



PORADNIK DLA SENIORÓW

Robimy projekt senioralny



Broszura informacyjna

POZnań*
metropolia



Poznań 2019



Broszura przygotowana przez zespół autorów:

Stowarzyszenie Centrum Rozwoju
Edukacji Obywatelskiej CREO
ul. Kochanowskiego 8A/2
60-845 Poznań
www.centrumcreo.pl



Broszura przygotowana na zlecenie:

Stowarzyszenie Metropolia Poznań
ul. Kościelna 37
60-537 Poznań
www.metropoliapoznan.pl
www.senior.metropoliapoznan.pl



6. Dlaczego warto przygotować i realizować projekt senioralny?

Motywów do zaangażowania się w przygotowanie lub realizację projektu senioralnego jest tyle... ile samych aktywnych obywatelsko seniorów 😊. Wyrażenie „realizować projekt” brzmi może trochę oficjalnie i górnolotnie, ale wbrew pozorom nie jest to tzw. „czarna magia” i można się tego po prostu nauczyć. A dlaczego w ogóle warto przygotowywać i realizować projekty kierowane do seniorów? Na tak postawione pytanie może być wiele odpowiedzi.

Może, Szanowny Czytelniku lub Czytelniczko, identyfikujesz się z którymś z poniższych przykładowych powodów?

mogę więcej
wywalczyć dla
siebie i innych
seniorów

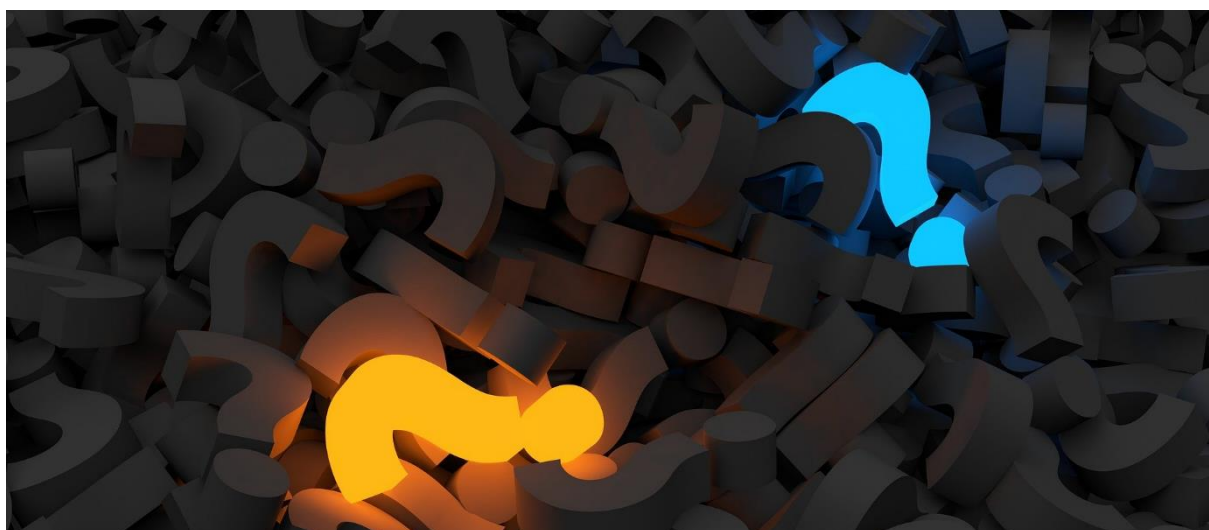
mogę
ciekawiej
spędzać czas
wolny

mogę pokazać
że senior może
być kreatywny
i zaradny

mogę
efektywniej
realizować
zamierzenia

mogę zrobić
coś w grupie
aktywnych
seniorów

mogę
nauczyć się
czegoś nowego
i przydatnego



2. Co to jest projekt?

„Projekt jest sekwencją powiązanych ze sobą działań, które przebiegają w pewnym określonym czasie oraz są ukierunkowane na osiągnięcie precyzyjnie zdefiniowanego celu.”

„Projekt jest zapisem pomysłu na rozwiązanie jakiegoś ważnego problemu.”

„Projekt jest zadaniową metodą pracy składającą się z faz: planowania, otwarcia, realizacji i zamknięcia.”

2. Przykładowe projekty senioralne

Sucha definicja może jednak nie mówić nam za wiele. Dlatego na wstępie warto zapoznać się z praktycznymi przykładami projektów.

Budżety obywatelskie

Jednym z ważnych źródeł finansowania projektów senioralnych są budżety obywatelskie uruchamiane corocznie przez samorządy. Pozwalają one na zgłaszanie propozycji przedsięwzięć społecznych przez samych obywateli. Następnie projekty są poddawane głosowaniu, a prawo głosu mają obywatele danego miasta lub gminy. Przedsięwzięcia z największą liczbą głosów kierowane są do realizacji w następnym roku budżetowym. Mogą to być także projekty ważne dla społeczności seniorów w danej miejscowości np. dodatkowe zajęcia sportowe/rehabilitacyjne, warsztaty, zagospodarowanie parku czy stworzenie siłowni zewnętrznej dla seniorów. Wszystko zależy od inwencji obywateli!

Ważne jednak by projekty były zgodne z **regulaminem**, czyli tzw. **zasadami** danej edycji budżetu obywatelskiego. Zasady odpowiadają na podstawowe pytania:

1. **KTO?** Kto może zgłosić projekt?
2. **NA CO?** Czego może dotyczyć zakres projektu?
3. **ZA ILE?** Jaka jest maksymalna wartość przedsięwzięcia?

4. **GDZIE?** Gdzie można lokalizować nasze pomysły?
5. **JAKIE POPARCIE?** Ile jest potrzebnych podpisów na liście poparcie?

A jak działa budżet obywatelski dla na rzecz seniorów w praktyce? Lokalnie, tu w naszej miejscowości, na osiedlu, w najbliższej okolicy. Otóż działa i to całkiem dobrze w wielu miejscach Metropolii Poznań. Oto przykłady.



Trener Osiedlowy i Trener Senioralny – darmowe zajęcia ruchowe dla mieszkańców Poznania to projekt realizowany w ramach Poznańskiego Budżetu Obywatelskiego (PBO). Projekt jest od kilku lat jest corocznie składany i wybierany przez mieszkańców na kolejny rok realizacji. Zawsze ma on w Poznaniu charakter ogólnomiejski.

W ramach projektu na terenie Poznania odbywał się cykl zajęć sportowych skierowanych głównie do dzieci, młodzieży, a w ostatnim czasie także do seniorów. Zajęcia odbywały się w większości w salach gimnastycznych i w innych krytych pomieszczeniach. Ideą zakresu „trener osiedlowy” jest organizacja bezpłatnych zajęć sportowo-rekreacyjnych, animacji czasu wolnego, dla młodych ludzi, które odbywają się w czasie wolnym od nauki, w oparciu o miejską bazę sportowo rekreacyjną (głównie przyszkolne boiska ze sztuczną nawierzchnią oraz boiska typu Orlik). Trenerzy osiedlowi organizują zajęcia, ale również osiedlowe turnieje, festyny i rozgrywki. Wybierają się z młodymi ludźmi na wycieczki rowerowe, spacer, nad miejskie kąpielisko czy np. do ZOO.

Oprócz podstawowej formy aktywności sportowej, dla dzieci i młodzieży organizowane są także wyjścia na kręgle, do parku trampolin, czy też do kina. Dla seniorów są zajęcia taneczne, zajęcia „zdrowy kręgosłup” czy też aqua-aerobic.

AKADEMIA E-SENIORA – kurs komputerowy



Celem głównym projektu realizowanego w ramach Budżetu Obywatelskiego Gminy Kórnik na 2018 rok była e-aktywizacja i zwiększenie powszechności korzystania z komputera, Internetu i nowoczesnych technologii w życiu codziennym przez osoby w wieku 50+.

Grupą docelową były osoby w wieku 50+ z terenu całej gminy, w tym z terenów wiejskich, co ułatwiła realizacja zajęć w szkolnych pracowniach komputerowych m.in. w Kamionkach, Radzewie, Robakowie i Szczodrzykowie. Projekt obejmował przeprowadzenie 10 lekcji z podstaw obsługi komputera, podstawowych programów i poruszania się w internecie dla osób w wieku 50+. Przewidziano grupy maksymalnie 15 osobowe.

Program warsztatów został dostosowany do potrzeb, umiejętności i zainteresowań uczestników. Podczas zajęć uczestnicy uszyli się obsługiwać sprzęt komputerowy, korzystać z edytora tekstu, arkuszy kalkulacyjnych, programów do obróbki zdjęć, tworzenia prezentacji multimedialnych itp. Dowiadywali się także jak bezpiecznie i sprawnie poruszać się po internecie - jak założyć konto e-mail i jak korzystać z poczty, portali społecznościowych, komunikatorów, zakupów on-line, jak wyszukiwać interesujące informacje itp.

Wartość projektu wyniosła 8500 zł.

PROJEKT REALIZOWANY
W RAMACH

LUBOŃSKI BUDŻET
OBYWATELSKI 2017

FUNgielski – język angielski dla mieszkańców Lubonia w każdym wieku (od Juniora po Seniora)

FUNGIELSKI

ZAJĘCIA SĄ
BEZPŁATNE!



FUNgielski to innowacyjny projekt zrealizowany w ramach Lubońskiego Budżetu Obywatelskiego 2017 dotyczący nauki angielskiego w formie zabawy dostosowanej do poszczególnych grup wiekowych: dzieci do 12 roku życia, dorosłych i młodzieży oraz seniorów. Wszyscy uczestnicy mieli okazję w praktyce i poprzez zabawę przełamać swoje bariery językowe. Zajęcia były bezpłatne. Ich celem było dotarcie z wiedzą do jak największej grupy mieszkańców Lubonia.

Zajęcia miały charakter warsztatowy oraz praktyczny. Naukę angielskiego można połączyć z czynnościami codziennymi, takimi jak gotowanie czy majsterkowanie. Połączenie nauki z zabawą to jeden z szandarowych celów. Dorośli mieli okazję sprawdzić swój poziom językowy podczas przeprowadzanych konwersacji z obcokrajowcami. Spotkania te odbywały się raz w miesiącu, w różnych miejscach w Luboniu, aby każdy mieszkaniiec miał szansę w nich uczestniczyć. Czas trwania jednego spotkania to półtorej godziny. Przygotowana została również specjalna oferta dla Seniorów. Opierała się ona na nauce podstawowych zwrotów oraz kładła największy nacisk na komunikatywność, tak aby uczestnicy po przebytych zajęciach potrafili oni poradzić sobie w najczęściej występujących sytuacjach. Wartość projektu: 9000 zł.

Programy pomocowe

Jeśli nasz pomysł na projekt z różnych względów nie możemy zrealizować w ramach budżetu obywatelskiego – możliwym źródłem pozyskiwania środków na realizację projektu są programy pomocowe np. Rządowy Programu na rzecz Aktywności Społecznej Osób Starszych na lata 2014-2020 (ASOS), którym zarządza Ministerstwo Rodziny, Pracy i Polityki Społecznej.



Projekt pt. „Czas na seniora w Metropolii Poznań i Aglomeracji Kalisko-Ostrowskiej” realizowany w 2019 roku ze środków Programu ASOS to przykład innowacyjnego projektu skierowanego do osób 60+. Głównym celem projektu było zwiększenie aktywności i partycypacji wśród seniorów zamieszkujących gminy Metropolii Poznań oraz Aglomeracji Kalisko-Ostrowskiej dzięki realizacji 43 warsztatów aktywizujących seniorów społecznie i obywatelsko wraz z działaniami wspierającymi.

Seniorzy mogli skorzystać z dwudniowych warsztatów aktywizujących, podczas których dowiadywali się o możliwościach zaangażowania w życie samorządu, poznawali swój potencjał i odkrywali możliwości zaangażowania wolontariackiego oraz przełamywali bariery komunikacyjne podczas profesjonalnych warsztatów z wykorzystaniem narzędzi multimedialnych. Wszystko po to by budować kapitał społeczny w środowisku osób starszych i pomagać społecznościom lokalnym lepiej czerpać z ogromnego doświadczenia życiowego seniorów. Podczas wydarzeń zorganizowane zostały „sesje mentoringowe” (których uczestnicy skorzystali ze wsparcia ekspertów) oraz „giełdy usług dla seniorów” (z możliwością pobrania ulotek, broszur i publikacji nt. oferty dla osób 60+). W ramach projektu opracowano także 4 poradniki dla seniorów i 6 raportów merytorycznych. W proj. aktywnie wzięło udział ponad 700 osób 60+ oraz kilkudziesięciu urzędników i przedstawicieli organizacji pozarządowych. Uruchomiono także stronę internetową z podsumowaniami warsztatów i materiałami dodatkowymi: www.senior.metropoliapoznan.pl.

2. Logika myślenia projektowego

Znamy już przykłady zaplanowanych i zrealizowanych projektów senioralnych. Teraz warto zapoznać się z wprowadzeniem do myślenia projektowego.

Zanim zaczniemy planowanie projektu musimy odpowiedzieć sobie na następujące pytania:

1. Jaki jest problem, który chcemy rozwiązać?
2. Jakie działania chcę przeprowadzić? Co muszę zakupić?
3. Do kogo będę kierować działania (bezpośrednio i pośrednio)?
4. Ile to będzie kosztowało?
5. Kto będzie realizował przedsięwzięcie?
6. Jakie zostaną osiągnięte cele i jakie będzie oddziaływanie przedsięwzięcia?
7. W jaki sposób mogę zachować trwałość rezultatów projektu?

PRZYKŁAD

Stowarzyszenie seniorów prowadzi Klub Seniora „Druga Młodość”. Na co dzień do biura Stowarzyszenia zgłasza się duża liczba osób pytających o możliwość uczestnictwa w zajęciach komputerowych. W ramach Klubu nie ma tej formy zajęć. Podobnie też na terenie całego miasta nie ma takiej bezpłatnej usługi szkoleniowej dla osób starszych. Dostępne raporty GUS dla powiatu i gminy potwierdzają, że seniorzy są zagrożeni wykluczeniem cyfrowym i stosunkowo nieduża liczba seniorów posiada kompetencje cyfrowe w życiu codziennym. W związku z tym członkowie Stowarzyszenia podjęli decyzję o napisaniu projektu zakładającego organizację cyklu zajęć nauki umiejętności obsługi komputera i poruszania się w internecie.



PROBLEM

Najważniejsze jest określenie problemu.

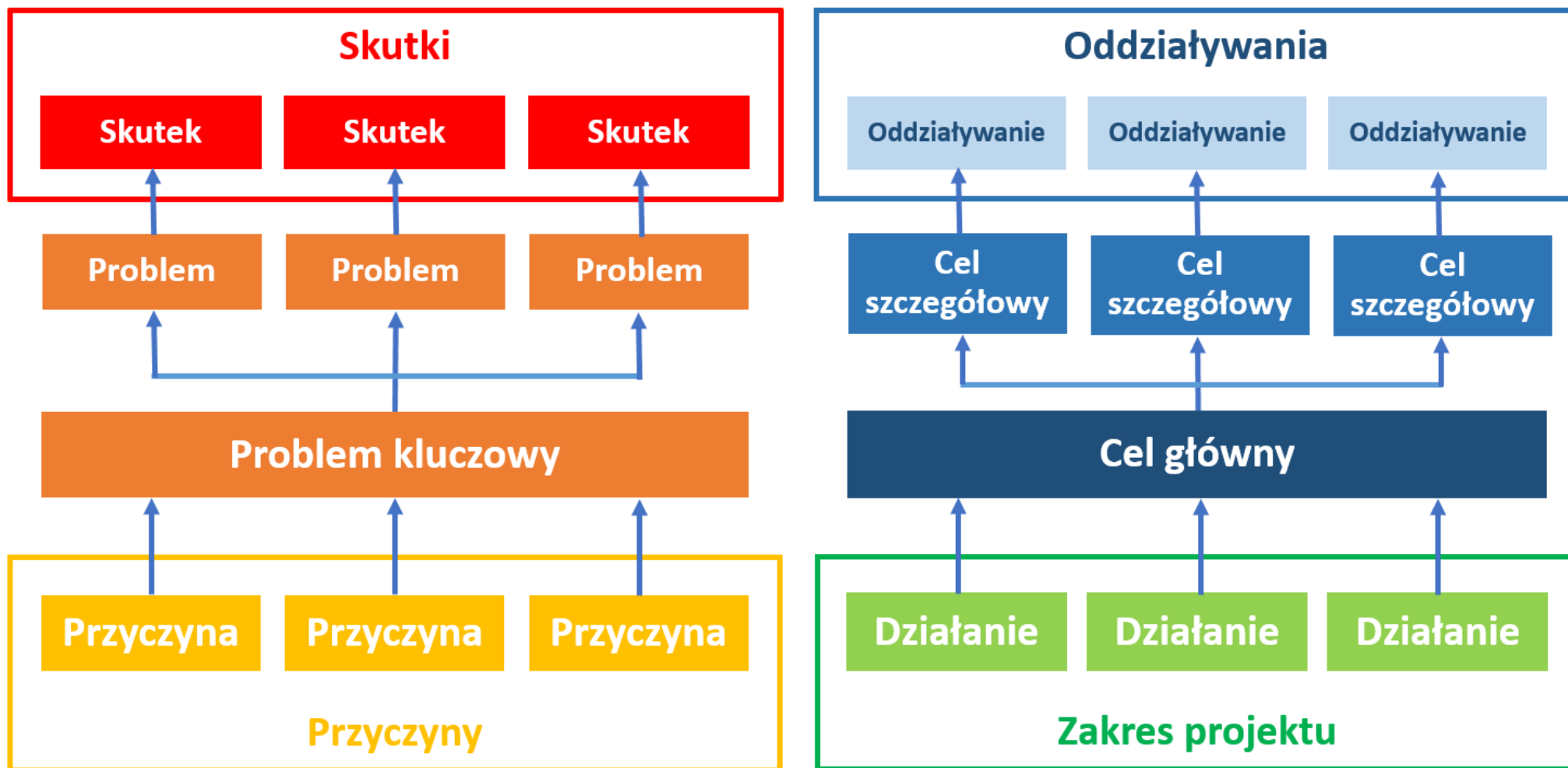
- Wszystko zaczyna się od marzeń 😊
- Jednak projekt zaczyna się od **problemu** – czyli jakiegoś deficytu, braku lub niekorzystnej sytuacji. Niekiedy problemem stanowi konkretna **potrzeba**, w tym przypadku grupy senioralnej.
- **Bez problemu nie ma projektu** – jest dobrze to projekt jako taki nie jest wcale potrzebny i sensowny.
- Dobrze zdefiniowany problem ułatwi nam dalszą pracę nad projektem.
- Jednak wbrew pozorom trafne określenie problemu nie jest wcale takie łatwe.
- Problem stanowi oś **logiki interwencji** – **logiki projektu**.

LOGIKA PROJEKTU

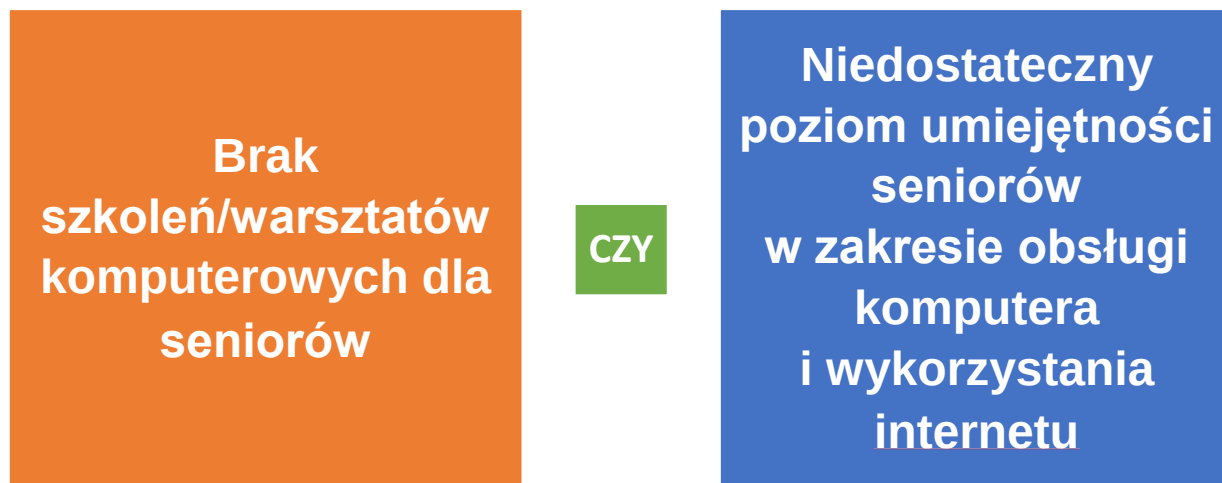
- ✓ Kluczowe dla zrozumienia czym jest projekt jest pojęcie **logiki projektu** (lub logiki interwencji).
- ✓ Logika projektu bazuje na bardzo istotnej w życiu choć powszechnie niedocenianej zasadzie ciągów **przyczynowo-skutkowych**.
- ✓ Chodzi po prostu o to, że każde zjawisko lub sytuacja ma jakąś przyczynę lub przyczyny (powód zaistnienia bez którego nie miałyby miejsca) oraz konkretne skutki (konsekwencje zaistnienia naszego zjawiska lub wydarzenia).
- ✓ Można rozpisać pomysł na zasadzie **matrycy logicznej projektu**.



MATRYCA LOGICZNA PROJEKTU: (1) zaczynamy od „problemu kluczowego”, (2) identyfikujemy jego „przyczyny”, (3) wskazujemy problemy szczegółowe oraz skutki problemów, (4) na podstawie „problemu kluczowego” formułujemy „cel główny” projektu (np. na zasadzie antytezy), (5) zastanawiamy się nad celami szczegółowymi oraz możliwym oddziaływaniem projektu na uczestników i otoczenia, (6) finalnie tworzymy ostateczny zakres rzeczowy projektu pamiętając, że działania muszą realizować wszystkie cele. **UWAGA:** Matryca pokazuje zależności w naszym projekcie: skutki-oddziaływania, problemy-cele, przyczyny problemów-zakres projektu (kluczowe jest by nasz projekt w swoim zakresie likwidował lub niwelował wszystkie przyczyny problemów).



Co jest PROBLEMEM GŁÓWNYM w naszym przykładzie?



- **Brak szkoleń/warsztatów nie jest problemem a jego przyczyną.**
- Problem musimy odnieść do **grupy docelowej** (odbiorców), czyli osób, które skorzystają z naszego projektu.
- Czy nasz projekt jest skierowany do wszystkich seniorów w gminie czy tylko do konkretnej grupy w Klubie Seniora (20 osób).
- **RADA: Stwórz listę odbiorców (bezpośrednich i pośrednich) i przyporządkuj im konkretne potrzeby związane z projektem.**

PRZYCZYNY PROBLEMU

- Zastanówmy się nad przyczynami naszego problemu głównego. Może ich być wiele i mogą dotyczyć różnych kwestii.
- Wśród innych przyczyn wymienimy m.in. szybki rozwój technologiczny, brak kompleksowego wsparcia edukacji cyfrowej seniorów na poziomie publicznym, brak pieniędzy itp.

SKUTKI PROBLEMU

- Określając skutki problemu pamiętamy, że zazwyczaj związane są z konkretnymi niedogodnościami, deficytami w codziennym życiu grupy docelowej, brakiem możliwości rozwoju potencjału.
- Skutkiem może być np. wykluczenie cyfrowe seniorów - brak dostępu do usług publicznych przez internet, wykluczenie informacyjne / edukacyjne / obywatelskie.

CELE I ODDZIAŁYWANIE PROJEKTU

- Antytezą kluczowego problemu jest cel główny.
- U nas **celem głównym** może być „**Zwiększenie umiejętności informatycznych w grupie 20 osób starszych z terenu gminy oraz wzrost ich poziomu aktywności w internecie do końca 2022 roku poprzez nabycie kompleksowych kompetencji komputerowych**”.
- Wszystkie cele powinny być zgodne z koncepcją **SMART**:
 - ✓ **skonkretyzowane** – jednoznaczne i specyficzne
 - ✓ **mieralne** – tak by można było liczbowo określić stopień realiz.
 - ✓ **osiągalne** – możliwe do realizacji
 - ✓ **istotne** – cel powinien być ważnym krokiem naprzód
 - ✓ **określone w czasie** – dokładnie określamy horyzont czasowy
- Osiągnięcie celów będzie wpływało też na konkretne **oddziaływanie**.
- **Oddziaływanie** to rezultaty długoterminowe – zauważalne po zakończeniu realizacji projektu. Od nich zależy trwałość projektu.

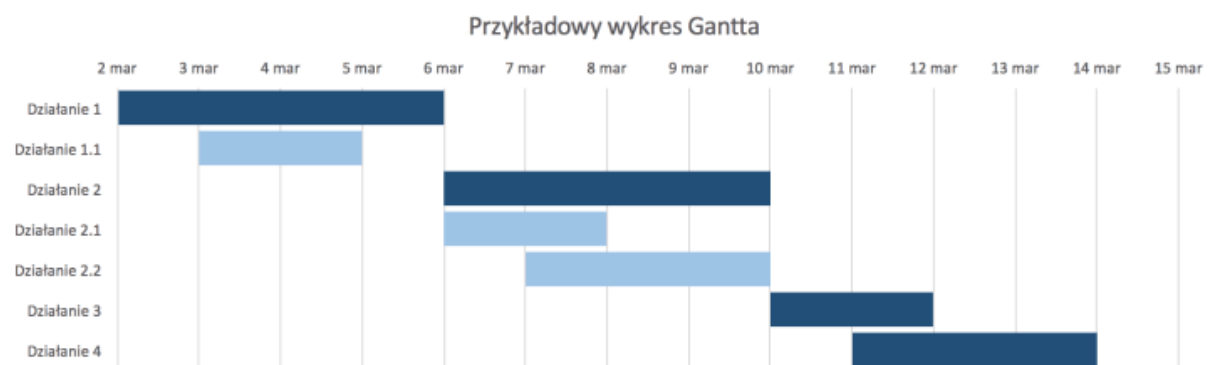
ZAKRES RZECZOWY PROJEKTU

- Realizacja konkretnie zdefiniowanego **celu głównego** i **celów szczegółowych** jest możliwa dzięki zaplanowaniu i zrealizowaniu jasno wskazanych **działań / zadań / zakupów**.
- Jest bezpośrednia korelacja między celami szczegółowymi, a programem warsztatów / modułami naszego szkolenia komputerowego.
- **Zakres rzeczowy projektu**, czyli nasze działania lub zakupy, muszą stanowić odpowiedź na **przyczyny problemów**.
- W naszym przypadku zakres dotyczy przygotowania cyklu warsztatów komputerowych dla grupy seniorów.
- Zakres odzwierciedli się zapewne w **tytule naszego projektu**.
- W projektach społecznych **najczęściej spotykane działania** to:
 - ✓ zajęcia np. rehabilitacyjne, sportowe, dotyczące hobby itp.
 - ✓ warsztaty, szkolenia, konferencje, spotkania
 - ✓ festyny, wydarzenia integracyjne, wydarzenia kulturalne
 - ✓ wyjazdy i działania w ramach wolontariatu
 - ✓ wizyty studyjne i wyjazdy integracyjne
 - ✓ inicjatywy międzypokoleniowe
 - ✓ kampanie medialne i kampanie społeczne, heppeningi

3. Kluczowe elementy każdego projektu

HARMONOGRAM

- Słownik PWN definiuje harmonogram jako „**opis kolejności i czasu trwania kolejnych etapów jakiegoś przedsięwzięcia**”.
- Przygotowując harmonogram powinniśmy pamiętać, że projekt ma **początek** (planowanie, przygotowanie, działania organizacyjne), **realizację właściwego zakresu projektu** (np. warsztaty, wyjazd, zakup) i **koniec** (np. rozliczenie dotacji, formalne oddanie do użytkowania inwestycji itp.).
- Tworząc harmonogram powinniśmy zadbać by obejmował on wszystkie działania zakładane w naszym przedsięwzięciu.
- Bardziej skomplikowane projekty wymagają opracowania **harmonogramu** opisującego poszczególne **etapy** przygotowania i realizacji projektu.
- Harmonogram taki bywa nazywany „**wykresem Gantta**”:



- **Kamienie milowe** - by ocenić w przyszłości czy Twój projekt przebiega zgodnie z harmonogramem wyznacz sobie punkty, których osiągnięcie będzie przybliżać Cię do realizacji celu np. wybór wykonawcy warsztatów.



BUDŻET

- Najprościej mówiąc budżet projektu to kwota pieniędzy, jaka będzie potrzebna do realizacji przedsięwzięcia.
- Nie można zapominać o **nietypowych kategoriach kosztów** np. ubezpieczenie, bilety wstępu itp.
- Jeśli masz problemy – możesz skorzystać z pomocy specjalistów choćby dla określenia cen rynkowych (kosztorysanci, firmy oferujące usługi itp.).
- Przygotuj się na możliwe zmniejszenie wsparcia przez donatora (przed realizacją projektu) oraz na możliwe zmiany w budżecie wynikające z urealnienia kosztów (podczas trwania projektu).
- **Podczas określania kosztów należy także pamiętać, że:**
 - ✓ budżet musi być w **100% spójny** z harmonogramem i zakresem rzeczowym;
 - ✓ budżet musi być poprawny matematycznie (warto stosować program z arkuszem kalkulacyjnym np. Excel);
 - ✓ trzeba uwzględnić **koszty administracyjne** – zgodnie z wymogami w danym konkursie.
 - ✓ **wkład własny** często pomaga w uzyskaniu dotacji (bywa jednak, że w ogóle nie jest wymagany);
 - ✓ wkład może być zazwyczaj także **rzeczowy** (wartość zaangażowanego sprzętu) i **osobowy** (praca wolontariuszy) – to bardzo ważne w sytuacji, gdy nie dysponujemy „żywą gotówką”;
 - ✓ sprawdź **czy wszystkie koszty są kwalifikowalne** (możliwe do uwzględnienia w projekcie) – upewnij się czy jest katalog kosztów kwalifikowalnych i niekwalifikowalnych.



ZAKRES PROJEKTU

- Zakres projektu obejmuje wszystkie działania w ramach projektu
- Jeśli organizujemy np. jednodniowy festyn projekt obejmie:
 - ✓ Działania podejmowane **przed dniem festynu** – organizacja cateringu, wynajem sceny, zgłoszenie wydarzenia masowego, zapewnienie ochrony, ubezpieczenie, zorganizowanie artystów, przygotowanie programu, promocja wydarzenia itp.
 - ✓ Aktywności niezbędne do realizacji **po zakończeniu festynu** i w dniach następnych – uprzątnięcie terenu, publikacja relacji z wydarzenia, podziękowanie dla sponsorów itp.
- Ważnym aspektem naszego projektu związanym z zakresem są produkty u rezultaty.
- **Produkty** – bezpośredni efekt naszego projektu, który uzyskujemy w trakcie jego trwania np.:
 - ✓ Liczba osób przeszkolonych w ramach projektu (osoby)
 - ✓ Liczba szkoleń / warsztatów (szt.)
 - ✓ Liczba pakietów edukacyjnych dla uczestników (komplety)
- **Rezultaty** – dotyczą efektów działań, które nastąpiły po zakończeniu i w wyniku realizowania projektu oraz które wpływają bezpośrednio na otoczenie społeczno-ekonomiczne.
 - ✓ Liczba osób o wyższych kompetencjach cyfrowych (osoby)
 - ✓ Liczba wejść na stronę informacyjną Klubu Seniora (osób / rok)



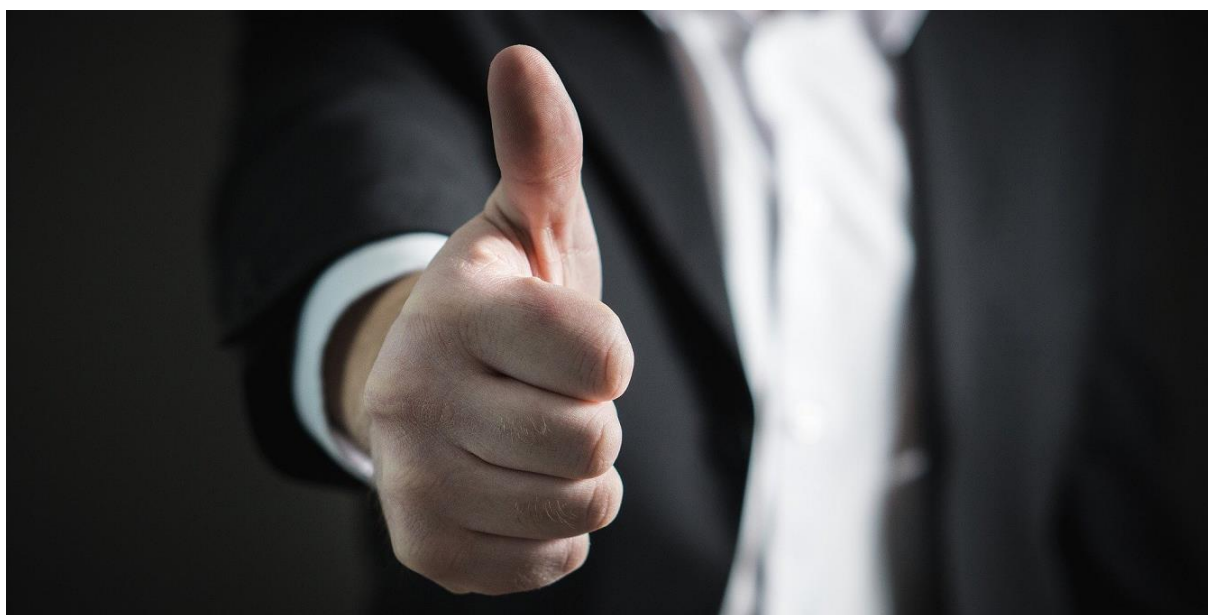
7. Co decyduje o sukcesie Twojego projektu?

Warto pamiętać o kilku zasadach, które mogą pomóc w uzyskaniu dofinansowania oraz w późniejszej efektywnej realizacji projektu senioralnego:

- 1. POTRZEBA** – zgodnie z przytoczoną wcześniej ideą logiki projektowej ważne byłoby zaczynać opisywanie naszego projektu od realnej potrzeby, czyli problemów i jego skutków (mimo że nierzadko najpierw nasuwa nam się często „nasz pomysł” czyli zakres przedsięwzięcia). Dzięki temu grantodawca zobaczy, że nasz projekt jest ulokowany w realnym problemie społecznym i ma swoje istotne znaczenie. By wzmocnić naszą argumentację nt. potrzeb warto przytoczyć wyniki ankiet, wywiadów lub powszechnie dostępnych raportów.
- 2. ZASADY / REGULAMIN** – każdy program grantowy lub nabór projektów społecznych ma swój dokument informujący o zasadach aplikacji. Warto dobrze przestudiować regulamin i upewnić się, że nasz pomysł się nadaje i ma szansę w rywalizacji z innymi. W regulaminie znajdziemy informacje kto może składać wniosek, na jaki zakres oraz w jakiej kwocie, gdzie można realizować projekt oraz jakie są możliwe kategorie kosztów. Analiza tego dokumentu odpowie nam także na pytanie jakie są kryteria oceny projektów, czyli zasady oceny naszego przedsięwzięcia przez ekspertów przyznających punkty (może to być np. ukierunkowanie projektu na realizację celów międzypokoleniowych, włączenie do przedsięwzięcia przedstawicieli innych organizacji pozarządowych itp.).
- 3. PROJEKT DLA LUDZI** – naszego projektu by nie było, gdyby nie konkretna grupa ludzi, w tym przypadku zapewne seniorów. Zawsze lepiej jednak, jeśli nasz projekt będzie obejmował możliwie szeroką grupę docelową. To może wzmocnić ocenę przedsięwzięcia w przypadku startu do konkursu grantowego lub w ramach budżetu obywatelskiego. Jeśli więc planujemy siłownię zewnętrzną dla seniorów zastanówmy się czy można w tym miejscu zlokalizować także infrastrukturę dla dzieci i młodzieży (np. plac zabaw).
- 4. LUDZIE DLA PROJEKTU** – w pojedynkę niewiele można zdziałać. Dlatego kluczem do sukcesu naszego projektu jest zebranie odpowiedniej grupy ludzi aktywnie zaangażowanych w jego realizację. Może to być grupa składająca się z kilku osób spotykających się w klubie seniora. Ważne

jednak by odpowiednio podzielić się zadaniami uwzględniając indywidualne umiejętności i predyspozycje. Jasny podział kompetencji pomoże w trakcie realizacji. Dobrze jeśli wyznaczymy także jedną osobę jako koordynatora.

- 5. EFEKT WOW!** – w języku młodzieży oznacza, coś nowego, wyróżnik naszego projektu. Warto byśmy się nad tym przez chwilę zastanowili, bo jest to często niedoceniany a ważny aspekt. Może to być nietypowy tytuł projektu nasuwający zaskakujące skojarzenia lub wykorzystujący nietypowe zbitki słowne (np. SENIORITKI). Wyróżnikiem może być także ciekawy zakres projektu, niepasujący do powszechnych stereotypów np. projekt angażujący seniorów w wolontariat w hospicjum dla dzieci („Seniorzy przytulają maluszki”) lub kurs nurkowy dla seniorów. Znow, wszystko zależy od naszej pomysłowości i ulokowania projektu w realnych potrzebach lokalnej społeczności.



4. Jaką rolę mogę pełnić w zespole projektowym?

Jest bardzo wiele możliwości zaangażowania w projekt senioralny. Naturalnie niektóre z możliwych „ról” zależą w dużej mierze od specyfiki konkretnego przedsięwzięcia. Jednak można wyróżnić kilka przykładowych zadań, jakie zazwyczaj pojawiają się w projektach społecznych:

1. Mogę zaangażować się w przygotowanie projektu

- ✓ Pierwsza zasada zarządzania mówi, że „co nie jest spisane nie jest wykonane”. Istotne jest więc spisanie naszego projektu np. stosując logikę myślenia projektowego i uwzględniając najważniejsze elementy projektu wcześniej wspomniane.
- ✓ Częścią przygotowania projektu może być przygotowanie i zebranie ankiet np. badających opinię seniorów z naszego klubu w zakresie możliwego zaangażowania w wolontariat.
- ✓ Podobno żyjemy w wieku informacji – można więc zobowiązać się by pójść do urzędu i dowiedzieć się jakie są możliwości wsparcia finansowego projektu np. ze środków tzw. „małych grantów”.

2. Mogę zaangażować się w realizację projektu

- ✓ Jeśli to projekt szkoleniowy możemy pomóc w organizacji warsztatów np. przygotować listę obecności, przygotować salę przed szkoleniem, pomóc w trakcie przerwy kawowej.
- ✓ Jeśli projekt zakłada wolontariat seniorów możemy zgłosić się jako wolontariusze np. do pomocy przy opiece nad dziećmi z trudnych domów lub przy organizacji wydarzenia kulturalnego.
- ✓ Jeśli to projekt składany do budżetu obywatelskiego możemy zaangażować się w promocję projektu w lokalnym środowisku, by uzyskać odpowiednią liczbę głosów. Ktoś opracuje plakat, ktoś inny go rozwiesi, a jeszcze ktoś może roznieść ulotki. Możliwości promocji jest bardzo wiele.
- ✓ Wreszcie możemy zaangażować się w pracę zespołu odpowiedzialnego za projekt: możemy zostać koordynatorem (czuwającym nad całością zadań), skarbnikiem (panującym nad wydatkami) lub osobą dbającą o odpowiednią frekwencję np. na warsztatach komputerowych dla seniorów.



Broszura przygotowana przez zespół autorów ze Stowarzyszenia CREO



Broszura przygotowana w ramach projektu
„Czas na seniora w Metropolii Poznań i Aglomeracji Kalisko-Ostrowskiej”



Projekt finansowany ze środków Programu na rzecz Aktywności Społecznej Osób Starszych na lata 2014 – 2020 oraz środków własnych Stowarzyszenia Metropolia Poznań i Stowarzyszenia Aglomeracja Kalisko-Ostrowska

ASOS 2014-2020

Rządowy Program na rzecz Aktywności Społecznej
Osób Starszych na lata 2014-2020

Ministerstwo Rodziny, Pracy i Polityki Społecznej

www.senior.metropoliapoznan.pl

www.sako-info.pl/sfera-spoeczno-gospodarcza/asos-czas-na-seniora/