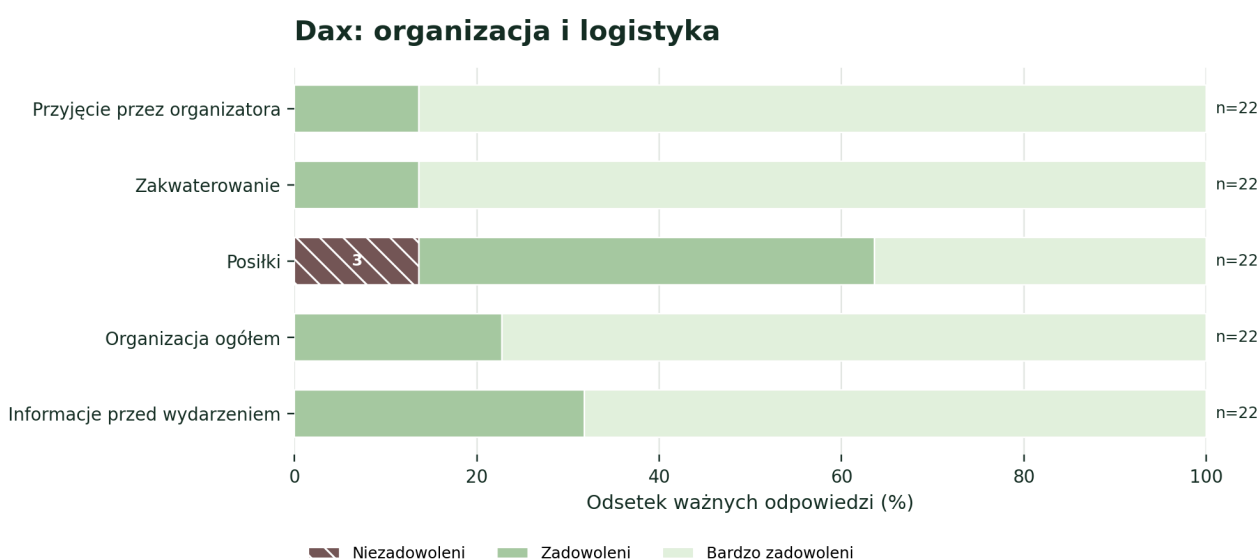
Lokalne spotkania w Dax: czyja wiedza trafiła na seminarium?



Ilustracja 10. Program w Dax wprowadził do seminarium media tworzone przez młodzież, lokalne praktyki związane z żywnością i publiczny targ, poszerzając krąg osób, z których wiedzę zetknęli się uczestnicy.

6.8 Opinie uczestników

Ankiętę ewaluacyjną wypełniły 22 z 25 osób uczestniczących w seminarium, co daje wskaźnik odpowiedzi na poziomie 88%.



Ilustracja 11. Logistyka i organizacja w Dax. Odsetki obliczono na podstawie 22 ważnych odpowiedzi.

Przyjęcie przez organizatora, zakwaterowanie, organizację i informacje przed wydarzeniem pozytywnie oceniło wszystkich 22 respondentów. Posiłki pozytywnie oceniło 19 respondentów, czyli 86,4%.



Ilustracja 12. Średnie oceny dziewięciu aktywności ujętych w ankiecie z Dax.

Średnia ze wszystkich ocenianych aktywności wyniosła 8,63/10. Spośród 198 pojedynczych ocen aktywności 152 wynosiły 8 lub więcej. Uczestnicy chwalili organizację, wsparcie gospodarza, wymianę międzykulturową i poruszanie się po okolicy. W sugestiach prosili o większy wybór posiłków dostosowanych do różnych diet, dodatkowe warsztaty praktyczne lub kulturalne, więcej ruchu fizycznego, wyraźniejsze wskazanie materiałów źródłowych oraz taki plan dnia, w którym praca wymagająca skupienia przypada wcześniej, a zajęcia aktywne później.

„Bardzo podobało mi się podróżowanie po okolicy i poznawanie kultury. To było inne doświadczenie niż w poprzednich projektach.” Osoba uczestnicząca w seminarium w Dax, anonimowo; cytata nieznacznie zredagowany, w tłumaczeniu

6.9 Co wnosi Dax

Dax pokazuje, jak narzędzie projektu można przetestować w ramach szerszego doświadczenia edukacyjnego. Pokazuje też, że debata, quiz i odgrywanie ról służą różnym celom: debata rozwija argumentację, quiz sprawdza i pozwala omówić znajomość faktów, a odgrywanie ról odświeża interesy poszczególnych stron. Najlepszy wynik wydarzenia, czyli wizyta na targu, potwierdza, że lokalny kontekst należy projektować jako część programu. Uwagi dotyczące usprawnień pokazują, że treść, ruch, jedzenie i rytm dnia wspólnie decydują o tym, czy uczestnicy są w stanie się zaangażować.

7 Eksperymentacja w Rydze (Łotwa)

7.1 Wydarzenie w skrócie

Gospodarz: Ecological Future Education

Przyjazd i wyjazd: 14 i 20 czerwca 2026 r.

Dni szkoleniowe: 15-19 czerwca 2026 r.

Główne miejsce zajęć: Islande Hotel Riga, a część aktywności w innych punktach miasta

Podejście: pięciodniowa eksperymentacja obejmująca pojęcia zrównoważonego rozwoju, cele SDG, metody edukacji pozaformalnej, obserwację lokalną, projektowanie aktywności i refleksję. Ryga była ostatnią mobilnością w projekcie i zaplanowano ją tak, aby osiągnąć to, czego nie mogły dać dwa seminary. Trzy dni pozwalają grupie poznać metody. Pięć dni pozwala je poznać, zakwestionować, a następnie zbudować własne. Kompletny raport gospodarza opisuje każdą

przeprowadzoną sesję wraz z refleksją osoby prowadzącej o tym, jak się sprawdziła i co należy zmienić. Dzięki temu jest to najlepiej udokumentowane z trzech wydarzeń.

W wydarzeniu wzięło udział 27 osób ze wszystkich pięciu organizacji partnerskich i wszyscy wypełnili ankietę ewaluacyjną. Wnioski przedstawione w tym rozdziale opisują więc całą grupę, a nie wybraną z niej próbę.



Ilustracja 13. Uczestnicy grają w opracowaną przez EFE grę planszową „Symulacja SDG: wpływ na społeczność” (SDGs Community Impact Simulation). Karty zadań i żetony pomagają przeanalizować, jak decyzje wpływają na społeczności i cele SDG.

7.2 Zrealizowany tydzień

Raport gospodarza przedstawia program w takiej postaci, w jakiej został faktycznie zrealizowany.

Dzień	Zrealizowane aktywności
Dzień 1, 15 czerwca	„Milczący szereg” (Silent Line-Up); „Podróż uczenia się” (Learning Journey); „Zdefiniuj zrównoważony rozwój” (Define Sustainability); karty SDG (SDGs Cards); quiz Kahoot o mitach klimatycznych; „Spacer z rozmową” (Walk and Talk); wieczorem Sensorium
Dzień 2, 16 czerwca	„Portretowy lodołamacz” (Portrait Icebreaker); „Debata wokół stwierdzeń” (Statement Debate); World Café; mistrzostwa w grze „papier, kamień, nożyce” (Rock, Paper, Scissors Championship); „Symulacja SDG: wpływ na społeczność” (SDGs Community Impact Simulation)
Dzień 3, 17 czerwca	„Fotograficzna gra terenowa SDG” (SDG Photo Scavenger Hunt); refleksja w połowie tygodnia; wizyta na składowisku odpadów komunalnych Getlini
Dzień 4, 18 czerwca	„Żywy łańcuch dostaw” (The Living Supply Chain); „Nie tylko ziemniaki” (Beyond Potatoes); „Zaprojektuj własną aktywność” (Design Your Own Activity); „Ziemniaczana przygoda” (Potato Adventure); „Zrównoważony krąg” (The Sustainable Circle)
Dzień 5, 19 czerwca	The Pool Game; „Gra recyklingowa” (Recycling Game); analiza SWOT; „Sieć powiązań” (Web of Connections); ceremonia wręczenia certyfikatów Youthpass; wizyta na Festiwalu Ziół (Herbal Festival)

Ten układ jest celowy. Dni 1 i 2 budują wspólny język i grupę gotową otwarcie się ze sobą nie zgadzać. Dzień 3 wyprowadza grupę z sali. Dzień 4 oddaje prowadzenie uczestnikom. Dzień 5 zamyka całość syntezą i uznaniem efektów uczenia się.

Dziewiętnaście z tych aktywności miało w formularzu ewaluacyjnym pytanie o ocenę. Cztery go nie miały: „Ziemniaczana przygoda”, „Zrównoważony krąg”, The Pool Game i „Gra recyklingowa”. Były to sesje, które zespoły uczestników zaprojektowały podczas warsztatu „Zaprojektuj własną aktywność”, a następnie poprowadziły dla reszty grupy w dniach 4 i 5. Wszystkie zostały zrealizowane i każdą z nich opisuje raport gospodarza, ale nie zbierano dla nich osobnych ocen, ponieważ oznaczałoby to, że uczestnicy oceniają sposób prowadzenia zajęć przez innych uczestników.

7.3 Budowanie wspólnego punktu wyjścia

Nie można zakładać, że międzynarodowa grupa rozumie „zrównoważony rozwój” tak samo, dlatego tydzień rozpoczął się od nazwania różnic wprost, a nie od ich pominięcia. W aktywności

„Zdefiniuj zrównoważony rozwój” uczestnicy najpierw samodzielnie zapisywali własną definicję, potem łączyli się w pary, czwórki i coraz większe grupy, na każdym etapie negocjując jedno wspólne sformułowanie, a na koniec porównali wynik z definicją z raportu Brundtland. Refleksja gospodarza wskazuje, gdzie naprawdę zachodziło uczenie się: nie w ostatecznej definicji, lecz w negocjacjach przy każdym łączeniu grup. Zawiera też ostrzeżenie, że późniejsze rundy się przeciągają, jeśli każda nie ma wyraźnie wyznaczonego czasu.

Wokół tego trzonu zaplanowano lżejsze formy o konkretnych zadaniach. W „Milczącym szeregu” (9,67/10) uczestnicy mieli bez słów ustawić się według daty urodzin, wzrostu lub liczby projektów Erasmus+, w których brali udział, co wyrównywało szanse w grupie niezależnie od biegłości w języku angielskim. „Podróż uczenia się” (9,63/10) zbierała to, co każda osoba chciała odkryć, czym chciała się podzielić i co zabrać do domu, dzięki czemu osoby prowadzące od początku wiedziały, czego oczekuje grupa. „Spacer z rozmową” łączył uczestników w pary na krótkie rozmowy w trakcie spaceru, ze zmianą rozmówców, a gospodarz odnotowuje, że pod koniec prawie każdy rozmawiał z prawie każdym.

Troje respondentów uznało quiz Kahoot o mitach klimatycznych za najbardziej przydatną aktywność, a jego średnia ocena wyniosła 9,63/10. Jego wartość łatwo błędnie odczytać. To nie rywalizacja uczy. Grę zamienia w uczenie się dopiero pauza po podchwytliwym pytaniu, podczas której osoba prowadząca wyjaśnia, dlaczego poprawna odpowiedź jest poprawna. Zestaw kart SDG (9,44/10) działał na tej samej zasadzie: sprawdzał się najlepiej wtedy, gdy karcie towarzyszyło konkretne polecenie, a nie abstrakcyjna dyskusja.

7.4 Dialog, symulacja i uczenie się przez zmysły

„Debata wokół stwierdzeń” była wyraźnie najbardziej angażującą aktywnością tygodnia: wybrało ją dziesięcioro z 27 respondentów, a pięcioro uznało ją za metodę, którą najprawdopodobniej wykorzystają z własnymi grupami. Uczestnicy fizycznie przechodzili na stronę sali oznaczającą zgodę lub niezgodę ze stwierdzeniami w rodzaju „szybka moda powinna zostać zakazana”, bez możliwości zajęcia stanowiska neutralnego, a następnie argumentowali i mogli swobodnie zmienić stronę. To właśnie możliwość zmiany stanowiska sprawiła, że debata nie przerodziła się w konfrontację. Warto zapamiętać uwagę gospodarza dla osób prowadzących: cichszych uczestników trzeba aktywnie zapraszać do rozmowy, inaczej ton nadają najgłośniejsze osoby.

„Symulacja SDG: wpływ na społeczność” była najwyżej ocenioną aktywnością całego tygodnia (9,81/10), a ośmioro respondentów uznało ją za najbardziej angażującą. Organizacja EFE opracowała ją jako grę planszową osadzoną w fikcyjnej społeczności w 2050 roku, w której każdy gracz ma tajny cel osobisty, a obok niego wspólne zasoby i projekty. Grupy szybko odkrywały, że poprawa jednego wymiaru życia społeczności szkodzi innemu. Właśnie tego napięcia, a nie jakiegokolwiek pojedynczej lekcji o SDG, uczy gra, a raport gospodarza jasno wskazuje warunek: bez rzetelnego omówienia zostaje zapamiętana jako przyjemna, ale abstrakcyjna.

World Café (9,56/10) prowadziło do tego samego celu inną drogą. Grupy przechodziły od stolika do stolika, ale na każdym czekało nowe polecenie zamiast powtórzenia tego samego pytania, dzięki czemu pomysły się nawarstwiały, a nie krążyły w kółko. Uczestnicy wprost docenili to rozwiązanie. Wieczorna wizyta w Sensorium, miejscu poświęconym postrzeganiu w ciemności, uzyskała średnią 9,22/10, a troje uczestników uznało ją za najbardziej przydatne zajęcia tygodnia. Przyniosła też najostrzejszą praktyczną krytykę programu: uczestnicy nie wiedzieli z wyprzedzeniem, na czym będzie polegało to doświadczenie ani że będzie im towarzyszył przewodnik. Metody sensoryczne wymagają świadomej zgody, wyjaśnienia warunków i komfortowej alternatywy. To jeden z nielicznych punktów, w których ewaluacja i raport gospodarza zgodnie wskazują konkretną poprawkę.

7.5 Getliņi: śladem odpadów dalej niż do kosza

Żadna inna aktywność tygodnia nie mogła się równać z wizytą w Getliņi. Wizyta uzyskała średnią 9,78/10, a 11 z 27 respondentów wskazało ją jako najbardziej przydatną aktywność, ponad trzykrotnie częściej niż kolejną w zestawieniu.

Getliņi EKO to jeden z największych zakładów gospodarki odpadami w krajach bałtyckich, działający zgodnie z zasadą *Izmests nav zudis*, czyli „wyrzucone nie znaczy stracone”. Zwiedzanie z przewodnikiem objęło funkcjonowanie składowiska, przetwarzanie odpadów biodegradowal-

nych, odzysk energii z gazu składowiskowego oraz szklarnie ogrzewane energią wytwarzaną na miejscu. Uczestnicy zobaczyli końcowy etap konsumpcji w skali przemysłowej.

Wizyta wypełnia rzeczywistą lukę w edukacji o konsumpcji. Większość ludzi wie, że odpady należy segregować, ale znacznie mniej osób widziało, co dzieje się z nimi po odbiorze. Jedna z osób uczestniczących napisała, że najmocniejszym momentem tygodnia było zobaczenie, „co po sobie zostawiamy”, i dodała, że chciałaby odwiedzić podobny obiekt we własnym regionie.

Warunkiem przeniesienia tego doświadczenia do innych miejsc jest odpowiednie ujęcie wizyty. Potrzebne są pytania przed przyjazdem i omówienie po powrocie: przewidzieć, dokąd trafiają materiały, zapisać, co zaskakuje, powiązać zakład z zapobieganiem powstawaniu odpadów i z projektowaniem produktów. Bez tego wizyta w obiekcie infrastrukturalnym robi wrażenie od strony technicznej, ale pozostaje oderwana od tego, co uczestnik robi w poniedziałek.



Ilustracja 14. Uczestnicy w szklarni Getlińi EKO podczas wizyty w zakładzie gospodarki odpadami, połączonej z edukacją ekologiczną. Wizyta w Getlińi była aktywnością najczęściej wskazywaną jako przydatna.

7.6 Oddanie prowadzenia uczestnikom

Dzień 4 odwrócił role. Po trzech dniach poznawania metod uczestnicy mieli stworzyć własną.

Warsztat „Zaprojektuj własną aktywność” uzyskał średnią 9,78/10, co dało mu drugie miejsce ex aequo w skali tygodnia. Grupy najpierw „zbierały to, co zadziało” w poprzednich dniach, nazywając składniki zajęć, które ceniły: ruch, jasny cel, pracę zespołową, kreatywność, zaskoczenie. Następnie utworzyły zespoły tematyczne poświęcone systemom żywnościowym, energii, odpadom i ponownemu użyciu, lokalnej gospodarce i lokalnej produkcji, krok po kroku wypełniły ustrukturyzowany szablon projektowania aktywności, przedstawiły swoją koncepcję w 30 sekund i dopracowały ją na podstawie informacji zwrotnych od innych uczestników. Refleksja gospodarza podkreśla, że zespoły potrzebują wystarczająco dużo czasu, aby wypełnić szablon do końca, a nie tylko go naszkicować, ponieważ to gotowy projekt faktycznie wraca z uczestnikami do domu.

Cztery z tych projektów zostały następnie przeprowadzone z grupą. W „Ziemniaczanej przygodzie” zespoły dostały po trzy ołówki grafitowe i miały zwiększyć ich wartość poprzez wymianę z innymi, co wymagało podchodzenia do nieznajomych, szybkiego budowania zaufania i znajdowania wymian korzystnych dla obu stron. „Zrównoważony krąg” prowadził uczestników przez kolejne stacje sensoryczne, które zachęcały do zwolnienia tempa i uważnego przyjrzenia się otoczeniu. The Pool Game było odgrywaniem ról z udziałem różnych interesariuszy wokół pytania, czy szkoły powinny dawać pierwszeństwo żywności lokalnej, czy importowanej. W „Grze recyklingowej” zespoły przedstawiały ograniczanie, ponowne użycie i recykling w formie niemego teatru, a pozostali zgadywali, o co chodzi. Żadna z tych sesji nie ma oceny, z powodu podanego wyżej, ale wszystkie cztery są udokumentowane w raporcie gospodarza jako zrealizowane.

Tę zmianę ról wsparły dwie aktywności, które tego samego dnia przeprowadziły osoby prowadzące. W „Żywym łańcuchu dostaw” (9,22/10) grupa miała utworzyć ludzki łańcuch przedstawiający drogę chleba od ziarna do stołu, przy czym żadna rola nie mogła się powtórzyć, co zmusiło uczestników do nazwania etapów, o których nigdy wcześniej nie myśleli. W aktywności „Nie tylko ziemniaki” (9,26/10) należało wymyślić jak najwięcej zastosowań ziemniaka, każde w innej kategorii. Po oczywistych odpowiedziach większość grup natrafiła na blokadę twórczą, a raport gospodarza wskazuje właśnie tę blokadę i następujący po niej przełom jako właściwą treść ćwiczenia.

Przez cały tydzień podczas zajęć korzystano z materiałów z aplikacji, co łączyło cyfrowy rezultat projektu z bezpośrednią pracą z grupą. Aplikacja zyskuje wartość edukacyjną nie w chwili pobrania, lecz wtedy, gdy osoba prowadząca wybiera z niej materiał w określonym celu, dostosowuje go do grupy i omawia z nią to, co się wydarzyło.



Ilustracja 15. Projektowanie aktywności wymagało od uczestników przełożenia tematów zrównoważonego rozwoju na formę zajęć, które mogliby poprowadzić z młodymi ludźmi.

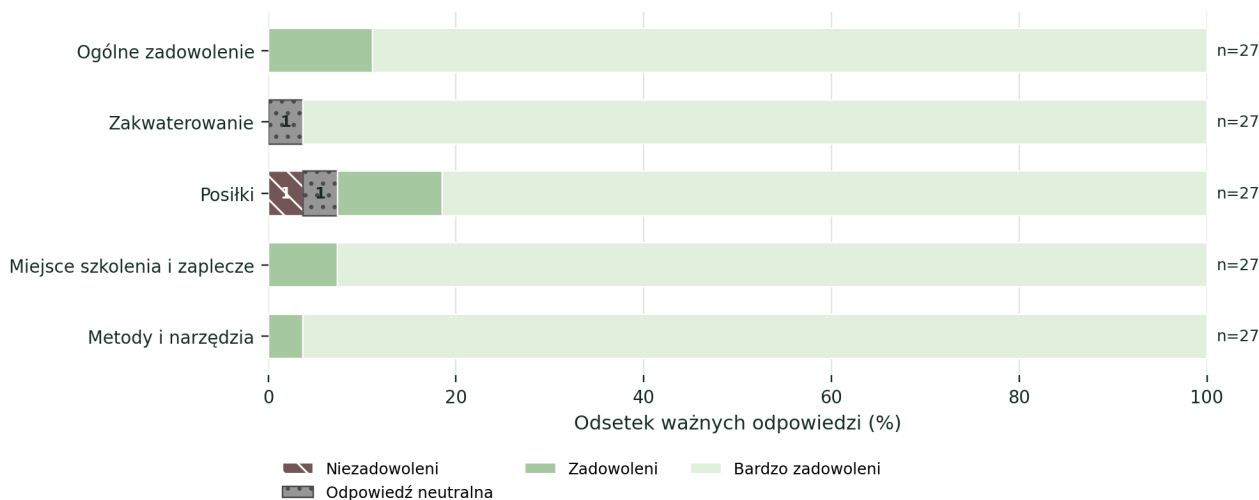
Analiza SWOT (9,11/10) zamknęła pracę analityczną w dniu 5. Grupy przechodziły kolejno między czterema flipchartami poświęconymi zachęcaniu młodych ludzi do odpowiedzialnej konsumpcji, a każda dopisywała swoje uwagi do pracy poprzedniej grupy. Rozpoczęcie od indywidualnej refleksji pisemnej sprawiło, że każdy wniósł swój wkład, zanim dyskusję ukształtowały osoby najbardziej pewne siebie. Tydzień zamknęły „Sieć powiązań” (9,41/10) i ceremonia wręczenia certyfikatów Youthpass (9,70/10): pierwsza za pomocą przekazywanego kłębka włóczki fizycznie uwidoczniła powiązania w grupie, druga formalnie potwierdziła efekty uczenia się.

7.7 Opinie uczestników

Ankietę ewaluacyjną wypełniło wszystkich 27 uczestników, więc poniższe liczby opisują całą grupę.

Ogólna organizacja uzyskała średnią 4,85 na 5. Każdy respondent był zadowolony lub bardzo zadowolony z całości wydarzenia, z miejsca szkolenia i jego zaplecza oraz z metod i narzędzi szkoleniowych. Zakwaterowanie zebrało 26 ocen pozytywnych i jedną neutralną. Jedynym słabszym punktem były posiłki: 25 ocen pozytywnych, jedna neutralna i jedna wyrażająca niezadowolnienie.

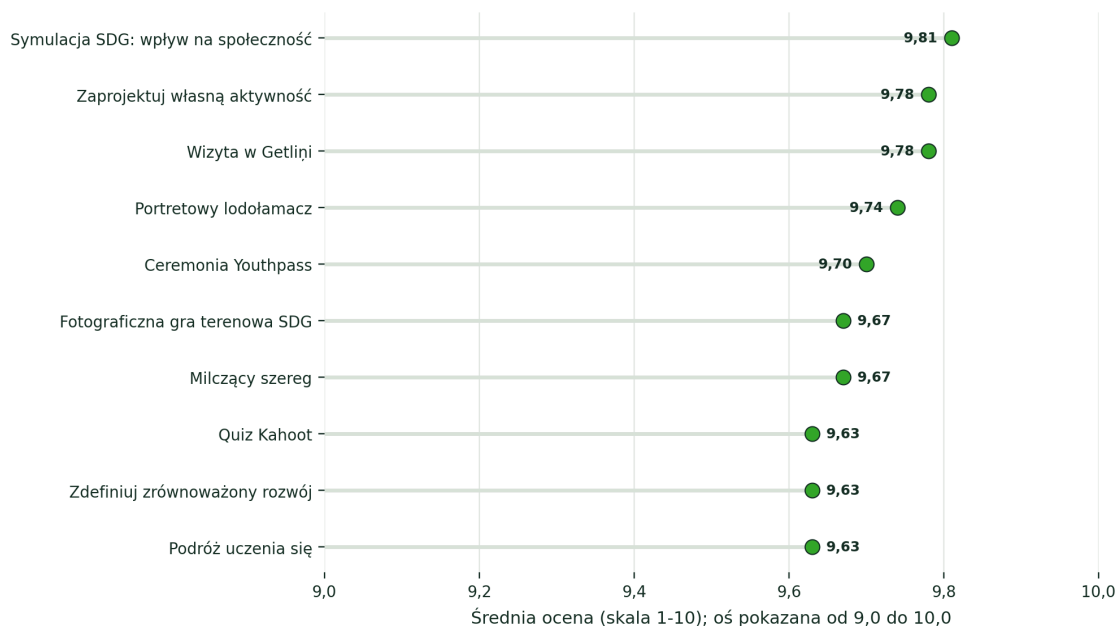
Ryga: ogólne wrażenia i logistyka



Ilustracja 16. Ogólne wrażenia i logistyka w Rydze, na podstawie wszystkich 27 odpowiedzi.

Każda z 19 ocenianych aktywności uzyskała średnią między 9,11 a 9,81 na 10. Najwyżej oceniono „Symulację SDG: wpływ na społeczność” (9,81), następnie wizytę w Getliņi i „Zaprojektuj własną aktywność” (po 9,78) oraz „Portretowy lodołamacz” (9,74). Rozrzut jest na tyle mały, że sam ranking mówi niewiele. Więcej informacji niosą wskazania uczestników i komentarze otwarte.

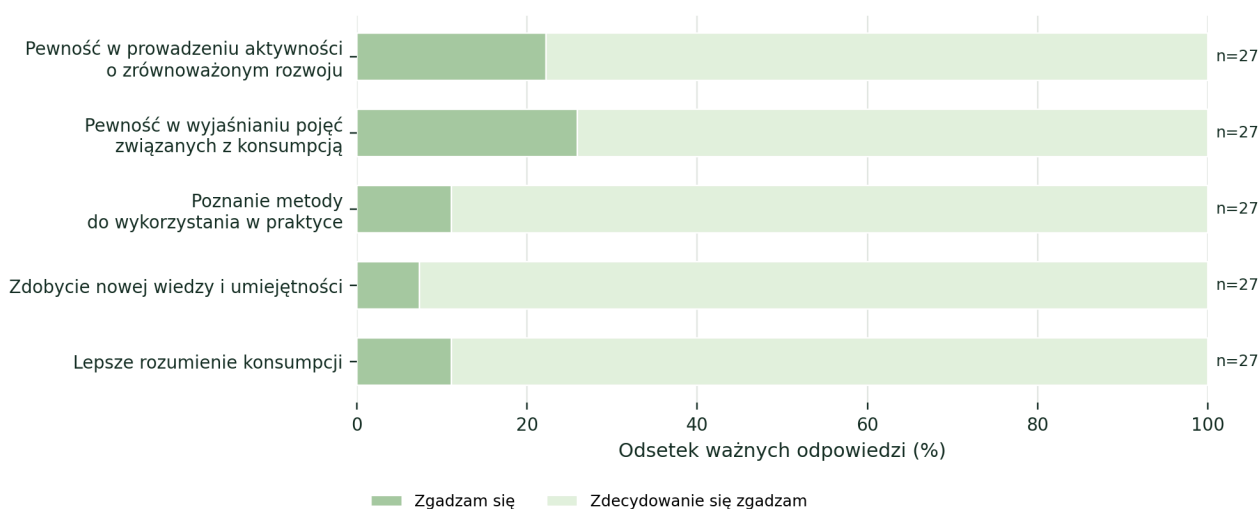
Ryga: najwyżej ocenione aktywności



Ilustracja 17. Dziesięć najwyżej ocenionych aktywności w ewaluacji z Rygi, przedstawionych na wykresie punktowym z osią wyraźnie ograniczoną do zakresu od 9,0 do 10,0. Ze względu na mały rozrzut ważnym dodatkowym źródłem są wskazania uczestników i odpowiedzi otwarte.

Wszystkich 27 respondentów zgodziło się lub zdecydowanie zgodziło ze wszystkimi pięcioma stwierdzeniami dotyczącymi uczenia się. Zdecydowanie zgodziło się 25 osób ze stwierdzeniem, że zdobyły wiedzę i umiejętności, 24 z tym, że poznały metodę, którą zamierzają stosować, 24 z tym, że lepiej rozumieją konsumpcję, 21 z tym, że czują się pewniej w prowadzeniu aktywności dotyczących zrównoważonego rozwoju, i 20 z tym, że czują się pewniej, wyjaśniając młodym ludziom pojęcia projektu związane z konsumpcją.

Ryga: deklarowane efekty uczenia się



Ilustracja 18. Rozkład odpowiedzi na pięć stwierdzeń dotyczących uczenia się w Rydze. To deklaracje uczestników, a nie zewnętrzny test kompetencji.

Trzy pytania o wybór aktywności nie przyniosły tej samej odpowiedzi i ta rozbieżność sama jest wnioskiem. Getliņi najczęściej wskazywano jako najbardziej przydatne. „Debatę wokół stwierdzeń” najczęściej wskazywano jako najbardziej angażującą, a także jako aktywność do ponownego wykorzystania. Odpowiedzi na pytanie o prawdopodobne wykorzystanie rozłożyły się szeroko między „Fotograficzną grę terenową SDG”, „Nie tylko ziemniaki”, „Żywy łańcuch dostaw”, symulację, quiz, analizę SWOT i World Café. Aktywność, która sprawia uczestnikowi przyjemność, aktywność, którą uznaje za przydatną zawodowo, i aktywność, którą zamierza sam poprowadzić, to trzy różne rzeczy, a jedno pytanie o zadowolenie sprowadziłoby je do jednej.

Odpowiedzi otwarte skupiają się wokół pracy zespołowej i przenoszenia doświadczeń do własnej praktyki. Kilko uczestników pisało, że nauczyło się, iż dużych celów nie da się osiągnąć w pojedynkę. Inni wymieniali konkretne metody, które zamierzają zabrać do domu.

„Udało mi się poznać praktyczne sposoby promowania odpowiedzialnej konsumpcji wśród młodych ludzi.” Osoba uczestnicząca w eksperymentacji w Rydze, anonimowo; w tłumaczeniu

„Zrównoważony rozwój, sprawiedliwy handel i odpowiedzialną konsumpcję można wyjaśniać na niezliczone sposoby. Element zabawy jest ważny, bo tworzy atmosferę wolną od oceniania i zwiększa zaangażowanie, a przy tym pozwala uczyć się i popełniać błędy.” Osoba uczestnicząca w eksperymentacji w Rydze, anonimowo; cytat nieznacznie zredagowany, w tłumaczeniu

Jedna z osób zaproponowała, aby w przyszłym projekcie poprosić uczestników o przygotowanie konkretnego działania we własnym otoczeniu, a następnie spotkać się ponownie i wspólnie omówić, co się wydarzyło. Ta sugestia wskazuje rzeczywiste ograniczenie każdej ankiety wypełnianej na zakończenie szkolenia: może ona odnotować zamiar, ale nie to, co z niego wynikło.

7.8 Co wnosi Ryga

Ryga dostarcza w tym raporcie najwyraźniejszych danych o deklarowanym uczeniu się i zamiarze przeniesienia doświadczeń do praktyki, a pełny zasięg ewaluacji oznacza, że liczby te opisują wszystkich obecnych.

Pięć dni umożliwiło ciąg etapów, którego nie pomieści trzydniowe seminarium: wspólne pojęcia, potem dialog i symulacja, potem obserwacja rzeczywistej infrastruktury, a na koniec projektowanie

i prowadzenie własnych zajęć przez uczestników. Wizyta w Getlińi pokazuje, co daje zobaczenie systemu, a czego nie da jego opis. „Zaprojektuj własną aktywność” pokazuje, że przejęcie metody na własność jest odrębnym etapem, a nie formalnością na zakończenie. Debata i symulacja społeczności pokazują, że zaangażowanie rośnie, gdy uczestnicy muszą zająć stanowisko lub podjąć decyzję, która ma konsekwencje.

Tydzień przyniósł też praktyczne poprawki. Aktywności sensoryczne wymagają wcześniejszego wyjaśnienia. Formy dyskusyjne wymagają aktywnego równoważenia głosów, tak aby cichsi uczestnicy zostali wysłuchani. Praca projektowa potrzebuje tyle czasu, aby dało się ją dokończyć, a nie tylko naszkicować. Faktycznie zrealizowane programy i notatki metodyczne tworzone przez uczestników należy archiwizować na bieżąco, ponieważ to właśnie one najłatwiej giną po zakończeniu wydarzenia.

8 Czego nauczyły nas trzy wydarzenia

8.1 Zanurzenie w lokalnym kontekście było częścią programu

We wszystkich wydarzeniach wyraźnie pozytywne reakcje skupiały się wokół doświadczeń zakorzenionych w konkretnym miejscu. Pampeluna wykorzystała spółdzielnię, lokalną produkcję, ogród miejski i wiejski projekt włączający. Dax powiązało uczenie się ze szkołą, inicjatywami społecznymi i publicznym targiem. Ryga zabrała uczestników na składowisko odpadów komunalnych, do miasta w poszukiwaniu przykładów SDG i na lokalny targ zielarski.

Doświadczenia te zadziały, ponieważ odślaniały powiązania. Targ łączy produkt, producenta i miejsce. Spółdzielnia łączy własność, pracę i cel społeczny. Składowisko odpadów komunalnych łączy pozbywanie się rzeczy z infrastrukturą, odzyskiem energii i przepisami. Zanurzenie w lokalnym kontekście należy więc planować wokół tego, co uczestnicy mają zbadać, a nie tylko wokół tego, dokąd pojadą.

8.2 Namacalne punkty zaczepienia pomagały grupom wejść w złożone systemy

Najlepsze aktywności często zaczynały się od czegoś, czego uczestnicy mogli spróbować albo co mogli wziąć do ręki, posortować, sfotografować lub zaobserwować. Konkretnie punkty zaczepienia ograniczały abstrakcję i tworzyły wspólny punkt odniesienia. Nie usuwały złożoności, ale pozwalały zadawać bardziej precyzyjne pytania.

Sekwencja, którą można powtarzać, wygląda następująco:

1. zetknięcie się z przedmiotem lub miejscem;
2. sformułowanie wstępnej oceny lub przewidywania;
3. ujawnienie informacji o pochodzeniu, pracy, wpływie lub własności;
4. porównanie perspektyw i ograniczeń;
5. wskazanie, co można zmienić działaniem indywidualnym, a co działaniem strukturalnym.

8.3 Partycypacja nie zastępowała treści

Podczas wydarzeń stosowano wiele form partycypacyjnych: Bingo, debaty, ćwiczenia ruchowe, odgrywanie ról, symulacje, World Café, rękodzieło, ewaluację wizualną i zadania projektowe. Oceny pokazują, że uczestnicy na ogół dobrze przyjmowali tę różnorodność. Komentarze pokazują też, czego wymaga praktyka partycypacyjna.

Uczestnicy w Pampelunie potrzebowali więcej czasu na niektóre zadania grupowe. Uczestnicy w Dax chcieli więcej materiałów źródłowych, ruchu i pracy praktycznej. Opinie o Sensorium w Rydze pokazały potrzebę lepszego przygotowania uczestników. Wniosek nie brzmi „stosujcie więcej gier”. Chodzi o to, aby dopasować do siebie metodę, treść, czas i dostępność.

8.4 Grupy międzykulturowe odślaniały warunki stojące za wyborami

Grupy mieszane wielokrotnie porównywały żywność, ubrania, energię, odpady i lokalne praktyki. Dzięki temu odpowiedzialna konsumpcja nie zamieniała się w uniwersalną listę kontrolną. Zalecenie, które sprawdza się w jednym kraju, może zależeć od transportu, przepisów, lokalnych producentów, usług naprawczych lub dochodów, które gdzie indziej wyglądają inaczej.

Osoby prowadzące mogą wzmocnić tę wartość, pytając:

- Co sprawia, że ta praktyka jest możliwa w twojej okolicy?
- Kto nie ma do niej dostępu i dlaczego?
- Która część jest decyzją indywidualną, a która zależy od organizacji lub systemu publicznego?
- Co można przenieść, a co trzeba dostosować?

8.5 Przejęcie metody na własność było znaczącym krokiem końcowym

Pampeluna i Dax pozwoliły uczestnikom doświadczyć metod i porównać praktyki. W Rydze wprost poproszono ich o zaprojektowanie aktywności i przemyślenie ich przyszłego wykorzystania. Taka kolejność jest ważna w szkoleniu osób pracujących z młodzieżą. Znajomość pojęcia nie przekłada się automatycznie na umiejętność poprowadzenia zajęć na jego temat. Projektowanie, prezentacja i reakcja innych uczestników stanowią etap pośredni między udziałem a samodzielnym prowadzeniem.

8.6 Logistyka wpływała na warunki uczenia się

Zakwaterowanie, posiłki, transport, informacje i rytm dnia często opisuje się oddzielnie od jakości edukacyjnej. Uczestnicy doświadczają ich łącznie. Wybór jedzenia może wpływać na poczucie włączenia, długi ciąg zajęć na siedząco może obniżać koncentrację, niejasne informacje mogą wywoływać stres przed przyjazdem, a zbyt mało czasu na przejścia między punktami programu może osłabiać refleksję.

Ewaluacje sugerują cztery praktyczne priorytety: wcześniej zbierać informacje o potrzebach dietetycznych, wyraźnie pokazywać alternatywy, przeplatać skupienie z ruchem i chronić czas przeznaczony na omówienie.

9 Podejścia edukacyjne, które można przenieść

9.1 Uczenie się od przedmiotu do systemu

Kiedy stosować: gdy temat wydaje się abstrakcyjny lub nacechowany moralnie.

Przykłady: czekolada, buty, wełna, ołówki wymieniane z przeznaczeniem na darowiznę, koszyk zakupów, opakowanie produktu.

Jak to działa: uczestnicy najpierw reagują na przedmiot, a potem ustalają, jacy ludzie, jakie materiały, pieniądze, zasady i skutki za nim stoją.

Czego unikać: sugerowania, że jedna etykieta lub cecha odbierana zmysłami ujawnia cały system.

O co zapytać przy adaptacji: jakich informacji potrzebowałaby młoda osoba, aby świadomie ocenić ten przedmiot?

9.2 Lokalne miejsce jako studium przypadku

Kiedy stosować: gdy lokalna inicjatywa lub infrastruktura może pokazać temat w działaniu.

Przykłady: Geltoki, Katakarak, Piparrika, Café Terra, targ w Dax, Getliņi.

Jak to działa: uczestnicy przygotowują pytania, obserwują mechanizmy i omawiają przypadek po wizycie.

Czego unikać: traktowania wizyty jak turystyki albo przedstawiania jednej organizacji jako idealnego wzoru.

O co zapytać przy adaptacji: które elementy tego przypadku zależą od lokalnych warunków, a które zasady można przenieść gdzie indziej?

9.3 Debata i perspektywa roli

Kiedy stosować: gdy temat zawiera rzeczywiste dylematy.

Przykłady: minimalizm, plastikowe opakowania a koszty, szybka moda a warunki pracy.

Jak to działa: uczestnicy rozwijają przydzielone stanowiska, wymieniają argumenty, a następnie wychodzą z roli, aby podjąć refleksję.

Czego unikać: wybierania stwierdzenia z oczywistą „dobrą” stroną oraz pozostawiania bez reakcji twierdzeń nieopartych dowodami.

O co zapytać przy adaptacji: kto ma władzę, kto ponosi koszty i jakie informacje zmieniają decyzję?

9.4 Quiz z wyjaśnieniem

Kiedy stosować: gdy uczestnicy potrzebują punktów odniesienia opartych na faktach albo gdy trzeba ujawnić błędne przekonania.

Przykłady: „Ekologiczne czy nie?”, Kahoot, karty SDG.

Jak to działa: każda odpowiedź staje się okazją do krótkiej rozmowy o rozumowaniu, niepewności i kontekście.

Czego unikać: nagradzania szybkości bez wyjaśnienia oraz przedstawiania kwestii spornych jako prostych faktów.

O co zapytać przy adaptacji: czy uczestnicy potrafią wyjaśnić, dlaczego dana odpowiedź jest lepsza i w jakich sytuacjach może nie mieć zastosowania?

9.5 Aktywność zaprojektowana przez uczestników

Kiedy stosować: gdy osoby uczące się mają przenieść treści do praktyki pracy z młodzieżą.

Przykłady: „Zaprojektuj własną aktywność” i praca z analizą SWOT w Rydze.

Jak to działa: zespoły określają grupę docelową, cel, kroki, materiały, sposób omówienia i potrzebne dostosowania, a następnie otrzymują informację zwrotną od innych uczestników.

Czego unikać: proszenia grup o stworzenie gry bez wcześniejszego ustalenia celu edukacyjnego.

O co zapytać przy adaptacji: co uczestnicy powinni rozumieć lub umieć po zakończeniu aktywności?

9.6 Refleksja wizualna i angażująca ciało

Kiedy stosować: gdy sama dyskusja słowna może nie oddać doświadczenia.

Przykłady: wetniana sieć, barometr, karty Dixit, „Podróż uczenia się”, „Sieć powiązań”.

Jak to działa: uczestnicy ustawiają się w przestrzeni, wybierają obraz lub tworzą wspólne przedstawienie wizualne, a następnie wyjaśniają jego znaczenie.

Czego unikać: zbierania efektownych wytworów bez zapisania tego, co powiedzieli uczestnicy.

O co zapytać przy adaptacji: w jaki sposób wizualna odpowiedź stanie się materiałem, na podstawie którego można wprowadzić usprawnienia?

10 Rekomendacje

10.1 Dla organizacji młodzieżowych

Przed aktywnością

1. Określić pytanie edukacyjne przed wyborem metody.
2. Sprawdzić, czy przykłady odpowiadają rzeczywistym warunkom ekonomicznym i lokalnym uczestników.
3. Przekazać lokalnym gospodarzom jasne wytyczne edukacyjne i przygotować pytania do obserwacji.
4. Wcześniej zebrać informacje o potrzebach dietetycznych, sensorycznych i związanych z dostępnością.
5. Poinformować uczestników z wyprzedzeniem o ciemności, bodźcach sensorycznych lub innych potencjalnie niekomfortowych warunkach i zapewnić alternatywę.
6. W przypadku wyzwań realizowanych w przestrzeni publicznej określić zasady dobrowolnego udziału, granice bezpieczeństwa, możliwość rezygnacji oraz sposób postępowania z zebranymi przedmiotami.

W trakcie aktywności

7. Łączyć związane wprowadzenie merytoryczne z aktywnym udziałem i ustrukturyzowanym omówieniem.
8. Dawać grupom mieszanym wystarczająco dużo czasu, aby przed prezentacją każda osoba mogła zabrać głos.
9. Prosić uczestników o uzasadnianie wyborów, a nie tylko o głosowanie lub sortowanie.
10. Uwidaczniać kompromisy i nierówny dostęp.
11. Łączyć lokalne obserwacje z szerszymi łańcuchami dostaw, praktykami biznesowymi i systemami publicznymi.

Po aktywności

12. Zapytać osobno o to, co sprawiło przyjemność, co było przydatne, czego się nauczono i co prawdopodobnie zostanie wykorzystane ponownie.
13. Zapisać liczbę ważnych odpowiedzi i przechować komentarze otwarte w formie anonimowej.
14. Poprosić każdą osobę o jedną konkretną adaptację lub jedno działanie we własnej pracy.
15. Potwierdzić i udokumentować każdą darowiznę lub inne przekazanie rzeczy lokalnej społeczności, bez publikowania zbędnych danych osobowych.
16. Wrócić do uczestników po pewnym czasie, aby dowiedzieć się, co faktycznie zostało wdrożone.

10.2 Dla przyszłych partnerstw

1. Stosować we wszystkich wydarzeniach wspólny trzon ankiety, zachowując pytania specyficzne dla danego wydarzenia.
2. Po każdym działaniu archiwizować razem cztery elementy: ostateczną wersję faktycznie zrealizowanego programu, notatki metodyczne, eksport odpowiedzi i opisowy raport gospodarza.
3. Podczas wydarzenia prowadzić rejestr podpisów do zdjęć, obejmujący aktywność, datę, miejsce oraz autora lub źródło fotografii.
4. Zachowywać metody stworzone przez uczestników jako rezultaty projektu, a nie tylko jako fotografie.
5. Dodać etap lokalnego planowania działań, a po pewnym czasie spotkanie uczestników poświęcone wdrażaniu.
6. Raportować osobno planowane wartości docelowe i faktycznie zbadane grupy.
7. Projektować raporty upowszechniające z myślą zarówno o praktykach, jak i o osobach oceniających: najpierw wyjaśniać, co się wydarzyło, a dopiero potem przedstawiać wyniki liczbowe.

10.3 Pięcioetapowy schemat do powtórzenia

Najmocniejsze elementy trzech wydarzeń można ująć w elastyczną sekwencję:

1. **Doświadczenie:** zacząć od nawyku, przedmiotu, obrazu lub lokalnej obserwacji.
2. **Badanie:** odsłonić łańcuch dostaw, interesariuszy lub skutek dla środowiska.
3. **Deбата:** przeanalizować sprzeczne interesy, dostępność i niepewność.
4. **Tworzenie:** poprosić uczestników o zaprojektowanie metody lub działania dla ich grupy docelowej.
5. **Refleksja i kontynuacja:** zapisać, czego się nauczono i jak zamierza się to wykorzystać, a potem wrócić do tego, co wdrożono.

To nie jest sztywny program. O przykładach i rozkładzie czasu powinny decydować temat, grupa wiekowa, zasoby i lokalny kontekst.

11 Postępy względem oczekiwanych rezultatów

Wniosek projektowy określił oczekiwania dotyczące zadowolenia i umiejętności uczestników. Zarchiwizowany materiał pozwala na częściową, przejrzystą ocenę.

Oczekiwany rezultat	Dostępne dane	Ocena
Ponad 85% osób pracujących z młodzieżą uczestniczących w seminariach jest zadowolonych i nabywa umiejętności	Formularze seminariów nie zawierały pytania o ogólną ocenę wydarzenia, dlatego jako najbliższy dostępny wskaźnik zastępczy przyjęto zadowolenie z ogólnej organizacji: Pampeluna 12/14 ocen pozytywnych (85,7%; 14 odpowiedzi przy 25 osobach na liście uczestników), Dax 22/22 ocen pozytywnych (100%; zasięg 22/25). Formularze nie mierzyły nabytych umiejętności.	Wskaźnik zastępczy przekracza próg zadowolenia, ale w Pampelunie o 0,7 punktu procentowego i przy częściowym zasięgu ewaluacji. Ponieważ nie zmierzono komponentu umiejętności, łączny oczekiwany rezultat nie jest w pełni potwierdzony.
Ponad 90% osób pracujących z młodzieżą w Rydze jest zadowolonych z narzędzi	27/27 pozytywnych ocen metod i narzędzi szkoleniowych; 27/27 osób zgodziło się lub zdecydowanie zgodziło, że poznało metodę do wykorzystania.	Osiągnięto, przy pełnym zasięgu ewaluacji w grupie.
Ponad 90% młodych ludzi jest zadowolonych i zdobywa wiedzę podczas eksperymentacji	Ewaluacja z Rygi obejmuje wszystkich 27 uczestników eksperymentacji. Nie wyodrębnia osobnej próby ponad 40 młodych ludzi i nie ewaluowano osobnej grupy młodzieży.	Nie da się zweryfikować na podstawie dostępnych danych ewaluacyjnych.
Jeden raport syntetyczny analizujący informacje zwrotne od uczestników	Niniejszy raport łączy trzy zestawy materiałów z wydarzeń i 63 odpowiedzi z ankiet.	Zrealizowano w ramach WP3.5.

Tabela celowo nie zamienia braku danych w wynik pozytywny ani negatywny. Cel uznaje się za potwierdzony tylko tam, gdzie narzędzie i badana grupa odpowiadają treści danego twierdzenia.

12 Wnioski końcowe

Wydarzenia Consumo Justo pokazują, że sprawiedliwej, etycznej, lokalnej i odpowiedzialnej konsumpcji można uczyć bez sprowadzania tematu do listy „dobrych wyborów”. Uczestnicy badali produkty, poznawali lokalne inicjatywy, dyskutowali o sprzecznych interesach, obserwowali infrastrukturę i projektowali metody dla młodych ludzi.

Wkładem Pampeluny było powiązanie znanych przedmiotów i inicjatyw sąsiedzkich z łańcuchami wartości, ekonomią solidarną i działaniem zbiorowym. Dax połączyło aplikację mobilną z metodami partycypacyjnymi, współpracą ze szkołą i lokalną kulturą. Ryga rozwinęła uczenie się w pięciodniową eksperymentację skupioną na celach SDG, odpadach, dialogu, projektowaniu metod i przyszłym prowadzeniu zajęć. Podczas zajęć korzystano z materiałów z aplikacji i z gry planszowej opracowanej przez EFE, a całość zamknęły aktywności, które uczestnicy sami zaprojektowali i poprowadzili.

Najlepsze metody miały trzy wspólne cechy. Uwidaczniały system, wymagały od uczestników interpretowania informacji, a nie tylko ich odbierania, i kończyły się powiązaniem z praktyką. Najlepsze doświadczenia lokalne nie były biernymi wizytami. Dawały uczestnikom konkretny przypadek, na którego przykładzie mogli zrozumieć produkcję, własność, organizowanie się społeczności lub odpady.

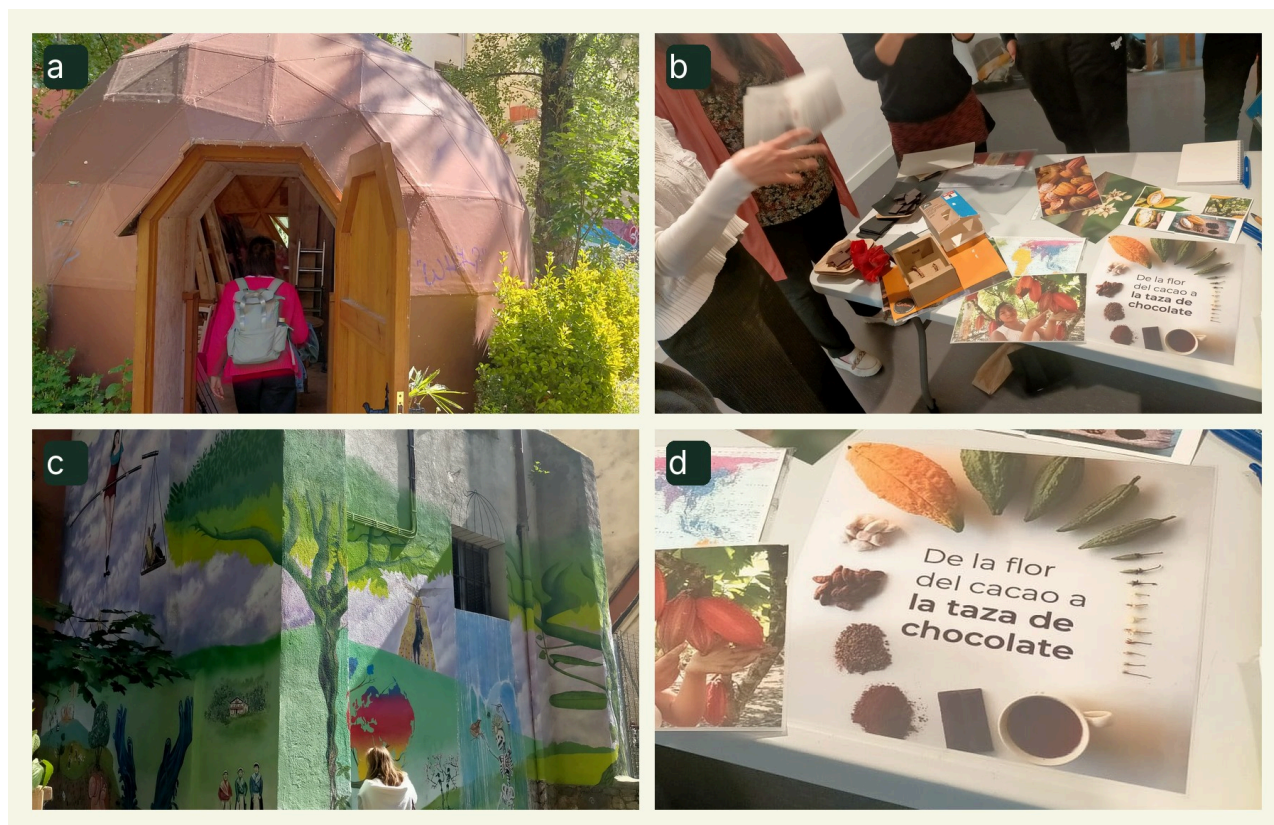
Informacje zwrotne wskazują także warunki jakości. Uczestnicy potrzebują wystarczającego kontekstu, czasu na dyskusję, ruchu, aktywności zaprojektowanych z myślą o dostępności, odpowiedniego jedzenia i chronionego czasu na refleksję. Pomiar zadowolenia na zakończenie wydarzenia należy uzupełniać pytaniami o uczenie się i ponowne wykorzystanie, a docelowo także sprawdzeniem po pewnym czasie, co zostało wdrożone.

Kapitalizacja doświadczeń jest pełna wtedy, gdy doświadczenie można przenieść dalej bez utraty kontekstu. Dlatego raport zachowuje zarówno pozytywne wyniki, jak i warunki, które za nimi stoją. Jego główna rekomendacja jest prosta: pozwolić młodym ludziom i osobom pracującym z młodzieżą doświadczyć konkretnego fragmentu systemu konsumpcji, pomóc im spojrzeć na niego krytycznie z kilku perspektyw i oddać im decyzję o tym, co zrobią dalej.

13 Galeria wydarzeń

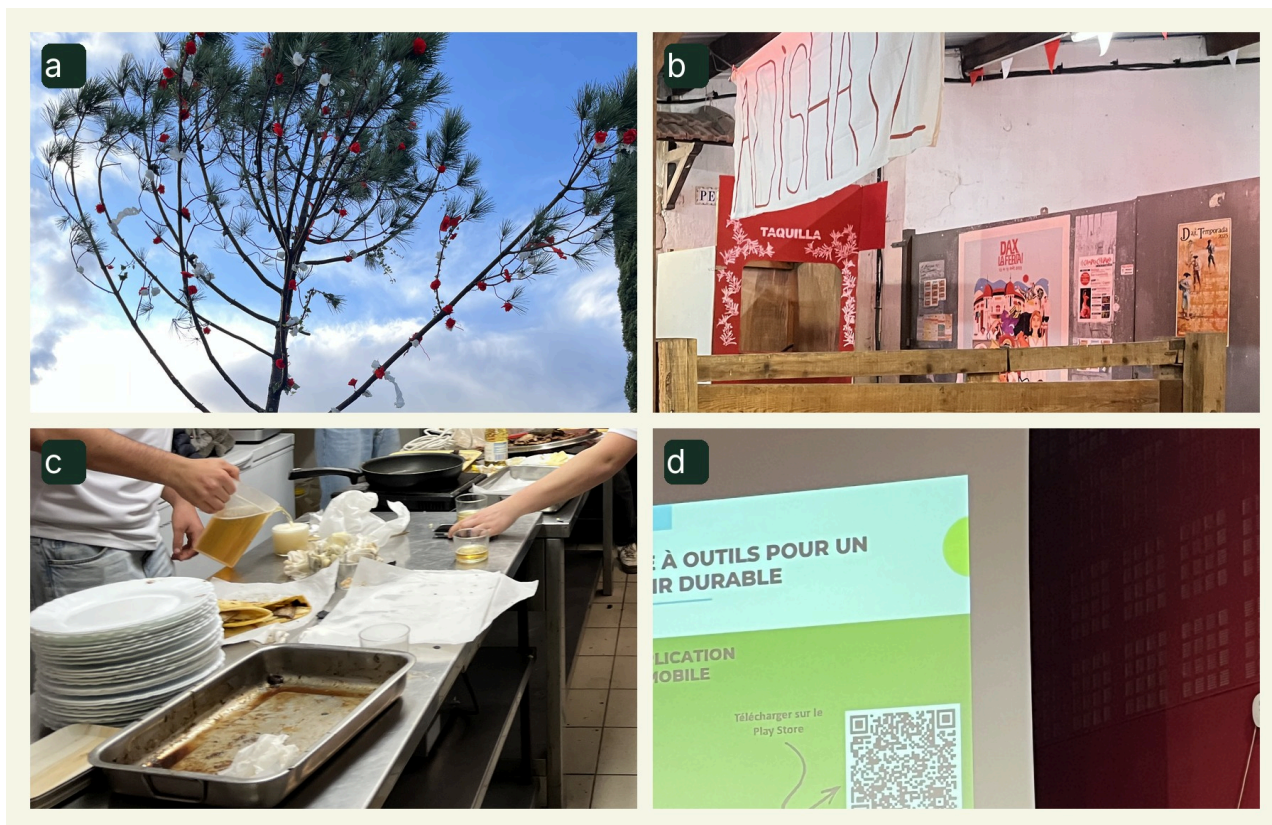
Poniższe plansze stanowią zwięzły zapis wizualny trzech działań edukacyjnych. Zgody uczestników wszystkich trzech wydarzeń na wykorzystanie wizerunku przechowuje koordynator projektu. Plansze skupiają się na miejscach, materiałach i momentach pracy, a nie na portretach, dzięki czemu zapis wizualny koncentruje się na tym, co robili uczestnicy.

Pampeluna, Hiszpania



Ilustracja 19. Galeria z Pampeluny: (a) kopuła geodezyjna do uprawy roślin w ogrodzie miejskim Piparrika; (b) czekolada i materiały związane z kakao, wykorzystane do rozmowy o pochodzeniu i sprawiedliwym handlu; (c) mural w przestrzeni publicznej napotkany podczas zajęć w dzielnicy; (d) zbliżenie produktów i rekwizytów związanych z kakao, użytych w aktywności o sprawiedliwym handlu.

Dax, Francja



Ilustracja 20. Galeria z Dax: (a) udekorowane drzewko powstałe w ramach współpracy ze szkołą; (b) lokalna arena, którą uczestnicy zobaczyli podczas seminarium; (c) przygotowywanie potraw w ramach lokalnego programu kulturalnego; (d) prezentacja aplikacji mobilnej Consumo Justo wykorzystana podczas zajęć w szkole.

Ryga, Łotwa



Ilustracja 21. Galeria z Rygi: (a) opracowana przez EFE gra planszowa „Symulacja SDG: wpływ na społeczność”; (b) edukacja ekologiczna w szklarni Getliņi EKO; (c) praca nad aktywnością zaprojektowaną przez uczestników; (d) grupa podczas zakończenia z certyfikatami Youthpass.



Consumo Justo

Partnerzy



Co-funded by
the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Partnerstwo współpracy Erasmus+ KA220-YOU, projekt 2024-1-FR02-KA220-YOU-000248910. Opublikowano w 2026 roku na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe.