



Opublikowany na (<https://rops.archiwum-wzp.pl>)

[Strona główna](#) > Bunja - kraina możliwości. Placemaking challenge dla dzieci i młodzieży - gra

Strona

Bunja - kraina możliwości. Placemaking challenge dla dzieci i młodzieży - gra

10 lis 2023 11:51

Kto za tym stoi?

Typ innowatora

Osoba fizyczna

Imię i nazwisko lub nazwa innowatora/ów

Adam Chyliński

Miejscowość, w której znajduje się miejsce zamieszkania lub siedziby innowatorów

Gdynia

Kontakt w sprawie innowacji

Adam Chyliński

tel. 664 808 107

email: theplacemaker.pl@gmail.com [1]

O innowacji

Charakter innowacji

Produkt

Problem, na który odpowiada innowacja

- dostosowanie przestrzeni publicznej do potrzeb jej najmłodszych użytkowników;
- wykluczenie ze współdecydowania;
- dostępności miejsc zabaw, przestrzeni rekreacyjnych i edukacyjnych;
- brak odpowiednich narzędzi partycypacyjnych dla dzieci
- poziom poczucia sprawczości, szczęścia, dobrostanu i jakości życia najmłodszych

Jak działa innowacja?

- zachęca do odkrywania swoich potencjałów i wykorzystania do zmiany
- angażuje najmłodszą społeczność w proces miastotwórczy
- pozytywnie wpływa na rozwój społeczny i emocjonalny oraz jakość życia w mieście
- włącza i przeciwdziała wykluczeniu społecznemu dzieci i młodzieży
- intuicyjne narzędzie oferuje szybkie i proste zmiany oraz niemal natychmiastowe efekty

Komu służy innowacja

- dzieciom i młodzieży
- społeczności lokalnej
- użytkownikom przestrzeni publicznej

Kto może wdrażać innowacje?

- Komórki samorządu terytorialnego (jednostki budżetowe, referaty, wydziały), które zajmują się partycypacją włączeniem mieszkańców w procesy miastotwórcze;
- Organizacje pozarządowe, które zajmują się przestrzenią publiczną, wsparciem dzieci i rodzin lub partycypacją i lokalną demokracją;
- Szkoły, które chcą uatrakcyjnić swoje otoczenie i nauczyć dzieci odpowiedzialności za miejsce;
- Instytucje/miejsca, w których spędzają czas dzieci i młodzież (biblioteki, świetlice środowiskowe, centra sąsiedzkie, kluby młodzieżowe itd.);
- Architekci i urbaniści, którzy prowadzą partycypacyjne procesy transformacji przestrzeni;
- Podmioty prywatne (deweloperzy, inwestorzy, wspólnoty mieszkaniowe) zmieniające przestrzeń;
- Nieformalni liderzy społeczni oraz aktywiści, którzy działają na rzecz lokalnych światów.

Produkty powstałe w wyniku testowania

Gra miejska służąca partycypacji w procesach miastotwórczych

Rezultaty osiągnięte w wyniku testowania

Rozwiązanie odpowiada na potrzeby potencjalnych użytkowników. Jest dla nich użyteczne, praktyczne i przydatne.

Jednocześnie stosowanie innowacji pozwala zaadresować ważny problem społeczny, jakim jest wykluczenie dzieci z dialogu o mieście, które skutkuje ograniczeniem ich wpływu na przestrzeń oraz odpowiedzialności za nią.

Dzieci biorące udział w wyzwaniu doświadczyły pozytywnej zmiany w tym zakresie. Wzrosło ich poczucie wpływu na przestrzeń, a także poczucie odpowiedzialności za nią.

Jak wdrożyć innowację?

Kto jest niezbędny do wdrożenia innowacji?

3-4 osoby dorosłe + grupa 9-15 dzieci

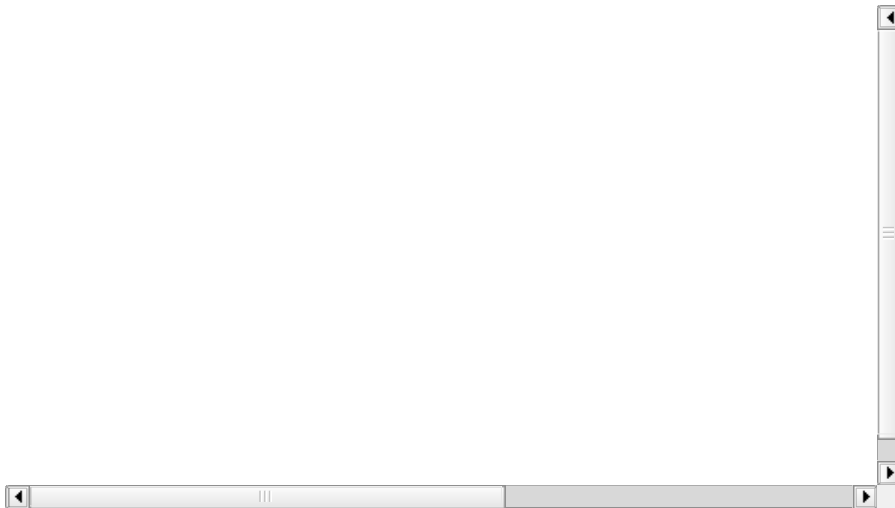
- dzieci i młodzież w wieku 10-15 lat (4-8 klasa szkoły podstawowej)
- wspierający dorośli rozumiejący ideę dziecięcej partycypacji
- rodzice lub opiekunowie dzieci biorących udział w rozgrywce
- lokalna społeczność
- komórki samorządu terytorialnego, szkoły i edukatorzy, organizacje pozarządowe, biblioteki, świetlice środowiskowe, centra sąsiedzkie, kluby młodzieżowe, domy kultury, architekci/urbaniści i projektanci, placemakerzy, deweloperzy i inwestorzy, liderzy społeczni i wspólnoty mieszkańców

Co jest niezbędne do wdrożenia innowacji?

- materiały wypracowane w ramach innowacji
- przestrzeń publiczna
- 3 dni na wypracowanie i wdrożenie mikroinnowacji

Pliki do pobrania

Załączone na stronie materiały zostają udostępniane za zgodą innowatorów.



Załączniki

https://rops.archiwum-wzp.pl/sites/default/files/innowacja_bunja_-_kraina_mozliwosci_placemaking_challenge_dla_dzieci_i_mlodziezy.pdf
Publikacja instruktażowa. Bunja - kraina możliwości. Placemaking challenge dla dzieci i młodzieży
https://rops.archiwum-wzp.pl/sites/default/files/1._instrukcja_4.0.pdf
1. instrukcja
https://rops.archiwum-wzp.pl/sites/default/files/2._karty_mistrza_gry_4.0.pdf
2. karty mistrza gry
https://rops.archiwum-wzp.pl/sites/default/files/3._karty_plemienia_4.0.pdf
3. karty plemienia
https://rops.archiwum-wzp.pl/sites/default/files/4._karty_imion_4.0.pdf
4. karty imion
https://rops.archiwum-wzp.pl/sites/default/files/5._karty_misji_zielone_walenie_4.0.pdf
5. karty misji - zielone walenie
https://rops.archiwum-wzp.pl/sites/default/files/6._karty_misji_swidrujace_oko_4.0.pdf
6. karty misji - świdrujące oko
https://rops.archiwum-wzp.pl/sites/default/files/7._karty_misji_ogniste_bumerangi_4.0.pdf
7. karty misji - ogniste bumerangi
https://rops.archiwum-wzp.pl/sites/default/files/8._karty_babushek_zielone_walenie_4.0.pdf
8. karty babushek zielone walenie
https://rops.archiwum-wzp.pl/sites/default/files/9._karty_babushek_swidrujace_oko_4.0.pdf
9. karty babushek świdrujące oko
https://rops.archiwum-wzp.pl/sites/default/files/10._karty_babushek_ogniste_bumerangi.pdf
10. karty babushek ogniste bumerangi
https://rops.archiwum-wzp.pl/sites/default/files/11._zalacznik_nr_1_-_ankieta.pdf
ankieta dla dzieci - ocena gry

Adres źródłowy: https://rops.archiwum-wzp.pl/innowacje-spoleczne/bunja-kraina-mozliwosci-placemaking-challenge-dla-dzieci-i-mlodziezy-gra?mobile_switch=mobile

Linki

[1] <mailto:thepacemaker.pl@gmail.com>