

KAMPANIA SPOŁECZNA

w Szkole Podstawowej nr 3 w Siemianowicach Śląskich

1. **Temat:** Młodzieżowy Budżet Obywatelski 2017

2. **Cel kampanii:**

1) Pozyskanie funduszy z puli Młodzieżowego Budżetu Obywatelskiego 2017 na renowację nawierzchni boiska szkolnego i stworzenie strefy gier podwórkowych dla uczniów oraz najmłodszych mieszkańców dzielnicy.

2) Kształtowanie u dzieci postaw obywatelskich i umiejętności kreowania własnej przestrzeni życiowej z uwzględnieniem potrzeb aktywności fizycznej.

3) Wzmacnianie poczucia odpowiedzialności za własny rozwój dzięki zaangażowaniu w pracę nad projektem i jego promocję w społeczności lokalnej.

(Na czym polega? Jaką zmianę społeczną chcecie wywołać w odbiorcach kampanii)

3. **Hasło przewodnie/ identyfikacja graficzna:**

Strefa gier przy Szkole Podstawowej nr 3

4. **Grupa docelowa:**

Nasze działania kierowane są głównie do uczniów naszej szkoły oraz niepełnoletnich mieszkańców dzielnicy, gdyż tylko dzieci będą mogły zagłosować na nasz projekt. Jednak o pomoc i wsparcie w głosowaniu w imieniu najmłodszych dzieci będziemy prosić ich rodziców oraz nauczycieli i wychowawców.

(Do kogo kierujecie swoje działania? Np. uczniowie, nauczyciele, rodzice)

5. **Narzędzia:**

- film promocyjny
- publikacja ogłoszeń na stronie internetowej i blogu szkolnym
- publikacja ogłoszeń na miejskiej stronie internetowej i w prasie lokalnej
- plakaty informacyjne rozwieszane w dzielnicy
- spotkania bezpośrednie z dziećmi i młodzieżą oraz z rodzicami

(Co pomoże Wam w przekonaniu do swojego pomysłu/idei. Np. hasła, plakaty, ulotki, film, listy do odbiorców, happening itd.)

6. **Rola nauczyciela i rola uczniów:**

Pomysłodawcami projektu i jego wizualizacji są uczniowie klasy VI. Nauczyciele przedstawili uczniom ideę Młodzieżowego Budżetu Obywatelskiego na 2017 rok i pełnili rolę wspierającą, doradczą.

7. **Ogólny harmonogram działań:**

Lp.	Nazwa działania	termin
1.	Zapoznanie całej społeczności szkolnej z ideą Młodzieżowego Budżetu Obywatelskiego.	marzec
2.	Przygotowanie projektu do Młodzieżowego Budżetu Obywatelskiego 2017.	do 30 kwietnia
3.	Akcja informacyjno-promocyjna.	od 18 lipca do 2 września
4.	Głosowanie.	od 5 do 18 września

8. Promocja:

Od początku pracy nad projektem gromadzimy materiały video i zdjęcia, które posłużą nam do stworzenia filmu promocyjnego. Poza publikacją filmiku na naszej stronie internetowej i blogu chcemy dotrzeć do szerszej rzeszy odbiorców za pośrednictwem plakatów rozwieszonych w dzielnicy, ogłoszeń w lokalnej prasie i na miejskiej stronie internetowej. Planujemy też rozmowy bezpośrednie z dziećmi i młodzieżą z zaprzyjaźnionych szkół i przedszkoli ponieważ ze strefy gier będą mogli korzystać wszyscy mieszkańcy dzielnicy.

O wsparcie rodziców poprosimy podczas pierwszych zebrań wrześniowych, kiedy rozpocznie się głosowanie. Będziemy przedstawiać walory strefy gier, która będzie alternatywą dla tradycyjnych placów zabaw. Zaprojektowane gry pozwolą dzieciom w różnym wieku aktywnie i bezpiecznie spędzać czas wolny, przybliżą uczniom zapomniane zabawy podwórkowe i gry planszowe. Barwne, wielokolorowe boisko będzie zachęcać do zabawy również podczas przerw międzylekcyjnych i lekcji wychowania fizycznego.

(Jak zamierzacie nagłaśniać swoją kampanię?)

9. Działanie:

Lp.	Nazwa działania	Termin	Realizujący	Miejsce
1.	Zapoznanie całej społeczności szkolnej z ideą Młodzieżowego Budżetu Obywatelskiego.	18 marca	nauczyciele	SP 3
2.	Diagnoza potrzeb uczniów przez zespół redakcyjny gazetki szkolnej.	do 8 kwietnia	zespół redakcyjny	SP 3
3.	Konkurs plastyczny na projekt strefy gier chodnikowych.	do 15 kwietnia	wszyscy uczniowie	SP 3
4.	Wizualizacja projektu w oparciu o prace konkursowe i wymiary boiska.	do 20 kwietnia	zespół redakcyjny	SP 3
5.	Oszacowanie kosztów realizacji projektu.	do 20 kwietnia	zespół redakcyjny nauczyciele	SP 3
6.	Kompletowanie formalnej dokumentacji projektu (oświadczenie dyrektora, zgoda rodziców, podpisy poparcia)	do 25 kwietnia	zespół redakcyjny	SP 3
7.	Zgłoszenie wniosku na ręce Prezydenta Miasta Siemianowice Śląskie	25 kwietnia	zespół redakcyjny	Urząd Miasta
8.	Przygotowanie akcji promocyjnej (filmu, plakatów itp.).	do 31 maja	zespół redakcyjny	SP 3
9.	Akcja informacyjno-promocyjna	od 18 lipca do 2 września	zespół redakcyjny nauczyciele	media dzielnica
10.	Głosowanie.	od 5 do 18 września	uczniowie i niepełnoletni mieszkańcy dzielnicy	Miasto Siemianowice Śląskie

(Przebieg kampanii, miejsce, kto ma wziąć w niej udział, program działania)

10. Sojusznicy:

- pracownicy Urzędu Miasta Siemianowice Śląskie
- biuro Rzecznika Prasowego Miasta
- lokalni dziennikarze
- rodzice
- nauczyciele

(Na czyją pomoc możecie liczyć. Np. lokalni dziennikarze, organizacje pozarządowe, rodzice itd.)

11. Źródła:

- informator dla wnioskodawców „Od pomysłu do sukcesu”
- spotkania z pracownikami Urzędu Miasta Siemianowice Śląskie
- Internet
- rozmowy z dyrektorem szkoły

(Z czego będziecie czerpać wiedzę potrzebną do zrealizowania kampanii? Np. książki, intranet, badania itd.)

12. Ewaluacja:

W podsumowaniu projektu chcemy odnieść się do jego głównych założeń. Jeżeli uda nam się zwyciężyć w głosowaniu i zdobędziemy fundusze na realizację naszego projektu, zaprosimy do wspólnej zabawy nie tylko uczniów, ale i wszystkich chętnych mieszkańców dzielnicy. Dzięki nowej strefie gier prawdziwy „przewrót” będzie możliwy nie tylko na WF-ie ale i po lekcjach. Jednak bez względu na wynik głosowania chcemy uświadomić dzieciom, że sami mogą wpływać na swój rozwój, a jedynym ograniczeniem jest ich wyobraźnia. Dzięki możliwości stworzonej przez władarzy naszego miasta, czyli ogłoszeniu pierwszej edycji Młodzieżowego Budżetu Obywatelskiego uczniowie nauczyli się, że sami mogą kreować pozytywne zmiany w mieście i dokonywać „przewrotów” na większą skalę niż lekcja WF. W przypadku niepowodzenia w głosowaniu zamierzamy uruchomić strefę gier za pomocą dostępnych nam środków i sami wymalować boisko.

(Jak chcecie podsumować swoją pracę?)

13. Autor/ka:

Sylwia Grytz – autor tekstu formatki i jeden z nauczycieli wspierających uczniów w pracy nad projektem.