



**PRACOWNIA
NAUKI
i PRZYGODY**

**Sprawozdanie merytoryczne
Fundacji Pracownia Nauki i Przygody
za okres 1.01.2021 – 31.12.2021**

Ustawa z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie (t.j. Dz. U. z 2016 r. poz. 1817 z późn. zm.)

Rozporządzenie Ministra Pracy i Polityki Społecznej z dnia 12 lutego 2013 r. w sprawie wzorów rocznego sprawozdania merytorycznego oraz rocznego uproszczonego sprawozdania merytorycznego z działalności organizacji pożytku publicznego (Dz. U. poz. 234).

Spis treści

Dane organizacji	2
Działania realizowane w 2021.....	4
II.1. DZIAŁALNOŚĆ STATUTOWA NIEODPŁATNA.....	5
II.2. DZIAŁALNOŚĆ STATUTOWA ODPLATNA.....	9
II.3 DZIAŁALNOŚĆ GOSPODARCZA.....	12
II.4. INNE DZIAŁANIA.....	12
Załącznik nr 1 – Sprawozdanie OsiemPrzezDwa	14
Załącznik 2 - Relacja z kursu Game It Out	23
Załącznik 3 - Kurs trenerski Outdoors as a tool – oczami uczestnika.....	25

Dane organizacji

I - dane organizacji (m.in. nazwa, adres, numer KRS, data uzyskania statusu OPP a także informacje o członkach zarządu i organu nadzoru wewnętrznego oraz o celach statutowych i sposobach realizacji celów statutowych),

Nazwa fundacji: Pracownia Nauki i Przygody

Adres: ul. Rymkiewiczza 19a, 01-644 Warszawa

Adres korespondencyjny: jw.

Adres e-mail biura: pracownia@naukaprzygoda.edu.pl

Strona www fundacji: www.NaukaPrzygoda.edu.pl

Data wpisu do KRS: wpisana w Krajowym Rejestrze Sądowym pod numerem KRS 0000408518 dnia 17.01.2012.

Data uzyskania statusu OPP: 22.03.2017

REGON: 145964464

Zarząd fundacji:

Agnieszka Leśny – prezeska Zarządu

Joanna Przydatek - wiceprezeska Zarządu

Iwona Pawelec-Pudło – do dnia 22.02.2021

Zofia Magier – członkini Zarządu

Wiktoria Jasińska – od dnia 22.02.2021

Rada fundacji:

Przewodniczący: Paweł Chuchmała

Członek rady: Michał Wesółowski

Członkini rady: Agata Pankiewicz

Członkini rady: Gosia Siarkiewicz

Członkini rady: Joanna Salwicka

Cele statutowe fundacji:

1. Działalność naukowa, edukacyjna i kulturalna szczególnie w zakresie rozwoju i wsparcia edukacji alternatywnej oraz tworzeniu wartościowych rozwiązań służących wszechstronnemu rozwojowi dzieci, młodzieży oraz dorosłych.
2. Inicjowanie, propagowanie i wspieranie oraz realizowanie inicjatyw edukacyjnych, wychowawczych, szkoleniowych oraz informacyjnych w dziedzinie edukacji pozaformalnej i nieformalnej, w szczególności z nurtu „pedagogiki przygody” (experiential education, outdoor education, adventure education, pedagogika przeżyć), edukacji alternatywnej tzn. wykorzystujących aktywne formy kontaktu z przyrodą (w tym edukacji przyrodniczej), edukacji naukowej, turystyki i rekreacji, animacji społeczno-kulturalnej w celu wspierania wszechstronnego rozwoju dzieci i dorosłych oraz animowania, tworzenia, odtwarzania więzi międzyludzkich w grupach dzieci, młodzieży i dorosłych oraz pomiędzy tymi grupami
3. Propagowanie nauki i aktywnego zdobywania wiedzy o świecie, w tym w szczególności, łączenie zdobywania wiedzy z poznawaniem oraz przeżywaniem głębokiego kontaktu z naturą i kulturą.
4. Podejmowanie działań na rzecz budowania w Polsce społeczeństwa obywatelskiego z wykorzystaniem nowoczesnych rozwiązań edukacyjnych.
5. Inicjowanie, propagowanie i wspieranie oraz realizowanie inicjatyw, mających na celu profilaktykę uzależnień, działań i zachowań ryzykownych oraz przeciwdziałających wykluczeniu społecznemu.

Fundacja realizuje swoje cele poprzez:

1. Działalność nieodpłatną pożytku publicznego:
 - 1.1. Inicjowanie i włączanie się w działania, których zadaniem jest budowanie zdrowych relacji międzyludzkich, budowanie dialogu międzypokoleniowego, tworzenie bezpiecznego oraz twórczego środowiska dla rozwoju dzieci, młodzieży i dorosłych.
 - 1.2. Działalność naukową, badawczą we wskazanym obszarze i propagowanie jej wyników w środowiskach pedagogów, nauczycieli, rodziców i wszystkich zainteresowanych.
 - 1.3. Tłumaczenie, pozyskiwanie i wydawanie publikacji o charakterze edukacyjnym i naukowym.
 - 1.4. Wspieranie inicjatyw młodzieżowych i projektów animacyjnych w środowisku lokalnym, ogólnopolskim i międzynarodowym, jako jednej z form nowoczesnej edukacji.
 - 1.5. Organizacja wolontariatu na rzecz kształtowania aktywnych i odpowiedzialnych postaw obywatelskich, w szczególności wspieranie i realizacja projektów opartych na zaangażowaniu wolontariuszy.
2. Działalność odpłatną pożytku publicznego:
 - 2.1. Propagowanie nauki i aktywnego zdobywania wiedzy o świecie, w tym w szczególności, łączenie zdobywania wiedzy z poznawaniem oraz przeżywaniem głębokiego kontaktu z naturą i kulturą.
 - 2.2. Animowanie współpracy międzynarodowej (w tym naukowej) z instytucjami zajmującymi się aktywnymi formami edukacji, wychowania, kształcenia dzieci, młodzieży i dorosłych.

- 2.3. Inicjowanie i włączanie się w działania przeciwdziałające wykluczeniu społecznemu, w tym wspieranie osób niepełnosprawnych oraz udzielanie pomocy pedagogicznej wszystkim, którzy jej potrzebują - w szczególności dzieciom i młodzieży z rodzin dysfunkcyjnych.
- 2.4. Inicjowanie i włączanie się w programy, których celem jest ochrona środowiska m.in. poprzez zwiększanie świadomości o mechanizmach zachodzących w przyrodzie.
- 2.5. Organizowanie oraz wspieranie warsztatów, seminariów, konferencji, kursów z zakresu określonego w celach fundacji.
- 2.6. Stworzenie i rozwój zespołu, wraz z bazą dla jego działalności, twórczych i aktywnych pedagogów, turystów, animatorów - stale podnoszących swoje kwalifikacje, którzy będą aktywnie wpływać na rozwój i innowacyjność polskiej edukacji.
- 2.7. Działalność naukową, badawczą we wskazanym obszarze i propagowanie jej wyników w środowiskach pedagogów, nauczycieli, rodziców i wszystkich zainteresowanych.
- 2.8. Organizacja zajęć interdyscyplinarnych, tworzenie oraz prowadzenie gier miejskich i terenowych, tworzenie i prowadzenie gier symulacyjnych oraz z wykorzystaniem innych, innowacyjnych metod edukacyjnych.
- 2.9. Zawodowe doskonalenie nauczycieli i kadry oświaty.

Działania realizowane w 2021

II - charakterystyka działalności organizacji pożytku publicznego w okresie sprawozdawczym (m.in. opis głównych działań prowadzonych przez organizację, liczba odbiorców działań, informacje o działalności nieodpłatnej, odpłatnej i gospodarczej prowadzonej przez organizację)



Fundacja Pracownia Nauki i Przygody prowadzi działalność statutową nieodpłatną i odpłatną oraz działalność gospodarczą. W ramach działalności statutowej, w okresie sprawozdawczym, fundacja prowadziła szereg programów długofalowych a także projektów i działań jednorazowych oraz krótkookresowych. Ze względu na charakter organizacji prowadzone są starania o zwiększanie udziału działalności nieodpłatnej we wszystkich podejmowanych aktywnościach.

Rok 2021, to przede wszystkim drugi rok pandemii Covid-19, pod pewnymi względami może nawet trudniejszy niż 2020. Zmieniające się bardzo często regulacje państwowe, zmieniające się podejście administracji i obywateli do pandemii wprowadzały chaos i utrudniały planowanie realizacji działań. Okresowo „odmrażano” możliwość realizacji działań programowych, by później ponownie wprowadzać ograniczenia czy lockdowny. Szukaliśmy różnych dróg i sposobów działania, wykorzystując momenty łżejszych obostrzeń na prowadzenie działań programowych, przede wszystkim programów międzynarodowych.

II.1. DZIAŁALNOŚĆ STATUTOWA NIEODPŁATNA

Klub Młodego Odkrywcy

Od 2019 roku w Fundacji działał Klub Młodego Odkrywcy „Jazdowi Odkrywcy” prowadzony przez naszego wolontariusza. Kluby Młodego Odkrywcy to wieloletni program koordynowany przez Centrum Nauki Kopernik. Jego działanie polega na prowadzeniu zajęć edukacyjnych, podczas których dzieci i młodzież mogą wspólnie eksperymentować pod okiem Opiekunów. Dzięki temu samodzielnie zdobywają wiedzę. W całej Polsce i za granicą działa kilkaset tego rodzaju klubów. Do Klubu zapisały się m.in. dzieciaki, które przed laty uczestniczyły w naszych zajęciach świetlicy naukowej. KMO stanowi dla nich kontynuację naukowej przygody. Klub zawiesił pracę w marcu 2020 roku. W 2021 odbyły się jedynie dwa spotkania. Dalsze decyzje będą związane z rozwojem epidemii i możliwościami wolontariuszy.

Program koordynuje Krzysztof Kocimski.

Wolontariat z przygodą

W 2012 roku powstała pierwsza edycja programu, który regularnie podlega modyfikacjom i udoskonaleniom. Staramy się prowadzić program w taki sposób, aby jak najłatwiej i najskuteczniej osiągać zamierzone cele Fundacji i Programu wolontariackiego na dany rok. Głównymi celami programu jest poznanie czym jest wolontariat, jak wygląda praca w III sektorze oraz pokazanie sposobu działania Fundacji. Wolontariusz fundacji podpisuje umowę najczęściej na rok. Zadania i obowiązki realizuje poprzez uczestniczenie w działaniach prowadzonych w ramach różnych innych programów fundacji tj: Akademia Pedagogiki Przygody, OsiemPrzezDwa, warsztaty outdoor).

Nabór wolontariacki w roku 2021 odbywał się w sposób ciągły oraz w trakcie jednej „akcji naborowej”. Eksperymentowaliśmy z osobnymi zgłoszeniami do wolontariatu w domku na Jazdowie („złote rączki”) oraz do zespołu trenerskiego. W ten sposób, do organizacji, na stałe

dołączyło 5 nowych osób. Ogłoszenia o możliwości odbycia u nas wolontariatu pojawiły się na stronie fundacji, Facebooku, Instagramie i portalu ochotnicy.waw.pl.

Przez cały rok odbywały się comiesięczne spotkania Fundacji, mające na celu między innymi umożliwienie wolontariuszom zapoznawania się z pozostałymi członkami zespołu, wymianę fundacyjnych doświadczeń i wspólne planowanie dalszych działań. Większość tych spotkań odbywała się online, ze względu na trwające obostrzenia związane z pandemią.

W 2021 zorganizowano 2 wydarzenia o charakterze integracyjnym i ogólnorozwojowym dla wolontariuszy: kurs pierwszej pomocy i spotkanie świąteczne.

Pod koniec 2021 wprowadziliśmy testowo funkcję „starszych kubryku”, wybieranych przez cały zespół fundacji. Osoby pełniące tę rolę stanowią rodzaj „rady” konsultacyjnej dla Zarządu w sprawach dotyczących całej fundacji, udrażniają komunikację pomiędzy wolontariuszami a zarządem oraz stanowią zachętę dla najaktywniejszych członków i członkiń zespołu do włączenia się w wiedzę z zakresu zarządzania w ngo. Starsi kubryku wybierani są na ustaloną kadencję (pierwsza 3 miesiące, kolejna 6 miesięcy), dysponują budżetem 500 pln na kadencję oraz są zaproszeni na wyjazd Zarządu i Rady fundacji (wszyscy, którzy pełnili tę funkcję w danym roku, niezależnie od kadencji).

Na koniec 2021 roku zespół fundacji liczył 24 osoby + Rada Fundacji.

Program koordynują: członkinie Zarządu (szczególnie Agnieszka Leśny).

Osiem przez Dwa

OsiemPrzezDwa to nazwa tzw. domku fińskiego, którego gospodarzem jest nasza fundacja w partnerstwie z Okręgiem Mazowieckim ZHR. Domek jest jednym z podstawowych miejsc realizacji działań Pracowni. Staramy się możliwie często przyjmować zbliżone do nas ideowo inicjatywy, a także udostępniać domek mieszkańcom Warszawy, ze szczególnym uwzględnieniem społeczności lokalnej. W znacznej mierze działalność w ramach tego programu ma charakter nieodpłatny. Program był koordynowany przez zatrudnioną do tego zadania osobę.

W 2021 roku ze względu na bezpieczeństwo podczas pandemii domek nie był tak intensywnie wykorzystywany jak w latach ubiegłych, niemniej, kiedy było to możliwe, odbywały się w nim spotkania zarządu, zespołu, projektowe, organizacyjne, budżetowe, wolontariackie, scenariuszowe i rekrutacyjne.

Warsztaty prowadzone bezpośrednio przez fundację na terenie Osiem Przez Dwa zajęły około 80 godzin (mniej niż w 2020) + 2 działania „ciągłe” („Ferie z przygodą” i „Mapa Życzeń Jazdowa”. Były to m.in. warsztaty outdoorowe, integracyjne, naukowe, przyrodnicze, w tym

Klub Młodego Odkrywcy, Erasmus Days, działania związane z projektem „Skala Współpracy” NOWEFIO.

W ramach działalności OsiemPrzezDwa realizowane są wszystkie cele wymienione w statucie Fundacji. Zazwyczaj poza własnymi wydarzeniami przyjmujemy wiele organizacji, prywatnych inicjatyw, oraz spotkań lokalnej społeczności, grupy edukacji domowej, żłobek i przedszkole leśne.

Dzięki domkowi mamy wygodną i ładną przestrzeń do pracy oraz spotkań. OsiemPrzezDwa pozytywnie wpływa na zgranie zespołu, a ludzie przywiązani do miejsca chętnie angażują się również w działania Pracowni.

Jest to także miejsce w którym od 2015 organizowane są wraz ze Studenckim Kołem Przewodników Beskidzkich (SKPB) wieczory piosenki turystycznej. „Śpiewanki – wieczory piosenki turystycznej”. Wieczory te cieszyły się bardzo dużą popularnością. W każdej edycji imprezy uczestniczy od około 30 do 60 osób, wraz z dziećmi. W ciepłe miesiące organizowaliśmy wieczory w ogrodzie. Śpiewanki są wydarzeniem bezpłatnym, społecznym. Uczestnicy sami przynoszą poczęstunek, pomagają w dbaniu o domek i wspierają dobrowolnymi datkami zbiórkę publiczną na rzecz OsiemPrzezDwa. W 2021 odbyły się 4 spotkania.

Szczegółowy wykaz działań w domku OsiemPrzezDwa znajduje się w dedykowanym mu załączniku do sprawozdania merytorycznego.

Do działań otwartych, realizowanych w ramach animacji społeczno-kulturalnej na Jazdowie w 2021 należały:

- Ferie z Przygodą
- Projekt „Mapa Życzeń na Jazdowie”
- Noc Muzeów
- Koncert zespołu „Stój Katarzyno”

Program koordynują: członkinie Zarządu.

Gry i grywalizacja

Gry i grywalizacje w edukacji to stosunkowo nowy program fundacji, który wystartował w 2020. Celem tego programu jest upowszechnienie gier oraz grywalizacji jako skutecznych i angażujących metod pracy z dziećmi, młodzieżą i dorosłymi, wykorzystujących „growe” mechanizmy do wspierania rozwoju.

Mówiąc „gry” mamy na myśli zarówno gry „rozrywkowe” (planszówki, karcianki), gry fabularne (RPG, LARP, ect.), gry szkoleniowe, symulacyjne, terenowe oraz te, które wymykają się tradycyjnym podziałom.

W ramach programu zaplanowane były zajęcia popularyzujące gry, wykorzystywanie gier jako elementów programów rozwojowych, prowadzenie klubu gier planszowych „Graramba” oraz tworzenie i szkolenia z projektowania gier.

W ramach programu odbył się międzynarodowy kurs projektowania gier edukacyjnych „Game it out!” (relacja w załączniku).

Program koordynuje Agnieszka Leśny.

Działanie	Miejsce	Liczba realizacji	Liczba uczestników
Międzynarodowy kurs projektowanie gier „Game it out!”	Kurzętnik	1	25
Graramba	Warszawa	2	11
Warsztaty z grywalizacji dla seniorów	Elbląg	1	15
Warsztaty z grą „Wygrywaj wolontariat” na forum wolontariatu	Warszawa	1	30

Działania międzynarodowe

Działalność międzynarodowa służy przede wszystkim rozwijaniu kompetencji naszego zespołu oraz wspierania transferu wiedzy oraz umiejętności w zakresie pedagogiki przygody z innych krajów do Polski. Jest to działalność dodatkowa w stosunku do głównych programów fundacji.

Fundacja należy do dwóch międzynarodowych sieci: *Outdoors as a Tool* i *European Institute for Outdoor Adventure Education and Experiential Learning (EOE Network)*.

- **Train the trainer Outdoors as a Tool:** opisane powyżej. W kursie uczestniczyły 3 osoby z Polski (w tym 2 związane bezpośrednio z fundacją) + 2 osoby jako trenerki.

- **Track One**

„Track One” to długoterminowy projekt, którego celem jest stworzenie przestrzeni do wymiany doświadczeń między osobami pracującymi z młodzieżą w nurcie pedagogiki przygody. Uczestnikami są mieszkańcy sześciu krajów: Polski, Armeni, Gruzjo, Rumuni, Ukrainy oraz Łotwy. Dla naszej Fundacji to pierwszy projekt tego typu z krajami z poza Unii Europejskiej.

Pierwsza część odbyła się w Gruzji w terminie 20-28 września 2021 r. Wzięło w niej udział 5 naszych wolontariuszy. Przez ponad tydzień uczestnicy wdrażali się w podstawy teoretyczne i praktyczne pedagogiki przygody. Poznali nowe metody i formy pracy z młodzieżą, poprzez udział w różnego rodzaju aktywnościach i zajęciach. Wyjazd był przygotowaniem do wspólnych przyszłych działań w ramach projektu.

Prowadziliśmy następujące projekty w ramach programu Erasmus+:

Działanie	Miejsce	Liczba realizacji	Liczba uczestników
Międzynarodowy kurs trenerski „Outdoors as a tool cz1”	Łotwa	1	28
Międzynarodowy kurs projektowanie gier „Game it out!”	Kurzętnik	1	25

Byliśmy również partnerem następujących projektach:

Działanie	Miejsce	Liczba realizacji	Liczba uczestników
Międzynarodowy kurs wprowadzający do metodyki outdoor education „TrackOne”	Gruzja	1	25

W celu promocji współpracy międzynarodowej zorganizowaliśmy w Warszawie Erasmus Day - otwarte wydarzenie, podczas którego przedstawiliśmy społeczności Jazdowa, w jaki sposób współpracujemy z naszymi zagranicznymi partnerami oraz wzięliśmy udział w imprezie „Bieg Erasmusa”.

Program koordynuje Agnieszka Leśny (poszczególne działania – Track One: Igor Lisin z Pauliną Kocot, następnie Julią Banaszewską; Game it out – Aga Leśny z Karolem Trynklem).

Inne działania

W 2021 przeprowadziliśmy drobny remont domku na Jazdowie (odświeżenie pomieszczeń, drobne prace konserwacyjne, naprawa kominka).

II.2. DZIAŁALNOŚĆ STATUTOWA ODPLATNA

Akademia Pedagogiki Przygody

Jest to główny program fundacji w obszarze działalności statutowej odpłatnej. Ma on charakter popularyzująco-szkoleniowy, którego celem jest propagowanie i rozwijanie w Polsce metod i technik w ramach nurtów składających się na tzw. pedagogikę przygody. Program zainicjowano jeszcze przed 2012 rokiem (przed oficjalną rejestracją fundacji). Do głównych działań zaliczamy prowadzenie cyklicznych warsztatów wprowadzających w tematykę pedagogiki przygody (tzw. Adventus), certyfikowany kurs na instruktora i budowniczego niskich mobilnych parków linowych ERCA oraz warsztaty wynikające z aktualnego zapotrzebowania, zainteresowań lub pojawiających się trendów w ramach pedagogiki przygody. Zdarzają się, choć okazjonalnie, warsztaty na zamówienie dla konkretnych grup czy placówek.

Jednym z najważniejszych wydarzeń była pierwsza część międzynarodowego kursu trenerskiego trenerów outdoor „Outdoor as a tool” (relacja w załączniku).

W ramach programu podjęto następujące działania:

Kursy, szkolenia, warsztaty

Działanie	Miejsce	Liczba realizacji	Liczba uczestników
doroczna inspekcja sprzętu	Warszawa	1	9
Warsztaty pedagogiki przygody Adventus	Warszawa	2	18
Międzynarodowy kurs trenerski „Outdoors as a tool cz1”	Łotwa	1	28
Dziki przedszkole - warsztaty edukacji leśnej	Warszawa	1	11
Wprowadzenie do pedagogiki przygody dla kadry Szkoły Liderów	Warszawa	1	13
Szkolenie z pracy metodą badawczą	Warszawa	1	14
Wewnętrzne szkolenie gier i zabaw z gumizelą	Warszawa	1	7
Warsztaty o Skali Współpracy	Warszawa	1	16
Międzynarodowy kurs wprowadzający do metodyki outdoor education „TrackOne”	Gruzja	1	25
Warsztaty o różnicy pomiędzy metodą harcerską a outdoor education	Warszawa	1	11

Działania online

Działanie	Miejsce	Liczba realizacji	Liczba uczestników
Webinar Experiential education a edukacja ekologiczna	online	1	5

Inne

Działanie	Miejsce	Liczba realizacji	Liczba uczestników
Gra integracyjna dla słuchaczy Szkoły Edukacji	Warszawa	1	50

Program koordynuje Agnieszka Leśny.

Warsztaty outdoor

Na ten program składają się działania szkoleniowe i edukacyjne, inspirowane oraz łączone z różnymi metodami pracy pedagogiki przygody, ze szczególnym uwzględnieniem niskiego parku linowego. W 2021 zorganizowaliśmy łącznie 5 działań (w tym jedno warsztaty trwające 5 dni), w których wzięło udział około 340 osób z różnych grup wiekowych. W porównaniu

z rokiem 2020, kiedy to przez pandemię nie udało się zorganizować żadnego warsztatu, w minionym roku odnotowaliśmy na tym polu duży sukces, bowiem udało nam się skutecznie reaktywować program warsztatów outdoorowych.

Program koordynują: członkinie Zarządu (głównie Wiktoria Jasińska i Aleksandra Szydlik).

Edukacja Przygodą

Działania w ramach tego programu nie były prowadzone.

Skala Współpracy

W 2021 roku Fundacja otrzymała grant od Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego działającego w Narodowym Instytucie Wolności w ramach Funduszu Inicjatyw Obywatelskich NOWEFIO na wzmocnienie potencjału III sektora. Jest to największy dotychczasowy projekt realizowany przez naszą fundację. Działania mają wymiar ogólnopolski, a sam projekt trwać będzie do końca 2023 roku. Celem projektu jest wzmocnienie organizacji obywatelskich w tworzeniu i doskonaleniu zasobów oraz rozwijania strategii działania poprzez wdrożenie do organizacji tzw. modelu "Skala współpracy" który stanowi gotową koncepcję wraz z narzędziami do diagnozowania i zmiany działań i kultury organizacji na "skali" od konfliktu do synergicznej współpracy. Działania w projekcie koncentrują się w szczególności na wsparciu systemowego rozwiązania problemów związanych z kapitałem ludzkim w organizacjach: braku osób gotowych bezinteresownie angażować się w działania organizacji; trudnościami w utrzymaniu dobrego personelu, wolontariuszy; wypaleniu liderów i liderki organizacji. Dla naszej organizacji to ogromna szansa na usprawnienia działań wolontariackich, budowania zaangażowania, rozwoju organizacji oraz nawiązania nowych kontaktów. Naszym dodatkowym celem jest także wykorzystanie dobrych praktyk i doświadczenia podczas realizacji ubiegłorocznego projektu "Wygrywaj Wolontariat".

Rok 2021 był dla nas początkiem projektu, nie miały miejsca wydarzenia otwarte o szerokim zasięgu. Została wybrana oraz zatrudniona koordynatorka projektu zatrudniona na pół etatu na umowę o pracę. Odbyło się szkolenie nowych trenerów, którzy będą zaangażowani we wdrażanie modelu, prowadzone przez twórców Skali Współpracy z Holandii. Rozpoczęliśmy tworzenie gry szkoleniowej, która będzie bardzo istotnym elementem w dalszych etapach projektu, odbyły się testy gry w wersji online oraz pudełkowej z różnymi grupami docelowymi. Bardzo ważnym, natomiast trudnym i długim procesem było tłumaczenie książki "Skala Współpracy", która jest także merytorycznym podkładem do działań w naszym projekcie. Książka będzie przekazywana organizacjom, które będą brały udział w projekcie, jako wsparcie do wdrażania modelu. Podczas jednego z projektów międzynarodowych, w których braliśmy udział, jedna z naszych wolontariuszek prowadziła warsztat Skali Współpracy dla osób z innych organizacji pozarządowych z Gruzji, Ukrainy, Armenii oraz Rumunii. Rozpoczęliśmy także prace przygotowawcze nad badawczą częścią

naszego projektu oraz wszystkich elementów potrzebnych do ewaluacji. Budżet projektu pozwolił nam także na rozbudowanie naszego zaplecza - w naszych zasobach pojawił się laptop oraz specjalistyczna kamera z mikrofonem do prowadzenia webinarów.

Skala Współpracy NGO to projekt, w który wkładamy wiele serca, który z pewnością pozwoli nam rozwinąć naszą organizację wewnątrz, ale także wspomże sieciowanie nas z innymi organizacjami w całej Polsce. Niezwykle ważne jest, że możemy wykorzystać doświadczenie zdobyte podczas prowadzenia projektu Wygrywaj Wolontariat, dzięki czemu projekt pójdzie nam dużo łatwiej.

Projekt koordynuje: Wiktoria Jasińska

II.3 DZIAŁALNOŚĆ GOSPODARCZA

Zgodnie z zapisami w Statucie fundacji, prowadzimy działalność gospodarczą, której celem jest pozyskanie środków na działalność statutową. W ramach działalności prowadzimy sklep internetowy, którego ważnym zadaniem jest również dostarczenie na rynek polski książek i pomocy dydaktycznych używanych w pedagogice przygody, prowadzimy także stanowiska na imprezach komercyjnych dla dzieci, organizujemy urodziny „przygodowe”. W związku z pandemią zanotowaliśmy zmniejszenie zainteresowania naszymi produktami, obroty działalności gospodarczej spadły o około 60% w 2020 roku, w 2021 roku powoli odczuliśmy wzrost sprzedaży - nasze obroty wzrosły o 44% względem roku 2020, jednak wciąż nie powróciliśmy do stanu sprzed pandemii. Wzrost był możliwy dzięki podniesieniu cen wielu produktów. Poszukujemy też różnych sposobów promocji oraz nowych produktów, które pozwolą nam usprawnić działanie. Zrobiliśmy też duży krok w kwestii wewnętrznych procesów - stałych dostawców materiałów, podwykonawców, którzy uczestniczą w procesie produkcyjnym, obsługę zamówień. Było to bardzo duże wyzwanie ze względu na trudność i znaczny wzrost cen surowców - drewna oraz papieru. Mimo zmniejszonego dochodu zachowaliśmy zatrudnienie w działalności gospodarczej na poziomie sprzed pandemii.

Działania koordynuje: Wiktoria Jasińska

II.4. INNE DZIAŁANIA

Zarząd fundacji

Zarząd działa zgodnie ze statutem. Spotkania Zarządu odbywały się średnio co dwa tygodnie.

Współpraca Rady i Zarządu Fundacji

W 2021 roku udało się powrócić do zwyczajowych wyjazdów Zarządu i Rady fundacji wraz z rodzinami. Wyjazdy składają się z aktywności turystycznych i obrad obu organów.

Wyprawy są wyrazem podziękowania dla wszystkich, którzy podjęli się kierowania i wspierania naszej organizacji oraz „drugich połówek” i dzieciaków, za to, że czasem dzielą się czasem mamy czy taty. Ważnym jest też dla nas pamiętanie, że jeśli naszą misją jest rozwój ludzi poprzez kontakt z naturą – nie możemy zaniedbywać własnego.

Poza wędrówką jest też zawsze czas na rozmowy o sprawozdaniach, ogólnej sytuacji fundacji. Rada radzi, a zarząd odpowiada na pytania i wspólnie zastanawiamy się nad kierunkami rozwoju organizacji.

Tegoroczny wyjazd zorganizowaliśmy w Beskidzie Wyspowym. Punktem kulminacyjnym było wspólne wyjście na Cergową (716 m n.p.m). Najmłodsza uczestniczka tej wyprawy miała 3 lata i weszła na górę na własnych nogach :)

W wyprawie wzięło udział 17 osób.

Wyjazd koordynował: Michał Wesółowski.

Biuro fundacji

Biuro fundacji odpowiada za działania nie wpisujące się do powyższych kategorii działań, które są pomocne dla organizacji: czuwanie nad skrzynką pocztową, odpisywanie na maile, przekazywanie ważnych informacji do koordynatorów, wysyłanie informacji do zespołu, uzupełnianie dokumentacji Pracowni, pomoc w tworzeniu dokumentów i listów, wyprawy z przesyłkami na pocztę, wsparcie techniczne dla koordynatorów, kontakty z urzędami i różnymi instytucjami – to tylko niektóre z zadań. Od września 2017 r. jest zatrudniona koordynatorka biura fundacji.

Strony www i Fanpage na Facebooku

Fundacja prowadzi, administruje i opłaca następujące strony internetowe: www.naukaprzygoda.edu.pl, www.edukacjaprzygoda.pl, www.wygrywajwolontariat.pl

Fundacja prowadzi i administruje następujące fanpage na Facebooku: Pracownia Nauki i Przygody, OsiemPrzezDwa i Edukacja Przygodą oraz profil na LinkedIn. Główny profil fundacji posiada 2680 fanów (wzrost o 600 w skali roku) a OsiemPrzezDwa 1920 (wzrost o 250 w skali roku). Fundacja ma również kanał na YouTube, który ma 37 stałych subskrybentów (wzrost o 6 w skali roku) , a najpopularniejszy film – promujący gumizelę, obejrzało 1880 osób. Fundacja ma również konto na Instagramie, które obserwuje 324 osób (wzrost o 125 w skali roku).

Załącznik nr 1 – Sprawozdanie OsiemPrzezDwa

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI W KOMUNALNYM LOKALU UŻYTKOWYM
W DZIELNICY ŚRÓDMIEŚCIE MIASTA STOŁECZNEGO WARSZAWY
od 1 stycznia 2021 do 31 grudnia 2021**

Najemca:

Nazwa najemcy (zgodnie z KRS): Fundacja Pracownia Nauki i Przygody oraz Okręg Mazowiecki Związku Harcerstwa Rzeczypospolitej oraz	Forma prawna (zgodnie z KRS): fundacja oraz stowarzyszenie
Siedziba najemcy (zgodnie z KRS): ul. Rymkiewicza 19a, 01-644 Warszawa oraz ul. Ursynowska 36/38, 02-605 Warszawa	
Adres do korespondencji: j. w.	Osoby, z którymi można się kontaktować w sprawie sprawozdania (telefon, faks, adres poczty elektronicznej): Agnieszka Leśny, 501 783 923 aga.lesny@naukaprzygoda.edu.pl
Strona internetowa najemcy: www.naukaprzygoda.edu.pl oraz www.mazowsze.zhr.pl	

Lokal wynajmowany przez najemcę na terenie Dzielnicy Śródmieście m.st. Warszawy:

Adres: ul. Jazdów 8/2, os. Jazdów, Warszawa

<p>Powierzchnia:</p> <p>74 m²</p>
<p>Kondygnacja:</p> <p>parter</p>
<p>Dodatkowe uwagi dotyczące lokalu (liczba pomieszczeń, dostępność dla osób niepełnosprawnych, inne informacje zdaniem najemcy istotne)</p> <p>3+WC+schowek techniczny, domek wolnostojący, brak dostępności dla osób poruszających się na wózku.</p>

Sprawozdanie z działalności:

<p>Dni i godziny działalności najemcy w lokalu:</p> <p>Działalność wg. kalendarza, średnio 5 razy w tygodniu.</p>
<p>Dni i godziny dostępności lokalu dla mieszkańców:</p> <p>Znacząca większość wydarzeń organizowanych w lokalu jest nieodpłatnie dostępna dla mieszkańców.</p>
<p>Czy w lokalu prowadzona jest odpłatna działalność statutowa (jaka? w jakiej części lokalu? w jakich dniach i godzinach?)</p> <p>W lokalu odbyło się kilka wydarzeń organizowanych przez FPNiP dostępnych odpłatnie. Była to działalność marginalna, zarówno ilościowo, jak i w kontekście kosztów utrzymania lokalu.</p>

Czy w lokalu prowadzona jest działalność gospodarcza (jaka? w jakiej części lokalu? w jakich dniach i godzinach?)

Nie.

Opis działalności najemcy w lokalu lub opis działalności związanej z najmem lokalu (prosimy o podanie konkretnych danych i o nieograniczanie się do podawania informacji zawartych w statucie lub w KRS albo w innym rejestrze):

Informacje ogólne

„OsiemPrzezDwa” to nazwa tzw. domku fińskiego mieszczącego się na warszawskim Osiedlu Jazdów, ul. Jazdów 8/2. Domkiem wspólnie opiekuje się Fundacja Pracownia Nauki i Przygody oraz Referat Wędrowników Okręgu Mazowieckiego Związku Harcerstwa Rzeczypospolitej.

Panująca pandemia mocno wpłynęła na działanie domku. Powstał dokument „**Zasady korzystania z przestrzeni OsiemPrzezDwa obowiązujące w związku z epidemią SARS-CoV-2 od 12 lipca 2020 do odwołania**”, który był na bieżąco aktualizowany względem zmieniającej się sytuacji, dotyczył m.in. środków bezpieczeństwa czy ograniczeń liczby osób przebywających na jego terenie. Zadbaliśmy także o przygotowanie środków dezynfekujących i innych materiałów ochrony osobistej, które mają pomóc zachować bezpieczeństwo osób korzystających z przestrzeni OsiemPrzezDwa. Brak wsparcia ze strony miasta i dzielnicy, poza czasowym umorzeniem części czynszu, był niezwykle trudny dla działań prowadzonych w domku i niezwykle obciążający. Ograniczone działania i duży wkład czasu, pracy i funduszy na utrzymywanie domku w 2021 roku bardzo wpłynęło na nasze przyszłe działania i wymusiło duże zmiany w działaniach fundacji.

Działania konserwatorsko-remontowe

Domek wymaga regularnych prac remontowo-konserwacyjnych. Są to najczęściej drobne naprawy, ale ich łączna liczba w opisywanym okresie to około 80 godzin pracy wykonywanej wspólnymi siłami gospodarzy i ich wolontariuszy. Odmalowano wszystkie pomieszczenia domku. Rozpoczęto docieplanie strychu oraz wykonano podparcie zapadającego się sufitu w jednej z sal.

Działania merytoryczne

Działania realizowane w Domku są prowadzone w ramach działalności Fundacji, harcerzy, a także we współpracy i udziale innych organizacji pozarządowych i grup nieformalnych.

1. Działania Pracowni Nauki i Przygody

1.1 Klub Młodego Odkrywcy (3 spotkań, 7,5 godzin) – naukowe spotkania dla dzieci Klub spotykał się raz w czerwcu, a następnie kontynuował zajęcia we wrześniu

i w październiku. Od stycznia do maja oraz od listopada do grudnia 2021 zajęcia zostały zawieszane. Spotkania były realizowane nieodpłatnie i prowadzone przez wolontariuszy fundacji. W każdym spotkaniu uczestniczyła grupa około 8 osób. Zajęcia były kontynuacją zajęć z roku 2019.

1.2 „Dziko Przygody” (24 spotkania, po 2 godziny)

Zajęcia dla dzieci w nurcie leśnych zajęć przedszkolnych na Jazdowie prowadzone przez dawną wolontariuszkę fundacji. Prowadzone od 16.03.-20.03.2021, od 27.04-22.06. Następnie po przerwie wakacyjnej zajęcia odbywały się od 5.10.-21.12.2021. Zajęcia były kontynuacją zajęć z roku 2021. Każdorazowo w zajęciach uczestniczyło około 20 dzieci.

1.3 Śpiewanki turystyczno-górskie (4 spotkania, po 5 godzin)

W kwietniu 2015 zainicjowaliśmy „Śpiewanki – wieczory piosenki turystycznej” wraz z oddziałem warszawskim Studenckiego Koła Przewodników Beskidzkich (SKPB). Wieczory wzbudziły bardzo duże zainteresowanie. Na czas pandemii projekt został zawieszony – odbyły się spotkania tylko w okresach zdejmowania restrykcji na tego typu wydarzenia. Projekt jest kontynuowany i cieszy się stałą popularnością. W opisywanym okresie zorganizowaliśmy 3 wieczorów „Śpiewanek”. W ciepłe miesiące organizowaliśmy wieczory w ogrodzie. Śpiewanki są wydarzeniem bezpłatnym, społecznym. Uczestnicy sami przynoszą poczęstunek, pomagają w dbaniu o domek i wspierają dobrowolnymi datkami zbiórkę publiczną na rzecz OsiemPrzezDwa. Jest to jedyna tego typu impreza w przestrzeni wolnej od alkoholu i papierosów, co uczestnicy często podkreślają. Wydarzenie ma swój profil w portalu społecznościowym Facebook, w którym uczestnicy zamieszczają podziękowania za wspólne śpiewanie. W wydarzeniu uczestniczy każdorazowo od 35 do 50 osób (w edycjach plenerowych, w ogrodzie).

1.4 Ferie z przygodą (akcja ciągła, 2 tygodnie)

Akcja fundacji w ramach pandemicznej „zimy w mieście”. Codziennie, przez okres ferii zimowych, zostawiane były na progu domku zabawy, zagadki i zadania, które w bezpieczny sposób, okoliczne dzieci z rodzinami mogły wykonywać w ramach wolnego czasu. Działanie było realizowane nieodpłatnie. Opis działania: <https://naukaprzygoda.edu.pl/ferie-z-przygoda/>

1.5 Mapa Życzeń dla Jazdowa (akcja ciągła, 2 tygodnie)

Akcja z zakresu animacji społeczno-kulturalnej dla mieszkańców Osiedla Jazdów. Działanie nieodpłatne. Opis projektu: <https://naukaprzygoda.edu.pl/podsumowanie-projektu-mapa-zyczen-na-jazdowie/>

1.6 Noc Muzeów (1 spotkanie, 5 godzin)

Działania z zakresu animacji społeczno-kulturalnej w ramach obchodów Nocy Muzeów na całym Osiedlu Jazdów. W atrakcjach wzięło udział około 70 osób. Działanie było realizowane nieodpłatnie.

1.7 Warsztaty pedagogiki przygody (7 dni warsztatowych, 8 godzin każdy)

Na terenie OsiemPrzezDwa odbyło się 5 warsztatów i pokazów z wykorzystaniem metod pedagogiki przygody, w których łącznie wzięło udział około 50 osób.

1.8 Erasmus Days (2 spotkania, 4 godziny)

Zorganizowano warsztaty plenerowe i w domku w ramach ogólnoeuropejskiego świętowania Dni Programu Erasmus+. W wydarzeniach uczestniczyło około 30 osób, były to wydarzenia nieodpłatne. Relacja: <https://naukaprzygoda.edu.pl/warsztaty-otwarte-pedagogika-przygody-a-metoda-harcerska-relacja/>

1.9 Spotkanie klubu gier planszowych Graramba (1 spotkanie, 4 godziny)

Ze względu na obostrzenia pandemiczne, klub gier planszowych spotkał się tylko raz. Wydarzenie o charakterze nieodpłatnym.

1.10 Spotkania fundacji (7 spotkań, około 3 godziny)

Wewnętrzne spotkania fundacji dotyczące m.in. omawiania bieżących działań fundacji, ustaleń organizacyjnych, prac bieżących w domku, podsumowań realizacji celów fundacji, ale także dyżury Gospodyni Domku, szkolenia dla wolontariuszy czy spotkania zarządu fundacji.

2. Działania harcerskie:

Wszystkie spotkania były realizowane nieodpłatnie:

SPOTKANIA JEDNOSTEK

2.1 Komisja Instruktorska Mazowieckiej Chorągwi Harcerzy - 6 spotkań, łącznie 10 godzin 45 minut - spotkanie komisji z kandydatami na instruktorów, rozmowy dotyczące postępów w realizacji wyznaczonych indywidualnie celów dla poszczególnych harcerzy

2.2 Komisja Instruktorska Mazowieckiej Chorągwi Harcerek, w tym spotkanie organizacyjne - 10 spotkań, łącznie 37 godzin, spotkania komisji z kandydatkami na instruktorki oraz opiekunkami stopni, rozmowy dotyczące postępów w realizacji wyznaczonych indywidualnie celów dla poszczególnych harcerek

2.3 Rada Mazowieckiej Chorągwi Harcerzy - 1 spotkanie, łącznie 2.5 godziny

2.4 Spotkania Wędroreferatu Harcerzy - 2 spotkania, łącznie 5 godzin

2.5 Spotkanie Referatu Harcerzy - 1 spotkanie, łącznie 5 godzin

2.6 Spotkanie Referatu Zuchowego - 2 spotkania, łącznie 5.5 godzin

2.7 Spotkanie Kapituły HR - 1 spotkanie 1.5 godziny

2.8 Zbiórki Zastępów Zastępowych i kadr drużyn ZHR - 2 spotkania, łącznie 6 godzin

- 2.9 Spotkania przedobozowe poobozowe z komendantami Harcerskiej Akcji Letniej** - 2 spotkania, łącznie 8.5 godzin
- 2.10 Spotkanie 12 MDW-ek Fulminata (kolędowanie)** - 1 spotkanie, 5.5 godzin łącznie
- 2.11 Rada Szczepu 413 WDHiz** - 1 spotkanie, łącznie 2 godziny
- 2.12 Rady Szczepu 23 WDHiz "Pomarańczarnia"** - 1 spotkanie, łącznie 2 godziny 45 minut
- 2.13 Rada Warszawskiego Hufca Harcerzy GROCHÓW-VENROSA** - 1 spotkanie, łącznie 3 godziny
- 2.14 Przekazanie gromady "Tajemniczej Polany"** - 4 godziny
- 2.15 Spotkania drużyny Grań takie jak: Rada Drużyny i Urodziny Drużyny** - 4 spotkania, 14 godzin
- 2.16 Spotkania szczepu 169, w tym Wigilia i Kapituła** - 3 spotkania, łącznie 11.5 godziny
- 2.17 Zbiórka drużyny 20 WDH "Ocieret"** - 1 spotkanie, łącznie 2.5 godziny
- 2.18 Zbiórka 8 Ursynowskiej Drużyny Harcerzy Knieja** - 1 spotkanie, 3 godziny
- 2.19 Zbiórka Zastępu Zastępowych i starszyny 62 Szczepu Harcerskiego "Gaudium"** 1 spotkanie, łącznie 7 godzin
- 2.20 Spotkania różnych drużyn ZHR, w tym Wigilia** - 3 spotkania, łącznie 9 godzin
- 2.21 Spotkanie integracyjne środowiska ZHR** - 1 spotkanie, łącznie 5 godzin
- 2.22 Spotkanie planszówkowe środowiska ZHR** - 1 spotkanie, łącznie 3.5 godziny
- 2.23 Urodziny harcerskie** - 1 spotkanie, łącznie 6 godzin
- 2.24 Spotkania bratnich organizacji harcerskich (innych niż ZHR)** - 5 spotkań, łącznie 15 godzin

KURSY, SZKOLENIA, WARSZTATY

- 2.25 Kurs Kierowników Wypoczynku** - 2 dni, łącznie 17 godzin
- 2.26 Kurs podharcemistrzowski KANDELA** - 5 spotkań, łącznie 15 godzin
- 2.27 Kurs Veronose** - 1 spotkanie, łącznie 12 godzin
- 2.28 Kurs Kadry Kształcącej 2 stopnia** - 2 spotkania, 15 godzin

- 2.29 Inny kurs harcerski - 1 spotkanie, łącznie 3 godziny
- 2.30 Warsztat z metodyki wędrowniczej Mazowieckiej Chorągwi Harcerzy - 1 spotkanie, 6 godzin
- 2.31 Warsztaty z rękodzieła ZHR w formie zbiórki harcerskiej - 4 godziny
- 2.32 Warsztaty z programowania dla harcerzy 8UDH Knieja - 1 spotkanie, 4 godziny
- 2.33 Spotkanie komendy kursu AGRICOLA - 1 spotkanie, łącznie 3 godziny
- 2.34 Rada Warsztatowa Szczepu 265 - 1 spotkania, łącznie 2.5 godziny
- 2.35 Spotkanie Kuźnicy Harcerskiej - 1 spotkanie, łącznie 4 godziny

3 3. Działania w partnerstwie z innymi organizacjami pozarządowymi i grupami nieformalnymi:

3.1 „Bandziarnia” (23 spotkań, w sumie 92 godziny) Kooperatywa przedszkolna o charakterze leśnego przedszkole odbywała się od stycznia do końca maja.

3.2 Spotkania Studenckiego Klubu Górskiego (SKG) (11 spotkań, w sumie 32 godzin) Spotkania Studenckiego Klubu Górskiego, który zorganizował w domku łącznie 11 spotkań. Spotkania były realizowane nieodpłatnie.

3.3 Zajęcia świetlicowe dla dzieci z pobliskiej szkoły (102 spotkania, w sumie ponad 400 godzin)

Zajęcia o charakterze kreatywnej świetlicy przeplatane podstawowymi elementami majsterki dla dzieci wieku od zerówki do klasy trzeciej. W zajęciach uczestniczą dzieci z pobliskiej szkoły podstawowej nr 12. Zajęcia odbywały się od 7.01. do 25.06.2021. Po przerwie wakacyjnej nastąpiła kontynuacja zajęć. Świetlica odbywała się od 8.11. do 17.12.21.

3.4 Kooperatywa edukacyjna „Ferajna” (20 spotkań, w sumie 131 godziny) Rodziny, które uczyły się w domku w ramach Edukacji Domowej.

3.5 Kooperatywa edukacyjna „Kopyta i Łapy” (25 spotkań, w sumie 170 godzin) Rodziny, które uczyły się w domku w ramach Edukacji Domowej.

3.6 Spotkanie animatorów kąpieli leśnych (1 spotkanie, 9 godzin) Jednorazowe spotkanie animatorów kąpieli leśnych i spacerów rozwojowych.

3.7 Spotkanie „Absolwentów Przedszkola „Raj na Skarpie” (2 spotkanie, 7,5 godzin) Jesienną porą odbyły się dwa spotkania dla ośmiolatków (absolwentów z

sąsiedniego przedszkola na Jazdowie „Raj na Skarpie”). Spotkanie o charakterze gier i zabaw na świeżym powietrzu na Osiedlu Jazdów.

3.8 Zajęcia Uniwersytetu Latającego (1 spotkanie, 4 godzin) Jednorazowe spotkanie grupy studentów w ramach Uniwersytetu Latającego. Spotkania było realizowane nieodpłatnie.

3.9 Warsztaty gry na mandolinie (1 spotkanie, 2 godzin) Jednorazowe spotkanie grupy studentów na warsztatach gry na mandolinie. Spotkanie było realizowane nieodpłatnie.

3.10 Śpiewanki Klubu Astronomicznego Almuqantar (1 spotkanie, 4 godzin) Jednorazowe spotkanie grupy pasjonatów kosmosu z Klubu Astronomicznego na śpiewankach turystycznych w ogródku domku 8/2. Spotkanie były realizowane nieodpłatnie.

3.11 Koncert zespołu „Stój Katarzyno” (1 spotkanie, 4 godziny) Koncert zespołu piosenki turystycznej, wydarzenie bezpłatne. W koncercie wzięło udział 30 osób. Spotkanie było realizowane nieodpłatnie.

Załącznik 2 - Relacja z kursu Game It Out

W dniach 31.07 – 09.08. 2021 miało miejsce wydarzenie, które w życiu jego uczestników odcisnęło na pewno trwałe ślady – kurs projektowania gier Game It Out finansowany ze środków programu Erasmus+. Wzięło w nim udział 25 pasjonatów gier z 5 krajów: Polski, Rumunii, Portugalii, Czech oraz Łotwy, którzy na nieco ponad tydzień zanurzyli się całkowicie w świat gier – gier rozrywkowych, edukacyjnych, planszowych, karcianych i innych. Przez ten świat prowadziło nas wspaniałe trenerskie trio: Agnieszka Leśny, Kuba Wiśniewski oraz Marcin Łączyński.

Już od pierwszego dnia naszego wspólnego pobytu w Kaczym Bagnie czuć było, że ten kurs będzie wyjątkowy. Pierwszy wspólny posiłek odbył się w atmosferze przyjaźni i otwartości. Wszyscy byliśmy ciekawi, kto jeszcze zjawi się na kursie, poznawaliśmy imiona i oswajaliśmy się z miejscem – niezwykle, kreatywną przestrzenią jakim jest ośrodek Kacze Bagno.

Program merytoryczny – po ustaleniu celów szkolenia, zasad oraz poznaniu naszych obaw i oczekiwań – zaczął się od bardzo istotnego kawałka teorii. Dowiedzieliśmy się, co to jest Cykl Kolba oraz jakie ma on zastosowanie w grach. Poznaliśmy taksonomię Blooma oraz porozmawialiśmy, w których obszarach edukacji gry sprawdzają się najlepiej. Po tym teoretycznym rozbiegu wpadliśmy prosto w wir tworzenia gier! Nasi trenerzy wrzucili nas bez zbędnego wprowadzenia w proces tworzenia gry na bazie wszystkim znanego Twistera. Naszym zadaniem było wymyślenie nowej gry. Wszystkim zespołom – ku naszemu zaskoczeniu – to się udało! Każdy z nas śmiało mógł powiedzieć, że zaprojektował grę, już pierwszego dnia kursu!

Drugiego dnia poszliśmy o krok dalej – po krótkim wykładzie na temat tego, czego może nauczyć gra, wzięliśmy udział w mini Game Jam. Naszym celem było... stworzenie gry od zera w czasie zaledwie 90 minut. Ponownie każdy uczestnik stał się projektantem gry. Dzięki temu doświadczeniu zaczęliśmy powoli myśleć, że stworzenie gry może być w naszym zasięgu. Zagraлиśmy również w fantastyczną grę o komunikacji pod tytułem CultuRallye – przekonaliśmy się, że gra może być zabawna, angażująca a przy tym – prawdziwie edukacyjna. Popołudnie zostało poświęcone wykładowi na temat podróży bohatera, poznaliśmy model Campbella oraz Władimira Proppa oraz stworzyliśmy autorskie historie oparte o ich założenia.

Trzeci dzień wypełniła – dzięki uprzejmości Pracowni Gier Szkoleniowych – gra szkoleniowa zatytułowana Autokorekta. Po tym, jak wcieliłiśmy się w producentów samochodów przechodzących przez szereg zmian organizacyjnych, przyjrzeliliśmy się, jakie elementy w grze sprawiają, że staje się ona doświadczeniem rozwojowym. Kuba Wiśniewski – autor gry – poprowadził dyskusję, której wynikiem była lista celów, jakie ma realizować gra, oraz narzędzi, którą mogą do tego prowadzić. Bez wątplenia był to jeden z najważniejszych punktów w programie w kontekście tworzenia gier edukacyjnych. Wieczorem na uczestników czekała niespodzianka przygotowana przez zespół z Polski. Dzięki rekwizytom i strojom z Kaczego Bagna zmieniliśmy się w przeróżnych bohaterów, którzy wyruszyli w swoją podróż po Kaczym Bagnie. Powstała galeria osobistości przeróżnej maści i kilka niepowtarzalnych podróży, które nie sposób opisać w tak krótkiej relacji.

Pierwszą połowę czwartego dnia przeznaczylismy na poznanie jak największej ilości różnych gier – Kacze Bagno zmieniło się na kilka godzin w klub gier planszowych. W procesie projektowania gier niezwykle bowiem ważne jest inspirowanie się tym, co już zostało wymyślone. Po południu przygotowywaliśmy się do Game Jam, który zbliżał się wielkimi krokami. Nasz Game Jam to 48-godzinny maraton kreatywności, podczas którego w pocie czoła miały powstać gry. W naszym przypadku miały to być gry edukacyjne, dodatkowo niezależne językowo. Podzieliliśmy się na zespoły kierując się naszymi zainteresowaniami. Chcieliśmy tworzyć gry o wykluczeniu społecznym, komunikacji, współpracy zespołowej, ciekawości, podróżach, asertywności, odwadze, ekologii... Tematy były tak różne i rozległe, a każdy z nich ważny, że nie było łatwo utworzyć zespoły. W końcu

jednak powstało 6 wspaniałych, międzynarodowych drużyn gotowych do stawienia czoła niezwykle wyzwaniami jakim jest stworzenie niezależnej językowo gry edukacyjnej w ciągu zaledwie dwóch dni. Trenerzy zachęcali nas do złapania nieco snu przed kolejnym dniem – i słusznie, bo życie towarzyskie oraz rozrywkowe poza godzinami warsztatowymi było bardzo bogate i wielu uczestników było już dość wyczerpanych. Kurs w ramach programu Erasmus plus to wszak nie tylko nabywanie wiedzy, ale też poznawanie innych ludzi, kultur oraz – co najważniejsze – budowanie międzynarodowych relacji, niekiedy bardzo trwałych! Tego dnia wieczorem przyjechali do nas również mentorzy: Małgorzata Mitura, Wojciech Rzadek oraz Michał Gołębiowski – eksperci związani zawodowo ze światem gier zaproszeni po to, aby służyć nam radą i fachową pomocą podczas Game Jam.

Na dzień 5 i 6 kursu zaplanowany był Game Jam – czas bardzo intensywnej, kreatywnej, czasami trudnej i frustrującej pracy nad tworzeniem gier. Jak w każdym kreatywnym procesie i tutaj mieliśmy swoje górki i dołki, momenty glorii, ale też chwile gorzkiej porażki, kiedy okazywało się, że jakiś pomysł kompletnie nie działał. Mentorzy pomagali nam krążąc między zespołami, konsultując nasze pomysły, ale też dzieląc się podczas porannych wykładów swoją bezcenną wiedzą. Niektóre drużyny pracowały nad swoimi prototypami do późnych godzin nocnych. Było warto, wysiłek wszystkich zaowocował powstaniem 6 gotowych, grywalnych, edukacyjnych gier!

Siódmy dzień to był nasz Wielki Dzień. Tego dnia po południu prezentowaliśmy nasze gry na publicznym wydarzeniu zorganizowanym dzięki wsparciu Biblioteki w Łławie pod przewodnictwem pani dyrektor Kingi Groszkowskiej. Mieszkańcy Łławy, którzy przyszli na zakupy do Galerii Jeziorak, mogli zagrać w nasze gry! Emocje sięgnęły zenitu! Świadomość, że gra, którą właśnie stworzyłeś, podoba się ludziom spoza branży i nawet chcą zagrać w nią więcej niż raz, daje ogromną, z niczym nieporównywalną satysfakcję! Tego dnia wieczorem zaplanowana była duża impreza, jednak okazało się, że nasze potrzeby były zupełnie inne – zamiast bawić się czy tańczyć większość uczestników rozmawiała i wymieniała się refleksjami z tego dnia. Wszyscy byliśmy usatysfakcjonowani, ale też zwyczajnie zmęczeni. Opadła adrenalina, która dawała nam energię w trakcie Game Jamu i przyszedł czas na zasłużony odpoczynek.

Ósmego dnia rano Marcin Łłczyński opowiedział nam o dalszych krokach – tzn. co możemy zrobić, jeśli chcemy, aby tworzenie gier stało się dla nas pomysłem na życie. Dowiedzieliśmy się wielu praktycznych wskazówek dotyczących tego, jak najlepiej zaprojektowaną przez siebie grę wydać. Popołudnie w całości zostało poświęcone na domknięcie tego intensywnego tygodnia. Przyjrzelśmy się swoim obawom, które trenerzy spisali na początku kursu, i nie mogliśmy uwierzyć, że były wśród nich zdania, że „obawiam się, że nie stworzę żadnej gry” albo „że nie jestem dość kreatywny”. Game It Out pokazało nam dobitnie, że jeśli tylko wystarczająco mocno czegoś pragniemy i mamy wsparcie mądrych ludzi, możemy osiągać cele, które z początku wydają się kompletnie niemożliwe. Rozmawialiśmy o emocjach, które w nas są i o dalszych planach. Atmosfera była momentami bardzo podniosła, pojawiły się łzy wzruszenia – nie mogliśmy uwierzyć, że to już ostatnie chwile wspólnej przygody z grami. Wieczorem zorganizowaliśmy ognisko i grilla. Impreza, pomimo naszego wyczerpania, trwała niemalże do rana, a niektórzy w ogóle nie zasnęli, chcąc wyciągnąć z tych ostatnich, wspólnych momentów najwięcej, jak to było tylko możliwe.

Dziewiąty dzień to był dzień pożegnań. Wszyscy wracali do swoich domów, bogatsi o niezwykle bogaty doświadczeń i wiedzę. Kto wie? Może spotkamy się na kolejnym takim kursie? Wszyscy uczestnicy tej edycji, podczas podsumowania ostatniego dnia, zadeklarowali chęć udziału w Game It Out 2. To dla nas – organizatorów – najlepszy dowód na to, że kurs się udał i powód do ogromnej radości i satysfakcji.

Załącznik 3 - Kurs trenerski Outdoors as a tool – oczami uczestnika

Niedawno zakończyła się pierwsza edycja kursu trenerskiego (TTT). Przeczytajcie relacje oczami Adama, jednego z uczestników.

„Pierwsza część kursu Train the Trainer – Outdoors as a Tool odbyła się w dniach 27.08-3.09.2021 r. na Łotwie. Druga zaś zaplanowana jest na połowę lutego przyszłego roku i dopiero obie razem tworzą całość szkolenia.

Dla mnie osobiście było to pierwsze spotkanie z Programem Erasmus+, co sprawiało, że leciałem do Łotwy z mieszanymi uczuciami – ciekawości i niepewności. Obok klasycznych rozważań przy okazji nowych projektów, tj. jakich ludzi tam poznam, jak dokładnie będzie wyglądało szkolenie i czy wyniosę coś wartościowego ze spędzonego czasu, kołatały się także bardziej trywialne – np. czy mój angielski będzie wystarczający, aby się swobodnie komunikować z pozostałymi uczestnikami i trenerami? Podróż do Rygi minęła mi zaskakująco szybko i przyjemnie, a odpowiedzi na powyższe pytania miały zacząć się niedługo pojawiać...

Po przylocie do stolicy Łotwy miałem jeszcze kilka godzin do ustalonej godziny spotkania z resztą kursantów, postanowiłem więc wykorzystać ten czas i pozwiedzać miasto. Ledwo chwilę pochodziłem, złapałem na szybko jakąś kawę, a już trzeba było zmierzać na punkt zbiórki – stwierdziłem, że pozwiedzam więcej w dniu powrotu do Polski.

Nie będę opisywał co, kiedy i jak przygotowali dla nas trenerzy dzień po dniu, ponieważ byłoby to wg mnie odbieranie niespodzianki i przyjemności dla przyszłych uczestników. Skupię się na subiektywnej ocenie i wrażeniach, jakie pozostawił we mnie ten czas, oraz elementach, które najbardziej zapadły mi w pamięć.

Przede wszystkim lekkim szokiem (ale bardzo pozytywnym!) była dla mnie rodzinna, otwarta i szczerą atmosfera, która bardzo (naprawdę bardzo) szybko pojawiła się między ludźmi. Sam nie lubię takich opisów i trąca mi zazwyczaj sztucznym słodzeniem i nadużywaniem tych określeń, ale piszę to z pełnym przekonaniem, że tym razem są trafione w punkt. Było to dla mnie naprawdę zaskakujące. Sam zazwyczaj bardzo szybko i łatwo nawiązuję kontakty z nowo poznanymi ludźmi, ale nie zdażyło mi się wcześniej zbudować tak wartościowych relacji w tak krótkim czasie. To w końcu tylko kilka dni spędzonych razem. Ale poprzez intensywność i charakter wspólnie doświadczonych zdarzeń oraz właściwe ukierunkowanie przez trenerów muszę przyznać, że po tygodniu naprawdę trudno było się rozstać. I wiem, że to właśnie ten element kursu, poznanie nowych, ciekawych ludzi z innych krajów, ale dzielących podobne wartości jest dla mnie największą wartością wyniesioną z tego szkolenia. Wartością, która sprawia, że byłoby warto nawet jeśli pozostałe elementy, np. jakość merytoryczna poszczególnych szkoleń, czy poziom organizacyjny były na niskim poziomie. A zdecydowanie nie były!

Pisząc o wartości merytorycznej TTT nie sposób nie zatrzymać się na chwilę na koncepcji Scale of Cooperation, która była swojego rodzaju rdzeniem teoretycznym, wokół którego poruszaliśmy się w trakcie całego tygodnia, wykorzystując ją do omawiania poszczególnych zadań, postaw i zmian występujących w grupach – zarówno tych, z którymi spotykamy się w trakcie naszej pracy z młodzieżą, jak i tych, które miały miejsce w naszej kursowej grupie. Nie jest to miejsce na szersze opisywanie i rozważania na temat SoC, napiszę jedynie, że zdecydowanie polecam zapoznanie się z tą metodą – po prostu warto.

Jedną z ciekawszych rzeczy, które zaobserwowałem podczas kursu było umiejętne przeplatanie teorii i praktyki; doświadczania i analizowania; bycia w roli uczestnika i trenera. Zwłaszcza znalezienie się w roli uczestnika, po latach pracy jako wolontariusz zajmujący się organizacją wydarzeń dla innych, pozwoliło mi nowo zrozumieć co uczestnik może czuć, czego się obawiać, a do czego czuć niechęć. Uważam to za bardzo ważny element TTT, który osobiście bardzo doceniam.

Jeśli chodzi o zajęcia praktyczne, to zdecydowanie nie można było narzekać na nudę. Mimo, że w swoim życiu miałem okazję spróbować wielu ekstremalnych aktywności i nie stanowiły one dla mnie nowości, to bardzo doceniam jak umiejętnie i ciekawie zostały zorganizowane. Praktycznie każdego dnia czekały na nas wyzwania, które wymagały od nas jako jednostek i od nas jako grupy wspięcia się (czasem dosłownie) na szczyt naszych możliwości. Co jednak ważne, o każdym takim wyzwaniu mogliśmy później porozmawiać i omówić jego cel, oraz możliwe modyfikacje, w zależności od naszych potrzeb jako trenerów.

Ostatnim elementem, o którym chciałbym wspomnieć jest sama ekipa trenerów – którzy tak samo jak uczestnicy pochodzą z różnych krajów, organizacji i posiadają różne doświadczenia, umiejętności i cechy. Ta różnorodność sprawiła, że mieliśmy okazję poznać rozmaite wachlarz podejść, metod, narzędzi, co stanowiło dla mnie dużą wartość i pozwoliło pod nieco innym kątem spojrzeć na mój własny styl pracy z grupą. Zaangażowanie, pasja, przyjacielskie podejście oraz chęć dzielenia się własną wiedzą i doświadczeniem stanowi według mnie klamrę, spinającą TTT w tak dobrą, wartościową i kompletną całość.

Podsumowując – choć tak naprawdę mam nadzieję, że to dopiero początek dłuższej przygody – kurs TTT to naprawdę kawał dobrego szkolenia, z którego ja wyciągnąłem więcej niż podejrzewałem, że to możliwe. Niezwykła okazja do poszerzenia horyzontów zarówno kompetencyjnych, jak i społecznych, co w mojej ocenie sprawia, że czegoś takiego powinien doświadczyć KAŻDY.

Relacja ukazuje się w ramach upowszechniania rezultatów i promocji projektu „Outdoors as a tool – train the trainers” finansowanego ze środków programu Erasmus+.”