

FAIRPLAY
PROGRAM

EWALUACJA PROGRAMU

2019/2020



PARTNERZY PROGRAMU



SPIS TREŚCI

01		03	
Wstęp	4	Realizacja projektu (ewaluacja)	19
Założenia programu - jak miał działać?	5	Rekrutacja i utrzymanie Fair Play Drużyny	19
Struktura programu i beneficjenci	5	Rekrutacja i utrzymanie Fair Play Drużyny - wolontariuszy	21
Zdiagnozowane wyzwania i odpowiedzi w programie	8	Grywalizacja	24
Cele główne	9	Organizacja zajęć football3	26
Cele szczegółowe	9	Realizacja akcji dobroczynnych/charytatywnych	
Model działania Programu i narzędzia	10	("Zróbmy coś dobrego")	30
Model oddziaływania społecznego w Fair Play		Organizacja Fair Play Festiwalu	31
Programie	10	Komunikacja programu, w tym raportowanie,	
Kluczowe zasoby w projekcie	15	publikacja zdjęć	32
Przebieg programu i narzędzia	15	Efekty projektu	34
Przebieg programu (perspektywa lidera)	15	Wolontariusze	34
Zmiany założeń w realizacji programu		Liderzy	36
w rezultacie COVID -19	16	Pośredni beneficjenci	38
02		04	
Metodologia ewaluacji	17	Wnioski	40
Ogólne założenia ewaluacji	17	Podsumowanie	43
Metody i narzędzia badawcze	17		

WSKAZÓWKA

Spis treści pozwala na wybranie dowolnego segmentu treści poprzez kliknięcie w odpowiednią pozycję ze spisu.

Na każdym etapie czytania możliwy jest powrót do spisu treści za pomocą przycisku ☰

oraz przeskoczenie do następnego lub poprzedniego rozdziału za pomocą przycisków ← →

WSTĘP



Fair Play Program to inicjatywa wpisująca się w ideę sportu dla rozwoju (sport for development). W najogólniejszym kształcie Fair Play Program wykorzystuje sport jako platformę osiągnięcia szerszych celów społecznych. Program opracowany przez Młodzieżowe Stowarzyszenie Inicjatyw Sportowych obejmuje pracę z lokalnymi trenerami, animatorami i wychowawcami (Liderami), którzy wraz z grupą młodzieży (wolontariuszami) w wieku 13-18 lat, tworzą Fair Play Drużynę, realizującą lokalnie zadania wypracowane przez koordynatora.

Cele Programu wpisują się szeroko rozumiane budowanie kapitału społecznego oraz rozwijanie kompetencji społecznych i umiejętności organizacyjnych wśród członków Fair Play Drużyn. Narzędziami w programie jest grywalizacja, czyli międzypespółowa rywalizacja, odnosząca się do realizacji zadań podejmowanych lokalnie przez Drużyny, organizowanie zajęć football3 w szkołach oraz prowadzenie wydarzeń dobroczynnych i turniejów sportowo-integracyjnych połączonych z edukacją o Celach Zrównoważonego Rozwoju.

Program szczególnie wpisuje się w budowanie lokalnego oddziaływania – odbywa się w każdym województwie, a każdy Lider zdobywa jego lokalnych ambasadorów np. sportowców czy gminne władze i formalizuje relacje z wolontariuszami. Umożliwia to Liderom pokazanie potencjału swojej pracy poza obszarem sportowym i „budowanie się” w lokalnej społeczności.

MSIS od 2009 roku wykorzystuje piłkę nożną do osiągnięcia celów społecznych, uczestnicząc i realizując projekty na poziomie lokalnym, ogólnopolskim i międzynarodowym. MSIS jest członkiem międzynarodowej sieci „football4good”, koordynowanej przez Streetfootballworld, która zrzesza 135 organizacji z 90 krajów świata, jako jedyna w tym gronie organizacja z Polski. Fair Play Program jest autorskim projektem organizacji, rozwijanym od 2017 roku. W edycji 2019/2020 Program był oparty o grant Narodowego Instytutu Wolności.

Ewaluacja składała się z badań ilościowych i jakościowych. Wykracza poza analizę tego, jak był zrealizowany Program. Jej celem było bowiem również dalsze myślenie o potencjalnym wpływie społecznym inicjatywy - a więc nie wyłącznie bezpośrednich produktach Programu, ale również na efektach na beneficjentów.

Raport składa się ze wstępu, który traktuje o mechanice Programu - jego celach i działaniach, metodologii ewaluacji, jej wynikach z podziałem na kluczowe zagadnienia problemowe, efektach Programu oraz z wniosków.

Raport powstał w ramach projektu "Fair Play Program = Akademia + Drużyny + Grywalizacja + Forum + Badania" realizowanego w ramach Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich na lata 2014-2020 r. koordynowanego przez Narodowy Instytut Wolności - Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego



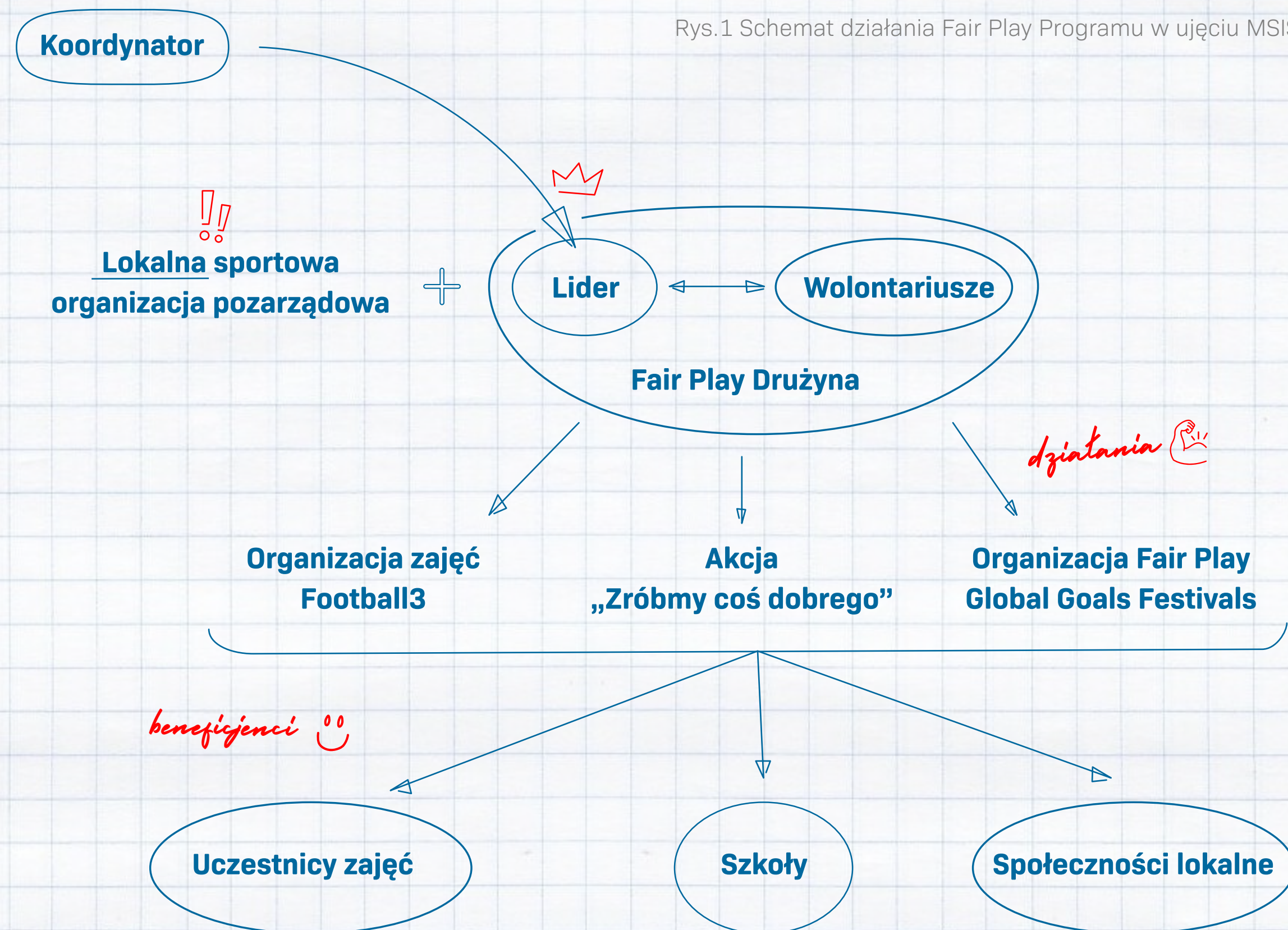
Założenia programu - jak miał działać?

Fair Play Program to program edukacyjno-społeczny wykorzystujący unikatową metodę football3 oraz ideę grywalizacji (zadania dobroczynne, wolontariackie i charytatywne), które w połączeniu tworzą proste i angażujące narzędzie edukacji pozaformalnej dające możliwość rozwijania umiejętności społecznych wśród młodych wolontariuszy będących podstawową grupą docelową Programu.

W ramach Fair Play Programu i działalności w sieci football4good organizacja wykorzystuje siłę piłki nożnej dla osiągnięcia 17 Celów Zrównoważonego Rozwoju opracowanych przez Organizację Narodów Zjednoczonych, w tym w szczególności celów: nr 3 – dobre zdrowie i jakość życia; nr 4 – dobra jakość edukacji; nr 5 – równość płci; nr 8 – wzrost gospodarczy i godna praca; nr 11 – zrównoważone miasta i społeczności; nr 16 – pokój, sprawiedliwość i silne instytucje.

Struktura programu i beneficjenci

Program realizowany przez MSIS jest wielowątkowy i stąd warto przedstawić go graficznie.



Beneficjenci bezpośredni

MSIS w Fair Play Programie koordynował bezpośrednio pracę lokalnych Liderów, którzy pracują w jednej lokalizacji, w każdym województwie. W ramach projektu podpisano partnerstwa między MSIS, a organizacjami reprezentowanymi przez Liderów (zwykle – klubami sportowymi działającymi w formie stowarzyszeń). Liderzy to zwykle doświadczeni nauczyciele WF, animatorzy Orlika czy trenerzy w lokalnych klubach sportowych. Ze względu na specyfikę pracy w sektorze sportu liderzy często łączą różne formalne funkcje.

Lider współpracuje z lokalną organizacją sportową, która udziela mu formalnego wsparcia, rekrutuje młodzież (wolontariuszy) do Fair Play Drużyny. Promowane było rekrutowanie różnorodnej grupy- miały ją tworzyć osoby różnej płci, sprawności, pochodzenia, odmiennie radzące sobie z nauką i zaangażowane w sport. Rolą lidera było też nawiązanie współpracy z lokalnymi szkołami, instytucjami publicznymi i innymi organizacjami. Lider koordynuje Fair Play Drużynę, stanowi jej spoiwo, kontaktuje się i przyjmuje instrukcje od koordynatora Programu. Wspiera innych członków Fair Play Drużyny.

Organizacje i liderzy projektu tworzą lokalne Fair Play Drużyny (FP Drużyny), które tworzą lokalny Lider oraz minimum 10 młodych osób w wieku od 13 do 18 lat. Fair Play Drużyna uczestniczy w grywalizacji, realizując wspólnie zadania w Programie.

Członkowie Fair Play Drużyny zostają wolontariuszami sportowymi, z każdym podpisano porozumienie wolontariatu. Rodzice (lub opiekun prawny) musieli wyrazić zgodę na udział dziecka w Fair Play Programie, wypełniając formularz zgłoszenia, w których znajduje się informacja o ewentualnych przeciwwskazaniach lub specjalnych potrzebach dziecka. Młodzież i inne osoby zaangażowane w wolontariat w ramach Fair Play Drużyny współrealizowały zadania Programu, w tym - prowadziły wraz z Liderem zajęcia football3, turnieje football3, wydarzenia charytatywne/dobroczynne nawiązujące do Celów Zrównoważonego Rozwoju, a w wielu miejscowościach przejmowały część obowiązków Lidera.

Beneficjenci pośredni

Podstawowym beneficjentem pośrednim były dzieci i inne osoby, które uczestniczyły w zajęciach football3 organizowanych przez Fair Play Drużyny. Zdecydowana większość uczestników to dzieci z klas podstawowych, które w zajęciach football3 prowadzonych w Fair Play Programie brały udział wielokrotnie – nawet powyżej 20 razy w samym tylko 2020 roku. Niektórzy liderzy prowadzili również zajęcia football3 wśród innych grup - np. Lider z Sycowa realizował je w Ośrodku Terapii Zajęciowej.



01 Wstęp

Inni beneficjenci pośredni Programu

- mieszkańcy wsi lub małych miast uczestniczący lub wspierający realizację akcji dobroczynno-charytatywnej przygotowywaną przez Fair Play Drużynę.
- mieszkańcy wsi lub małych miast uczestniczący i współorganizujący z FP Drużyną lokalny Fair Play Festiwal. Przykładem grupy uczestniczącej w turniejach w wielu lokalizacjach byli rodzice dzieci zaangażowanych w Fair Play Program.
- społeczności lokalne, rozumiane jako grupy osób silnie związane z danym miejscem, społecznością. Przykładem takich grup były zbiorowości ludzi uczestniczących w wydarzeniach Programu w szkołach (np. rodzice, nauczyciele i dyrekcja, dzieci) czy w lokalizacji (np. grupy odpowiadające na apel o udział w sprzątnięciu w lokalnym parku / lesie w ramach inicjatywy dobroczynnej).

Ważną rolę w Programie odgrywa lokalna społeczność, rozumiana jako bliskie otoczenie lidera. W Programie musi on m. in. współpracować ze sformalizowaną organizacją (np. stowarzyszeniem, fundacją) a realizacja działań w ramach Programu wymaga wsparcia innych lokalnych podmiotów (np. realizacja zajęć w szkole, znalezienie przestrzeni do prowadzenia zajęć, rekrutacja wolontariuszy).

Adresaci pośredni to także instytucje wskazywane przez organizacje partnerskie, z którymi planują współpracę przy lokalnej realizacji Fair Play Programu - samorządy terytorialne, instytucje sportowe i społeczne.



Zdiagnozowane wyzwania i odpowiedzi w programie

Działania zaplanowane w ramach Programu miały odpowiadać bezpośrednio na wyzwania społeczne zdiagnozowane na poziomie krajowym i lokalnym.

POZIOM	KOGO DOTYCZY?	ODPOWIEDZI Z PROGRAMU
niski poziom uczestnictwa w życiu społecznym wśród Polaków (np. bardzo niski poziom przynależności do organizacji społecznych, udziału w wolontariacie).	polskie społeczeństwo, szczególnie wśród mieszkańców małych miast i wsi	promocja wolontariatu wśród Liderów i Fair Play Drużyn, lokalny zasięg działań w FPP i wymóg komunikacji (promocji) tych działań
ograniczona wiedza na temat sposobów angażowania młodzieży w działania społeczne poprzez sport („osiągnięcie celów pozasportowych poprzez sport”)	liderzy lokalnych organizacji sportowych i grup nieformalnych w obszarze sportu	edukacja dot. wolontariatu, wymóg rekrutacji Fair Play Drużyny, realizacja zadań w ramach Programu i koordynacja Fair Play Drużyny przez Lidera
wykluczenie młodzieży z defaworyzowanych środowisk (m.in. z środowisk wiejskich oraz małych miejscowości) – mniejsze możliwości rozwoju kompetencji społecznych i umiejętności życiowych	dzieci i młodzież spoza dużych ośrodków miejskich	zwiększenie wiedzy dot. sposobów angażowania młodzieży mieszkającej na terenie wsi i małych miejscowości w działalność społeczno-sportową organizacji wśród liderów oraz promocja rozwijania aktywności społecznej (nie tylko sportowej) wśród lokalnych zarządców organizacji sportowych
niski poziom zinstytucjonalizowania pracy trenerów / instruktorów i wolontariatu w klubach powiązany z tym – niski udział uczestnictwa w klubach sportowych w Polsce	przedstawiciele lokalnych organizacji sportowych i grup nieformalnych w obszarze sportu	wymóg sformalizowania współpracy z organizacjami wśród Liderów uczestniczących w Fair Play Programie, sformalizowania wolontariatu, współpracy z lokalnymi organizacjami (budowanie kapitału wokół swojej pracy)
ograniczona edukacja globalna w Polsce, niska rozpoznawalność i wiedza o Celach Zrównoważonego Rozwoju	szkoły, brak doświadczenia z edukacją globalną wśród nauczycieli i dyrektorów szkół podstawowych	powiązanie zajęć football3 i turniejów z edukacją o Celach Zrównoważonego Rozwoju w FPP

Rys.2 Poziomy wyzwań i odpowiadające im działania w Fair Play Programie



Cele główne

Rozwinięcie atrakcyjnego programu społeczno-edukacyjnego opartego na wolontariacie, wpi-sującego się w szerszej rozumiane:

1. budowanie kapitału społecznego na terenie wsi oraz miast poniżej 25 tyś. mieszkań-ców, w których pracowali liderzy
2. rozwijanie i integrację wspólnot, sporto-wych organizacji pozarządowych i miesz-kańców lokalnych społeczności
3. rozwijanie umiejętności społecznych wśród liderów oraz wolontariuszy uczestni-czących w projekcie.

Cele szczegółowe

CEL SZCZEGÓŁOWY (PRODUKTY PROGRAMU)

Wzrost wiedzy i kompetencji liderów z organizacji sportowych z zakresu wo-lontariatu (sportowego), organizacji akcji charytatywnych i dobroczynnych, wydarzeń sportowo-społecznych.

Zwiększenie liczby młodzieży angażującej się w wolontariat i w życie sporto-wych organizacji pozarządowych.

Propagowanie przez Liderów i młodzież (wolontariuszy) metody football3 rozwijającej kompetencje społeczne wśród dzieci i młodzieży lokalnej spo-łeczności.

Wzrost liczby realizowanych przez liderów i młodzież akcji charytatywnych i dobroczynnych we współpracy z mieszkańcami lokalnych społeczności.

Wzrost liczby integrujących mieszkańców wydarzeń sportowo-społecznych (w formie Fair Play Festiwali)

Wzrost zaangażowania oraz rozwój kompetencji społecznych młodzieży w wieku 13-18 lat z 19 Fair Play Drużyn.

Utworzenie ogólnopolskiej sieci współpracy sportowych organizacji pozarzą-dowych propagujących wolontariat sportowy, metodę football3 i zaangażo-wanie społeczne organizacji sportowych.

ODPOWIADAJĄCE DZIAŁANIA (BEZPOŚREDNIE PRODUKTY)

Poprzez udział Liderów w 2 szkoleniach Fair Play Akademii wzbogacających wiedzę i kompetencje o: - wolontariacie i angażowaniu młodzieży w wolonta-riat, -współpracy z młodzieżą metodą gry football3 umożliwiających rozwój kompetencji społecznych; -organizację lokalnych inicjatyw dobroczynnych i charytatywnych; -organizację wydarzeń Fair Play Festiwali integrujących lokalną społeczność we współpracy z lokalnymi instytucjami.

Poprzez utworzenie lokalnych Fair Play Drużyn w lokalizacjach oraz udział w realizacji 3 zadań Fair Play Grywalizacji.

Poprzez realizację pierwszego zadania Fair Play Programu, gdzie wspierani przez lidera wolontariusze przygotowują i organizują zajęcia z football3 dla dzieci i młodzieży z lokalnych społeczności.

Poprzez realizację drugiego zadania Fair Play Programu: przygotowania i realizacji minimum lokalnych akcji i działań dobroczynnych- charytatywnych.

Poprzez realizację trzeciego zadania Fair Play Grywalizacji, przygotowanie i organizację Fair Play Festiwali we współpracy z lokalną społecznością i lokalnymi instytucjami.

Poprzez utworzenie lokalnych Fair Play Drużyn oraz udział w Fair Play Grywa-lizacji składającej się z zadań polegających na: -regularnym i systematycznym uczestnictwie w zajęciach football3, -zaangażowaniu w wolontariat przy organizacji pozarządowej, -przygotowanie i organizację lokalnych inicjatyw dobroczynnych, charytatywnych oraz Fair Play Festiwali.

Poprzez opracowanie i podpisanie porozumienia określającego cele współ-pracy z MSIS oraz deklaracji wspólnych działań.

Rys.3 Charakterystyka celów Fair Play Programu





Model działania Programu i narzędzia



Rys.4 Model oddziaływania społecznego w Fair Play Programie



01 Wstęp

Wolontariusze

Główną grupą docelową Programu byli wolontariusze - młodzi ludzie będący członkami Fair Play Drużyn. Program miał oddziaływać na umiejętności życiowe, które definiuje się jako fizyczne, behawioralne lub poznawcze umiejętności wymagane do radzenia sobie w codziennym życiu (HodgeiDanish, 1999). Konkretniej – w Programie jako cel oddziaływania definiowano konkretne umiejętności (umiejętności społeczne, orientację na cel, solidność i integralność) wpisujące się w tak zwane pozytywne wskaźniki rozwoju. Umiejętności poddane analizie opisano w części metodologicznej raportu.

Wzrost owych umiejętności w programie miał się to dokonywać poprzez:

- Udział wolontariuszy z Fair Play Drużyn w grywalizacji – spoiwa Programu.
- Realizację zadań w ramach Fair Play Programu w Fair Play Drużynie.
- Wsparcie wolontariuszy przez Lidera i innych członków zespołu.

Sport w programach społecznych

Na ogólnym poziomie narzędziem służącym do osiągnięcia celu jest Program, w którym Liderzy wraz z wolontariuszami pracują w ramach Fair Play Drużyny, realizując zadania postawione im

przez koordynatora i uczestnicząc w grywalizacji. Program wpisuje się w kontekst sportowy – m. in. poprzez zajęcia football3, odwołania do fair play – utożsamiane z postawami sportowymi czy grywalizację na poziomie Fair Play Drużyn.

Sportowy komponent może mieć wymierną wartość w programach ukierunkowanych na naukę umiejętności społecznych. Po pierwsze - umożliwiają trafienie do grupy docelowej - poprzez aktywności, które są dla niej atrakcyjne, bo sport budzi szczególne zainteresowanie wśród dzieci i młodzieży. To ułatwia promocję podobnych programów - bariery wejścia dla uczestników są niższe niż w przypadku programów zakładających jakąś inną formę rekrutacji. Po trzecie - za siłę podobnych programów uznaje się zdolność w utrzymaniu uczestników, między innymi ze względu na możliwość budowania więzi z innymi członkami zespołu. Na Świecie funkcjonuje ruch Sport for Social Development (sport dla rozwoju społecznego) – obejmujący różnorodne organizacje wykorzystujące społeczny potencjał sportu, do którego należy MSIS – koordynator Fair Play Programu.

Należy jednak podkreślić, że sport jako rdzeń programów społecznych jest niedostatecznie poznany a jego moc oddziaływania na system wartości, postawy i zachowania jest zbyt często przyjmowana za pewnik, mimo iż nim wcale nie jest (Coalter, 2011). Coakley (2004) zwracał uwagę, że sport jest płaszczyzną, na której odbywa się socjalizacja, nie zaś jej przyczynkiem.



01 Wstęp

Grywalizacja

Czyli złożony i ściśle zdefiniowany system konkurencji pomiędzy Fair Play Drużynami, ułatwiała zaangażowanie Fair Play Drużyn w Program. Polegała m. in. na ocenie sprawozdań z przeprowadzonych działań i ich komunikowania, zakres i różnorodność realizowanych inicjatyw i zaangażowanych interesariuszy. Grywalizacja obejmowała wszystkie pomniejsze zadania, które realizowała Fair Play Drużyna, jak również takie składowe Programu, jak rekrutacja wolontariuszy czy wolontariuszy VIP.

Zadania w ramach Fair Play Programu to:

- Realizacja serii zajęć football3.
- Zróbmy coś dobrego i Global Goals (działania charytatywne i dobroczynne w lokalnej społeczności). Zaplanowanie i realizacja przez Fair Play drużynę akcji charytatywnej lub pomocowej połączonej z ideą Global Goals (Celami Zrównoważonego Rozwoju) we współpracy z lokalną społecznością. Realizacja turnieju Fair Play i Global Goals
- Organizacja przez Fair Play drużynę turnieju Fair Play dla dzieci ze szkół podstawowych z wykorzystaniem metody Football3, który będzie zawierał również edukację o Zrównoważonych Celach Rozwoju.

Wspólny, grupowy udział w tych aktywnościach i wsparcie lidera (trenera, wychowawcy) miał prowadzić do wzrastającego poczucia wsparcia młodych osób, nowych kontaktów społecznych

i umożliwić im osiągnięcie celów programu, czyli poprawy wspomnianych umiejętności społecznych.

Co to jest Football3?

Football3 to autorski program gry w piłkę nożną, którego celem jest wykorzystanie popularności piłki nożnej do nauki szacunku do innych, empatii, dialogu, współpracy w grupie i zasad fair play.

To modyfikacja piłki nożnej wypracowana pierwotnie pod kątem działań w obszarach dotkniętych konfliktem w krajach rozwijających się, której celem jest wykorzystanie popularności piłki nożnej do promocji współpracy, nauki rozwiązywania konfliktów i wartości wpisujących się w fair play. Ideę football3 opracowała międzynarodowa organizacja Streetfootballworld.

W football3 ogranicza się rywalizację sportową na rzecz promocji m. in. inkluzji i dialogu społecznego. Pojedyncza rozgrywka football3 dzieli się na 3 strefy: strefa dialogu przed meczem, mecz, strefa dialogu po meczu. Gra toczy się bez sędziego, uczestnicy sami rozstrzygają konfliktowe sytuacje. Nad przebiegiem rozgrywki i stref czuwają mediatorzy. Każdy może uczestniczyć w rozgrywce, a zespoły są koedukacyjne (chłopiec, dziewczyna, sprawny i mniej sprawny). Gra odbywa się na małej przestrzeni, na małe bramki.





Rys.5 Schemat przebiegu rozgrywki Football3.

W strefie dialogu przed meczem zaczyna się od ustalania wspólnych zasad obowiązujących w trakcie rozgrywki, następnie następuje gra, a po zakończeniu meczu odbywa się wspólne podsumowanie – rozmowa dwóch drużyn, podczas której przyznaje się też punkty za grę fair i przestrzeganie wcześniej ustalonych zasad. Uczestnicy mogą modyfikować zasady gry, aby wpisywały się z dany kontekst społeczny. Przykładem takiej modyfikacji jest wymóg dotknięcia piłki przez wszystkich członków zespołu przed strzałem na bramkę czy podwójnie liczona liczba punktów za bramki zdobyte przez młodszych członków zespołu.

Liderzy rozwijali swoje umiejętności z zakresie promocji wolontariatu oraz prowadzenia działalności dobroczynnej i charytatywnej. W efekcie Programu liderzy mają w dłuższej perspektywie powszechniej i profesjonalniej angażować się w działania wykorzystujące sport do osiągnięcia celów społecznych (np. uczenia umiejętności społecznych poprzez football3) ale też formalizować swoje działania tak, aby móc zwiększać swój wpływ w lokalnej społeczności. Stąd też Program miał wesprzeć Liderów we wzroście ich lokalnej roli.



01 Wstęp

Cele projektu w odniesieniu do Liderów mają być odniesione poprzez:

1. Rozwój wiedzy i doświadczenia w wolontariacie

- Udział w formalnych szkoleniach dotyczących różnych aspektów organizacji wolontariatu.
- Udział w praktycznych działaniach w ramach Programu, w tym:
 - rekrutacja młodzieży do wolontariatu (Fair Play Drużyny),
 - formalizowanie relacji z wolontariuszami w oparciu o lokalną organizację społeczną,
 - budowanie doświadczenia we współpracy z wolontariuszami i koordynacji ich pracy w ramach działań Fair Play Drużyn,
- Wymianę doświadczeń z innymi Liderami w trakcie szkoleń i kontaktu w Programie.

2. Rozwój wiedzy i doświadczenia w realizacji działalności dobroczynnej i charytatywnej poprzez:

- Udział w formalnych szkoleniach dotyczących prowadzenia działań charytatywnych i dobroczynnych (m. in. organizacji wydarzeń "Zróbmy coś dobrego").
- Udział (i doświadczenie) w praktycznych działaniach w ramach Programu, w tym:
 - realizacji działania "Zróbmy coś dobrego"
 - zadania "Realizacja turnieju Fair Play"
 - powiązanie swojej działalności z Celami Zrównoważonego Rozwoju i ich promocja

3. Wzrost lokalnej roli i rozpoznawalności lidera

- Wymóg nawiązania współpracy z lokalnymi organizacjami i ambasadorami programu (wolontariuszami VIP)
- Sformalizowanie wolontariatu
- Komunikację działań w ramach programu na platformie społecznościowej Facebook

4. Szkolenia dla Liderów

Szkolenia wyjazdowe dla Liderów miały na celu wypracowanie i wyjaśnienie mechaniki programu, zebranie dobrych praktyk względem jego realizacji i wsparcie w jego wyzwaniach na poziomie lokalnym. Spotkania Liderów odgrywały istotną rolę w wymianie doświadczeń wśród uczestników Programu, szczególnie biorąc pod uwagę, że wielu Liderów to obcy animatorzy sportu i wychowawcy, z których część uczestniczyła również w pilotażowej wersji Programu. Ci Liderzy realnie wpływali i rozszerzali założenia Programu w jego trakcie.



01 Wstęp

Kluczowe zasoby w projekcie

Kluczowym „zasobem” jest zbudowana nieformalna grupa liderów sportowych, lokalnych animatorów sportu, trenerów i nauczycieli WF, będących przedstawicielami organizacji pozarządowych i zainteresowanych:

- wymianą doświadczeń z zakresu pracy z młodzieżą w obszarze sportu,
- problematyką i wyzwaniem zwanymi z prowadzeniem sportowej organizacji pozarządowej w małych miejscowościach,
- poznaniem innowacyjnych sposobów wykorzystania sportu w pracy z młodzieżą i lokalną społecznością,
- pozyskaniem zasobów na realizację wspólnych pomysłów.

Liderzy to przede wszystkim wyróżniający się przedstawiciele sektora sportowego współpracujący wcześniej z MSIS. Grupa zawiązana w ramach edycji pilotażowej w 2018 roku obejmowała 13 liderów z 13 lokalizacji z 9 województw, czyli była o około połowę mniejsza niż Program w 2019/2020. Edycja pilotażowa była istotna, bo umożliwiła wypracowanie założeń pracy z Liderami, wykorzystania football3, opracowanie grywalizacji ogólnopolskiej i zdiagnozowanie wyzwań w pracy Liderów.

Zasobem projektu jest też doświadczenie i wypracowane lokalnie kontakty Liderów, którzy są często rozpoznawalnymi w swojej społeczności animatorami sportu i wychowawcami.

To lokalne kontakty, możliwości i zaangażowanie Liderów oddziałują na zakres prowadzonych przez nich działań i rozwój inicjatywy. To wokół Lidera koncentruje się też młodzież i inni wolontariusze.

Trzeci zasób to MSIS jako spoiwo programu i jednostka koordynująca przebieg Programu. Rola organizatora nie jest bez znaczenia - to bliskie relacje z Liderami i zaufanie umożliwiły zrealizowanie założeń projektu mimo COVID-19.

Przebieg Programu i narzędzia



Rys.6 Przebieg programu w roku 2019 z perspektywy Lidera



01 Wstęp

Przebieg Programu odwoływał się do kolejnych działań koordynowanych lokalnie przez Liderów. W 2019, po pierwszym szkoleniu w Programie (czerwiec) ich zadaniem było zawiązanie Fair Play Drużyny i przygotowanie oraz realizacja przez Fair Play Drużynę zajęć z football3 w lokalnej społeczności. Rok 2019 kończył się szkoleniem Fair Play Akademii dla Liderów, w których trakcie mieli możliwość podzielenia się uwagami o dotychczasowym przebiegu zadań.

W 2020 kontynuowano zajęcia football3 wśród dzieci. Zrealizowano także Zadanie 2 - przygotowanie i realizacja lokalnych akcji i działań dobroczynnych- charytatywnych i Zadanie 3 –zorganizowanie Fair Play Festiwalu. Na koniec Programu, w listopadzie, zorganizowano multimedialne forum podsumowujące działania i ich efekty

Zmiany założeń w realizacji programu w rezultacie COVID -19

W efekcie COVID-19 od marca 2020 aż do zakończenia Programu pod koniec 2020 trwały różnorodne restrykcje oddziałujące na polską gospodarkę i życie społeczne. Z różnym nasileniem została ograniczona lub wstrzymana możliwości realizacja Programu m. in. działań charytatywnych czy dobroczynnych, turniejów czy regularnych zajęć football3. Warunki musiały mieć wpływ na kształt realizacji Programu - choćby dopuszczoną i aktualną frekwencją na wydarzeniach. Dlatego w części wynikowej ewaluacji przedstawiono również, jak COVID-19 oddziaływał na przebieg Programu.



METODOLOGIA EWALUACJI

Ogólne założenia ewaluacji

1. Cel badania ewaluacyjnego to zewnętrzna analiza programu służąca jego wzmocnieniu w przyszłości oraz zrozumienia jego wpływu społecznego
2. W obszarze ewaluacji celem była analiza realizacji programu: jak wygląda rekrutacja beneficjentów do programu, praca liderów z dziećmi i młodzieżą, realizacja zadań założonych w programie przez Fair Play Drużyny.
3. W badaniach wykorzystano różnorodne metody. Jako bazę w analizie wykorzystano wiedzę zdobytą w trakcie ewaluacji pilotażowej wersji Fair Play Programu z edycji 2017/2018.
4. Założeniem ewaluacji od początku było jej rozszerzenie, aby lepiej zrozumieć wpływ Programu na jego beneficjentów. Badanie oddziaływania społecznego to próba zrozumienia, czy i w jaki sposób dany program czy organizacja rzeczywiście coś zmienia w obszarze podejmowanych przez siebie działań. Składa się z pracy koncepcyjnej polegającej na opracowaniu założeń, z jaką zmianą realnie może łączyć się dane działanie z perspektywy teoretycznej (zwanej teorią zmiany społecznej (theory of change)) a następnie próby zmierzenia, czy rzeczywiście ów program na zakładaną zmianę się przekłada (empiryczna weryfikacja założeń). Z perspektywy organizacji badanie oddziaływania umożliwia też skonkretyzowanie rezultatów swoich działań, istotne również dla różnych interesariuszy organizacji (np. sponsorów). Daje szansę na

odejście od deklarowania ogólnego wpływu (np. „nasz program poprawia szansę dzieci ze środowisk wiejskich”) i w ten sposób profesjonalizuje organizację i jej komunikację (wiadomo co robi, dlaczego i jakie są tego efekty).

Metody i narzędzia badawcze

W ewaluacji wykorzystano metody ilościowe i jakościowe. Najistotniejszą rolę w ewaluacji odegrały badania jakościowe obejmujące wywiady indywidualne, grupowe, obserwację uczestniczącą, analiza dokumentów w Programie i komunikacji Fair Play Drużyn. Badania ilościowe obejmowały badania ankietowe wśród wolontariuszy i Liderów.

Badania jakościowe - charakterystyka

- 11 wywiadów indywidualnych,
- 4 wywiady grupowe (fokusowe),
- 4 jednodniowe wizyty studyjne (Puck, Nowa Góra, Unisław, Rudniki),
- 2 obserwacje uczestniczące w trakcie warsztatów dla Liderów (Mrągowo, Puck) połączone z warsztatami dla Liderów,
- pogłębiona analiza treści (raporty Fair Play Drużyn, media społecznościowe jako medium komunikacji Fair Play).



Badania ilościowe - charakterystyka

Pierwszą ankietę wśród wolontariuszy (członków Fair Play Drużyn) przeprowadzono online na początku 2020 roku. Drugą ankietę w tej samej grupie przeprowadzono październiku 2020, po zrealizowaniu przez Fair Play Drużyny wszystkich Zadań. W pierwszej ankiecie pytania były zamknięte, w drugiej - niektórych tematach przedstawiono otwarte pytania.

Cele części ilościowej badania

W części ilościowej badania celem była analiza oddziaływanie Programu na umiejętności społeczne uczestników.

Umiejętności społeczne, w których rozwój celował Program, są kluczowe dla sukcesu dziecka w relacjach z innymi w szkole i życiu. Uwzględniają różnorodne umiejętności interpersonalne m. in. respektowanie i okazywanie wdzięczności innym, zdolność do pracy i dobrej komunikacji z innymi i słuchania cudzych pomysłów, zachowanie spójne z normami społecznymi i używanie różnych umiejętności i procesów prowadzących do rozwiązywania konfliktów. Kompetencje społeczne są ściśle związane z sugerowanymi rezultatami udziału w zajęciach football3.

Do zmierzenia kompetencji społecznych posłużono się instrumentem opracowanym do badań młodzieży na potrzeby projektu FlourishingChildren Project, który przetłumaczono. Flourishing Children Positive Indicators Project miał na celu opracowanie

narzędzia umożliwiającego rzetelną ocenę wskaźników składających się na pozytywny rozwój ("kwitnienie") młodzieży. W narzędziu znalazło się kilkanaście konstruktów odnoszących się do pozytywnego rozwoju, z których trzy wykorzystano w tym badaniu: kompetencje społeczne, zorientowanie na cel oraz solidność i integralność.

- 1.** Kompetencje społeczne, tj. zestaw pozytywnych umiejętności niezbędnych do dobrego dogadywania się z innymi i konstruktywnego funkcjonowania w grupach, w tym:
 - poszanowanie i wyrażanie uznania względem innych,
 - umiejętność dobrej współpracy z innymi, prezentowania i słuchania pomysłów innych, pracę i współpracę w niejednorodnych grupach,
 - rozpoznanie jakie zachowania są odpowiednie w danym kontekście i zdolność do zachowania się zgodnie z normami społecznymi,
 - wykorzystanie umiejętności lub procesów w celu rozwiązania konfliktów
- 2.** Orientacja na cel, tj. motywacja i zdolność do tworzenia realnych planów i podejmowania działań w kierunku założonych celów
- 3.** Solidność i integralność:
 - zaufanie, że dana osoba będzie prawdomówna i będzie w stanie dotrzymać swoich zobowiązań w czasie.



02 Metodologia ewaluacji

- integralność - osoba będzie się trzymać swoich zasad nawet gdy jest to trudne i działać spójnie – angażując się w etyczne zachowania, przestrzegając prywatności innych i szanować cudze mienie
- uczciwość – czyli dotrzymanie swoich zobowiązań

Kluczowe działania w ewaluacji

1. Wstępne badania jakościowe (wywiady, warsztaty) z liderami w programie (po rekrutacji - czerwiec, 2019).
2. Realizacja 1 tury badań terenowych (jakościowych) w trakcie realizacji zadania 1, 2.
3. Realizacja 1 tury badań ilościowych w programie (wśród uczestników Fair Play Drużyn) – przy podejmowaniu realizacji zadania 1 (po rekrutacji grupy football3) na początku 2020.
4. Realizacja 2 tury badań terenowych (jakościowych) w trakcie realizacji zadania 2 i 3 (lato, jesień, 2020), analizowanie materiałów dostarczanych przez liderów (m. in. treści mediów społecznościowych).
5. Realizacja 2 tury badań ilościowych w programie (jesień 2020, końcówka programu) z wolontariuszami.

Wpływ COVID-19 na metodologię ewaluacji

Pandemia miała ograniczone oddziaływanie na założoną metodologię badań. Ograniczona możliwość przemieszczania się oraz funkcjonowania szkół, w których wielu Liderów prowadziło zajęcia football3 wymagało przełożenia wcześniej założonych wyjazdów, ale finalnie udało się zrealizować wszystkie z założonych działań badawczych.

03

REALIZACJA PROJEKTU (EWALUACJA)

Rekrutacja i utrzymanie Fair Play Drużyny

Rekrutacja samych Liderów Fair Play Drużyn bazowała przede wszystkim na kontaktach organizatora w środowisku lokalnych animatorów czy liderów sportu, powiązanych z wcześniejszym zaangażowaniem członków zarządu Fundacji w sektorze sportu w Polsce lub specyficznym - z działalnością MSIS.

W latach 2017-2018 MSIS koordynował pilotażową wersję Fair Play Programu - realizując w mniejszym zakresie założenia podobne do tych w edycji 2019-2020, w którym uczestniczyła część zrekrutowanych do tej edycji Programu Liderów. Pozostali Liderzy, którzy wzięli udział w Programie trafili do niego przede wszystkim "pocztą pantoflową". **Kontakty i rozpoznawalność koordynatora Programu w środowisku osób powiązanych z animacją na Orlikach oraz innych Liderów biorących udział w Programie miała tu istotne znaczenie - bo animatorów czy trenerów zainteresowanych specyficznym, społecznym wymiarem sportu nie jest bardzo wielu a koordynator selektywnie podchodził do zgłoszeń.** Prowadzenie komunikacji w mediach społecznościowych o edycji pilotażowej i potem – o właściwym Programie umożliwiło trafienie z informacją o nim do nowych trenerów, nauczycieli i animatorów.

Rekrutacja Liderów odbywała się również w trakcie Programu. Część pierwotnie włączonych Liderów nie była bowiem w stanie



03 Realizacja projektu (ewaluacja)

sprostać wymaganiom Programu lub niedostatecznie zaangażowało się w jego realizację a w efekcie – rezygnowali z udziału. Przykładowo: nie udawało się im zrealizować założonych zajęć football3 (brak dostępu do uczestników), zrekrutować grupy wolontariuszy czy nawiązać relacji z lokalnym klubem, który umożliwiłby sformalizowanie relacji z wolontariuszami. Same warunki wejścia do Programu (konieczność sformalizowania relacji z wolontariuszami, przypisanie Programu do lokalnej organizacji pozarządowej) dla niektórych Liderów były zbyt wysokie.

W założeniu Program wymagał też znacznej ilości czasu i zaangażowania. Sami Liderzy zdefiniowali, że lider który miałby sprawdzić się w Programie, musi być kompetentny i zaangażowany (typ menadżera i wychowawcy jednocześnie), w związku z koniecznością skoordynowania wielu działań w obszarze realizacji Programu np. lokalnych turniejów Fair Play. Jako kluczową rolę Lidera uznali oni koordynowanie realizacji działań w Programie i zbudowania współpracy z zewnętrznymi podmiotami (względem Fair Play Drużyny). Zauważono też, że to od jego pomysowości i inicjatywy realnie zależy zakres realizacji projektu w danym miejscu.

Można też wymienić wyzwania z rekrutacją Liderów wynikające ze specyfiki Programu. Lokalni liderzy sportowi w mniejszych miejscowościach zwykle łączą w swojej pracy zawodowej różne funkcje: nauczyciela wychowania fizycznego, animatora sportowego na Orliku, trenera lub instruktora w lokalnym klubie sportowym. Często pracują też w większej liczbie szkół. W rezultacie -

różnorodne zadania konkurują o ich uwagę, a dodatkowo - praca w niektórych profesjach jak animator sportu czy trener w małym klubie sportowym nie łączy się ze stabilną sytuacją finansową a zatrudnienie zwykle nie jest na umowę o pracę. Wreszcie - ograniczenia związane z COVID-19 i zmiana charakterystyki pracy Liderów były próbą ich cierpliwości i entuzjazmu, bo musieli wykorzystać nowe narzędzia do utrzymania zaangażowania wolontariuszy. Praktycznie każdy z nich musiał pracować w Programie przynajmniej trochę poza sferą swojego komfortu - czy to ze względu na sformalizowanie relacji z wolontariuszami, konieczność zaangażowania wolontariuszy VIP-ów, konieczność regularnego kontaktu z wolontariuszami czy realizacji wydarzeń, które silnie stawiały na komponent społeczny (np. powiązanie turnieju football3 z edukacją o Celach Zrównoważonego Rozwoju). Dla Liderów – nauczycieli i trenerów kontakt osobisty odgrywa zazwyczaj bardzo istotną rolę w pracy – a pandemia bardzo owe relacje ograniczyła.

Koordinator postawił na model współpracy, w którym wprowadził szczegółowy monitoring pracy Liderów (w ramach regularnych i szczegółowych sprawozdań publikowanych w mediach społecznościowych) i rozliczanie za wyniki. Stąd też można stwierdzić, że Program bardzo weryfikował zaangażowanie Liderów i finalnie sporo zmieniło się w odniesieniu do ich składu. Program wymagał znacznej energii i dostępu do zasobów (wolontariuszy, klubu, miejsca prowadzenia zajęć, relacji z przedstawicielami podmiotu), które były w zasięgu przede wszystkim doświadczonych liderów o ugruntowanej pozycji w lokalnej społeczności.



03 Realizacja projektu (ewaluacja)

Utrzymanie Liderów

Przynajmniej pięciu Liderów zrezygnowało z udziału w Programie w jego trakcie, zwykle - nie będąc w stanie zrealizować stawianych przed nimi zadań lub nie radząc sobie pod natłokiem innych obowiązków. Udział w Programie był wymagający i w podobnym modelu mogłoby nie udać się jego powszechne wdrażanie w grupie osób o mniejszej motywacji i zaufaniu do koordynatora. W Programie system motywacyjny (nagród) był powiązany z wynikami uzyskanymi w grywalizacji, co dla niektórych liderów po pierwszych „porażkach” może być demotywujące.

Obciążenie zadaniami

W związku ze zmianami w Programie w województwie łódzkim nowy Lider musiał zrealizować bardzo dużo zajęć w krótkim czasie (4 zajęcia w tygodniu) w związku z czym był bardzo obciążony zajęciami i obowiązkami promocyjnymi („raportowaniem” zajęć w mediach społecznościowych). Wspominała o tym również dyrektorka szkoły, w której pracuje Lider- nauczyciel WF. Postrzegane przez nią zakres promocji był bardzo obszerny (czasu na nią poświęconego), o czym wspominali też czasem Liderzy. Zwykle były to osoby o mniejszym doświadczeniu w realizacji podobnych działań lub z jakimiś subiektywnymi barierami względem „autopromocji”.

Rzadziej wymienianym przez Liderów problemem jest trudność z podpisaniem umowy z NGO, który umożliwiłby sformalizowanie

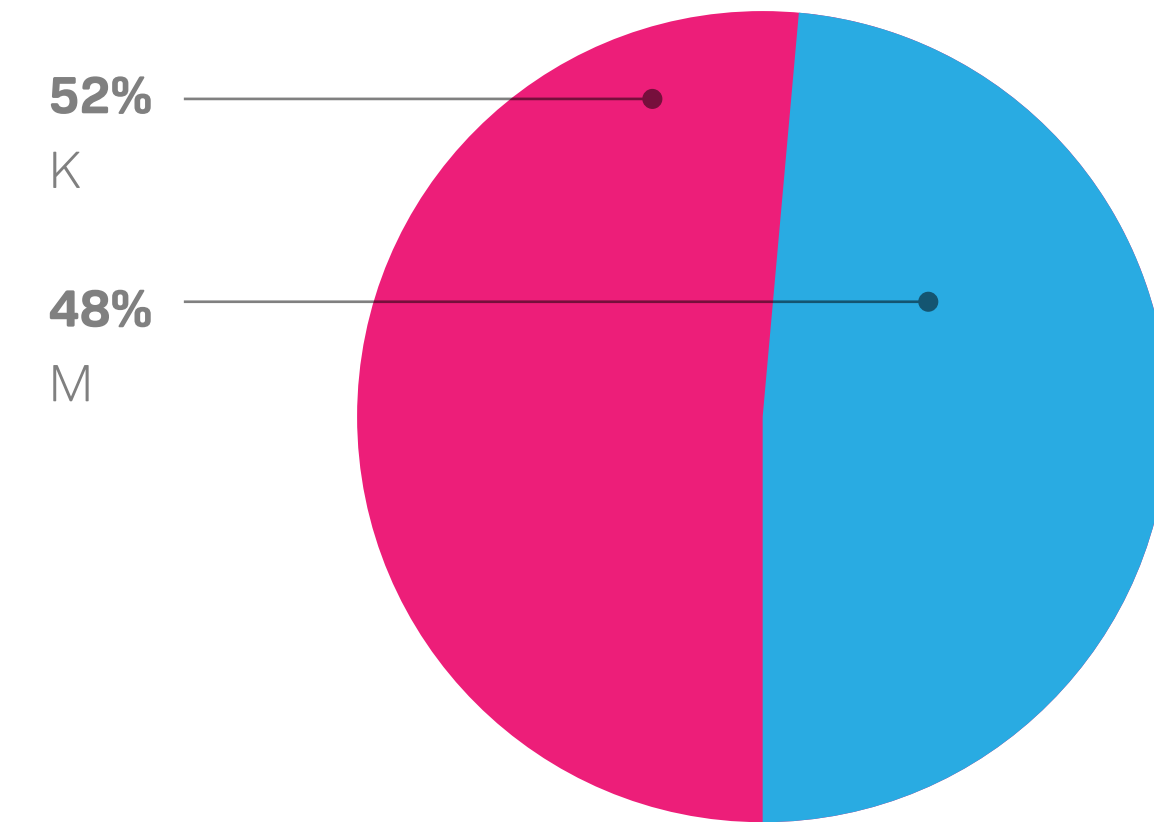
relacji z wolontariuszami. Takie sytuacje jednak się zdarzają - jednemu z Liderów wolontariuszy nie chciał podpisać lokalny klub, z którym wcześniej współpracował. Ogólniej – sformalizowanie relacji z wolontariuszami nie było to postrzegane jako wyzwanie, z powodu liczby NGO w otoczeniu, w którym funkcjonowali liderzy (szkoła plus lokalny sport).

Rekrutacja i utrzymanie Fair Play Drużyny - wolontariuszy

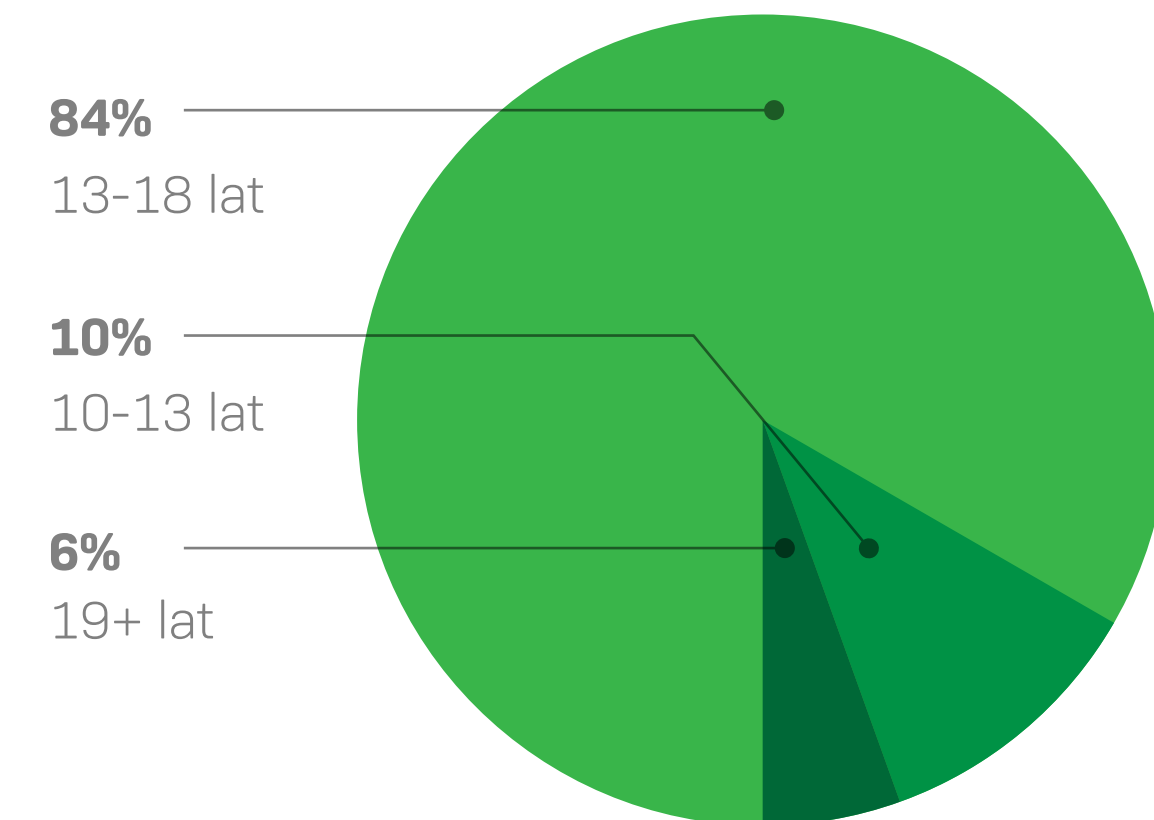
Założeniem w Programie była rekrutacja grupy młodzieży w wieku 13-18 lat, którzy formalnie zostaną wolontariuszami i członkami Fair Play Drużyny. Za rekrutację wolontariuszy byli odpowiedzialni lokalni Liderzy, a różnorodność grupy była kluczowym warunkiem postawionym przez koordynatora. Grupa miała być zróżnicowana ze względu na płeć i sugerowano, aby znalazły się w niej również osoby o szczególnych potrzebach lub ze środowisk zagrożonych wykluczeniem.

Bazując na wynikach pierwszego badania kwestionariuszowego wśród wolontariuszy, zrealizowanego na początku 2020 roku, na poziomie Programu udało się wdrożyć założenie względem różnorodności. Wśród badanych 153 osób, które potwierdziły swój status wolontariusza w Programie i prawidłowo wypełniły kwestionariusz 52% stanowiły kobiety a 48% - mężczyźni. Zdecydowana większość badanych (84%) mieściła się w zakresie wieku od 13 do 18 lat. Najmłodszy badany wolontariusz miał 10 lat a zaledwie 6% miało 19 lat bądź więcej.

Płeć uczestników



Wiek uczestników



03 Realizacja projektu (ewaluacja)

Program miał docierać do środowisk wiejskich i małych miast i tam w założeniu mieli pracować Liderzy. Spójnie z tą wytyczną aż 83% wolontariuszy zadeklarowało jako swoje miejsce zamieszkania wieś, a kolejne 14% - małe miasto do 50 tysięcy mieszkańców. Ponad połowa (53%) z badanych osób była wolontariuszem już przed przystąpieniem do Fair Play Drużyny, ale zaledwie około jednej czwartej (24%) kiedykolwiek wcześniej podpisało formalną umowę wolontariacką.

Rekrutacja wolontariuszy VIP

Zadaniem postawionym przez koordynatora była również rekrutacja lokalnych VIPów - istotnych osób, które wesprą Fair Play Drużynę. To zaangażowanie VIPów miało z założeniu przede wszystkim wymiar promocyjny i uwierzytelniający dla Drużyny.

Popularnymi VIPami byli przedstawiciele władz lokalnych. Zdaje się, że ma to wydatny sens w kontekście prowadzenia zajęć i turniejów w danej lokalizacji – choćby biorąc pod uwagę problemy z infrastrukturą w przypadku braku relacji danych liderów ze szkołami. Pozyskiwanie VIPów – sportowców było oparte na wcześniejszych relacjach liderów z lokalnymi sportowcami, z których część to rzeczywiście osoby rozpoznawane / wpływowe w lokalnej społeczności. Jedna z Lidererek wspominała, że jej lokalny VIP- były rozpoznawalny sportowiec był bardzo zainteresowany Programem i m. in uczestniczył w turnieju. Zachęcał ją do przeprowadzenia zajęć football3 w ramach swojej szkoły nauki gry w piłkę siatkową. Może to być ciekawa szansa, jeśli byłym

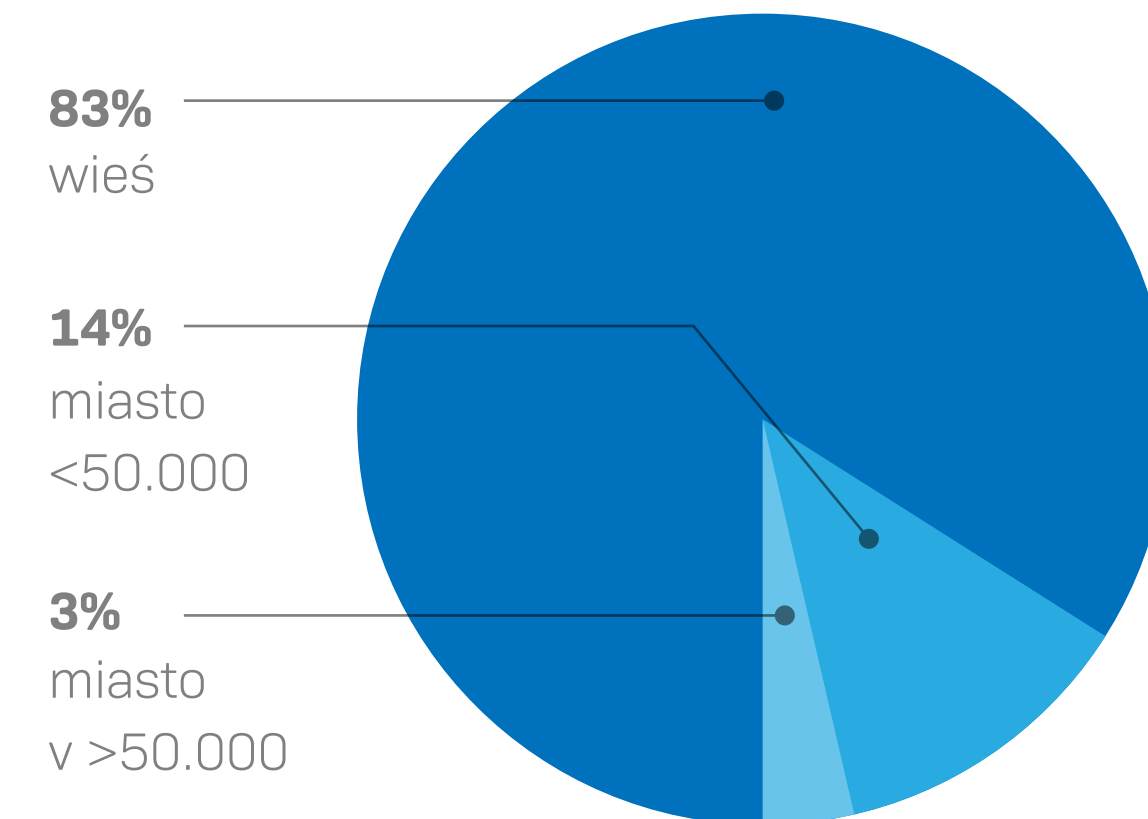
sportowcom, szczególnie tym rozpoznawanym ze sportu wyczynowego spodoba się football3 i wartości, jakie promuje. W innych lokalizacjach samorządowiec-wolontariuszy VIP był sprzymierzeńcem Fair Play Drużyny w jej lokalnych poczynaniach. Pozyskanie osoby z samorządu skutkowało zwiększeniem widoczności Programu wśród lokalnych władz.

Utrzymanie wolontariuszy

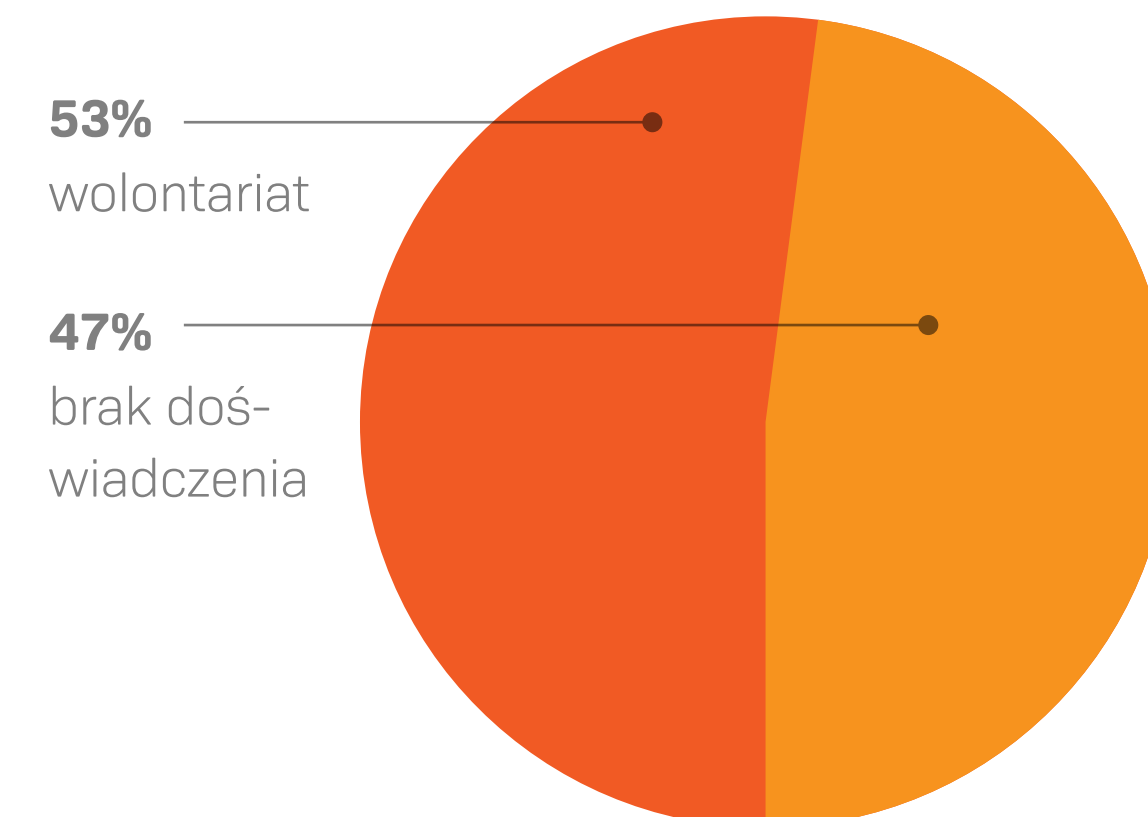
Rekrutacja wolontariuszy jest trudna, jeśli grupą do której dostęp miał lider są wyłącznie osoby trenujące w klubie i nastawione na wyczyn, co było sytuacją w kilku lokalizacjach. W mniejszym stopniu liczą się dla takich osób benefity wolontariatu: udział w dodatkowych zajęciach, aspekt budowania znajomości, uczestnictwo w ciekawych inicjatywach. Relatywnie rzadko wspomniano też o efekcie „kuli śnieżnej” w rekrutacji wolontariuszy, choć nieznaczna część wolontariuszy dowiedziała się o Programie od swoich znajomych.

W rozmowach z Liderami pod koniec 2019 wielu z nich wspominało o wyzwaniach z utrzymaniem wolontariuszy, choć niekoniecznie z ich rekrutacją. Wymienianymi wyzwaniami w pracę z wolontariuszami były między innymi godziny odbywania się zajęć football3 (większość liderów prowadziła je w godzinach szkolnych) oraz liczba innych zajęć, w których uczestniczyły dzieci (ich inne inicjatywy). Wreszcie, padającym wyzwaniem jest zmotywowanie młodzieży do czegośkolwiek, biorąc pod uwagę liczbę dystraktorów, które ich dotyczą (najczęstsze odniesienia do ekranów telefonów, laptopów).

Pochodzenie uczestników



Doświadczenie uczestników



03 Realizacja projektu (ewaluacja)

Problemem, który pojawiał się regularnie jest utrzymanie uwagi wolontariuszy i ich koncentracji na zadaniach. Jeden z Liderów wspominał na przykład o szybkim zmęczeniu materiału, czyli sytuacji, w której jego wolontariusze po roku nudzili się udziałem w zajęciach i stojącymi przed nimi wyzwaniami. Praktyką, którą zastosował było stopniowe oddawanie im kolejnych zadań związanych z realizacją zajęć. Praktycznie może on tylko akceptować plan zajęć, którzy opracowują wolontariusze. Podobnie wygląda sytuacja w kilku lokalizacjach, którym udawało się utrzymać motywację grupy wolontariuszy. Praktycznie rola Lidera w odniesieniu do zajęć football3 ograniczała się do ich nadzorowania. Taktykami innych Liderów, którzy mieli doświadczenie w angażowaniu wolontariuszy w swoje działania było dostarczanie im ciągle nowych bodźców (udział w imprezach poza programem) i stawianie na spójność grupy (np. wspólne ogniska, spotkania) z przekonaniem, że krytyczne jest budowanie silnego zespołu.

Jak wskazywali Liderzy - utrzymanie wolontariuszy to sztuka. Zdecydowanie łatwiej przychodziła ona tym Liderom, którzy już wcześniej mieli wokół siebie grupę ludzi o podobnych zainteresowaniach. Widać było, że część aktywnych liderów zbudowała wokół siebie zespoły, które pozwalają im zdjąć ze swojej głowy wiele obowiązków związanych z Programem.

Na pewno ważnym aspektem atrakcyjności wolontariatu jest wiele ról, w jakich występują młodzi ludzie. Jeden z Liderów wskazał, że wiele zadań związanych z prowadzeniem zajęć football3 przekazuje wolontariuszom i muszą się z nich wywiązać np.

fotografowanie zajęć, pisanie raportów czy przygotowywanie formuły zajęć. Te zadania są wymieniane między wolontariuszami, więc są ciągłym bodźcem do nauki czegoś nowego.

Problemem we współpracy z wolontariuszami były „przestoje” w Programie. Liderzy, którzy nieregularnie działali do tej pory z wolontariuszami nie są w stanie zwykle zająć ich uwagi na tyle, by utrzymać ich przez dłuższy czas blisko siebie. Widać było też różnicę w możliwości (i umiejętności) utrzymania wolontariuszy i ich zaangażowania w Program wśród Liderów, którzy już wcześniej mieli wokół siebie taką wspierającą grupę oraz Liderów, którzy albo nie przykładali do wolontariatu dużej uwagi albo ich uwarunkowania pracy decydowały, że trudno było im ten obszar rozwijać (np. pracowali w różnych lokalizacjach).

Krytycznym czynnikiem dla utrzymania zaangażowania wolontariuszy w Programie był jasny cel - tzn. grywalizacja - czyli oparty o punktacje system, który:

- “narzucił” i porządkował działania stawiając konkretne krótkoterminowe zadania przed Fair Play Drużyną,
- skonkretyzował cel zaangażowania,
- wiązał się z potencjalną nagrodą.



Grywalizacja

Grywalizacja w Programie opierała się na systemie przyznawania punktów za określoną charakterystykę realizacji kolejnych zadań przez Fair Play Drużyny i systemie nagród powiązanych z ową punktacją. Grywalizacja funkcjonowała na poziomie Fair Play Drużyn. Oceny uwzględniały cechy realizacji zadań, które były pożądane przez koordynatora.

System oceny działań był bardzo szczegółowy, a ocen dokonywano na podstawie sprawozdań przesyłanych przez Liderów (lub udostępnianych w mediach), które były weryfikowane przez dokumentację fotograficzną. Oceny części zadań były konsultowane z Liderami w trakcie warsztatów. Zasady grywalizacji były dynamiczne - np. uwzględniały udział Drużyn w turnieju online w trakcie COVID-19, który nie był pierwotnie planowaną składową Programu. Grywalizacja uwzględniała też krótkoterminowe konkursy np. konkurencję na najwięcej reakcji pod wpisami w mediach społecznościowych Drużyn.

Co obejmowała grywalizacja?

Grywalizacja objęła charakterystykę realizacji konkretnych zadań w programie m. in.:

- rekrutację wolontariuszy i zaangażowanie
- realizację poszczególnych zadań w programie

Przykładowo - w zadaniach 1 i 1a, oceniano poziom zaangażo-

wania wolontariuszy, poziom zaangażowania grupy docelowej (uczestników), terminowość/systematyczność/sprawozdawczość, zaangażowanie wolontariuszy VIP w realizację Programu. Szczegółowo, w odniesieniu do Zadania 3 (turnieje football3 i Global Goals) oceniano zgodność realizacji z planem, wypełnienie ankiet przez wolontariuszy (przed i po zrealizowaniu danego zadania), zaangażowanie partnerów instytucjonalnych, liczba uczestników i wolontariuszy w konkretnych Zadaniach, oraz ich charakterystykę (np. czy grupa zbilansowana ze względu na płeć, ilu wolontariuszy VIP uczestniczyło).

Nagrody i motywacje

Nagrody w grywalizacji dawano za realizację konkretnych zadań. Uwzględniały one nagrody finansowe dla Liderów i nagrody rzeczowe dla Drużyn (dysponowane przez Liderów). Nagrody rzeczowe Fair Play Drużyny mogły również wygrać w trakcie dodatkowych konkursów organizowanych przez koordynatora.

Nagrody rzeczowe i sprzęt, który otrzymywały w Programie Drużyny były istotne z perspektywy Liderów - stanowią one uwierzytelnienie dla środowiska (innych nauczycieli, szkoły, trenerów), że zaangażowanie w Program ma mierzalną wartość i że za Programem stoi silna organizacja.

Trudno jest ocenić efektywność nagród finansowych, ale w związku z tym, że większość Liderów to osoby pracujące w sektorze publicznym lub pozarządowym mogą oni nie być przyzwyczajeni do bycia motywowanymi w podobny sposób (za efekty).



03 Realizacja projektu (ewaluacja)

Grywalizacja dla Liderów

Dla wielu Liderów grywalizacja odgrywała duże znaczenie i była szeroko komentowana. Wydaje się, że było to związane z atrakcyjnością rywalizacji. Wysokie zaangażowanie w nią nie było powszechne, bo wymagało dopięcia wielu wymiarów zaangażowania w Program.

Stąd realnie w rozgrywce liczyło się około sześciu lokalizacji. Grywalizacja jednak dla wszystkich porządkowała wizję Programu i go uszczegóławiała. Niektóre Drużyny realizowały zadania ściśle pod kryteria punktowe podczas gdy inne traktowały je jako ogólniejsze wskazówki, uwzględniając bardziej elastyczne wersje.

Wiele uwag o Programie od Liderów odnosiło się właśnie do grywalizacji i samej jej struktury. Przykładowo - takie uwagi dotyczyły szczegółowych kryteriów oceny zadań np. ograniczających możliwość zdobycia maksymalnej liczby punktów za ich realizację. Niektórzy Liderzy wspominali też, że szczegółowość ocen i związana z tym „intytucjonalizacja” Programu może prowadzić do punktozy – w której niektóre Drużyny będą bardziej skupione na punktacji zadań raczej niż na swoim wpływie społecznym i odpowiadaniu na potrzeby odbiorców w Programie.

Grywalizacja dla wolontariuszy

W rozmowach z wolontariuszami temat rywalizacji międzyzespo-

łowej był postrzegany jako bardzo istotny w niektórych lokalizacjach. W pilotażowej edycji Programu najlepsze Drużyny miały okazję uczestniczyć w wyjeździe połączonym z turniejem i ta perspektywa na pewno odgrywała rolę w zaangażowaniu ich członków również w tej edycji. W niektórych lokalizacjach grywalizację w mniejszym stopniu postrzegano jako konkutowanie z innymi Drużynami a raczej jako dążenie do idealnej egzekucji planu (“samodoskonalenie”). Z jednej strony wolontariusze przede wszystkim wspominali o wewnętrznej motywacji do zaangażowania w Program – z drugiej, punktacja zdecydowanie wyznaczała rytm Programu i charakterystykę realizacji zadań.

Warto zwrócić tu uwagę, że trudno jest połączyć konkurencję na poziomie drużyn (grywalizację) z ideą fair play np. grę „nie za wszelką cenę” w rozgrywce football3. Dzieci uczestniczące w zajęciach, ale też wolontariusze czy liderzy zapominali się czasem w rywalizacji, szczególnie w jej emocjonujących momentach. Jako przykład można podać rywalizację o zwycięstwo w eTurnieju, gdzie liderzy grających w finale Drużyn wraz z koordynatorem zdecydowali się na ogłoszenie wyniku rywalizacji jako remis, w związku z bardzo bliską liczbą pozyskanych reakcji w mediach społecznościowych, które decydowały o wyniku. W efekcie, pojedynczy wolontariusze czy szerzej rozumiana społeczność zespołów komentowała tę decyzję, w tym – obrażając swoich rywali i nie zgadzając się z brakiem zwycięzcy.

Podobne sytuacje zachodziły w trakcie gier football3. Gdy stawka jest wysoka, zaczyna się rywalizacja „na poważnie” i dzieciom



03 Realizacja projektu (ewaluacja)

oraz młodzieży w większości trudno traktować grę i wynik z dystansem. Dzieci w klasach I-III potrafiły liczyć przyznawane punkty fair play w trakcie rozgrywki football3, aby być pewnymi, że przyznając przeciwnikom punkty nie zostaną wyprzedzeni w ostatecznym podsumowaniu. Wydaje się jednak, że fakt, że ktoś starszy i poważany (Lider) decyduje się na zrezygnowanie ze zwycięstwa za wszelką cenę – jak w przypadku eTurnieju, może mieć wydatny wpływ na młodych ludzi i ich postawy w przyszłości. Należy też wziąć pod uwagę, że to co często ludzie lubią w sporcie – emocje, niepewność i rywalizację do końca, z jednej strony przyciąga do Programu a z drugiej strony – jest w pewnym sensie ograniczane już w jego trakcie. Stąd warto rozważyć, czy warto próbować wykluczyć podobne zachowania, czy raczej – uczyć ich rozpoznawania i kontroli wśród młodszych uczestników.

Grywalizacja i jej wymogi - m. in. obszerna sprawozdawczość, umożliwiały zaangażowanie w te zadania znaczną liczbę członków Drużyn, którzy (w niektórych miejscach) zaczęli się specjalizować w określonych zadaniach stawianych w Programie (komunikacji w mediach społecznościowych, prowadzenia zajęć football3, instruowaniu uczestników).

Organizacja zajęć Football3

Liderzy realizowali zajęcia football3 w 2019 (16 zajęć) i 2020 roku (22 zajęcia do zrealizowania). Grupą docelową w 2019 byli do wyboru uczniowie klas I-III (we współpracy z konkretną klasą),

lokalne Domy Dziecka lub Domy Pomocy Społecznej (liczba osób min. 10) lub otwarte zajęcia dla różnych uczestników np. na Orliku (liczba osób min. 14). W 2020 grupą docelową, w której te zajęcia miały się odbywać były dzieci ze szkół podstawowych lub osób z warsztatów terapii zajęciowej, domów pomocy społecznej, domów dziecka oraz ośrodków opiekuńczych. Grupy będące beneficjentami zajęć w założeniu nie musiały być stale takie same.

Najpopularniejszym modelem było prowadzenie zajęć w szkole, choć stawiało to przed Liderami szczególne wyzwania: konieczność dogadania się z nauczycielami, dyrekcją, ale też - umożliwienie wejścia na zajęcia wolontariuszom, którzy nie musieli być uczniami danej szkoły.

Niektórzy Liderzy prowadzili zajęcia football3 w specyficznych grupach np. dziećmi z klas integracyjnych czy na Warsztatach Terapii Zajęciowej (obejmującej osoby niepełnosprawne ruchowo czy umysłowo). Część Liderów prowadziła zajęcia w wielu grupach - na przykład w kilku lokalnych szkołach, zapoznając różne osoby z metodą football3 - np. w Rudnikach, Nowej Górze czy w Drużynie z Pucka.

Football3 w szkołach

Na ogólnym poziomie Liderzy uważali, że football3 może sprawdzać się na zajęciach szkolnych w klasach I-III ale sugerowano, że wymaga zmodyfikowanej, elastycznej formy.



03 Realizacja projektu (ewaluacja)

Na potencjalny sukces zajęć football3 oddziałuje to, iż:

1. nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej chętnie oddają obszar WF osobom „z zewnątrz” (to potwierdza obserwacja z ewaluacji programu Mały Mistrz),
2. rozgrywka jest urozmaicona - tzn. nie trwa długo w jednej formie, wybór zasad może całkowicie zmienić to, na czym muszą się koncentrować,
3. dzieci rozpoznają odmienność football3 i ta zmodyfikowana forma rozgrywki wielu z nim odpowiada (koedukacyjność, brak agresywnej gry, mniejsze nastawienie na wynik a większe – na zabawę i aspekt towarzyski),
4. z perspektywy szkoły ważny jest integrujący charakter zajęć football3 i możliwość zaangażowania w nie rodzica. Stąd też łatwo z sukcesem przeprowadzić turnieje i imprezy z wykorzystaniem football3. Oprócz tego obszary, których wymaga football3 - integracja, współpraca, zespołowość – wpisują się miękko umiejętności będące obecnie przedmiotem zainteresowania szkoły jako instytucji. Szkole i dyrekcji zależy też na możliwości pokazania, że inwestuje w programy celujące w rozwijanie umiejętności społecznych – poszukują swoich wyróżników, w co mógłby wpisywać się Fair Play Program.

Zajęcia football3 stawiają nowe wyzwania przed dziećmi. Jedna z Liderów przywołała myśl, że football3 to trochę powrót do czasu zabawy na podwórku dla pokolenia dorastającego w latach-70, -80tych i w mniejszym stopniu -90tych. Wymaga bowiem samoorganizacji, wymyślania zasad, dogadywania się – nie tylko wykonywania poleceń.

Znaczna dostępność zorganizowanych zajęć pozalekcyjnych czy sportowych sprawia, że dużo mniej czasu poświęca się na zajęcia niezorganizowane/spontaniczne – jest to wielka różnica względem wcześniejszego pokolenia. Od dzieci football3 wymaga kreatywności i umiejętności społecznych.

Football3 wpisuje się też w zapotrzebowanie na budowanie umiejętności społecznych wśród dzieci – jedna z Liderów zwróciła uwagę, że już siedmiolatki potrafią się tak zapomnieć w trakcie gry, że nie chcą podać sobie ręki po rozgrywce.

Zajęcia football3 z dziećmi zwykle wymagały ich wcześniejszego „zmęczenia”, np. długiej rozgrzewki uwzględniającej gry i zabawy. Struktura rozgrywki (udział w mediacjach) wymaga spokoju, a dzieci w klasach I-III mają zwykle wiele energii i ograniczone możliwości skoncentrowania uwagi na jednym zagadnieniu.

Druga kwestia to konieczność powolnego wdrażania zasad football3, którego struktura jednak istotnie różni się od zwykłych rozgrywek sportowych. W przekonaniu wielu Liderów prowadzenie zajęć football3 z małymi dziećmi jest o tyle trudne, że wymaga bardzo dużej elastyczności. Każda klasa to „nowa jakość” i trzeba umieć dostosować tryb nauki football3 do ich możliwości.

Jeden Lider zwrócił uwagę, że możliwość wyboru zasad gry dyscyplinowała dzieci. Powszechna zgoda na zasady przed rozgrywką powodowała, że dzieci chętniej ich przestrzegali. Podkreślił też, że dokładał starań, żeby możliwie duży wkład w football3



03 Realizacja projektu (ewaluacja)

wychodził od dzieci – w innym wypadku – bardzo trudno było wdrażać wymagających skupienia zasad rozgrywki. Zajęcia, w których to dzieci wybierają zasady dają również upust ich kreatywności, w związku z czym spektrum zasad czy sposobów świętowania strzelonej bramki cały czas się rozszerza.

Niektórzy Liderzy podkreślali, że niektóre elementy rozgrywki football3 są też trudne dla małych dzieci do przyswojenia np. przyznawanie drugiej drużynie punktów fair play na zakończenie rozgrywki. Lider wspominał, że realnie ten koncept dopiero przyswajają trzecioklasiści (nie kalkulują, żeby wygrać). Druga sprawa – młodszym dzieciom trudno przychodzi wybór zasad – trudno jest im dojść do wspólnego mianownika i wymaga to zaangażowania lidera. Na innych nauczycielach zajęcia football3 robią jednak wrażenie ze względu na to, że dzieci się między sobą komunikują – nie tylko mówią, ale muszą też słuchać.

Grupa, w której szczególnie sprawdzają się zajęcia football3 to:

- grupy, które już się znają (bo nie ma takiej presji na wynik, jest istotny aspekt towarzyski),
- dziewczynki – bo nie ma wśród nich tak dużego nacisku na rywali zająć,
- dzieci w klasach I-III (ale raczej w trzeciej niż w pierwszej, gdyż łatwiej im wytłumaczyć zasady i nie zapominają się w grze).

Grupy, w których football3 się nie sprawdza bądź wymaga szczególnej uwagi:

- dzieci przyzwyczajone do rywalizacji, lubiące trening i konkurencję (np. ćwiczące w klubach),

- dzieci bardzo małe, którym nie da się wytłumaczyć zasad gry i trudno im je respektować.

Wsparcie zajęć football3 w szkole

W wywiadach nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej podkreślali wsparcie dla zajęć football3. Szczególnie istotny wydawał się wśród nich aspekt współpracy między uczestnikami i związane z tym efekty wychowawcze. Jedna z Liderok obserwowała duże otwarcie się na zewnętrznego prowadzącego, tym bardziej, że football3 odpowiada nauczycielom, którzy obserwują, że wymaga on opanowania, słuchania czy dawania informacji zwrotnej. Więcej nauczycieli zauważało, że zajęcia football3 umożliwiają efektywną pracę nad samodyscypliną.

Drugi istotny aspekt football3 to brak nastawienia za wszelką cenę na wynik. Powszechne skoncentrowanie na rezultacie rozgrywki od najmłodszych lat może wpływać na spontaniczność i przyjemność jakiegoś dziecka później czerpie z udziału w sporcie.

Dyrektorzy w większości analizowanych lokalizacji przychylnie patrzyli na zajęcia football3, postrzegając je jako połączenie sportu i wychowania w wartościach jak współpraca, szacunek, dialog. Jedna z dyrektorek podkreślała, że cele zajęć szczególnie trafnie wpisują się w funkcjonowanie dzieci w młodszych klasach ze względu na ich potrzebę ruchu i zapotrzebowanie na zróżnicowane bodźce, a z drugiej strony - że zachowanie koncentracji w trakcie zajęć jest dla nich bardzo wymagające.



03 Realizacja projektu (ewaluacja)

Zajęcia football3 oczami uczestników

Nawet dzieci w wieku wczesnoszkolnym (7-8 latki) uczestniczące w zajęciach football3 odróżniały je od innych zajęć - przede wszystkim piłki nożnej. Jako wyróżniki zwracały szczególnie uwagę na:

- koedukacyjną grę ("gramy z dziewczynami po równo")
- większą uwagę, żeby być fair (głównie - nie faulować, unikać kontaktu fizycznego, nie denerwować się, kontrolować emocje)
- "tutaj trzeba być dobrym, żeby móc wygrać"
- niekoncentrowanie się tylko na wyniku rozgrywki (są też punkty za fair play) - "nie ma gry za wszelką cenę"
- integracyjny charakter rozgrywki ("razem świętujemy bramki") różnorodność gry ("wszystko zależy od zasad, jakie sobie przyjmujemy").

W Programie część dzieci grało wyłącznie piłkami przygotowanymi na ich potrzebę i kojarzyły je bezpośrednio z zajęciami football3.

Wyzwania w realizacji zajęć football3

Są dzieci, które buntują się na zasady football3. Dla nich piłka nożna ma określone zasady i chęć rywalizacji i walka o zwycięstwo jest tą kluczową. Stąd też to trenujące dzieci są najtrudniejsze do przekonania do football3. Liderzy obserwowali, że z jednej strony dzieci potrafią dyscyplinować się nawzajem w ramach rozgrywki, ale z drugiej strony - że jeden gracz, nie stosujący się do zasad potrafi pogrzebać jej założenia. Z obserwacji samych zajęć wynika, że szczególnie w grze młodszych dzieci, mogą one zapominać się w rozgrywce,

koncentrując się na wyniku. Podobnie wygląda sytuacja z przyznawaniem punktów Fair Play, co robią licząc przede wszystkim finalny rezultat. Trudno diagnozować przyczynę tego stanu rzeczy, ale może odgrywać tu rolę ciągle zorientowanie na wynik (od najmłodszych lat) - zarówno w rozgrywkach szkolnych, jak i w szkoleniu.

Inne wyzwania

W realizacji zajęć football3 widać było różnice między liderami pracującymi w szkole a takimi, którzy reprezentują lokalny klub sportowy. Liderzy pracujący w szkole nie martwili się zazwyczaj o infrastrukturę na potrzeby zajęć. W Programie byli jednak liderzy, którzy mieli znaczne problemy z pozyskaniem sali na potrzeby zajęć. Szczególnie wydaje się to być praktyką w miejscach, gdzie infrastruktura publiczna jest powszechnie komercjalizowana. Pojedynczy liderzy, mimo dobrych relacji z nauczycielami wychowania wczesnoszkolnego, nie byli w stanie przekonać dyrekcji kilku szkół o tym, że warto w nich poprowadzić zajęcia football3. Pod względem infrastrukturalnym szkoła wydaje się naturalną przestrzenią do realizacji programu, szczególnie, gdy na zajęcia i wartość football3 przychylnym okiem patrzą nauczyciele i dyrektorzy.

Wyzwaniem identyfikowanym wśród Liderów była monotonia zajęć football3 wśród uczestników i wolontariuszy. Częstotliwość zajęć w przypadku Liderów, którzy później dołączyli do Programu była bardzo duża, co oznaczało ich nagromadzenie w krótkim okresie czasu a w rezultacie - "zmęczenie materiału" rozumianego jako Lider, wolontariusze i uczestnicy.



Realizacja akcji dobroczynnych/ charytatywnych “Zróbmy coś dobrego”

Zadaniem 2 w Programie, realizowanym w 2020 była akcja charytatywna / dobroczynna prowadzona przez Fair Play Drużynę. Drużyny same wybierały formę zaangażowania, powiązaną z wybranymi Zrównoważonymi Celami Rozwoju.

Materiał, który uszczegóławia zagadnienie to Agenda na Rzecz Zrównoważonego Rozwoju 2030 - dokument z 2015 roku uchwalony przez ONZ, który zawiera 17. Celów Zrównoważonego Rozwoju i 169 powiązanych z nimi zadań, które mają umożliwić “przekształcenie świata na lepsze”. Agenda i wyznaczone cele to kontynuacja Milenijnych celów rozwoju. Cele są opracowane by zachować balans między wymiarami zrównoważonego rozwoju, odnoszącymi się do środowiska, gospodarki i rozwoju społecznego. W Agendzie podkreśla się znaczącą rolę sportu na rzecz postępu społecznego. Zwrócono między innymi uwagę, że sport może prowadzić do promowania tolerancji i szacunku, wzmocnienia pozycji kobiet i młodych ludzi, a także, że może wpływać na realizację celów dotyczących zdrowia, edukacji i inkluzywności.

Koordinator sugerował powiązanie Zadania z jednym z Celów Zrównoważonego Rozwoju, a punktowano w jej realizacji m. in. partnerstwa, zaangażowanie wolontariuszy, zakres komunikacji i promocji akcji. Nie funkcjonował jeden sposób na realizację akcji: były to zarówno działania cykliczne, jak i pojedyncze wydarzenia. Fair Play Drużyny same wybierały sposób swojego zaangażowania.

Najpopularniejsze rodzaje działań to m. in.

- akcje proekologiczne, jak sprzątnięcie najbliższej okolicy połączone z promocją sprzątnięcia po sobie (np. las, parafia, okolice stadionu) czy sadzenie drzew,
- zbieranie i segregacja odpadków (np. puszek, kapsli),
- działania na rzecz lokalnego schroniska, inicjatywy z zakresu promocji zdrowia (np. promocja zdrowego odżywiania w szkole),
- wsparcie dla osób zagrożonych wykluczeniem (m. in. poprzez zbieranie środków na ich rzecz),
- wsparcie chorych (np. dodawanie im otuchy poprzez specjalne kartki).

Najwięcej działań przypisano do Celu 15: Życie na lądzie, popularne były też inicjatywy wpisujące się w Cel 13: Działania na rzecz klimatu i Cel 3: Dobre zdrowie i jakość życia. Działania często prowadzono we współpracy z lokalnymi interesariuszami, a czasem - w porozumieniu większymi organizacjami. Przykładowo - drużyna z Powidza nawiązała współpracę z Fundacją Recal, która umożliwiła wymianę zebranych puszek na piłki. Współprace polegały często na jakiejś formie wsparcia Drużyny przez interesariuszy, np. w zbieraniu puszek w lokalu danej organizacji. Niektóre działania - jak zbieranie środków na rzecz grup czy osób zagrożonych wykluczeniem w założeniu wymagały wyjścia poza Fair Play Drużynę. Zakres realizowanych działań znacznie się różnił, choć wspólna była ich lokalność i zaangażowanie wolontariuszy. Część działań - np. zbieranie środków materialnych na rzecz podopiecznych domu dziecka, którą to inicjatywę podjęto w Rudnikach - wymagała od Fair Play Drużyny zaplanowania i skoordynowania różnych pomniejszych inicjatyw.



03 Realizacja projektu (ewaluacja)

Promocja Celów Zrównoważonego Rozwoju w ramach Zadania była często pierwszym zetknięciem się wolontariuszy, szkół i uczestników z Celami Zrównoważonego Rozwoju jako conceptem. Z jednej strony, aż 76% wolontariuszy deklaruowało wcześniejszy udział w jakichś akcjach charytatywnych lub dobroczynnych przed Programem (zazwyczaj był to WOŚP, Szlachetna Paczka, Banki Żywności i PCK). Z drugiej - w analizie przeprowadzonej wśród Liderów pracujących w szkołach, w zdecydowanej większości zauważali oni brak edukacji o Celach Zrównoważonego Rozwoju w swoich placówkach. Pojedyncze szkoły były zaangażowane w edukację globalną i wykorzystywały w niej różnorodne narzędzia np. projekt uczniowski albo zadania dla uczniów odnoszące się do Celów. Ogólniej kontekst edukacji globalnej w szkołach zdaje się zwykle nie funkcjonować w znacznym stopniu, również w związku z mniejszą ilością programów sektora pozarządowego w szkołach.

Na pewno Zadanie 2 było też istotne dla wolontariuszy, którzy mogli się zaangażować na „dłużej” w jakąś inicjatywę dobroczynną czy charytatywną. Mimo, że wiele osób uczestniczyło wcześniej w charytatywnym wydarzeniu, zazwyczaj działało się to w bardzo ograniczonej roli. Tu wolontariusze mogli inicjować rozwój akcji. Wydaje się to istotne, bo to kolejny krok w rozwoju prospołecznych postaw. Większość wolontariuszy postrzegała się jako osoby aktywne, chętnie pomagające innym – a Zadanie wykorzystywało ten potencjał.

Wyzwania

Działania wpisujące się w Zadanie 2 rzadko wiązały się z większymi wyzwaniami. Były szczególnie naturalne w grupach, które znały się

wcześniej i realizowały swoje działania przed Programem, bo łączyły się bezpośrednio z koniecznością zaangażowania wolontariuszy. Znaczny wpływ na finalną charakterystykę realizowanych zadań miał COVID-19 uniemożliwiający szersze zaangażowanie lokalnej społeczności. W 2020 roku założenie komunikowania o wydarzeniu w Internecie nabrało jeszcze więcej znaczenia, bo bez tej aktywności lokalna społeczność miałaby znacznie mniejszą możliwość dostrzeżenia inicjatywy niż wcześniej.

Organizacja Fair Play Festiwali

Kolejnym zadaniem w Programie była organizacja przez Fair Play Drużyny lokalnego Turnieju Football3 & Global Goals dla dzieci z klas I-III w jednej z lokalnych szkół podstawowych (2019) oraz organizacja Fair Play Festivalu & Global Goals w 2020.

W swoim założeniu były to imprezy sportowo-edukacyjne, realizowane w szkołach z udziałem lokalnej społeczności, które umożliwiają a) szersze pokazanie idei Celów Zrównoważonego Rozwoju b) założenia zajęcia football3 c) zaangażują interesariuszy Programu.

W tym zadaniu oceniano m. in. zgodność zgłoszenia zadania (do koordynatora) z jego realizacją, zaangażowanie partnerów, edukację i nawiązania do Celów Zrównoważonego Rozwoju w ramach turnieju i zaangażowanie uczestników i wolontariuszy. W praktyce w części lokalizacji Festiwale były znacznymi imprezami w życiu szkoły.



03 Realizacja projektu (ewaluacja)

Głównymi uczestnikami były dzieci, które z jednej strony brały udział w turnieju football3, z drugiej - uczestniczyły w zajęciach edukacyjnych o Celach Zrównoważonego Rozwoju. Część edukacyjna o Celach odnosiła się np. do malowania obrazów z odwołaniami do konkretnych celów, czy promocji o celach. Turnieje odbywały się z wykorzystaniem metody football3 a zespoły składały się z chłopców i dziewcząt. W wielu imprezach uczestniczyli rodzice dzieci - główny kibic w trakcie rozgrywek. Imprezy odbywały się zazwyczaj w weekend, choć nie było to zawsze możliwe. Miejscem imprez była zazwyczaj szkoła (sala gimnastyczna) a czasem Orlik.

Fair Play Turnieje - w założeniu wydarzenia integracyjne - w 2020 zostały najbardziej dotknięte skutkami COVID-19. W Programie udało się zrealizować założoną liczbę Turniejów, ale nie odbyły się one we wszystkich lokalizacjach. Założony termin ich realizacji – po wakacjach 2020, w znacznym stopniu zbiegł się z regulacjami ograniczającymi przepływ ludzi. Ograniczenia w organizacji imprez i udziału w nich osób z zewnątrz zmniejszyły szansę na integracyjny charakter wydarzeń – np. turnieje miały charakter wewnątrzszkolny.

Komunikacja programu, w tym raportowanie, publikacja zdjęć

Efektywna komunikacja Programu na zewnątrz, zarówno na poziomie lokalnym (np. ułatwiająca rekrutację wolontariuszy), jak i programowym (np. ułatwiająca utrzymanie sponsorów i konty-

nuowanie programu) odgrywała w nim od początku istotną rolę. Założono, że komunikacja będzie oddziaływała na odbiór programu ze strony interesariuszy - rodziców, szkoły czy samorządu, który może akcelerować jego lokalny rozwój (poprzez promocję z wykorzystaniem własnych mediów, udostępnienie przestrzeni).

Komunikacja zewnętrzna Programu przebiegała dwutorowo. Fair Play Drużyny komunikowały o swoich inicjatywach w ramach Programu na specjalnie wykorzystanych w tym celu profilach na Facebooku, a Program na poziomie ogólnokrajowym przedstawiał wybrane (i zagregowane) informacje na swoim profilu. Komunikacja była wysoko profesjonalizowana - to znaczy, że działania wydawały się planowe, a treści publikowane przez Drużyny były dosyć spójne i wykorzystywały tę samą identyfikację graficzną.

Publikacje w mediach społecznościowych były również ocenianym aspektem grywalizacji, co motywowało Drużyny do zewnętrznego pokazywania swojej pracy.

Ciekawym aspektem raportowania z zajęć jest wykorzystanie wolontariuszy do przygotowania raportów i wpisów facebookowych. W części lokalizacji wolontariusze przejęli komunikację i sprawozdawczość Programu, a dzięki konkretnym wytycznym co ma się w niej znajdować, profile facebookowe Drużyn wyglądają profesjonalnie i spójnie.



03 Realizacja projektu (ewaluacja)

Podsumowania działań na Facebooku miały rzeczywiście wymierny efekt promocyjny – to znaczy lokalne społeczności widzą, co odbywa się na boisku i wokół niego. Stąd też niektórzy Liderzy otrzymali zaproszenia do przeprowadzenia dodatkowych zajęć wykorzystujących football3 w lokalnej społeczności. Podobną, uwierzytelniającą rolę miały filmy tematyczne – w których zaangażowane osoby opowiadają o Programie. Adresują one pytania zarówno rodziców, jak i samorządowców. W ramach komunikacji Drużyny na swoich lokalnych Facebookach udostępniały też filmy promocyjne o metodzie football3, wypracowane przez koordynatora, co umożliwiło pokazanie udziału w Programie w profesjonalnej formie.

Powiązania sprawozdawczości w programie z zewnętrzną komunikacją wyraźnie wymusiło szeroką komunikację inicjatywy i postrzeganie aspektu komunikacyjnego jako bardzo istotny. Dodatkowo wydaje się, że na odbiór Programu oddziaływał fakt wykorzystania spójnych strojów przez Drużyny oraz specjalnie opracowanych piłek - rozpoznawalnych choćby przez jego uczestników i łączonych przez nie z Programem i football3. Te założenia wpisały się w praktykę działań Drużyn, które wcześniej doceniły aspekt promocji swoich inicjatyw i ich rolę np. w rozmowach z partnerami.

Wyzwania

Dla części Liderów wymogi komunikacyjne inicjatywy były bardzo obciążające. Po pierwsze komunikacja jest czasochłonna, wymaga też organizacji pracy - np. robienia zdjęć odpowiedniej

jakości w trakcie zajęć, co jest trudne dla pojedynczej osoby. Część Liderów nie korzystało z mediów społecznościowych (przynajmniej w profesjonalnym środowisku) i od nich komunikowanie wymagało nauki nowych umiejętności. Wreszcie, istotną barierą do szerokiego komunikowania o programie był postrzegany odbiór “autopromocji” przez środowisko niektórych Liderów. Nie w każdej szkole pokazywanie swojej pracy na zewnątrz jest pozytywnie odbierane, choćby ze względu na to, że niektórzy pracownicy czują się zagrożeni ponadwymiarową inicjatywą innych. Taka sytuacja może też wystąpić wśród nauczycieli, którzy są na początku swojej drogi zawodowej i nie czują się pewnie w nowym otoczeniu. Wydaje się to istotny aspekt, który należy uwzględnić w przyszłości.

COVID-19 a przebieg programu

Pandemia COVID-19 istotnie ograniczyła możliwości realizacji Programu. W 2020 roku odbywała się realizacja Zadań 1, 2 i 3. W związku z restrykcjami w kraju, konieczne było m. in. ograniczenie albo przerwanie prowadzenia zajęć football3, zmniejszenie i reorganizacja planów Zadania 2 i 3. Te składowe oddziaływały na efekty Programu. O ile, bazując na dodatkowej inicjatywie części Liderów, udało się spełnić formalne założenia Programu, to skala oddziaływania np. łączona z możliwością pozyskania lokalnych partnerów wydarzeń znacznie się ograniczyła. Drugim problemem była trudność z utrzymaniem zaangażowania wolontariuszy w trakcie pandemii m.in. w związku z ich mniejszą fizyczną obecnością w ramach zadań.



03 Realizacja projektu (ewaluacja)

Ciekawą inicjatywą wychodzącą naprzeciw temu wyzwaniu było zorganizowanie turnieju online (Fair Play E-Puchar), w którym rywalizowały ze sobą Fair Play Drużyny – a realnie – całe ich społeczności. Turniej polegał na serii krótkich rywalizacji na facebooku pomiędzy dwoma Fair Play Drużynami, o liczbę zaangażowań. Drużyna, aby być w stanie efektywnie konkurować musiała wcześniej zadbać o promocję wydarzenia, ale też często – fizycznie kontaktować się ze swoją społecznością. Turniej, przy braku podobnych inicjatyw w trudnym czasie ograniczeń sportu, uzyskał duże zainteresowanie i bez wątplenia pozwolił nowym osobom dowiedzieć się o lokalnym zaangażowaniu Fair Play Drużyn.

Efekty projektu

Wolontariusze: Rozwój umiejętności interpersonalnych

W kontekście pytania o rozwijane umiejętności w Programie, wśród wolontariuszy najczęściej przewijały się różnorodne umiejętności społeczne - wymagające komunikacji. Najwięcej czasu wolontariusze poświęcali zazwyczaj na pracę w ramach zajęć football3 - zwykle - z młodszymi dziećmi, starają się wytłumaczyć im zasady, dawać informację zwrotną, rozwijać ustalenia dotyczące zasad, współprowadzić zajęcia. Z jednej strony współpracowali w grupie innych wolontariuszy - z drugiej - musieli starać się dopasować (i zmierzyć z wyzwaniami) do komunikacji z młodszymi dziećmi. Z drugiej strony współpraca i „dogadywanie się” były postrzegane przez wolontariuszy jako kluczowy czynnik sukcesu wydarzeń organizowanych w Programie.

Wolontariusze: Rozwój umiejętności związanych z organizacją

Organizacja wydarzeń, jak i zajęć football3 wymagały dobrej organizacji własnej pracy, staranności i przygotowań. Dla wielu z wolontariuszy była to pierwsza rola, gdy to na nich spoczywała odpowiedzialność za poprowadzenie zajęć football3, dopilnowanie by uczestnicy zrozumieli instrukcje czy przeprowadzenie uczestników przez kolejne etapy mediacji.

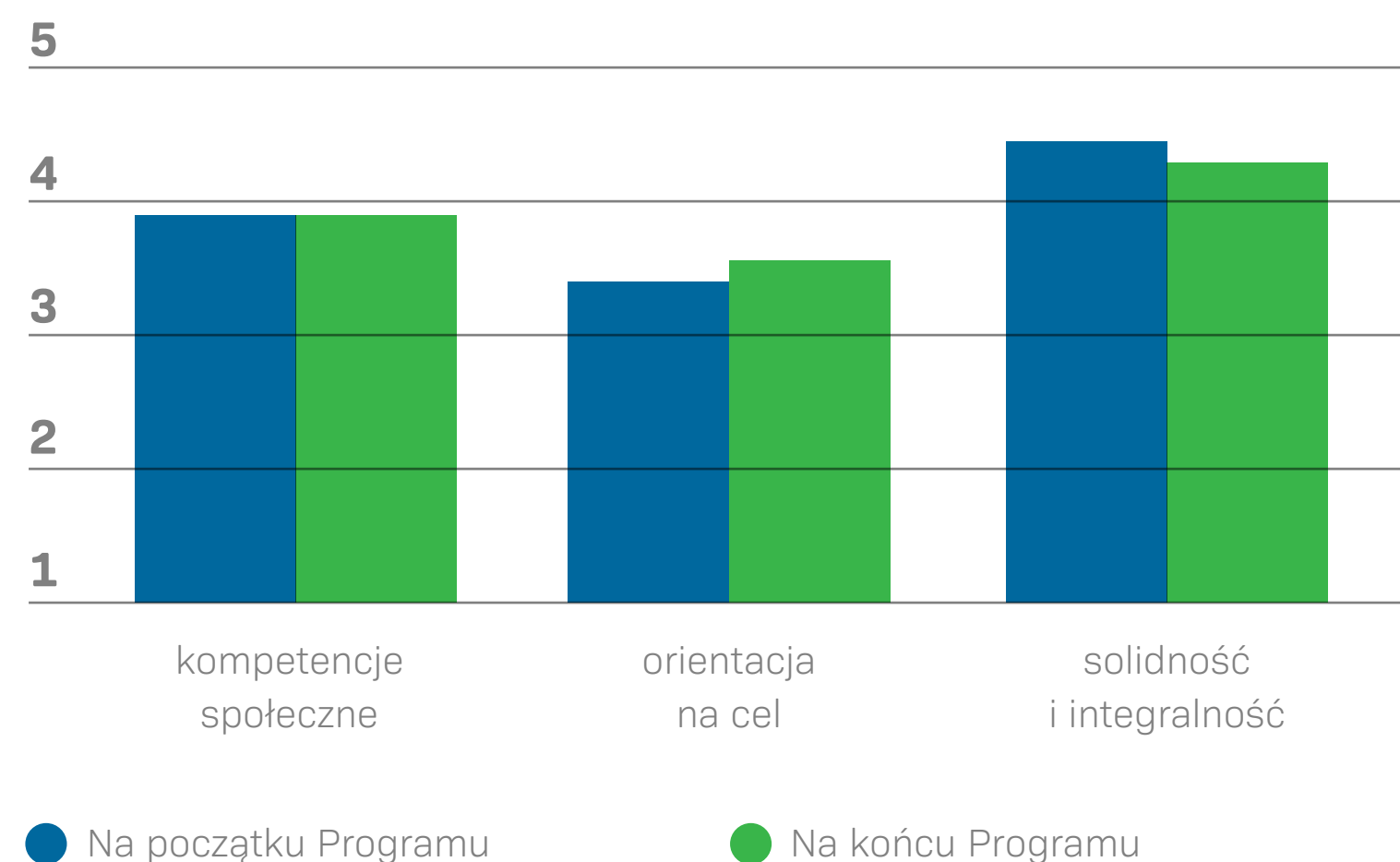
Pytani przed zrealizowaniem Zadania 3 wolontariusze w większości nie byli wcześniej współorganizatorem imprezy (66% nie było), a jeśli byli – najczęściej była to rola przy lokalnych turniejach piłki nożnej. Dopytani, jakie umiejętności chcą rozwinąć podczas organizacji wydarzeń w Fair Play Programie odpowiedzi najczęściej, że jest to współpraca, sama organizacja większej imprezy, organizacja pracy innych ludzi czy skrupulatność. W ankiecie zapytano również o naukę z wydarzenia, a młodzież wskazywała na konkretne przykłady działań, w które była zaangażowana m. in. konieczność skrupulatnego zorganizowania czasu dzieciom, istotność promocji, komunikację z uczestnikami jako warunek organizacji imprezy zgodnie z planem czy wagę współpracy i podziału zadań w kontekście sprawnej realizacji następujących po sobie części wydarzenia. Część wolontariuszy wskazywała też bardzo konkretne przykłady wyniesionej nauki np. „nauczyłem się dokumentować wydarzenie sportowe”, „wiem teraz, jak skoordynować pracę zespołu, który zajmuje się imprezą”.



03 Realizacja projektu (ewaluacja)

Stąd szansa i założenie, że odpowiedzialność za zadania i własne, docelowo budowane "pole ekspertyzy" w Fair Play Drużynie mogą prowadzić do rozwijania umiejętności powiązanych z organizacją czasu własnego i innych, jak również koordynowania złożonych zadań. W części grup w podobne zadania angażowali się niemal wszyscy wolontariusze. W innych grupach podczas organizacji różnych wydarzeń wolontariusze dzielili między siebie zadania i funkcje, co prowadziło do specjalizacji w ich działaniach np. w nagrywaniu i edycji filmów, za co był odpowiedzialny jeden wolontariusz w Drużynie.

W analizie ilościowej założeniem było porównanie tych samych osób przed realizacją Zadań w 2020 i po ich realizacji w Programie (październik 2020), w celu zaobserwowania zmian między deklarowanymi kompetencjami społecznymi, orientacją na cel oraz solidnością i integralnością wśród wolontariuszy. Niestety zmiany wynikające m. in. Covid-19 doprowadziły do mniejszego zaangażowania wolontariuszy pod koniec Programu (a kontakt liderów z wolontariuszami był utrudniony), co spowodowało, że właściwe przeprowadzenie badań okazało się niemożliwe. Kwestionariusz ankiety przed rozpoczęciem zdań wypełniło 150 wolontariuszy, a na koniec programu 52. Bazując na dostępnych danych porównano deklarowane poziomy umiejętności w całych grupach (150 na początku 2020, 52 na końcu Programu), nie obserwując istotnych różnic (na poziomie $p < 0.05$) między pomiarami.



Rys.7 Średnie oceny badanych cech w grupie wolontariuszy na początku Programu i grupie wolontariuszy pod koniec Programu

Do wyników badań ilościowych należy podchodzić jednak z ostrożnością, biorąc pod uwagę małą liczbę osób, które dwa razy uczestniczyły w pomiarze i niewielkie liczebności badanej grupy. Można ogólniej podsumować, że realizacja badania ilościowego w ramach ewaluacji nie udała się zgodnie z planem i należało podjąć więcej środków w celu zabezpieczenia odpowiedzi wśród młodzieży a) pod koniec Programu i b) odpadających z Programu.

03 Realizacja projektu (ewaluacja)

Wolontariusze jako przyszli liderzy

Istotną pochodną Programu byli starsi wolontariusze (zwykle w okolicach 18 roku życia), którzy w znacznym stopniu zaangażowali się w Program i którzy sami mogą zostać w niedalekiej przyszłości liderami w społeczności lokalnej. **W części lokalizacji pojawiły się młode osoby, które przejmowały koordynację niektórych zadań od Liderów i poświęciły na Program dużo czasu i energii. To bezpośrednio podnosi potencjał organizacji czy grup nieformalnych zaangażowanych w Program a pośrednio – całych miejscowości.** Dobrym przykładem jest rozwój takich grup w Maszewie Dużym czy Rudnikach, gdzie młode wolontariuszki (nazywane w Programie „youngleaders”) zdobywały kolejne kompetencje uczestnicząc w innych programach liderekich, w których bierze udział MSIS, realizowanych pod egidą międzynarodowych organizacji.

Praca lokalnego Lidera sportowego, jak wynika również z tej ewaluacji, wymaga łączenia wielu kompetencji, a wolontariusze zaangażowani w Program mieli okazję wszechstronnie się rozwijać (nie koncentrując się na specjalistycznych sportowych umiejętnościach). Sami Liderzy na początku 2019 zwracali uwagę, że budowanie i usamodzielnianie się nowych młodych liderów działających na niwie sportu i rozwoju społecznego może być jednym z sukcesów Programu. Wydaje się, że przynajmniej w kilku lokalizacjach taki rozwój zaszedł w odniesieniu do poszczególnych wolontariuszy.

Liderzy: Wzmocnienie pozycji w lokalnej społeczności

Dla części Liderów i ich społeczności udział w Programie był szansą na rozwinięcie swojej dotychczasowej działalności. Wymagania Programu tzn. jego komunikacja i działania w lokalnej społeczności były bodźcem do wyjścia poza strefę komfortu rozumianą jako praca w warunkach już znanych Liderowi i kooperacja z nowymi osobami (przykładowo – nauczycielami edukacji wczesnoszkolnej) czy organizacjami. Było to bardzo widać w organizacjach, które uczestniczyły już w pilotażowej edycji Programu i które notowały zewnętrzne zainteresowanie swoją inicjatywą.

Dowodem takiego wejścia na kolejny poziom organizacyjny jest zrealizowany albo zbliżający się plan sformalizowania dotychczasowych inicjatyw. Ich przykładem są grupy nieformalne, które funkcjonowały w Maszewie Dużym (przy Orliku) i Rudnikach (wokół zespołu speed-balla) i poszły w kierunku organizacji z osobowością prawną. Liderzy często mają wydatne doświadczenie w realizacji różnorodnych programów, czasem też w aplikowaniu o środki zewnętrzne czy promocji swojej działalności. Fair Play Program stanowi pewną ramę, o którą mogą oprzeć część swojej inicjatywy, a poprzez jego zasięg, określoną strukturę i silnych, rozpoznawalnych partnerów - ułatwia decyzje o założeniu swojej organizacji.



03 Realizacja projektu (ewaluacja)

Innym przykładem budowania roli Lidera w lokalnej społeczności jest promocja jego pracy. W ramach turnieju online rozgrywanego się między zespołami, Drużyna z Jabłoni Kościelnej była w stanie zdobyć więcej interakcji w mediach społecznościowych niż liczba mieszkańców miejscowości. Dzięki obowiązkowej obecności na Facebooku działania Fair Play Drużyn były śledzone często poza ich gminami, co może się przełożyć na potencjalne ponadlokalne działania Liderów.

Obrazem zainteresowania pracą Liderów w Fair Play Programie jest również ich obecność w mediach. W mediach ponadregionalnych ukazały się m. in. informacje o działaniach Drużyn z Załęcza Małego, Rudników czy Pucka. Każda taka publikacja uwiecznia Lidera w jego lokalnej społeczności.

Część Liderów to nauczyciele w szkołach. W trakcie Programu niektórzy Liderzy zaproponowali football3 w swoich placówkach jako innowację, co – jeszcze podczas trwania inicjatywy udało się zrealizować. Ten fakt mógł dodatkowo legitymizować Program i nauczyciela w szkolnym środowisku.

Umiejętności organizacyjne Lidera i praca z wolontariuszami

Kolejnym aspektem odnoszącym się do wzmocnienia Lidera poprzez Program jest danie mu, poprzez strukturę Fair Play Programu, pola do współpracy i zaangażowania wolontariuszy. To istotne biorąc pod uwagę fakt, że utrzymanie ich było postrzegane jako jedno z największych wyzwań w Programie a patrząc szerzej

- wolontariat w Polsce jest niepopularny. Część Liderów nie formalizowało i strukturalizowało swoich relacji z osobami wspierającymi ich w lokalnych działaniach – były to relacje doraźne. W bardziej strategicznym podejściu do myślenia o swoich inicjatywach pomagała konieczność sformalizowania relacji z wolontariuszami - w założeniu -sugerująca długoterminową relację.

Rekrutacja i koordynowanie pracy wolontariuszy nie były znane wszystkim Liderom. Biorąc pod uwagę obciążenie czasowe Liderów (niejednokrotnie nauczycieli i trenerów w tym samym czasie), umiejętność organizacji pracy innych jest kluczowym aspektem pod kątem rozwoju ich lokalnego wpływu - nie można zrobić wszystkiego samemu. Z drugiej strony - sportowi liderzy nie mają wiele możliwości na rozwój tych umiejętności. Jak wskazywali niektórzy podczas pierwszego szkolenia – zbudowanie zespołu wolontariuszy, który utrzyma się wokół Lidera to wzrost jego potencjału.

Wymogi Programu przełożyły się w niektórych lokalizacjach na ponowne (lub pierwotne) "odkrycie" wolontariatu i możliwości z nim związanych przez Liderów, którzy np. przekazywali część swoich kompetencji osobom bardziej zainteresowanym danym aspektem Programu. Nie we wszystkich lokalizacjach ten aspekt się udał, ale też w obecnej strukturze Fair Play Program nie wydaje się szczególnie trafiony pod kątem osób, które z jakiś powodów nie chcą pokazywać na zewnątrz swojej pracy (np. bojąc się odbioru swojego środowiska).



03 Realizacja projektu (ewaluacja)

Liderzy: Współpraca z otoczeniem

Realizacja imprez wymagała od wszystkich konsultowania się z zewnętrznymi organizacjami. Na zakres imprez wpłynął Covid-19 ograniczając możliwości "otwarcia" ich na nowe środowiska. W niektórych lokalizacjach, jak Kąkolewnica czy Powidz, udało się pozyskać w różnej formie partnerów instytucjonalnych.

Ciekawym aspektem Programu była konieczność pracy poza "obszarem sportu" przez Liderów, którzy przede wszystkim identyfikowali się jako osoby pracujące w sporcie. O ile zakres wcześniejszych doświadczeń z działalnością społeczną i charytatywną Liderów był różny, w Programie były również osoby, które przede wszystkim postrzegały się jako trenerów. Konieczność uwzględnienia w swojej działalności zadań wykraczających poza sport (np. akcji dobroczynnych) może z jednej strony pomóc im w szerszym spojrzeniu na potencjalne partnerstwa w swoich działaniach z drugiej - uczuli na wymiar wychowawczy procesu treningowego. Efektem zaangażowania w inicjatywy charytatywne / dobroczynne ich zespołów może być większa uwaga poświęcona wymiarowi społecznemu pracy trenera w przyszłości.

Pośredni beneficjenci: Dzieci biorące udział w zajęciach football3

Dzieci uczestniczące w zajęciach football3 zwracały uwagę na specyficzne cechy rozgrywki – szczególnie wspólną grę chłopców i dziewczynek, konieczność zachowania fair play czy gry z ograniczonym kontaktem fizycznym. W opiniach nauczycieli edukacji

wczesnoszkolnej udział w zajęciach wpływał na umiejętności komunikacji dzieci (np. poprzez konieczność uzasadniania swojego zdania i dawania informacji zwrotnej w trakcie stref dialogu) i postawy fair play (nauczyciele w zdecydowanej większości byli w stanie wdobyć „nieagresywną” grę w trakcie zajęć, w opiniach - dzieci też bardziej na siebie uważały).

Pojedynczy Liderzy zwracali uwagę na efektywność pracy nad zachowaniem uczniów (w tym – tych „krnąbrnych”) z wykorzystaniem metody football3. Podkreślali, że konieczność znalezienia się w grupie i nacisk grupy na ich zachowania (przestrzeganie zasad) pozytywnie wpływał na osoby, które zwykle nie stosowały się do odgórnych nakazów nauczyciela. Na tym etapie trudno mówić o efektach udziału w zajęciach wykraczających poza salę, w których się odbywały. Z drugiej strony – jest szansa na utrzymanie aktywności dzieci w football3, bo zajęcia są pozytywnie odbierane również przez rodziców.

Ciekawym aspektem, na który zwracali uwagę Liderzy i nauczyciele jest postrzegana sprawczość dzieci w realizacji zajęć football3. Poprzez możliwość wyboru zasad, samonadzorowaniu rozgrywki i braku zaangażowania trenera w sam jej przebieg, dzieci mają większą szansę na autoekspresję. Zajęcia football3, poprzez wycofanie się osoby nadzorującej, przypominają grę na podwórku – stały element wychowania w zeszłym wieku, obecnie znacznie mniej popularny. Jedna z Liderki podniosła temat, że aktualnie dzieci od młodego wieku funkcjonują w bardzo ścisłych ramach zajęć, w których mówi się im, co mają robić.



03 Realizacja projektu (ewaluacja)

Czas zorganizowany nie kończy się na szkole, a przedłuża na czas zajęć fakultatywny. Brakuje czasu i nie myśli się o spontaniczności, pobudzającej kreatywność, która może być udziałem zajęć football3.

Jeden z problemów zdiagnozowanych w lokalnych środowiskach - bierność społeczna dzieci i młodzieży był przez niektórych Liderów postrzegany jako pochodna właśnie braku inicjatywy i odbierania dzieciom i młodzieży szansy na samodzielność (ciągłe wykonywanie poleceń dorosłych), co jest adresowane poprzez football3.

Pośredni beneficjenci: Nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej

Wśród nauczycieli, z którymi rozmawiano w ramach badania, akceptacja football3 była bardzo wysoka. Nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej różnie postrzegają zajęcia WF natomiast football3 wpisywał się w bliską im ideę połączenia sportu z wychowaniem. Poza tym część nauczycieli próbowała wcześniej „przemycać” treści wychowawcze w ramach zajęć WF, a football3 dał im do tego bezpośrednie narzędzie.

Dowodem na identyfikowany potencjał football3 w szkole jest fakt, że część Liderów (w związku z własną inicjatywą) wdrożyła zajęcia football3 jako działalność innowacyjną w swoich szkołach. Warunki prowadzenia działalności innowacyjnej i współdziałania ze stowarzyszeniami, których celem jest działalność wychowawcza przez publiczne szkoły i placówki są regulowane w Prawie Oświatowym. Za działanie innowacyjne jest tam postrzegane nowatorskie rozwiązanie programowe, organizacyjne lub metodyczne, mające na celu poprawę jakości pracy szkoły. Football3 udało się już wdrożyć w trzech szkołach, klasach I-III, a wdra-

żali ją: nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej i nauczyciel WF (Lider).

Pośredni beneficjenci: Społeczności lokalne

Na tym etapie potencjalne efekty Programu na społeczności lokalne są trudne do omówienia. Rodzice dzieci uczestniczących w zajęciach football3 mieli znacznie mniejsze możliwości interakcji z Fair Play Drużyną niż pierwotnie założono. Pochodną Programu z wpływem na lokalne społeczności mogą być wolontariusze, którzy zaczną funkcjonować jako nowi liderzy w swoich miejscowościach.

Pośredni beneficjenci: Samorząd terytorialny

W rozmowach z przedstawicielami samorządu terytorialnego podkreślono istotność inicjatyw, które umożliwiłyby dzieciom i młodzieży zaangażowanie się na rzecz lokalnej społeczności (lokalny patriotyzm) w atrakcyjnej dla nich formie. Tak też samorządowcy definiowali obserwowany Fair Play Program - jako inicjatywę sportową połączoną z działaniami społecznymi.

Jako “alternatywę” do Fair Play Programu w jednej z lokalizacji przytoczono harcerstwo. Jak zwrócił uwagę przedstawiciel gminy – w promocji podobnych działań kluczowa jest konsekwencja, o którą bardzo trudno. W wymienionej łódzkiej gminie harcerstwo reaktywowano w trzech szkołach, ale tylko w jednej z nich - przetrwało. Wnioskiem samorządowca było, że budowanie (grupy) wolontariatu samo w sobie stawia bardzo duże wyzwania przed liderem (szczególnie na początku) i rzadko kto może mu sprostać.



WNIOSKI

Realizacja założeń Programu w pandemii

COVID-19 silnie wpłynął na Program, którego rdzeniem było rozwijanie umiejętności społecznych. Mimo wielu ograniczeń w możliwości realizacji założonych imprez koordynator i Fair Play Drużyny były w stanie zrealizować formalne założenia Programu. Nie ulega wątpliwości, że zakres działań np. turniejów i akcji charytatywnych byłby większy, gdyby nie formalne (i zdroworozsądkowe) ograniczenia w lokalizacjach. Pandemia oddziaływała również na możliwość „otwarcia” Programu na nowych interesariuszy i np. prowadzenie rekrutacji nowych wolontariuszy. Z drugiej strony Koordynator i Liderzy wykorzystali nowe narzędzia (jak eTurniej) mające na celu utrzymanie zaangażowania wolontariuszy w Programie. W przeciwieństwie do wielu programów sportowych, które powszechnie „zawieszały” swoją działalność w Fair Play Program udało się zaadaptować do nowych warunków i zrealizować w (rozszerzonej) formie.

Fair Play Program w szkołach

W szkołach Fair Play Program był odbierany zwykle jako program wspierający rozwój postaw obywatelskich i umiejętności społecznych, łączący sport i wychowanie. W rozmowach z przedstawicielami edukacji przewijało się stwierdzenie, że w szkołach funkcjonuje aktualnie niewiele zewnętrznych inicjatyw mogących kształtować postawy obywatelskie i lidarskie wśród dzieci, uzu-

pełniające ich formalną edukację otrzymywaną na lekcjach. Organizacje pozarządowe, które niegdyś kierowały swoje programy do szkół obecnie trafiają do nich rzadziej. Z tej perspektywy - kształtowania postaw obywatelskich i rozwoju umiejętności (przez wolontariuszy) w sportowym kontekście - Fair Play Program był odbierany jako pewien unikat. Dyrektorzy i nauczyciele zdawali się powszechnie zwracać uwagę na to, jak istotne są kompetencje społeczne w rozwoju młodego człowieka i wymieniali wspierane w swoich szkołach inicjatywy oddolne, jak choćby samorząd studencki. Powszechnie nie byli w stanie wymienić jednak alternatywnych inicjatyw do Fair Play Programu, z którymi się wcześniej spotkali. Program pełnił rolę katalizatora kreatywnej energii wolontariuszy, która to rola jest bardzo doceniana w szkołach.

Football3 w szkołach

Przez przedstawicieli szkolnictwa Football3 był postrzegany jako bardzo atrakcyjna forma wychowania fizycznego, możliwa do przeprowadzenia w bardzo różnorodnych grupach dzieci. W przypadku dzieci z klas I-III szkoły podstawowej zajęcia football3 wymagają modyfikacji polegających na:

- powolnym włączaniu zasad,
- uwzględnieniu możliwości percepcyjnych grupy i danie im (przed rozgrywką) mocnych bodźców fizycznych.



Znaczny odsetek dzieci doceniał zajęcia football3, zwracając uwagę na ich inność: grę w zespołach mieszanych, mniejszy nacisk na wynik i rywalizację, możliwość ustalania własnych zasad. Jak podkreślali Liderzy - wdrażanie football3 w młodszych klasach musi być jednak stopniowe - wiele dzieci postrzega bowiem rozgrywkę sportową jako coś bardzo ekspresyjnego, z mniejszą kontrolą - a w zajęciach football3 muszą trzymać swoją energię na wodzy. O atrakcyjności football3 w kontekście szkolnym może też świadczyć udane wdrożenie zajęć jako działalności innowacyjnej, której celem jest działalność wychowawcza przez publiczne szkoły, która to procedura jest regulowana przez Prawo Oświatowe.

Football3 w szkołach a nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej

Nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej obserwowali przede wszystkim zajęcia football3 i uczestniczyli w Fair Play Turniejach organizowanych przez Drużyny. O ile trudno mówić o efektach Programu na nauczycieli na pewno football3 robił na nich wrażenie poprzez łączenie aktywności sportowej z wychowaniem. Część nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej nie czuje się komfortowo prowadząc zajęcia wychowania fizycznego, deklarując zwykle, że nie są „specjalistami od sportu.” W efekcie - nauczyciele mogą nie wykorzystywać potencjału zajęć wychowania fizycznego, prowadząc zajęcia o niskiej intensywności i w mniej atrakcyjny (z perspektywy uczniów) sposób. Zajęcia football3, szczególnie połączone z edukacją (np. o Celach Zrównoważonego Rozwoju) bardziej wpisywały się w zakres zainteresowań na-

uczycieli edukacji wczesnoszkolnej. Stanowi to istotny potencjał do rozwoju Programu i formy football3 w szczególności w środowisku szkolnym.

Program liderek?

W Programie kluczowa jest rola Lidera – przewodnika Fair Play Drużyny. Zakres realizacji zadań i ich odbiór „na zewnątrz” Fair Play Drużyny zależał w dużej mierze od jego podejścia. Program, poprzez swoje skierowanie do lokalnej społeczności i konieczność komunikacji działań dawał Liderom narzędzia do rozwoju zakresu swojej dotychczasowej inicjatywy. Jednocześnie stawiał Liderom wysokie wymagania m. in. rekrutacji i koordynacji pracy znacznej liczby wolontariuszy. W związku z tym, w obecnej formie, może być on postrzegany jako program liderek – ukierunkowany do tych animatorów, trenerów czy nauczycieli, którzy chcą się dynamicznie rozwijać i pokazywać na zewnątrz swoją pracę. Ta formuła sugeruje to jego kierunek rozwoju w przyszłości (np. nacisk na szkolenia umożliwiające rozwój instytucji, w których liderzy pracują). W tej formule Program mógłby nie zostać jednak efektywnie zrealizowany przez szerszą (i mniej selektywnie dobraną) grupę liderów.

Warunki do realizacji założeń Programu

Do zrealizowania Programu niezbędne były minimalne warunki – dostęp do wolontariuszy, sali, wsparcie nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej i dyrekcji.



04 Wnioski

Stąd też lokalny odbiór Lidera od początku był postrzegany jako ważna składowa sukcesu programu. Osobie rozpoznawalnej, z dużym bagażem kontaktów lokalnych łatwiej będzie go przeprowadzić i pokazać. Osobie pracującej (przede wszystkim) poza szkołą, realizacja Programu przychodziła trudniej. Podobnie – osobom młodszym, bez wielu kontaktów, które przychodzą do dyrekcji czy przedstawiciela samorządu bez polecenia i próbują przekonać do nowej inicjatywy. Sama realizacja zajęć football3 poza zajęciami szkolnymi jest znacznym wyzwaniem w mniejszej miejscowości, ze względu na minimalną grupę uczestników i trudności z transportem na i po zajęciach. Wydaje się też, że istotnym ułatwieniem z pracy osób spoza systemu edukacji, które chciałyby realizować Program czy zajęcia football3 w szkołach byłyby materiały czy porozumienia formalnie uwierzytelniające tę inicjatywę na poziomie makro.

Program a samorząd terytorialny

W odwiedzanych miejscowościach przedstawiciele samorządu podkreślali, że bardzo istotne są dla nich oddolne inicjatywy dzieci i młodzieży w lokalnej społeczności. Umożliwiają młodym ludziom budowanie postaw prospołecznych i rozwijanie lokalnego patriotyzmu. Wiele miejsc, w których odbywa się Program jest dotkniętych starzeniem się społeczności i emigracją młodych osób, więc budowanie silnej więzi emocjonalnej między młodymi mieszkańcami a miejscowością przedstawiciele samorządu postrzegają jako kluczowe dla jej trwania.

Gminy wspierają inicjatywy sportowe, m. in. udział w zajęciach pływania, dotują lokalne kluby czy wydarzenia sportowe - nie ma jednak wielu projektów, które bezpośrednio łączą sport i wychowanie. Przedstawiciele samorządu wspominali, że aktualne wsparcie dotyczy przede wszystkim lokalnych klubów prowadzących szkolenie i drużyny seniorskie. Fair Play Program uzupełnia lokalne inicjatywy sportowe o ten wymiar społeczny – wychowania w lokalnej społeczności i dbania o nią, co może być istotne z perspektywy samorządu.



Podsumowanie

Fair Play Program jest przedstawiany jako program sportowo-społeczny, wykorzystujący sport do budowania umiejętności społecznych. Grupą docelową są w nim wolontariusze w wieku 13-18 lat i Liderzy, koordynujący pracę wolontariuszy w formie Fair Play Drużyn. Kluczowe narzędzia w Programie to realizacja zadań polegających na aktywizacji lokalnych (zazwyczaj szkolnych) środowisk poprzez zajęcia football3, organizację wydarzeń integracyjno-sportowych czy akcji dobroczynnych.

W założeniu Program miał angażować lokalne społeczności ze środowisk wiejskich i z małych miast. Realizacja wielu zadań przypadła jednak na 2020 – rok, który upłynął pod znakiem pandemii Covid-19 i łączących się z nią ograniczeń. Mimo tego założenia Programu (jak liczba imprez) zostały zrealizowane, choć zapewne z mniejszym wpływem, niż był na to potencjał. Fakt, że mimo ograniczeń Fair Play Drużynom udało się podjąć wiele inicjatyw obrazuje silną motywację Liderów i wyróżnia Program – wśród wielu innych inicjatyw sportowych, które zawieszano i porzucano. Dla wolontariuszy, przy ograniczonych kontaktach społecznych czy nauce zdalnej – był szczególnie istotną płaszczyzną rozwoju.

Na tym etapie wyróżniające się efekty pośrednie Programu to rozwój poszczególnych wolontariuszy kontynuujących swoje zaangażowanie w innych programach liderekich i rozwój grup nieformalnych, które z w niektórych lokalizacjach zaczynają się for-

malizować i rozwijać. Doświadczeni Liderzy zaangażowani w Program sprawdzili się w jego realizacji rozszerzając jeszcze swój lokalny wpływ i traktując Fair Play Program i football3 jako kolejne narzędzie w swoim arsenale. Wydaje się jednak, że mniej doświadczeni czy młodszy trenerzy, nauczyciele czy animatorzy, potrzebują dodatkowych narzędzi do efektywnej realizacji Programu (np. o pracy z wolontariuszami, organizacji pracy innych).

Fair Play Program w edycji 2019-2020 silnie wszedł do szkół i na bazie dostępnych danych wydaje się to bardzo obiecująca ścieżka rozwoju projektu. Football3 sprawdza się w edukacji wczesnoszkolnej i co bardzo istotne – pasuje znacznej grupie nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej. Nauczyciele byli pod wrażeniem możliwości oddziaływania na dzieci poprzez zajęcia football3, jak również doceniali Program jako platformę zaangażowania społecznego.

Program wypełnia też pewną lukę dotyczącą edukacji obywatelskiej w szkołach. Dyrektorzy obserwowali potrzebę rozwijania umiejętności miękkich wśród uczniów, nadmieniając, że nie ma tym obszarze obecnie wielu alternatyw. Program uwrażliwiający na lokalność jest postrzegany jako szansa przez samorządowców i może być to kolejna atrakcyjna droga do jego rozwoju.

Wyniki ewaluacji sugerują potencjał rozwoju i osiągnięcia założonych efektów w Fair Play Programie, z uwagą, że przy większym jego zasięgu niezbędne jest więcej narzędzi wspierających (szczególnie mniej doświadczonych) Liderów w jego realizacji.



Raport powstał w ramach projektu

"Fair Play Program = Akademia + Drużyny + Grywalizacja + Forum + Badania"

realizowanego w ramach Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich na lata 2014-2020 r.

koordynowanego przez Narodowy Instytut Wolności - Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego