

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu Narodowego Centrum Kultury: Dom Kultury+ Edycja 2023



# KOPALNIA INICJATYW

Raport z diagnozy

## Streszczenie

Ten dokument to raport z badań w programie Dom Kultury+. Warto wykorzystać go jako inspirację dla Inicjatyw Lokalnych, które zostaną sfinansowane w naborze na inicjatywy (termin naboru: 31 maja – 16 czerwca 2023 r.)

autor: Łukasz Dziuba (dziuba.poczta@gmail.com)

## SPIS TREŚCI

Wstęp .....	2
Rydułtowy .....	2
Diagnoza .....	4
Jak wykorzystać efekty diagnozy w swoim pomysle? .....	4
Warsztaty wydobywcze z młodzieżą .....	6
Młodzież .....	7
Spotkanie 1 – młodzież ze szkół podstawowych .....	7
Pomysły dla Inicjatyw Oddolnych dla młodzieży .....	7
Spotkanie 2 – młodzież ze szkół podstawowych .....	9
Pomysły dla Inicjatyw Oddolnych dla młodzieży .....	9
Spotkanie 3 – młodzież ze szkół podstawowych .....	12
Pomysły dla Inicjatyw Oddolnych dla młodzieży .....	12
Spotkanie 4 – młodzież ze szkół ponadpodstawowych .....	14
Pomysły dla Inicjatyw Oddolnych dla młodzieży .....	14
Spotkanie 5 – młodzież ze szkół ponadpodstawowych .....	16
Pomysły dla Inicjatyw Oddolnych dla młodzieży .....	16
Spotkanie 6 – młodzież ze szkół ponadpodstawowych .....	18
Pomysły dla Inicjatyw Oddolnych dla młodzieży .....	18
Młodzież – wątki wykraczające poza program Dom Kultury+ .....	20
Warsztaty wydobywcze z dorosłymi liderami.....	23
Liderzy – 28.04.2023 r. ....	24
Pomysły dla Kopalni Inicjatyw .....	25
Liderzy – 17.05.2023 r. ....	28
Pomysły dla Kopalni Inicjatyw .....	29
Rekomendacje do konkursu.....	32

## WSTĘP

Ten dokument jest efektem prac badawczych w projekcie „Kopalnia Inicjatyw”. Projekt ten jest realizowany przez Rydułtowskie Centrum Kultury „Feniks”, przy dofinansowaniu ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu Narodowego Centrum Kultury: Dom Kultury + Edycja 2023.

Celem programu jest inicjowanie działań służących wzmocnieniu zaangażowania ośrodków kultury w życie społeczności lokalnej, odkrywaniu i rozwijaniu potencjału i kapitału kulturowego jej członków oraz kulturotwórczych zasobów społeczności. Program jest podzielony na dwa etapy. Pierwszy etap skupiony jest na diagnozie, natomiast drugi na realizacji oddolnych inicjatyw mieszkańców. Oba etapy są ze sobą powiązane poprzez upublicznienie treści diagnozy, która ma wspierać osoby i grupy zainteresowane zgłoszeniem inicjatywy w drugim etapie.

Założeniem projektu „Kopalnia Inicjatyw” jest wzmocnienie zaangażowania mieszkańców Rydułtów w tworzenie i wspólną realizację działań kulturalnych wynikających z ich potrzeb, znalezienie potencjału kulturotwórczego w społeczności, a także zbliżenie się i poznanie potrzeb młodzieży z ostatnich klas szkół podstawowej, rydułtowskich szkół ponadpodstawowych oraz młodych kobiet – matek małych dzieci.

## RYDUŁTOWY

Rydułtowy to miasto w południowej części województwa śląskiego zamieszkane przez ponad 20000 mieszkańców (dane za 2020 r.). Miasto nie ma wyodrębnionych dzielnic, ale funkcjonuje w nim 9 osiedli: Bunczowiec, Kalwaria, Karol, Na Wzgórzu, Orłowiec, Pietrkowice, Radlik, Radoszowy oraz Skała. W bliskim sąsiedztwie Rydułtów znajdują się inne ośrodki miejskie – Wodzisław Śląski, Rybnik, .

W Rydułtowach jest sześć placówek przedszkolnych, cztery szkoły podstawowe i dwie szkoły ponadpodstawowe – liceum oraz technikum.

Ponadto w mieście funkcjonują instytucje kultury – Rydułtowskie Centrum Kultury „Feniks”, Miejska Biblioteka Publiczna Miasta Rydułtowy im. Henryka Mikołaja Góreckiego, Ognisko Pracy Pozaszkolnej oraz Państwowe Ognisko Plastyczne im. Ludwika Konarzewskiego Seniora.

RCK „Feniks” odbierany jest pozytywnie przez mieszkańców – zauważalna jest nowa energia, która przyszła wraz z nową dyrektor ośrodka kultury. Każda zmiana w lokalnych społecznościach potrzebuje czasu na zaaklimatyzowanie się i pewne decyzje wzbudzają opór mieszkańców, jednak oferta programowa RCK silnie wpisuje się w ideę programu Dom Kultury+, tj. stymuluje zaangażowanie się mieszkańców w sytuacje twórcze, kulturowe, mniejszy nacisk stawiając na kulturę biesiadną, dającą mniejsze pole do podmiotowego uczestnictwa w kulturze. Warto zwracać

uwagę na długofalowe benefity takich angażujących programów merytorycznych ośrodków kultury – tworzą one bardziej świadome społeczności lokalne, które chcą się angażować w życie swoich miejscowości i wspólnie działać dla ich dobra.

Tego typu podejście już teraz pozwala zidentyfikować skuteczne działania współpracy z liderami społecznymi i lokalnymi organizacjami trzeciego sektora oraz grupami nieformalnymi. To dobry początek by długofalowo programować współpracę ze społecznością lokalną na rzecz ciekawych inicjatyw w programie Dom Kultury+.

## DIAGNOZA

Działania badawcze trwały od marca do maja 2023 roku.

Działania diagnostyczne realizowane były z największą intensywnością w szkołach podstawowych. Wszystkie spotkania z młodzieżą z placówek oświatowych odbywały się w Rydułtowskim Centrum Kultury „Feniks” – dobra relacja z placówkami i oswojenie przestrzeni RCK wśród tej grupy wiekowej

Ponadto zrealizowane zostały spotkania otwarte dla liderów i liderki społeczności Rydułtów. Te spotkania również zrealizowane zostały w siedzibie RCK Feniks.

W trakcie procesu diagnostycznego wykorzystano następujące narzędzia badawcze:

1. Rozmowy z mieszkańcami przeprowadzone przez badacza.
2. Karta miejscowości – forma ankiety z pytaniami otwartymi.
3. Warsztat o wartościach w świecie młodych ludzi wraz z warsztatem projektowania inicjatyw oddolnych.
4. Warsztat wydobywczy dla dorosłych mieszkańców i liderów społeczności wraz z warsztatem projektowania inicjatyw oddolnych.

W powyższych spotkaniach informacji udzielali: mieszkańcy Rydułtów – ze szczególnym uwzględnieniem młodzieży z 6, 7 oraz 8 klas szkół podstawowych, a także rydułtowskich szkół ponadpodstawowych, liderzy związani z lokalnymi instytucjami kultury, przedstawiciele organizacji trzeciego sektora i liderów niezrzeszonych w NGO, nauczyciele i dyrektorzy placówek oświatowych i instytucji kultury.

## JAK WYKORZYSTAĆ EFEKTY DIAGNOZY W SWOIM POMYŚLE?

Chcesz, by Twój pomysł wpisywał się w DIAGNOZĘ? Przeczytaj kilka wskazówek jak to zrobić:

1. **Wczytaj się w to, o czym opowiadali uczestnicy warsztatów.** Jeśli Twój pomysł bezpośrednio lub pośrednio nawiązuje do wątków poruszanych w trakcie warsztatu – **opisz to**.
2. **Jeśli Twój pomysł łączy różne wątki / obszary** poruszane w trakcie warsztatów – **opisz to**. Umiejętność łączenia ze sobą różnych pomysłów i wykorzystywania różnorodnych zasobów to cenna kompetencja!
3. **Wczytaj się w rekomendacje**, które znajdują się na **stronie 32!** Jeśli Twój pomysł bezpośrednio lub pośrednio nawiązuje do rekomendacji – **opisz to**.
4. **ROZMAWIAJ! Z innymi mieszkańcami i z pracownikami Centrum Kultury.** Nie masz pomysłu jak to zrobić? Skontaktuj się z pracownikami RCK „Feniks” – tam dostaniesz konkretne wskazówki co i jak zrobić.
5. **MŁODZIEŻ** – uwaga uczestników badań skupia się właśnie na tej grupie – jeśli chcesz stworzyć coś dla młodzieży, to **wejdź z ich przedstawicielami w dialog – jak dorosły z dorosłym! Pozwól im stworzyć coś, co będzie dla nich angażujące** – oni najlepiej wiedzą czego potrzebują, czemu gotowi są poświęcić swój czas.
6. Jeśli masz pomysł, ale nie czujesz się na siłach, by realizować go sam – **zaproś kogoś do współpracy lub opowiedz o pomyśle pracownikom RCK „Feniks”**.
7. **Kwestie finansowe i harmonogram ZAWSZE konsultuj z pracownikami RCK „Feniks”!**

## WARSZTATY WYDOBYWCZE Z MŁODZIEŻĄ

Warsztaty wydobywcze dzielą się na dwa rodzaje: warsztaty dla młodzieży i warsztaty dla dorosłych.

Celem warsztatów dla młodzieży była identyfikacja świata wartości młodych ludzi oraz aktywności, które powodują, że odzyskują siły – regenerują się. Dziś grafik dobowy młodych ludzi nie odbiega specjalnie od grafików osób dorosłych – czas poświęcony szkole, obowiązkom związanym z edukacją oraz innymi obszarami swojego życia bardzo często angażuje przynajmniej tak samo mocno jak praca etatowa połączona z codziennymi obowiązkami u osób dorosłych. Chcąc tworzyć okazje do włączania młodych ludzi w świat centrum kultury warto rozmawiać z nimi o aktywnościach, które podejmują by się zregenerować, odpocząć. Pytania tego typu są pytaniami innymi niż np. te zadawane o czas wolny – kategoria „czasu wolnego” wśród nich, z powodów m.in. wymienionych powyżej, właściwie już nie istnieje.

Każde ze spotkań z młodzieżą przebiegało według tego samego schematu – po krótkim przedstawieniu idei programu Dom Kultury+ młodzież proszona była o podanie aktywności, których się podejmują, by się zregenerować, odpocząć – naładować swoje akumulatory po dniu, tygodniu, miesiącu pełnym obowiązków. Każdy pomysł był dobry! Kolejnym krokiem było podanie skojarzeń ze słowem „kultura” – ponownie – każde skojarzenie było dobre! Celem działania było zbudowanie powiązania pomiędzy „kulturą” a „regeneracją” – tak, by inicjatywy oddolne programowane z młodzieżą i dla młodzieży włączały szerokie „pole kultury” ze światem wartości i aktywności młodych ludzi. To też było celem ostatniego kroku pracy tej grupy – po podziale na mniejsze zespoły mieli za zadanie połączyć skojarzenia z kulturą, które stanowią katalog otwarty, z ich sposobami na regenerację, tworząc załączki Inicjatyw Lokalnych programowanych przez młodzież i dla młodzieży.

## MŁODZIEŻ

W ramach projektu „Kopalnia Inicjatyw” zrealizowany został cykl sześciu spotkań z młodzieżą 6, 7 oraz 8 klas po to, by zmapować świat ich wartości, zainteresowań, angażujących aktywności oraz ich potencjał kulturotwórczy. Poniżej znajduje się zestawienie wszystkich spotkań wraz z wnioskami i rekomendacjami.

**Poniższe podsumowanie to inspiracja dla Inicjatyw Oddolnych, które zostaną zgłoszone w naborze. Jeśli chcesz swój pomysł lub jego część dedykować rydułtowskiej młodzieży – nawiąż z nimi dialog, pozwól im współtworzyć takie działanie – rozmawiajcie jak dorośli z dorosłym.**

---

### SPOTKANIE 1 – MŁODZIEŻ ZE SZKÓŁ PODSTAWOWYCH

**Regeneracja, odpoczynek:** spanie; odpoczywanie; telefon (rozrywka, uczenie się); granie w gry komputerowe; muzyka; Netflix; wychodzenie na dwór; sport (koszykówka, piłka nożna, sztuki walki); wyjazdy do innych miast – Rybnik, Wodzisław Śląski itp.; Grafika 2d – tworzenie; e-sport; rysowanie.

**Skojarzenia z kulturą:** język; zwyczaje; historia; savoir vivre; reprezentowanie kraju; brak kultury; kino; święta; jedzenie; powaga.

**Powyższe wątki były punktem wyjścia do dyskusji, a następnie do pracy w grupach. Prace grupowe stworzyły załączki pomysłów dla Inicjatyw Oddolnych, które zostały opisane poniżej.**

---

### POMYSŁY DLA INICJATYW ODDOLNYCH DLA MŁODZIEŻY

#### **Pomysł 1. Plenerowe Rydułtowy**

Młodzi Rydułtowicy postawieni przed zadaniem stworzenia angażujących działań kulturalno-społecznych wyszli z propozycją zrealizowania dedykowanego cyklu wydarzeń plenerowych dziejących się w przestrzeni publicznej ich miejscowości. Punktem wyjścia dla tego działania było hasło „Święto wolne od szkoły!”, które w różnym formacie miałyby pozwalać młodzieży celebrować wolność od obowiązków szkolnych.

Młodzież zwróciła uwagę, że stosunkowo niewiele wie o historii swojego miasta, dlatego te aktywności plenerowe mogłyby być okazją do pogłębiania wiedzy w tym obszarze – warto angażować tutaj liderów, którzy z pasją potrafią przedstawić ciekawą stronę historii ich miasta.



## **Pomysł 2. Rozwój – (e)sportowy i twórczy!**

Młodzi ludzie często zwracali uwagę, że najbardziej angażujący jest dla nich sport – koszykówka, piłka nożna, sztuki walki, ale także sport w formie elektronicznej, tj. e-sport (np. Counter-Strike; Fortnite; League of Legends itp.). Drugą gałęzią inspiracji dla inicjatyw oddolnych mogą być aktywności twórcze, które cieszyły się zainteresowaniem młodzieży – wyróżnione zostały np. rysowanie, szkicowanie, tworzenie grafiki 2d na komputerze, gotowanie i poznawanie innych kultur przez ich kuchnię, czy tworzenie w Minecrafcie. Warto, by inicjatywy oddolne dedykowane młodym Rydułtowikom czerpały szczególnie z tego drugiego obszaru proponując ciekawe warsztaty i procesy twórcze angażujące ich uczestników daleko bardziej niż niż oferta kulturalna podawana w sposób bierny.

Należy pamiętać, że programowanie inicjatyw oddolnych powinno opierać się o aktywności kulturalno-społeczne, a włączanie do nich sportu powinno być zawsze działaniem okolicznościowym, towarzyszącym – nie angażującym środków finansowych! Warto działania sportowe łączyć z miejscami/punktami/szlakami historycznymi – te miejsca/punkty/szlaki mogą być wyznaczone w trakcie przygotowań lub realizacji pomysłów mieszkańców Rydułtów.

---

## SPOTKANIE 2 – MŁODZIEŻ ZE SZKÓŁ PODSTAWOWYCH

**Regeneracja, odpoczynek:** spanie; wyjazd z kolegami (rynek, orlik); odpoczynek; altanka w domu; RAFA; pokemony; Fortnite – stres; muzyka (zagraniczna); czas z przyjaciółmi; rysowanie; książki; film – w kinie; ukulele; spacer z psem.

**Skojarzenia z kulturą:** szacunek; dobre zachowanie; RCK; jedzenie (narodowe kultury, kuchnie narodowe); ubranie – strój; różnorodność – zależnie jakie państwo; wychowanie.

**Powyższe wątki były punktem wyjścia do dyskusji, a następnie do pracy w grupach. Prace grupowe stworzyły załączki pomysłów dla Inicjatyw Oddolnych, które zostały opisane poniżej.**

---

## POMYSŁY DLA INICJATYW ODDOLNYCH DLA MŁODZIEŻY

### **Pomysł 1. Szkoła jako Escape Room**

Pomysł młodzieży, który wydaje się łączyć ze wspomnianą wcześniej „inicjatywą” pod hasłem „Święto Wolne od Szkoły” – ale tutaj został nieco bardziej rozwinięty. Z jednej strony warto przyrzeć się perspektywie młodzieży funkcjonującej w szkole, gdzie rzeczywiście muszą oni pokonywać kolejne zadania by zrealizować cel, czyli z sukcesem „opuścić” szkołę – istotnie jest to swoistego rodzaju Escape Room. Z drugiej jednak strony młodzież podzieliła się wieloma refleksjami o swoich pasjach czy aktywnościach, które podejmują gdy nie są w swojej codzienności escape room’u.

W czasie poza szkołą młodzi Rydułtowicy tropią wirtualne zwierzaki – pokemony, a także w wolnym czasie rysują je różnymi technikami i tworzą ich autorskie, rydułtowskie odpowiedniki. Innymi działaniami twórczymi było zaprogramowanie pokazu mody i warsztatów tworzenia mody, stylizacji i makijażu, które były szczególnie intrygujące dla uczestniczek warsztatu. Tego typu działania, włączając kulturowy kontekst, mogą stanowić dobrą inspirację dla inicjatyw oddolnych. Ostatecznie – rysownia, szkicowanie czy wykorzystywanie innych technik malarskich nie muszą ograniczać się do Pokemonów, ale warto mieć na uwadze co przyciąga uwagę młodych Rydułtowików i starać się sprytnie przemycić aspekty ważne kulturowo, historycznie i tożsamościowo dla dorosłych mieszkańców, liderów lokalnych społeczności i – po prostu – szerszego kontekstu wydarzeń w inicjatywach oddolnych.

### **Pomysł 2. Festiwal kulinarny**

Fabryka czekolady – to hasło wywoławcze, które wyzwoliło kreatywność jednej z grup chcącej zaprogramować działania kulinarne, uznane przez nich jako

inspirujące. Warsztaty cukiernicze, warsztaty z tworzenia ozdób z czekolady, festiwal kulinarny przybliżający smaki z różnych kuchni świata, poznawanie innych kultur przez gotowanie, poznawanie kulinarnego savoir vivre, czy organizowanie zlotu food trucków – to tylko wybrane zagadnienia, które mogą stanowić inspirację dla inicjatyw oddolnych dedykowanych młodzieży.

W powyższym obszarze szczególnie ważne jest to, że proces warsztatowy pozwala stworzyć okazje do podmiotowego uczestnictwa młodzieży w aktywnościach kulturalnych, co jest szczególnie istotne z perspektywy programu Dom Kultury+. Zainteresowania kulinarnymi pojawiały się także przy okazji innych spotkań badawczych z młodzieżą.

### **Pomysł 3. Plenerowe Rydułtowy**

Plenerowe aktywności w Rydułtowach po raz kolejny pojawiły się na warsztacie badawczym – tutaj jednak omawiany był z nieco innej perspektywy. Dla Rydułtówików ważna jest przestrzeń publiczna i ważne jest dla nich „odczarowanie” swojej miejscowości – z postrzeganej jako mało interesującej (szczególnie na tle innych ośrodków miejskich jak Wodzisław Śląski czy Rybnik). Trudno wyobrazić sobie, by jakakolwiek inicjatywa oddolna mogła w łatwy sposób zmienić ten stereotyp – warto jednak tworzyć okazję i przestrzeń do tego, by tego typu inicjatywy podejmować, by długofalowo myśleć o konkurencyjności Rydułtów w tym obszarze.

Młodzież wskazywała, że problematyka przestrzeni publicznej jest dla nich ciekawa i warto zastanowić się nad warsztatem projektowania przestrzeni publicznej i budowania wspólnoty obywatelskiej wokół tej przestrzeni. Szczególnie, że Rydułtowy mają fantastyczne obiekty, które mogą być wizytówką miejscowości w regionie – jak np. staw Machnikowiec i jego tężnia solankowa, która praktycznie na każdym spotkaniu badawczym pojawiała się jako miejsce piękne, godne wyróżnienia. Gdyby taka inicjatywa projektowania przestrzeni publicznej mogła się pojawić należy szczególnie silnie zwracać uwagę na to, by jej efekty mogły zostać wdrożone – a nie zostały tylko jako niewdrożony projekt. Warto zadbać też o to, by po zakończeniu takiego pomysłu efekty takich prac projektowych mogły zostać wdrożone, a po wdrożeniu nie zostały szybko zanegowane/zniwelowane.

Działaniem upiększającym takie plenerowe aktywności może być festiwal kolorów – pozwalający na twórczą ekspresję, poznanie różnorodności kulturowej i został wskazany jako przykład, który byłby dla młodzieży angażujący. Innym przykładem działań zmieniających przestrzeń publiczną były warsztaty florystyczne/projektowania zieleni w przestrzeni publicznej.

Oprócz tego Plenerowe Rydułtowy mogłyby wzbogacić się o koncerty na otwartym powietrzu – właśnie w okolicy tężni, czy plenerowe kino przy trawniku przy RCK. Chcąc włączać powyższe działania w inicjatywy warto zastanowić się nad formułą,

która pozostawiłaby sprawczość młodzieży tak, by zwiększyć ich szanse na zaangażowanie się w tego typu działania – podobne aktywności były programowane przez RCK „Feniks” i nie cieszyły się dotychczas dużą frekwencją ze strony młodych Rydułtowików.

Ostatnim wątkiem wzbogacającym przestrzeń Rydułtów były wycieczki historyczne – wątek, który pojawiał się już na innych spotkaniach. Historia Rydułtów i osób znanych wywodzących się z tego miasta nie jest bliska młodym mieszkańcom i warto zastanowić się jak to zmienić – szczególnie w perspektywie długofalowej, bo młodzież z ostatnich klas szkół podstawowych najpewniej w najbliższej przyszłości kontynuować będzie swoją edukację w innych miejscowościach.

#### **Pomysł 4. Miejsca inspiracji**

Muzeum Prehistorii oraz Muzeum Artystyczne to dwa obiekty, które zaprojektowane zostały przez młodzież w trakcie warsztatu badawczego. Zgodnie z głosami młodych Rydułtowików to miejsca, które opowiadają ciekawe historie – o pochodzeniu i historii świata oraz o sztuce – i są z jednej strony dla mieszkańców, a z drugiej strony przyciągają do miasta osoby z zewnątrz.

Warto powyższą propozycję traktować jako inspirację, ale też ilustrację – ilustrację głodu ciekawości świata i chęci posiadania w swojej małej ojczyźnie obiektów, które przyciągają osoby z zewnątrz. Trudno jednoznacznie wykorzystać te informacje do programowania inicjatyw oddolnych – warto pamiętać jednak o tym, że w młodych Rydułtowikach jest pozytywna energia do zmiany swojego otoczenia, chęć poznawania świata i twórcza moc – warto je zagospodarować!

---

## SPOTKANIE 3 – MŁODZIEŻ ZE SZKÓŁ PODSTAWOWYCH

**Regeneracja, odpoczynek:** spanie; ćwiczenie (w domu, w pokoju); muzyka (Esceh; muzyka z Wielkiej Brytanii; hip-hop); czytanie; śpiewanie; rower; gry komputerowe; spacerowanie; sport; spacer z psem.

**Skojarzenia z kulturą:** coś czego nie ma u nas; kultura osobista; kultura w miejscu publicznym; osiedle Orłowiec – potrzebna kultura, również na Dworcu PKP czy w Tunelu w Parku; Zwyczaje i tradycje – malowanie jaj na Wielkanoc; historia; rozmowa, dialog; kultura w restauracji; miejsca publiczne (muzeum, kino, centrum handlowe)

**Powyższe wątki były punktem wyjścia do dyskusji, a następnie do pracy w grupach. Prace grupowe stworzyły załączki pomysłów dla Inicjatyw Oddolnych, które zostały opisane poniżej.**

---

## POMYSŁY DLA INICJATYW ODDOLNYCH DLA MŁODZIEŻY

### **Pomysł 1. Wspólne (i plenerowe) granie!**

Rozrywka elektroniczna, gry komputerowe, konsolowe i gry na telefonie silnie wybrzmiały w trakcie prac uczestników tego warsztatu – podobne głosy pojawiały się już wcześniej, ale raczej jako wzmianki, a nie dominująca narracja. Jest wśród młodzieży Rydułtów energia do rozrywki elektronicznej – zarówno e-sportowej (zawody i rywalizacja zespołowa i indywidualna), jak i tej nie bazującej na rywalizacji (salony gier, streamowanie na portalach typu Twitch.TV lub kik.com itp.). Co ciekawe – głosy młodzieży wskazywały, że dobrze by było, by ta rozrywka elektroniczna rozgrywała się w jakiś sposób w przestrzeni miasta – na rynku, tężni lub w innych ciekawych miejscach „na zewnątrz”.

Inny wymiar „grania” to granie muzyki i potrzeba plenerowej rozrywki organizowanej wokół dźwięków – w tym tych wybrzmiewających w plenerze, a najlepiej w okolicy tężni.

Po raz kolejny silnym akcentem łączącym te aktywności jest potrzeba działań outdoorowych, w przestrzeni publicznej miasta – młodzi ludzie zdają się chcieć, by działania oddolne silnie wkomponowały się w pejzaż ich miasta.

### **Pomysł 2. Rozwój – między twórczością a wiedzą**

Jednym z wątków, które mogą inspirować inicjatywy oddolne jest zarysowany przez młodzież obszar do rozwoju – zarówno twórczego, jak i wiedzewego. Młodzież chciałaby rozwijać swoje talenty śpiewacze, rysownicze, szkicowania czy też malarskie – najlepiej w plenerze w okolicy RCK „Feniks”, który może być odbierany jako przestrzeń inspirująca.

Powyższe aktywności łączą się z rozwojem również w nieco innym obszarze, tj. z pogłębianiem aktywności charytatywnej i wolontaryjnej. Młodzi Rydułtowicy wskazali, że działania sportowe, które silnie angażują ludzi w ich wieku, mogą być powiązane ze zbiórkami na ważne cele społeczne – np. zbiórka na schroniska dla zwierząt, domy dziecka czy też domy samotnej matki.

Ostatnim obszarem, który został zarysowany jako ciekawy i łączy się z rozwojem, były „korki w plenerze” – czyli zajęcia dodatkowe z przedmiotów szkolnych, które pomagałyby nadrabiać zaległości szkolne i działałyby się na świeżym powietrzu. Kolejny outdoorowy sygnał potwierdzający, że młodzi chcą działać w przestrzeni miasta!

### **Pomysł 3. ZLOTY!**

Młodzież stawia na wspólnotowość – rozwój kontaktów rówieśniczych wśród swoich najbliższych, ale też taką wspólnotowość, która pozwala szukać inspiracji. Taką inspiracją może być dla nich organizowanie zlotu/spotkania z Influencerem / Influencerami, ale też zlot miłośników samochodów i motoryzacji, czy spotkanie ze znanym aktorem. Młodzi Rydułtowicy chcą się rozwijać przez kontakt z silnymi liderami, którzy przybliżą im jak to jest mierzyć się z własnym rozwojem, jak budować swoją ścieżkę kariery, rozpoznawalność i sukces. Tego typu liderzy są również obecni w przestrzeni samego miasta – warto zainwestować w „swoich” i odkrywać tajemnice swoich sukcesów!

---

## SPOTKANIE 4 – MŁODZIEŻ ZE SZKÓŁ PONADPODSTAWOWYCH

**Regeneracja, odpoczynek:** pasje (rysowanie, książki, muzyka); spanie; spacer; siłownia; zakupy; granie; shorts'y (tik-tok, instagram, youtube); szachy; taniec towarzyski; symulatory; hokej; kawa; znajomi; wędkowanie; mecze piłki nożnej – kibicowanie!; judo.

**Skojarzenia z kulturą:** osobista; muzyka; pieśni ludowe; tradycje (Boże Narodzenie); savoir vivre; teatr; koncerty; sztuka; gry komputerowe; sport; literatura.

**Powyższe wątki były punktem wyjścia do dyskusji, a następnie do pracy w grupach. Prace grupowe stworzyły załączki pomysłów dla Inicjatyw Oddolnych, które zostały opisane poniżej.**

---

## POMYSŁY DLA INICJATYW ODDOLNYCH DLA MŁODZIEŻY

### **Pomysł 1. Turniej gier – elektronicznych i nie-elektronicznych**

Po raz kolejny w narracji młodych Rydułtowików pojawiła się rozrywka elektroniczna – tym razem wzbogacona została wątkami gier planszowych, czy szachów. Młodzież angażuje się w rywalizację opartą o elektroniczną i nie-elektroniczną rozgrywkę. To też nieodłączny element funkcjonowania młodych ludzi i warto, by inicjatywy oddolne skierowane do młodzieży w jakiś sposób nawiązywały do tych wartości. To też okazja do podnoszenia swoich kompetencji, intelektu i sprytu. Jako przykładowe, ciekawe formy takiej rozrywki wskazywano – Pokemon GO!; Minecraft; Counter Strike; czy też Szachy.

### **Pomysł 2. Plenerowe muzykowanie**

Inna grupa młodzieży i po raz kolejny pojawił się wątek outdoorowych działań muzycznych – koncerty plenerowe to okazja do spotkania się z kulturą, ale i możliwość wyjścia ze znajomymi.

Trzeba jednak też zauważyć fakt, że młodzież ze szkół ponadpodstawowych wskazywała, że swój czas wolny już teraz spędza na aktywnościach, w tym muzycznych i dyskotekowych, w sąsiadujących ośrodkach miejskich – trudno będzie w krótkiej perspektywie konkurować z wykształconymi już schematami działań. Jeśli jednak młodzi ludzie zechcą wyrazić zainteresowanie inicjatywami oddolnymi, to warto ich wspierać w tym działaniu – nawet, jeśli krótkofalowo nie zaowocuje to sfinansowanym pomysłem. Kluczowym tutaj wydaje się stworzenie ram do dialogu i współpracy, która może być zrębem narzędzia do współpracy z młodszymi Rydułtowikami, którzy za chwilę wejdą w etap edukacji ponadpodstawowej.

### **Pomysł 3. O lokalnym dziedzictwie**

Znajomość lokalnego dziedzictwa nie jest silną stroną młodych Rydułtowików – co przyznają oni otwarcie praktycznie na każdym spotkaniu badawczym. Jest to jednak też coś, co chcieliby w sobie rozwijać – pod warunkiem zetknięcia się z ciekawymi liderami i kreatywnymi sposobami opowiadania tych historii. Jednym z elementów takiego dziedzictwa jest kultura górnicza i dziedzictwo przemysłowe związane z KWK Rydułtowy – a historia lokalnego przemysłu sięga początków XIX wieku, czyli ma już ponad dwusetletnią tradycję.

Warto, by inicjatywy oddolne sięgały do tych historii – dokumentowały je, odkrywały na nowo, a przede wszystkim angażowały w ich opowiadanie i utrwalanie. Ostatecznie – Rydułtowy to przecież nie tylko miasto górnicze, a miasto, którego korzenie sięgają XIII wieku.



---

## SPOTKANIE 5 – MŁODZIEŻ ZE SZKÓŁ PONADPODSTAWOWYCH

**Regeneracja, odpoczynek:** spanie; spacer; książki; tworzenie biżuterii; muzyka; nauka języków; medytacja; książki; filmy; rolki; filcowanie; rysowanie; bieganie; strzelanie z łuku; kot; granie; shorts'y (tik-tok, instagram, youtube); granie na gitarze; malowanie; szycie; cosplaye; sprzątanie; UFC/MMA; artykuły historyczne; wielka historia – na małej nie da się zarobić; jazda konna; spacer.

**Skojarzenia z kulturą:** ubiór; słownictwo; zachowanie; wartości; sztuka; obyczaje; zamiłowanie do nauki; muzyka; taniec; jedzenie; zabytki.

**Powyższe wątki były punktem wyjścia do dyskusji, a następnie do pracy w grupach. Prace grupowe stworzyły załączki pomysłów dla Inicjatyw Oddolnych, które zostały opisane poniżej.**

---

## POMYSŁY DLA INICJATYW ODDOLNYCH DLA MŁODZIEŻY

### **Pomysł 1. Plenerowa kreatywność**

Raz kolejny działania outdoorowe – plenerowe, tym razem skupione wokół kreatywnego rozwoju, pielęgnowaniu pasji i talentów. Jako angażujące wymienione zostały m.in.: plenerowe malowanie; taniec towarzyski; filcowanie; pilates; jazda konna; tworzenie biżuterii; granie na gitarze; szycie – moda, ubiór, stylizacja; tworzenie cosplay'ów (strojów i wyglądu fikcyjnych postaci z gier lub animacji).

W tym obszarze wskazać można również te działania, które skierowane były na budowanie relacji ze zwierzętami domowymi – szkolenia dla psów, możliwość przyścia ze swoim zwierzakiem – osvajanie przestrzeni publicznej dla swoich pupili (miski z wodą, wybieg dla psów), czy też tworzenie miejsc publicznych ze zwierzętami domowymi, np. kocia kawiarnia.

Ostatni obszar to działania pozwalające na rozluźnienie, odprężenie się – np. poprzez medytacje czy jogę. To narzędzia z kultur wschodu i dobry punkt wyjścia dla tworzenia okazji do uczenia się o innych kulturach, co może stanowić oś dla inicjatyw oddolnych.

### **Pomysł 2. Plenerowe spotkania z muzyką**

Kolejna grupa silnie akcentująca potrzebę aktywności outdoorowych, plenerowych. Jako inspirację młodzi ludzie wymieniali bukowską Magiczną Plażę – klub nad wodą, który pozwala młodym ludziom spotkać się i pobawić przy muzyce. Silnym akcentem jest tutaj wspólne spędzanie czasu ale w rzeczywistości bardziej klubowej. Jako ciekawe akcenty muzyczne wskazano: Tabu; Sanami; Bedoes; Cypis; Mata; White 2115; Gibbs; Kuki; Eminem; Dawid Podsiadło; Sanah; Doda; Billie Eilish; Kendrick Lamar; Malik; Freeze Corleone.

### **Pomysł 3. ROZRYWKA**

Młodzież ze szkół ponadpodstawowych bardzo silnie komunikuje, że swój czas poza szkołą, czas poświęcony na regenerację, chce przeznaczyć na rozrywkę – w tym wspólne imprezowanie z rówieśnikami. Inicjatywy oddolne nie są co prawda przestrzenią do tworzenia klubów czy dyskotek, mogą być jednak próbą zainicjowania przestrzeni takiej, jaka marzy się inicjatorom i wpisuje się w ramy działań kulturalno-społecznych. Jeśli szansa na zmianę Rydułtów przez program Dom Kultury+ będzie atrakcyjną perspektywą dla młodych Rydułtowików, to warto stworzyć młodzieżową grupę inicjatywną, która pod opieką lidera pracowałaby, by odpowiedzieć na potrzeby tej grupy wiekowej – w tym potrzeby szeroko rozumianej „rozrywki”.

---

## SPOTKANIE 6 – MŁODZIEŻ ZE SZKÓŁ PONADPODSTAWOWYCH

**Regeneracja, odpoczynek:** spanie; imprezy; znajomi; spacer – w tym spacer z psem; rower; zloty samochodowe; książki; muzyka; seriale; granie na gitarze, pianinie, perkusji; siłownia; motor; głośna! Muzyka; dieta; masaż – wellness; muzyka klasyczna; taniec; szydełkowanie.

**Skojarzenia z kulturą:** słowo; szacunek; szczerość; orkiestra symfoniczna; rozmowa; widowisko; emocje; dojrzałość.

**Powyższe wątki były punktem wyjścia do dyskusji, a następnie do pracy w grupach. Prace grupowe stworzyły załączki pomysłów dla Inicjatyw Oddolnych, które zostały opisane poniżej.**

---

## POMYSŁY DLA INICJATYW ODDOLNYCH DLA MŁODZIEŻY

### **Pomysł 1. Sala do wspólnej integracji**

Integracja i przestrzeń dla spotkań to motyw przewodni działań pożądanym przez młodzież – tym razem w wersji stacjonarnej, która pozwala uchronić się przed niekorzystnymi warunkami pogodowymi. Jeśli zachowałaby się młodzieżowa grupa inicjatywna, która chciałaby współtworzyć taką przestrzeń – warto wesprzeć ją odpowiednim liderem, który pomógłby wykorzystać potencjał tego typu spotkań, na przykład dla stworzenia programu dla młodzieży w Rydułtowach w przestrzeni (niekoniecznie budynku) RCK „Feniks”. To wyzwanie z kategorii długofalowych i trudno oczekiwać, by inicjatywy oddolne w tak krótkim czasie były w stanie zareagować na taką diagnozę.

Innym wymiarem wspólnej integracji były propozycje zloty tematyczne – np. zlotu miłośników motoryzacji lub zlotu ratowników, harcerzy czy stróżów prawa – osób, którym bliskie jest dbanie o bezpieczeństwo lokalnej społeczności. Wzbogacając tego typu spotkania o historię lub ciekawe warsztaty inwestujące w budowę społeczeństwa obywatelskiego można stworzyć załączek ciekawych inicjatyw oddolnych. Każdorazowo trzeba zbalansować zakomunikowane potrzeby z realnymi możliwościami programu, którego celem jest inwestowanie w potencjały, a na drugim planie jest tworzenie hucznych wydarzeń.

### **Pomysł 2. Plenerowe muzyczne granie i biesiadowanie**

Z jednej strony pomysł inicjowany był przez „frakcję” Starbucksową, która życzyłaby sobie rozpoznawalnej kawiarni i przestrzeni do słuchania muzyki, wspólnego spędzania czasu i relaksu – najlepiej w okolicy tężni, tak by można było zasiąść na niej lub w jej okolicy z kawą i deserem.

Druga frakcja stawiała na biesiadę z disco-polo, przy którym „każdy się bawi” – otwarte wydarzenia plenerowe, które przy koncercie tworzą okazję do spotkania z rówieśnikami i pobawienia się przy niezobowiązującej muzyce.

Oba powyższe działania mają ograniczony potencjał w inicjatywach oddolnych, aczkolwiek warto zwrócić uwagę na powtarzające się pragnienie wydarzeń w plenerze i działań wspólnotowych – ich formuła powinna być dopasowana do programu Dom Kultury+.

#### **Pomysł 4. Społeczne Rydułtowy**

Rozbudowana inicjatywa włączająca obywatelską odpowiedzialność do funkcjonowania Rydułtów – począwszy od ogrodów społecznych, przez dbanie o przestrzeń publiczną i jakość nasadzeń i zieleni w parkach, aż po wspólne uczenie się i wymianę wiedzy, i kompetencji w celu zmniejszania różnic w szkole.

Motywy przewodnim dla powyższych działań była kuchnia – w myśl idei „przez żołądek do serca” – kultywując lokalne tradycje, wypieki i kuchnie poprzez serie warsztatów zmierzać do odkrywania nowych smaków i kultur, budując na tym potencjale okazję do wydarzenia – „społecznych targów żywności”. Stworzone w warsztatach smakołyki każdorazowo byłyby okazją do spotkania i wspólnej pracy kreatywnej – tworzenia malarskich plenerów lub majsterkowania ze starych przedmiotów tworząc z nich odnowione meble do użytku publicznego.

#### **Pomysł 5. ROZRYWKA**

Postulat, który powielony został przez kolejną grupę młodzieży ze szkół ponadpodstawowych – swój czas poza szkołą, czas poświęcony na regenerację, chcą przeznaczyć na rozrywkę – w tym wspólne imprezowanie z rówieśnikami. Inicjatywy oddolne nie są co prawda przestrzenią do tworzenia klubów czy dyskotek, mogą być jednak próbą zainicjowania przestrzeni takiej, jaka marzy się inicjatorom i wpisuje się w ramy działań kulturalno-społecznych.

### **Infrastruktura**

Młodzi ludzie bardzo często zwracali uwagę na potrzebę stworzenia infrastruktury i obiektów, które uznają za inspirujące i rozwijające, a które zostały przez nich zaobserwowane w innych miejscowościach. Te wskazania to z jednej strony oznaka silnego lokalnego patriotyzmu, który powoduje, że chcą oni podobnych obiektów w swoich miejscowościach, a z drugiej strony wskazówka w którym kierunku młodzi ludzie zwracają swoje obserwacje – czym się inspirują, co jest dla nich ciekawe, angażujące. Warto mieć to na uwadze – niekoniecznie przy Kopalni Inicjatyw, a raczej patrząc na długofalowe budowanie relacji z tą grupą wiekową.

Najczęściej pojawiające się inwestycje infrastrukturalne przekazywane przez młodzież:

- Lokale gastronomiczne (i przestrzeń spędzania czasu): McDonald; Starbucks; KFC; lodziarnia; nowe restauracje (różne kuchnie, kultury i smaki);
- Obiekty sportowe, w tym m.in.: większe siłownie – w tym siłownie sieciowe; baseny i aquaparki; FlyParki (parki trampolin); kręgielnia; tor rolkowy; lodowisko całoroczne; parki zieleni – z labiryntem w środku;
- Obiekty usługowe: kocia kawiarnia; kluby na świeżym powietrzu i kluby taneczne; kawiarnie; cmentarz dla zwierząt – miejsce pamięci pupili; ogródki miejskie; lokalne warzywniaki; puby; zielone strefy relaksu; kąci korepetycji; empik; sklepy sportowe; sklepy militarne; zoo;
- Infrastruktura krytyczna: Szpital; lotnisko;
- bardziej rozbudowana komunikacja zbiorowa (autobusowa, pociągowa) z zielonymi przystankami; dobrze oznakowane ścieżki rowerowe; orientacja na Rybnik i Wodzisław Śląski;
- obiekty typu Galerie Handlowe – w których można spędzać czas przez wiele godzin w różnych sklepach.

### **Rozrywka elektroniczna**

Młodzi ludzie znaczącą część swojego czasu spędzają z urządzeniami elektronicznymi – smartfon, komputer, laptop, konsola, telewizor itp. Czas spędzany w ten sposób jest dla nich postrzegany zarówno jako inspirujący, regenerujący, ale też stresujący i problematyczny – wszystko w zależności od kontekstu, w którym spotykają się z rozrywką elektroniczną.

Jednym z elementów rozrywki elektronicznej, która pozwala się regenerować młodym ludziom to granie w gry – komputerowe, konsolowe, mobilne. Jako tytuły, które zyskały pozytywne oceny wskazane zostały m.in.:

Gry angażujące wielu graczy w tym samym czasie takie jak: Minecraft; Roblox; Fifa; League of Legends (nie zawsze pozytywnie); Counter Strike: Global Offensive; Fortnite; Grand Theft Auto V; Overwatch; Among Us; Apex Legends; Rocket League.

Gry angażujące pojedynczego gracza: Wiedźmin 3; Red Dead Redemption 2; Undertale; Slime Rancher, Euro Truck Simulator; MudRunner.

Niezależnie od powyższych pozytywnych sygnałów dotyczących rozrywki elektronicznej warto pamiętać o tym czynniku stresogennym – młodzi ludzie narażeni są na niebezpieczeństwa i treści, które trudno zobrazować sobie ludziom dorosłym, którzy nie mają takiego doświadczenia i świadomości potencjału tego typu rozrywki. Trudno też wymagać, by sytuacja wyglądała inaczej – to jeden z obszarów różnicy pokoleniowej, która zawsze obecna jest w rozwijających się społecznościach. Warto jednak rozważyć projektowanie w Kopalni Inicjatyw lub w programie merytorycznym RCK „Feniks” działań, które pomogą:

- 1) O tych różnicach międzypokoleniowych dyskutować;
- 2) Budować świadomość szans i zagrożeń płynących z rozrywki elektronicznej wśród wszystkich grup odbiorców;
- 3) Tworzyć przestrzeń dla obecności rozrywki elektronicznej rozumianej jako pozytywna w murach RCK „Feniks”.

### **Efekt Starbucksa**

Jedną z najczęściej pojawiających się sieciowych korporacji pożądaną przez młodych ludzi w swoim sąsiedztwie jest – zaraz obok McDonalda – Starbucks – sieć kawiarni wywodząca się ze Stanów Zjednoczonych.

Z jednej strony Starbucks funkcjonuje w świadomości młodych ludzi jako miejsce bezpieczne, znane, z dobrej jakością napojami – takie, po którym wiedzą czego mają się spodziewać. Jest to też przestrzeń do wspólnego przebywania i spędzania czasu. Ostatecznie – przestrzeń, która jest zaprojektowana zgodnie ze standardami wypracowywanymi przez lata pracy projektantów i badaczy.

I to badania prowadzone przez korporację planującą otwierać nowe kawiarnie mogą w pełniejszy sposób tłumaczyć jak można rozumieć „Efekt Starbucksa” i chęć posiadania takiego miejsca w swojej najbliższej okolicy.

Starbucks, działając w Stanach Zjednoczonych, przed otwarciem każdej nowej placówki dokonuje rozbudowanej analizy danych, włącznie z analizą tzw. Big Data, czyli ultraszerokiego zakresu danych (ekonomicznych, demograficznych, analizy zachowań itp.) przy wsparciu sztucznej inteligencji. Decyzję o otwarciu kolejnej placówki opiera o pozytywne prognozy i efekty takich analiz. Krótko mówiąc – nowy Starbucks pojawia się w miejscu, o którym zgromadzone dane świadczą, że istnieją duże szanse, iż obszar ten będzie bogaty w mieszkańców chcących zainwestować

swój czas i pieniądze w korzystanie z oferty korporacji, a ich styl życia będzie nieodłącznie łączył się z tego typu kawiarnią<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> <https://d3.harvard.edu/platform-digit/submission/starbucks-leveraging-big-data-and-artificial-intelligence-to-improve-experience-and-performance/> [dostęp 19.05.2023 r.]

Celem warsztatów dla dorosłych liderów było zidentyfikowanie potencjałów społecznych i zasobów kulturotwórczych w Rydułtowach oraz wzmocnienie zdolności lokalnych liderów do inicjowania oddolnych działań kulturalnych.

Każde ze spotkań przebiegało według podobnego schematu – przedstawienie idei programu Dom Kultury+, wydobycie zasobów i potencjałów miasta oraz nakreślenie kluczowych dla inicjatyw kulturalnych wątków, wokół których programowane mogą być pomysły. Poniżej znajduje się opis przebiegu poszczególnych spotkań wraz z rekomendacjami.

Efekt prac warsztatowych jest katalogiem otwartym – każdorazowo uczestnicy warsztatów indywidualnie podchodzili do sposobu swojej pracy i praca ta nie jest skończona. Jeśli ktoś chce opisać historie, miejsca lub aktywności, które nie pojawiły się w trakcie warsztatów – może to zrobić! Poniższy dokument podsumowuje jeden z etapów pracy mieszkańców Rydułtów, a praca ta powinna stanowić inspirację i punkt wyjścia dla dalszych działań.



W czasie spotkań uczestnicy byli pytani o swoje skojarzenia ze swoim miastem, a także proszeni o refleksję na temat miejsc w Rydułtowach – atrakcyjnych i takich, które wymagają więcej piękna oraz o wskazanie aktywności – takich, które już teraz postrzegane są pozytywnie i takie, których zdaniem badanych w miejscowości brakuje.

Ostatecznie uczestnicy dzieleni byli na grupy, w których opracowywali załączki inicjatyw oddolnych w oparciu o powyższe skojarzenia.

## Historia

<b>RYDUŁTOWY</b>	
Był BASEN → jest RCK!	Pozostałości po kopalni – szyb Leon i okolice (materialne i niematerialne dziedzictwo)
Kalwaria Pszowska	Ścieżka Powstań Śląskich – pomnik
Pomnik Dembczyka	Były obóz pracy na KWK Rydułtowy – tablica pamiątkowa / marsz śmierci – pomnik
Kościół św. Jerzy – Krzyże Pokutne	Cmentarz Żydowski na Barcioka
KWK Rydułtowy – Izba Pamięci (czynna)	Szpital – budynek zabytkowy
Skałka!	Budynek SP 4 – była biblioteka – ławeczka H. Góreckiego
Szarłota – najwyższa hałda w Europie (nie można legalnie na nią wejść)	Bohaterowie z Rydułtów – wspomnienia – Teatr na Byfyju
„Jo był ukradziony” – książka, spektakl	Tunel
Historia kin w Rydułtowach	Język śląski - gwara

## Miejsca

<b>Miejsca na +</b>	<b>Miejsca, które wymagają więcej piękna oraz których brakuje:</b>
RCK	Leon III – teren pokopalniany
Tężnia	Tył OSP Radoszowy
Rynek	Przeście na tunelu (Orłowiec – Mickiewicza
ROSA	Ulica Ofiar Terroru – zmiana nazwy?
RAFA	Kalwaria – Ignacy Dwór – granica Rydułtów/Pszów
Stadion	Strzelnica
ROKO	
Orliki	
Targ staroci – parking naprzeciwko urzędu	

Szarłota Lab – Centrum Obywatelskie	
Strefa gospodarcza + tereny zielone pod hałdą pszowską	
Zielona wyspa przy ul. Obywatelskiej	

**Powyższe wątki były punktem wyjścia do dyskusji, a następnie do pracy w grupach. Prace grupowe stworzyły załączki pomysłów dla Inicjatyw Oddolnych, które zostały opisane poniżej.**

---

## POMYSŁY DLA KOPALNI INICJATYW

### **Pomysł 1. Międzypokoleniowa biesiada / festiwal kultury ulicznej**

Pomysł pierwszej z grup oscylował wokół zorganizowania biesiady / festiwalu, która to impreza nie jest jednak najważniejszym elementem programu, a przyczynkiem do podjęcia tematu lokalnej tożsamości – dyskusji nad nią, nawiązania międzypokoleniowego dialogu i poszerzania swojej kreatywności poprzez różne dziedziny sztuki i aktywności.

Jako pożądane aktywności wymieniano m.in.:

- taniec międzypokoleniowy – hip-hop dla seniorów, a tańce klasyczne dla dzieci.
- Wspólne gotowanie i peklowanie /seniorzy z dziećmi/
- Spotkania z gwarą tradycyjną – seniorzy uczą dzieci, a dzieci slangu młodzieżowego seniorów
- Tradycyjne pieśni śląskie w nowych aranżacjach
- Festiwal kultury ulicznej wraz z warsztatami graficznymi (murale, hip-hop itp.)
- Wspólne spacerunki po Rydułtowach – również ze swoimi psimi przyjaciółmi.

Połączenie lokalnej tożsamości i kultury z nowoczesnym brzmieniem oraz formami ekspresji w postaci festiwalu kultury ulicznej to ciekawa inicjatywa, która mogłaby jako wydarzenie lub cykl wydarzeń rozlewać się po miejscach w przestrzeni publicznej Rydułtów. Ważne jest, by zachować w tego typu inicjatywie angażujący format proponowanych działań – by biesiada i spotkanie było pretekstem do rozwijania twórczości mieszkańców i czerpania z ich potencjałów, wzmacniania ich sprawczości.

### **Pomysł 2. Plenerowe Rydułtowy**

Kolejna grupa skupiła się na zaproponowaniu cyklu wydarzeń plenerowych, które poprzez fedrowanie „Kopalni Inicjatyw” mogły zaproponować mieszkańcom w przestrzeni Rydułtów. Jako miejsce takiej rewitalizacji wskazany został teren pokopalniany Szyb Leon III wraz z jego halami – to obszar, który mieszkańcom

kojarzy się z ogromnym dziedzictwem materialnym (budynki, szyb, infrastruktura wciąż obecna w pejzażu miasta) i niematerialnym (wspomnienia; wielka historia i historie zwykłych ludzi – pracowników kopalni; przemiana miasta i jego rozwój i perspektywy – gdy kopalnia już zupełnie przestanie funkcjonować).

Dziś teren Szybu Leon III stoi opustoszały i nie jest wykorzystywany przez mieszkańców, stąd pomysł właśnie na cykl wydarzeń plenerowych w tej przestrzeni. Wybrane propozycje (warto traktować je jako katalog otwarty, który można uzupełniać!) wspominały o:

- Gastronomii – zlocie food trucków lub innej formule zaspokajania potrzeb smakoszy;
- Pokazie mody – inspiracja strojem śląskim lub tradycją, wraz z warsztatami makijażu i/lub tworzenia stylizacji;
- Stand up! – humor na żywo;
- Zorganizowanie targów – przestrzeni dla przedsiębiorców;
- Paint ball lub inne zawody pozwalające na rywalizację między zespołami;
- Koncerty podsumowujące dni pełne aktywności;
- Dyskoteka – przestrzeń dla zabawy tanecznej sprofilowana pod konkretne grupy – odbiorców – część dla młodzieży, część dla seniorów.

Warto, by pomysły w „Kopalni Inicjatyw” inwestowały przede wszystkim w działania i aktywności związane z kulturą – wątki biznesowe mogą zostać zaprogramowane przez samych przedsiębiorców pokazując, że w inicjatywach oddolnych tkwi potencjał nie tylko w pielęgnowaniu społeczności lokalnych, ale też konkretny potencjał finansowy.

Warto zwrócić uwagę na fakt, że znacząca część aktywności pożądana jest przez mieszkańców w przestrzeni publicznej, poza siedzibą RCK „Feniks”.

### **Pomysł 3. Festiwal Kultura Życia i Śmierci**

Pomysł inspirowany świadomym podejściem do zdrowia i życia oraz przemianami społeczno-kulturowymi, które zaszły zdaniem uczestników warsztatu na przestrzeni ostatnich kilkudziesięciu lat. Postępujący rozwój medycyny zmienił podejście ludzi – przede wszystkim mieszkańców miast – do kultury życia i śmierci. Miastowe przekonanie o „nieśmiertelności” skłoniło grupę do stworzenia przestrzeni, która pozwoliłaby pokazać jak wyglądało życie „kiedyś i dziś”.

Oprócz stworzenia okazji do zebrania pamiątek, zrealizowania rozmów z rydułtowskimi seniorami, zarejestrowania ich perspektywy na przemiany miasta i ich osobiste historie, którymi chcieliby się podzielić, warto podnosić przy tej okazji świadomość mieszkańców – by promować działania prozdrowotne. Zwiększanie wiedzy i kompetencji o pierwszej pomocy, nieodpłatne prelekcje ze znakomitymi

lekarzami i chirurgami transplantologami, okazja do nieodpłatnych badań i zweryfikowania swojego stanu zdrowia czy też aktywność sportowa w formie biegu charytatywnego – to tylko wybrane propozycje, które pojawiły się w trakcie dyskusji.

Uzupełnieniem mógłby być pokaz kina plenerowego (np. film „Bogowie”) wraz z prelekcją i/lub wykładem właśnie dotyczącym zdrowia, rozwoju medycyny, czy tradycji i opowieści związanych ze śmiercią – która jeszcze 100 lat temu była naturalnym zjawiskiem obecnym w każdym gospodarstwie domowym.

Powyższy festiwal to też przestrzeń do zapoznania się ze sztuką, która inspiruje się motywem życia i śmierci – jako przykład takiej twórczości podana została głośna wystawa „Anatomia Ciała”. Warto rozpoznać inne dzieła i twórczość, która odwołuje się do tych wartości i uzupełniać tego typu wydarzenia festiwalowe, wspólnotowe właśnie o wartości związane ze sztuką, czy sztuką współczesną.

Podobnie jak w przypadku młodzieży – spora część aktywności pożądaných przez mieszkańców programowana jest w przestrzeni publicznej Rydułtów.

#### **Pomysł 4. Biuro podróży RCK**

Dyskusja grupowa doprowadziła do stworzenia propozycji biura podróży – czyli lokalnego cyklu podróżniczego, który przybliżałby zainteresowanym historię Rydułtów i okolic. Format wyjazdów przewiduje wsparcie pasjonatów, historyków – osób, które posiadają bogatą wiedzę o kontekstach historycznych Rydułtów i Śląska, i potrafią przedstawiać te historie w ciekawy sposób. Lokalna historia ma w Rydułtowach ogromny potencjał, który nie jest rozpoznawalny wśród mieszkańców, a szczególnie wśród osób młodszych – spotkania z młodzieżą potwierdziły, że ich znajomość miasta jest stosunkowo niewielka, ale jednocześnie jest to ciekawy temat, który o ile zostanie ciekawie przedstawiony, to wzbudzi ich zaangażowanie.

W przypadku tych aktywności ponownie – tak jak i wśród młodzieży – znacząca część aktywności inicjatyw oddolnych pożądana jest w przestrzeni publicznej Rydułtów.

W czasie spotkań uczestnicy byli pytani o skojarzenia ze swoim miastem, a także proszeni o refleksję na temat miejsc w Rydułtowach – tych atrakcyjnych i takich, które wymagają więcej piękna oraz o wskazanie aktywności – takich, które już teraz postrzegane są pozytywnie i takie, których zdaniem badanych w miejscowości brakuje.

Ostatecznie uczestnicy dzieleni byli na grupy, w których opracowywali załączki inicjatyw oddolnych w oparciu o powyższe skojarzenia.

## Historia

RYDUŁTOWY	
Kopalnia – izba pamięci (czynna)	Kościół św. Jerzego
Tunel	Hałda Szarlota
Szpital (jego historia)	Dom Naukowca
Osiedle Karola	Szkoła nr 3
Skalna – Absolwenci!	Państwowe Ognisko Plastyczne Konarzewski
Basen w RCK → dziś już go nie ma, ale jest RCK	Izba pamięci poświęcona harcerstwu
Budynek biblioteki przy Raciborskiej	Historia ul. Ofiar Terroru
Budynek Szkoły Podstawowej nr 1	Ośrodek zdrowia przy kopalni
Szyb Leon	Dworzec PKP (jego historia)
Senator Motyczka	Obóz Koncentracyjny
Górecki	

## Miejsca

Miejsca na +	Miejsca, które wymagają więcej piękna oraz których brakuje:
Szpital	Szpital – brak innych oddziałów jak Pediatria
RCK	Dworzec PKP
Tężnia	Szarłota
Biblioteka	Szyb Leon
Fikołkownia	Brak basenu – i to takiego z dodatkowymi atrakcjami w stylu aquaparku
Park sensoryczny	Rynek (mało się dzieje)
Skalna	Brak cienia na fikołkowni
Pediatria	
Fitnes	
Szarłota LAB	

Ognisko plastyczne	
Klub „Emeryta”	

**Powyższe wątki były punktem wyjścia do dyskusji, a następnie do pracy w grupach. Prace grupowe stworzyły załączki pomysłów dla Inicjatyw Oddolnych, które zostały opisane poniżej.**

---

## POMYSŁY DLA KOPALNI INICJATYW

### **Pomysł 1. Równoległy rozwój matek z dziećmi**

Znaczącym wyzwaniem dla uczestniczek warsztatów było połączenie obowiązków rodzinnych z możliwościami własnego rozwoju. Stąd wyłoniła się inicjatywa zaprogramowania działań twórczych i rozwojowych realizowanych jednocześnie – kierowanych do dzieci i ich matek i/lub opiekunów.

Zajęcia dla dzieci powinny stawiać na rozwój ich twórczości – np. sensoplastyka; animacje społeczne; zajęcia ruchowe i rytmiczne; zajęcia z różnych dziedzin sztuki itp.

Rozwój kobiet i/lub opiekunów może z kolei stawiać na: rozwój osobisty; zagadnienia „beauty”; pracę z rękodziełem / rozwój zainteresowań i pasji; zajęcia z krawiectwem.

Powyższe to tylko propozycje i katalog otwarty – przed sfinalizowaniem pomysłu warto rozpoznać atrakcyjność oferty do grupy docelowej. Rozmowa i pogłębianie wniosków wciąż są potrzebne i powinny stanowić uzupełnienie dla tego dokumentu.

Warto zwrócić uwagę na fakt, że znacząca część aktywności w opinii badanych może być realizowana w okolicy RCK „Feniks” – tj. w Machnikowcu czy tężni, czy też w samym RCK. Oprócz tego jako miejsce ciekawe dla tych aktywności pojawił się ROSiR.

### **Pomysł 2. Rydułtowy dawniej i dziś**

Propozycja, która z jednej strony ma pozwolić na stworzenie opowieści (w formie tekstowej, graficznej, fotograficznej, wideorozmów itp.) o Rydułtowach – mieście, które się zmieniało za życia ich mieszkańców, a swoje korzenie historycznie (np. w nazwie) sięgają nawet XXIII wieku.

Ta eksploracja historyczna, która może być częścią procesu Inicjatyw Oddolnych, może zostać zwieńczona wystawą – w zamyśle grupy mobilną, która mogłaby podróżować po Rydułtowach, a nawet okolicach. Wystawa mogłaby wzbogacić przestrzeń publiczną Rydułtów w opowieści i konteksty historyczne, których zdaniem mieszkańców, nieco brakuje – na rynku, tężni, na Machnikowcu czy też na ul. Ofiar Terroru.

Z takiego przedsięwzięcia mogłaby też powstać „mapa historyczna Rydułtów” – śladami historii. To kolejna przestrzeń do eksploracji badawczych, reporterskich, działań międzypokoleniowych. Innym pomysłem na podsumowanie opowieści o Rydułtowach dawniej i dziś była propozycja biesiady, czy koncertu łączącego rozrywkę z kultywowaniem tradycji – np. kulinarnych poprzez warsztaty tradycyjnych potraw śląskich i/lub Rydułtowskich – jeśli takie rzeczywiście zostaną zidentyfikowane. Dorobek eksploracji kulinarnych mógłby być inspiracją dla lokalnych przepisów czy rydułtowskiej książki kulinarnej.

### **Pomysł 3. Więzi**

Jednym z pomysłów była inicjatywa dość silnie wpisująca się w potrzeby komunikowane przez młodych obywateli Rydułtów – potrzeby budowania, pielęgnowania i wzmacniania więzi i to zarówno w obszarze rówieśniczym, jak i międzypokoleniowym. Dbanie o więzi międzyludzkie to z jednej strony obszar dość silnie opierający się o działania związane z psychologią, a z drugiej strony to przecież budowanie wspólnoty, przestrzeni do dialogu i odpowiedzialnych lokalnych społeczności.

Młodzi ludzie w trakcie badań zawsze zwracali uwagę na to jak ważne jest dla nich wspólne przebywanie, rozmawianie i po prostu interakcja z innymi. Przestrzeń w szkole wiąże się dla nich przede wszystkim z procesem edukacji, czyli silnie sformalizowanym procesem, który rzadko stwarza przestrzeń do budowania dialogu dla obu stron procesu. Może to właśnie Centrum Kultury lub pomysły w Kopalni Inicjatyw mają szansę na stworzenie przestrzeni dialogu młodych kobiet z kobietami z doświadczeniem – do dyskusji o blaskach i cieniach codzienności, wymiany doświadczeń, rozmowy o sukcesach i porażkach, tego jak planować swój rozwój osobisty i zawodowy. Do dyskusji jak dorośli z dorosłym, bez względu na wiek.

Kobięcy wymiar powyższego załączku inicjatywy wynika bezpośrednio z charakteru spotkania i liderek, które zauważyły taką potrzebę w sobie i w swoim otoczeniu, jednak nie ma formalnych przeszkód, by tego typu działanie rozlewało się również na inne grupy społeczne.

### **Pomysł 4. Rozwój – a w tle historia**

Propozycja, która może stanowić inspirację dobrze wpisującą się w założenia programu Dom Kultury+, tj. wspólne warsztaty z różnych dziedzin z kontekstem historycznym.

Wymienione dziedziny warsztatów, które mogłyby się pojawić to m.in. graffiti; malarskie; gotowania, ale też rozwojowe: postawy przedsiębiorczej; budowania wizerunku; godzenia spraw zawodowych z życiem codziennym – rodzinnym; finansów; design thinking; zarządzanie; zdrowie; naturalna kosmetyka.

Kontekst historyczny jest tu kluczowy dla nadania takim warsztatom walorów kulturowych – warto przy tej okazji korzystać z opisów kontekstów historycznych z innych części dokumentu. Jako miejsce, które mogłoby być świadectwem twórczości warsztatu muralowego wskazano betonowy płot wokół Szybu Leon III.

Innym narzędziem, które zaproponowane zostało przez grupę, były gry terenowe inspirowane Rydułtami dla rodzin i szkół – wzbogacone o rozwój poprzez warsztaty.

Kolejnym obszarem interwencji były ogrody społeczne – przestrzeń tworzona przez ludzi, dla ludzi – połączone z warsztatami projektowania przestrzeni publicznej lub warsztatami upiększania przestrzeni publicznej. Warto, by tego typu inicjatywy realizowane były tylko i wyłącznie w przypadku gdy efekty takich prac projektowych mają szansę na rzeczywiste wdrożenie – inwestowanie w energię społeczną i rozpalanie jej w przypadku, gdy brak jest możliwości wprowadzania takich rozwiązań jest ze szkodą dla długofalowych skutków budowania zaangażowania wokół aktywizacji obywatelskiej. Podobnie jest w przypadkach gdy interwencja wypracowana w drodze takiego procesu oddolnego jest znoszona krótko po zrealizowaniu projektu.

Powyższe działania, podobnie jak znacząca część pożądaných aktywności, programowane były w przestrzeni publicznej Rydułtów.



## REKOMENDACJE DO KONKURSU

W trakcie spotkań badawczych dotarliśmy do ponad 150 Rydułtowików!

Niemal 130 przedstawicieli młodzieży szkół podstawowych i ponadpodstawowych oraz ponad 20 liderów, aktywistów funkcjonujących w przestrzeni Rydułtów.

Badania wskazywały grupy priorytetowe, które mało licznie pojawiają się w przestrzeni RCK „Feniks”:

- młodzieży z ostatnich klas szkół podstawowej,
- młodzieży z rydułtowskich szkół ponadpodstawowych,
- młodych kobiet – matek małych dzieci,
- przedstawicieli organizacji trzeciego sektora oraz lokalnych liderów.

Cały proces badawczy składa się na szereg rekomendacji, z których warto korzystać tworząc pomysły na Inicjatywy Oddolne:

1. **W trakcie warsztatów powstały zarysy pomysłów w Kopalni Inicjatyw – ZAINSPIRUJ SIĘ NIMI!** Jeśli Twój pomysł czerpie inspirację z pomysłów stworzonych w trakcie warsztatów – **wyraźnie to zaznacz w formularzu**, opisując swoje działanie. Zachęcamy do łączenia różnych wątków, a liderów do współpracy oraz angażowania odbiorców już na etapie tworzenia pomysłów!
2. To, że jakiś pomysł pojawił się w trakcie jednego spotkania nie oznacza, że nie może on być inspiracją dla innej grupy! **Pomysły to inspiracja.** Jeśli jakiś pomysł odpowiada na potrzeby mieszkańców **innej grupy, niż jest to opisane, wykorzystaj go!**
3. **Młodzież!** Lokalni liderzy, pracownicy RCK „Feniks” i zwykli mieszkańcy chcą stworzyć jak najlepsze warunki w Rydułtowach dla tej grupy wiekowej chcąc proponować im konkretne działania. Zanim jednak ktoś zechce to zrobić warto zatrzymać się i pamiętać o kilku wnioskach wynikających ze spotkań:
  - 1) **Młodzież to grupa zróżnicowana** – między 12 a 18 rokiem życia młodych ludzi następuje mnóstwo zmian, a tym przedziale wiekowym jest również kilka podgrup wiekowych, które znacząco się między sobą różnią. W trakcie spotkań badawczych różnice te były zauważalne nawet między 11 a 14 rokiem życia (6-8 klasa). **Warto współpracować ze specjalistami z zakresu psychologii i rozwoju w budowaniu długofalowej współpracy z tą grupą wiekową!**
  - 2) **Nic o młodzieży bez młodzieży!** Tworzenie pomysłów bez dialogu z młodzieżą **nie jest dobrym pomysłem.** Warto wzmocnić współpracę z przedstawicielami tej grupy w perspektywie długofalowej, a pomysły w Kopalni Inicjatyw pozwolić projektować jej przedstawicielom w całości lub ich części – przy niezbędnym wsparciu RCK „Feniks”.

- 3) **Rozwój.** Naturalnym etapem rozwoju młodzieży jest poszerzanie swoich horyzontów i zdobywanie nowych doświadczeń – to też dzieje się na kolejnych etapach rozwoju młodych ludzi pokonując kolejne etapy edukacji. Warto stworzyć w oddolnych inicjatywach i w RCK „Feniks” przestrzeń do poznania perspektyw tego rozwoju i wspomóc poszukiwanie odpowiedzi na pytania, które stoją przed młodymi ludźmi. **Młodzi ludzie potrzebują zaufanych przewodników!**
4. **Dziedzictwo materialne i niematerialne** – Rydułtowy są bogate w wydarzenia historyczne i dziedzictwo kulturowe – w tym to dziedzictwo związane z kulturą górniczą. W planowaniu pomysłów warto z nich czerpać i uczynić je inspiracją lub tematem przewodnim działań.
5. **Działania w plenerze!** Praktycznie każde spotkanie stawiało na realizację aktywności kulturalno-społecznych w outdoorze – w plenerze. RCK „Feniks” to fantastyczne miejsce dla inicjatyw oddolnych, ale warto też wzmacniać te pomysły, które pokazują dobrą energię Rydułtów i jego mieszkańców w przestrzeni miasta!
6. **Przestrzeń publiczna!** Troska o przestrzeń publiczną to wątek, który często pojawiał się w narracji mieszkańców – zarówno tych dorosłych, jak i wśród młodzieży. Jeśli pomysły Kopalni Inicjatyw będą pozwalały w jakiś sposób projektować i zmieniać przestrzeń publiczną, **to ważne jest, by efekty tych prac trwały również po zakończeniu działań!**
7. **Kultura w przestrzeni publicznej Rydułtów.** Znacząca część dyskusji w trakcie warsztatów i projektowania pomysłów skupiała swoje aktywności poza siedzibą RCK „Feniks” – warto wziąć tę obserwację pod uwagę i w programowaniu inicjatyw oddolnych rozważyć postulaty uczestników procesu badawczego – **Rydułtowy potrzebują właśnie tego piękna i energii społecznej w swojej przestrzeni publicznej!**
8. **Działania międzypokoleniowe** są szansą na integrację, lepsze poznanie siebie, ale także pełniejsze zrozumienie potrzeb, radości i problemów przedstawicieli różnych generacji. Młodszy i starsi, działając razem, mogą się od siebie wzajemnie uczyć, a dzięki współpracy – po prostu się polubić.
9. **Sport** – w dyskusji z mieszkańcami, szczególnie z młodzieżą, sport bardzo często pojawiał się jako aktywność bardzo atrakcyjna, silnie angażująca. Sport to w programie Dom Kultury+ **działania uzupełniające**, dlatego wskazując tego typu aktywności **warto pamiętać, by towarzyszyły one HISTORII i TOŻSAMOŚCI!**