



Program edukacyjny „Rewitalizujemy Żyrardów” – scenariusze zajęć

TEMAT 3. WSPÓLNIE DZIAŁAMY DLA MIASTA



Utila sp. z o.o.

WARSZAWA | PAŹDZIERNIK 2019

SPIS TREŚCI

1. Lekcje 1-3.....	3
Informacje wprowadzające.....	3
Przebieg lekcji.....	3
Instrukcja Gry	4
Proponowane wprowadzenie – treść przedstawiana przez nauczyciela.....	6

1. LEKCJE 1-3

INFORMACJE WPROWADZAJĄCE

■ Program zajęć dla klasy V SP

■ Cele ogólne:

- 1) Przybliżenie uczniom celu procesu rewitalizacyjnego
- 2) Zapoznanie uczestników ze zdiagnozowanymi problemami na obszarze rewitalizacji
- 3) Kształtowanie w uczniach umiejętności współpracy
- 4) Przedstawienie uczniom możliwości włączenia się w proces rewitalizacji

■ Cele szczegółowe:

Uczeń:

- 1) Utrwala informacje dotyczące procesu rewitalizacji oraz swojego miasta, w szczególności obszaru rewitalizacji
- 2) Doskonali umiejętność pracy w zespole, odpowiedniego podziału zadań
- 3) Rozwija umiejętności współpracy, współdziałania, współodpowiedzialności

■ Czas trwania gry:

Zakłada się, że na przeprowadzenie gry poświęcone zostaną 3 godziny lekcyjne. Można je ewentualnie rozbić na 3 odrębne lekcje, ale dla lepszego efektu sugeruje się przeznaczenie trzech lekcji pod rząd.

■ Metody pracy: poszukujące, aktywizujące

■ Formy pracy: grupowa - gra symulacyjna – nauczyciel animuje grę symulacyjną zgodnie z instrukcją gry

■ Środki dydaktyczne:

- Instrukcja;
- Słowniczek pojęć;
- 24 karty problemów: 6 zielonych (problemy społeczne), 6 niebieskich (problemy gospodarcze), 6 fioletowych (problemy ekonomii społecznej), 6 żółtych (problemy przestrzenne);
- Karty akcji graczy z propozycjami rozwiązania problemów;
- Czyste karty akcji (do naniesienia propozycji uczestników gry);
- Długopis;
- 85 forsiaków (banknotów);
- 40 żetonów efektywności;
- Kostka do gry.

■ Zakładane rezultaty:

- Wzrost poziomu wiedzy nt. swojego miasta i procesu rewitalizacji
- Zwiększenie poziomu świadomości wśród uczniów odnośnie wagi, jaką ma współpraca w osiąganiu celów

PRZEBIEG LEKCJI

Czas	Działanie
15 min	Wprowadzenie – nauczyciel prezentuje instrukcję gry oraz słowniczek pojęć. Uczniowie dzielą się na 4 grupy, zapoznają się ze swoimi kartami akcji, rozmawiają o strategii.
100 min	Przeprowadzenie gry – nauczyciel wyklada kartę problemów. Grupy uczniów (gracze) prezentują swoje pomysły rozwiązania problemów, a następnie dyskutują nad wyborem najbardziej odpowiedniego. Gra kończy się, kiedy uczniowie rozwiążą wymaganą liczbę problemów i uzyskają odpowiednią liczbę żetonów efektywności (wygrana) bądź kiedy graczom skończą się

Czas	Działanie
	forsiaki bądź kiedy skończą się karty problemów, a uczniowie nie uzyskają odpowiedniej liczby żetonów efektywności. Zadaniem nauczyciela jest moderowanie gry – jeśli uczniowie nie wykazują się inicjatywą, zachęca ich do podjęcia dyskusji i skorzystania z przysługujących im możliwości.
15 min	Podsumowanie – dyskusja na forum klasy. Uczniowie odpowiadają na pytania: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Co zdecydowało o zwycięstwie/porażce? ▪ Które propozycje akcji (rozwiązywania problemów) wydały im się najciekawsze? Czy zostały wykorzystane? Dlaczego tak/dlaczego nie?
5 min	Nauczyciel przekazuje uczniom materiały dotyczące możliwości włączenia się w proces rewitalizacji Żyrardowa

INSTRUKCJA GRY

Gra polega na kooperacji uczestników – gracze nie grają przeciwko sobie, ale próbują wspólnie osiągnąć cel, którym jest poprawa jakości życia w Żyrardowie. W tym celu zapoznają się z problemami miasta i mieszkańców oraz włączają się w proces rewitalizacji – przekształcenia części miasta, która mierzy się ze szczególnymi trudnościami. Zadaniem graczy jest wspólne rozwiązanie problemów miasta – razem odniosą się sukces albo poniosą porażkę.

Zwycięstwo

Warunkiem zwycięstwa jest zdobycie przynajmniej **20 żetonów efektywności** oraz **rozwiązanie przynajmniej po jednym problemów** z każdego z obszarów:

- społecznego (zielone),
- gospodarczego (niebieskie),
- ekonomii społecznej (fioletowe),
- przestrzennego (żółte).

Gracze

Uczestnicy rozgrywki dzielą się na cztery zespoły (składające się z równej liczby osób). W zależności od liczby uczniów w danej klasie, może ona zostać podzielona na dwie grupy, które następnie dzielą się na 4 zespoły – wówczas rozgrywka odbywa się jednocześnie w dwóch grupach. Gracze reprezentują cztery grupy biorące udział w procesie rewitalizacji:

- **Organizacje pozarządowe** – rozpoczynają grę z 6 forsiakami. Aby wprowadzić swoje propozycje, mogą przeprowadzić zbiórkę wśród mieszkańców oraz przedsiębiorców. Mogą jednokrotnie wystąpić o dofinansowanie swojej propozycji do ministerstwa (do 5 forsiaków, nie więcej niż jest potrzebne na rozwiązanie problemu) oraz o dotację z Unii Europejskiej (do 7 forsiaków, nie więcej, niż jest potrzebne na rozwiązanie problemu).
- **Mieszkańcy** – rozpoczynają grę z 7 forsiakami. Mogą przekazać swoje środki organizacji pozarządowej bądź samodzielnie realizować propozycje. Mogą proponować organizacjom pozarządowym i urzędowi miasta odstąpienie swojego pomysłu, jeśli te zgodzą się sfinansować jego realizację. Mają także możliwość jednorazowego wystąpienia o mały grant (do 3 forsiaków, nie więcej, niż jest potrzebne na rozwiązanie problemu).
- **Urząd Miasta** – rozpoczyna grę z 12 forsiakami. Może jednokrotnie wystąpić o dofinansowanie swojej propozycji do ministerstwa (do 5 forsiaków, nie więcej niż jest potrzebne na rozwiązanie

problemu), województwa (do 5 forsiaków, nie więcej niż jest potrzebne na rozwiązanie problemu) oraz Unii Europejskiej (do 7 forsiaków, nie więcej, niż jest potrzebne na rozwiązanie problemu).

- **Przedsiębiorcy** – rozpoczynają grę z 8 forsiakami. Mogą przekazać swoje środki organizacji pozarządowej bądź samodzielnie realizować propozycje. Mają możliwość jednorazowego wystąpienia o dotację do Unii Europejskiej (do 7 forsiaków, nie więcej, niż jest potrzebne na rozwiązanie problemu), ale muszą przeznaczyć je na działanie innowacyjne, związane z rozwojem przedsiębiorczości i aktywności zawodowej mieszkańców.

Uwaga: funkcję samorządu województwa/ministerstwa/instytucji wdrażającej programy Unii Europejskiej pełni nauczyciel.

Rozwiązywanie problemów (karty problemów)

Na karcie problemu przedstawiona jest jedna trudność, z którą mierzy się Żyrardów. Jest na niej wskazany także szacowany koszt rozwiązania problemu, który musi ponieść gracz, którego karta została wybrana. Oznacza to, że gracz, którego rozwiązanie zostanie wybrane do zastosowania, musi wpłacić do banku ilość pieniędzy podaną na karcie (gracze mogą wcześniej przeprowadzić zbiórkę bądź wystąpić o dofinansowanie swojej inicjatywy).

Gracze tasują karty problemów, a następnie odstawiają dwie z nich jednocześnie. Po rozwiązaniu bądź odrzuceniu problemu dobierana jest kolejna karta. Każdy z graczy może zaproponować rozwiązanie wybierając spośród przypisanych im kart bądź przedstawiając własne propozycje na pustych kartkach. Proponujący musi pamiętać o zapewnieniu środków (forsiaaków) na realizację swojej propozycji.

Po przedstawieniu wszystkich propozycji, gracze dyskutują, które z rozwiązań zastosować i próbują dojść do porozumienia (ewentualnie przeprowadzają głosowanie). Gracze mogą także odrzucić kartę problemu. Karta może zostać odrzucona także bez podjęcia próby rozwiązania problemu (na takie rozwiązanie musi się zgodzić co najmniej 3 graczy). W czasie całej rozgrywki gracze mogą odrzucić tylko 3 karty problemów, które nie mogą być przywrócone do rozgrywki.

Gracze mogą wystąpić o dofinansowanie swoich propozycji rozwiązania projektów (to, w jakiej kwocie opisane jest w części poświęconej graczom). Do każdej instytucji można wystąpić tylko raz. Uzyskana kwota nie może przekraczać kosztu rozwiązania problemu.

Ponadto organizacje pozarządowe mogą przeprowadzić zbiórkę i nakłonić mieszkańców oraz przedsiębiorców do sfinansowania ich propozycji.

Żetony efektywności

Aby odnieść zwycięstwo, gracze muszą zgromadzić co najmniej 20 żetonów efektywności.

Na każdej karcie akcji podana jest liczba żetonów efektywności, które zostaną przyznane graczom po zastosowaniu tego rozwiązania.

Proponując własne rozwiązania, gracze muszą ocenić jego efektywność w skali od 1 do 4, uwzględniając:

- Liczbę odbiorców – możliwość skorzystania z rozwiązania jak najliczniejszej grupy mieszkańców;
- Dostępność rozwiązania – rozwiązanie pomoże osobom o różnych potrzebach (np. nie będzie wykluczać osób z niepełnosprawnościami);
- Trwałość rozwiązania – mieszkańcy nie skorzystają z niego tylko raz, a będzie ono trwałe na dłuższy okres czasu (co najmniej rok);
- Czas wprowadzenia – jak szybko mieszkańcy będą mogli skorzystać z rozwiązania.

Słowniczek pojęć

Rewitalizacja – proces prowadzony przez lokalny samorząd. Jego celem jest poprawa jakości życia na obszarze, który został wyznaczony jako mierzący się z największymi problemami. Rewitalizacja powinna być prowadzona w sposób kompleksowy, co oznacza łączenie działań na rzecz lokalnej społeczności, przestrzeni i gospodarki. Opis aktualnego stanu i sposoby wyjścia z kryzysu powinny być opisane w programie rewitalizacji.

Ekonomia społeczna – nazywana też gospodarką społeczną. Najczęściej ekonomia społeczna jest rozumiana jako system przedsiębiorstw i organizacji mający na celu wspieranie osób zagrożonych wykluczeniem społecznym, to znaczy pomagających osobom w trudnej sytuacji życiowej. Elementem ekonomii społecznej jest m.in. prowadzenie kursów i szkoleń, które przygotowują ludzi do wejścia na rynek pracy jak również tworzenie wspólnot, prowadzenie terapii zajęciowych, stowarzyszeń i fundacji, działalność spółdzielni.

Efektywność – rezultat podjętych działań, opisany relacją uzyskanych efektów do poniesionych nakładów.

PROPONOWANE WPROWADZENIE – TREŚĆ PRZEDSTAWIANA PRZEZ NAUCZYCIELA

Witajcie na dzisiejszych zajęciach poświęconych rewitalizacji Żyrardowa oraz wspólnym działaniom, które różne grupy mogą podjąć na rzecz naszego miasta.

Na początek przypomnę Wam, czym jest rewitalizacja. W każdym mieście znajduje się obszar, który mierzy się z największymi problemami. Rozpoczynając proces rewitalizacji, Urząd Miasta określa, z jakimi problemami mierzy się ten obszar. Następnie wspólnie z mieszkańcami, organizacjami pozarządowymi, przedsiębiorcami szuka rozwiązań tych problemów i wspólnie z nimi je przeprowadza.

W naszej grze skupimy się na czterech rodzajach problemów:

- Społecznych – dotyczących problemów, z jakimi mierzą się członkowie wspólnoty – np. bezrobocie, wandalizm, alkoholizm;
- Gospodarczych – dotyczących braku usług bądź sklepów, jakie można zaobserwować na rewitalizowanym obszarze;
- Ekonomii społecznej – są to problemy, z którymi mierzą się organizacje próbujące nieść pomoc innym. Mogą to być trudności w kontaktach między poszczególnymi organizacjami bądź brak planu, co i jak można zrobić;
- Przestrzennego – dotyczących utrudnień w przestrzeni, jej zniszczenia.

Mam do Was pytanie: czy dostrzegacie problemy w naszym mieście? Do której kategorii można je zaliczyć?

W grze, którą zaraz rozpoczniemy, będziecie podzieleni na cztery zespoły: przedstawiciele mieszkańców, organizacji pozarządowych, przedsiębiorców i urzędu miasta. Waszym wspólnym zadaniem będzie zaproponowanie rozwiązań tych problemów. Najważniejszą zasadą jest to, że możecie wspólnie wygrać lub przegrać – nie można wskazać jednego zespołu, który zostanie zwycięzcą. Dlatego musicie działać wspólnie, dyskutować najlepsze rozwiązania i przekazywać swoje pomysły lub forsiaki. Aby osiągnąć zwycięstwo, musicie wspólnie zgromadzić 20 punktów efektywności,

Jak będzie wyglądała gra? Za chwilę każdy z zespołów otrzyma opis swojej postaci. Zobaczycie, iloma forsiakami i jakimi możliwymi akcjami w grze dysponuje. Następnie będę wyklądać przed Wami kolejne karty problemów. Każdy zespół może zaproponować swoje rozwiązanie – jedno z tych, które otrzymacie, bądź wymyślić własne. Następnie wspólnie wybiercie jedno, tak, by nie przekroczyć budżetu forsiaków, a jednocześnie zgarnąć jak najwięcej punktów efektywności.

Jeżeli będziecie mieli pytania, zajrzemy wspólnie do instrukcji gry.

Karty aktorów

ORGANIZACJE POZARZĄDOWE

KARTA AKTORA

OPIS AKTORA

Działacie na rzecz mieszkańców obszaru rewitalizacji. Aby wprowadzić swoje propozycje, możecie przeprowadzić zbiórkę wśród mieszkańców oraz przedsiębiorców. Możecie też jednokrotnie wystąpić o dofinansowanie swojej propozycji do ministerstwa (do 5 forsiaków, nie więcej niż jest potrzebne na rozwiązanie problemu) oraz o dotację z Unii Europejskiej (do 7 forsiaków, nie więcej, niż jest potrzebne na rozwiązanie problemu).

CZYM DYSPONUJECIE?

Rozpoczynacie grę z 6 forsiakami.

MIESZKAŃCY

KARTA AKTORA

OPIS AKTORA

Chcicie włączyć się w działania na rzecz poprawy życia w mieście. Możecie przekazać swoje środki organizacji pozarządowej bądź samodzielnie realizować propozycje. Możecie również proponować organizacjom pozarządowym i urzędowi miasta odstąpienie swojego pomysłu, jeśli te zgodzą się sfinansować jego realizację. Mają także możliwość jednorazowego wystąpienia o mały grant (do 3 forsiaków, nie więcej, niż jest potrzebne na rozwiązanie problemu).

CZYM DYSPONUJECIE?

Rozpoczynacie grę z 7 forsiakami.

URZĄD MIASTA

KARTA AKTORA

OPIS AKTORA

Waszym głównym zadaniem jest rozwiązanie problemów, które pojawiają się na obszarze rewitalizacji. Możecie jednokrotnie wystąpić o dofinansowanie swojej propozycji do ministerstwa (do 5 forsiaków, nie więcej niż jest potrzebne na rozwiązanie problemu), województwa (do 5 forsiaków, nie więcej niż jest potrzebne na rozwiązanie problemu) oraz Unii Europejskiej (do 7 forsiaków, nie więcej, niż jest potrzebne na rozwiązanie problemu).

CZYM DYSPONUJECIE?

Rozpoczynacie grę z 12 forsiakami.

PRZEDSIĘBIORCY

KARTA AKTORA

OPIS AKTORA

Chcicie wspierać rozwój miasta, bo zdajecie sobie sprawę, że bez tego Wasz biznes nie będzie się rozwijał. Poza tym zależy Wam na dobrej współpracy z mieszkańcami i innymi podmiotami działającymi w mieście. Możecie przekazać swoje środki organizacji pozarządowej bądź samodzielnie realizować propozycje. Macie możliwość jednorazowego wystąpienia o dotację do Unii Europejskiej (do 7 forsiaków, nie więcej, niż jest potrzebne na rozwiązanie problemu), ale musicie przeznaczyć je na działanie innowacyjne, związane z rozwojem przedsiębiorczości i aktywności zawodowej mieszkańców.

CZYM DYSPONUJECIE?

Rozpoczynacie grę z 8 forsiakami.

Karty problemów - karty problemów powinny zostać wydrukowane na grubszym papierze (np. gramatura 150 gramów), w kolorze odpowiadającym danej kategorii

Problemy społeczne (zielone)

<p>Wysokie bezrobocie</p> <p>Koszt: 8 forsiaków</p>	<p>Wandalizm (niszczenie przestrzeni wspólnej)</p> <p>Koszt: 5 forsiaków</p>	<p>Alkoholizm</p> <p>Koszt: 8 forsiaków</p>
<p>Przestępstwa wśród osób nieletnich (do 17 roku życia)</p> <p>Koszt: 9 forsiaków</p>	<p>Ubóstwo – niedożywienie wśród dzieci i młodzieży</p> <p>Koszt: 6 forsiaków</p>	<p>Problemy dydaktyczne uczniów ze szkół na obszarze rewitalizacji</p> <p>Koszt: 7 forsiaków</p>

Problemy gospodarcze (niebieskie)

<p>Brak punktów gastronomicznych</p> <p>Koszt: 6 forsiaków</p>	<p>Niewystarczająca oferta rozrywkowa</p> <p>Koszt: 6 forsiaki</p>	<p>Występowanie pustostanów w prywatnych lokalach</p> <p>Koszt: 7 forsiaków</p>
<p>Mała różnorodność lokali handlowo-usługowych (np. duża liczba banków, salonów telefonii komórkowej przy niskiej liczbie piekarni)</p> <p>Koszt: 7 forsiaków</p>	<p>Niska dostępność lokali usługowych dla osób z niepełnosprawnością bądź z wózkami dziecięcymi</p> <p>Koszt: 6 forsiaków</p>	<p>Niewystarczająca komunikacja między urzędem miasta a przedsiębiorcami</p> <p>Koszt: 5 forsiaków</p>

Problemy ekonomii społecznej (fioletowe)

<p>Trudności w komunikacji i współpracy z urzędem miasta</p> <p>Koszt: 4 forsiaki</p>	<p>Trudności w pozyskaniu lokalu na prowadzenie działalności społecznej</p> <p>Koszt: 5 forsiaków</p>	<p>Niewystarczająca promocja działań prospołecznych prowadzonych w Żyrardowie</p> <p>Koszt: 4 forsiaki</p>
<p>Brak długotrwałych (minimum 5 letnich) programów współpracy urzędu miasta z organizacjami pozarządowymi</p> <p>Koszt: 6 forsiaki</p>	<p>Brak podsumowania dotychczas przeprowadzonych akcji społecznych</p> <p>Koszt: 4 forsiaki</p>	<p>Trudności w prowadzeniu dokumentacji organizacji pozarządowej (wymogi biurokratyczne)</p> <p>Koszt: 3 forsiaki</p>

Problemy przestrzenne (żółte)

<p>Niezagospodarowane brzegi rzeki Pisi Gągolony</p> <p>Koszt: 6 forsiaków</p>	<p>Zagospodarowanie trasy bocznic kolejowej łączącej dworzec z terenami Centrali i Bielnik</p> <p>Koszt: 6 forsiaków</p>	<p>Niewystarczające odnowienie historycznej części miasta – brak remontów i modernizacji części budynków mieszkalnych</p> <p>Koszt: 6 forsiaków</p>
<p>Konieczność uzupełnienia zieleni miejskiej – uzupełnienie szpalerów drzew i krzewów</p> <p>Koszt: 4 forsiaki</p>	<p>Zły stan nawierzchni ulic i chodników</p> <p>Koszt: 5 forsiaków</p>	<p>Niewystarczająca liczba dostępnych miejsc parkingowych</p> <p>Koszt: 7 forsiaków</p>

Karty akcji - karty akcji powinny zostać wydrukowane na grubszym papierze (np. gramatura 150 gramów)

Karty akcji – organizacje pozarządowe

<p>Organizacja pozarządowa</p> <p>Przeprowadzenie warsztatów z doradcą zawodowym</p> <p>Efektywność: 3 żetony</p>	<p>Organizacja pozarządowa</p> <p>Organizacja klubu dla mam</p> <p>Efektywność: 1 żeton</p>	<p>Organizacja pozarządowa</p> <p>Organizacja bezpłatnych obiadów dla najbardziej potrzebujących dzieci</p> <p>Efektywność: 4 żetony</p>
<p>Organizacja pozarządowa</p> <p>Przygotowanie murali dotyczących historii miasta</p> <p>Efektywność: 2 żetony</p>	<p>Organizacja pozarządowa</p> <p>Uruchomienie koła Anonimowych Alkoholików</p> <p>Efektywność: 3 żetony</p>	<p>Organizacja pozarządowa</p> <p>Organizacja warsztatów dla młodzieży rozwijających pasje</p> <p>Efektywność: 3 żetony</p>
<p>Organizacja pozarządowa</p> <p>Zorganizowanie miejskich spacerów z przewodnikiem</p> <p>Efektywność: 2 żetony</p>	<p>Organizacja pozarządowa</p> <p>Przeprowadzenie akcji społecznej zachęcającej do korzystania z komunikacji miejskiej</p> <p>Efektywność: 1 żeton</p>	<p>Organizacja pozarządowa</p> <p>Uruchomienie kawiarni sąsiedzkiej</p> <p>Efektywność: 3 żetony</p>
<p>Organizacja pozarządowa</p> <p>Utworzenie spółdzielni pracy produkującej pamiątki turystyczne związane z Żyrardowem</p> <p>Efektywność: 3 żetony</p>	<p>Organizacja pozarządowa</p> <p>Przeprowadzenie konferencji z przedstawieniem efektów prowadzonych programów społecznych</p> <p>Efektywność: 1 żeton</p>	<p>Organizacja pozarządowa</p> <p>Efektywność: 1 żeton</p>
<p>Organizacja pozarządowa</p> <p>Efektywność: 1 żeton</p>	<p>Organizacja pozarządowa</p> <p>Efektywność: 1 żeton</p>	<p>Organizacja pozarządowa</p> <p>Efektywność: 1 żeton</p>

Karty akcji – mieszkańcy

<p>Mieszkańcy</p> <p>Zamalowanie wspólnie z sąsiadami wulgarnych haseł na ścianach</p> <p>Efektywność: 2 żetony</p>	<p>Mieszkańcy</p> <p>Protest przeciwko otwarciu nowego sklepu monopolowego</p> <p>Efektywność: 2 żetony</p>	<p>Mieszkańcy</p> <p>Zorganizowanie ogródka sąsiedzkiego (wspólnej uprawy warzyw i owoców)</p> <p>Efektywność: 2 żetony</p>
<p>Mieszkańcy</p> <p>Pisanie listów do urzędu miasta w sprawie stanu ulic i chodników</p> <p>Efektywność: 2 żetony</p>	<p>Mieszkańcy</p> <p>Organizacja pikników sąsiedzkich</p> <p>Efektywność: 3 żetony</p>	<p>Mieszkańcy</p> <p>Zaangażowanie się w wolontariat w organizacji pozarządowej</p> <p>Efektywność: 2 żetony</p>
<p>Mieszkańcy</p> <p>Uruchomienie fanpage'a z informacjami o mieście</p> <p>Efektywność: 2 żetony</p>	<p>Mieszkańcy</p> <p>Efektywność: 1 żeton</p>	<p>Mieszkańcy</p> <p>Efektywność: 1 żeton</p>
<p>Mieszkańcy</p> <p>Efektywność: 1 żeton</p>	<p>Mieszkańcy</p> <p>Efektywność: 1 żeton</p>	<p>Mieszkańcy</p> <p>Efektywność: 1 żeton</p>

Karty akcji – urząd miasta

<p>Urząd miasta</p> <p>Przeprowadzenie warsztatów doskonalenia zawodowego</p> <p>Efektywność: 3 żetony</p>	<p>Urząd miasta</p> <p>Uruchomienie żłobka miejskiego</p> <p>Efektywność: 3 żetony</p>	<p>Urząd miasta</p> <p>Organizacja bezpłatnych obiadów dla najbiedniejszych dzieci</p> <p>Efektywność: 4 żetony</p>
<p>Urząd miasta</p> <p>Organizacja warsztatów psychoterapeutycznych dla osób zmagających się z uzależnieniami</p> <p>Efektywność: 3 żetony</p>	<p>Urząd miasta</p> <p>Organizacja zajęć wyrównawczych w szkołach</p> <p>Efektywność: 2 żetony</p>	<p>Urząd miasta</p> <p>Zaprojektowanie i zrealizowanie trasy spacerowej nad rzeką</p> <p>Efektywność: 3 żetony</p>
<p>Urząd miasta</p> <p>Przeprowadzenie remontu historycznej części miasta</p> <p>Efektywność: 3 żetony</p>	<p>Urząd miasta</p> <p>Remont nawierzchni ulic</p> <p>Efektywność: 3 żetony</p>	<p>Urząd miasta</p> <p>Wprowadzenie strefy płatnego parkowania</p> <p>Efektywność: 3 żetony</p>
<p>Urząd miasta</p> <p>Wprowadzenie niższych czynszów dla rzemieślników oraz osób dostarczających produkty pierwszej potrzeby (np. piekarnie, warzywniaki)</p> <p>Efektywność: 2 żetony</p>	<p>Urząd miasta</p> <p>Remont miejskich pustostanów</p> <p>Efektywność: 3 żetony</p>	<p>Urząd miasta</p> <p>Utworzenie Żyrardowskie Centrum Wsparcia Organizacji Pozarządowych</p> <p>Efektywność: 2 żetony</p>
<p>Urząd miasta</p> <p>Efektywność: żetony</p>	<p>Urząd miasta</p> <p>Efektywność: żetony</p>	<p>Urząd miasta</p> <p>Efektywność: żetony</p>

Karty akcji - przedsiębiorcy

<p>Przedsiębiorcy</p> <p>Przeprowadzenie programu stażowego z możliwością stałego zatrudnienia części uczestników</p> <p>Efektywność: 4 żetony</p>	<p>Przedsiębiorcy</p> <p>Organizacja warsztatów zawodowych dla uczniów szkół branżowych</p> <p>Efektywność: 3 żetony</p>	<p>Przedsiębiorcy</p> <p>Przygotowanie szyldu i wystawy sklepowej nawiązującej do historycznego charakteru miasta</p> <p>Efektywność: 1 żeton</p>
<p>Przedsiębiorcy</p> <p>Zakupienie sadzonek i przekazanie ich na akcję nasadzeń drzew i krzewów</p> <p>Efektywność: 2 żeton</p>	<p>Przedsiębiorcy</p> <p>Budowa parkingu dla klientów zakładu</p> <p>Efektywność: 2 żetony</p>	<p>Przedsiębiorcy</p> <p>Zmniejszenie czynszu dla potencjalnych najemców pustostanów</p> <p>Efektywność: 2 żetony</p>
<p>Przedsiębiorcy</p> <p>Propozycja stworzenia forum konsultacyjnego z urzędem miasta</p> <p>Efektywność: 2 żetony</p>	<p>Przedsiębiorcy</p> <p>Nieodpłatne udostępnienie pokoju na prowadzenie działalności społecznej przez organizacje pozarządowe</p> <p>Efektywność: 2 żetony</p>	<p>Przedsiębiorcy:</p> <p>Efektywność: żetony</p>
<p>Przedsiębiorcy:</p> <p>Efektywność: żetony</p>	<p>Przedsiębiorcy:</p> <p>Efektywność: żetony</p>	<p>Przedsiębiorcy:</p> <p>Efektywność: żetony</p>

Szablony forsiaków i żetonów efektywności znajdują się w odrębnym pliku pdf – Załącznik 3.