

## Dla mieszkańca

Opublikowano: piątek, 30, czerwiec 2023 11:17

Odsłony: 4850

---

Kolejny etap projektu "Digital Civic Participation v2.0" za nami. Tym razem nasi reprezentanci - Kacper i Krzysiek wraz z Panią Wiceprezydent Elżbietą Gralec w czerwcu odwiedzili Ateny, aby wziąć udział w Hackathonie społecznym dotyczącym e-partycypacji.

Spotkania skupiały się na międzykulturowej i międzynarodowej współpracy młodych ludzi z Grecji, Litwy, Rumunii, Włoch i Polski mającej na celu poznanie i adaptację nowoczesnych narzędzi oraz metod e-partycypacji obywatelskiej z różnych krajów Unii Europejskiej.

Działanie to jest efektem procesu, który rozpoczął się na około miesiąc przed jego realizacją. Konsorcjum uzgodniło plan strategiczny promujący działanie i maksymalizujący wpływ projektu. Z tego powodu 29 maja 2023 r. po spotkaniu partnerów zgodzili się na rozpoczęcie kampanii online, głównie w mediach społecznościowych, w celu zaangażowania sieci partnerów w promowanie już istniejących narzędzi cyfrowych.

Kampania ta trwała około 3 tygodni i wzięło w niej udział 369 uczestników, którzy głosowali na narzędzia, które ich zdaniem można wdrożyć na poziomie europejskim.

3 narzędzia, które zdobyły najwięcej głosów, były tematem pracy w Young People Hackathon.

- Com On City – Rumunia
- Aplikacja VR – Grecja
- Youth Tematic Years – Rumunia

Pierwszy dzień Wydarzenia obejmował głównie wystąpienia ekspertów, panele dyskusyjne oraz prezentacje narzędzi Krajów Partnerskich.

Drugiego dnia uczestnicy pracowali nad tym, w jaki sposób 3 wybrane narzędzia mogą zostać dostosowane, aby sprostać specyficznym lokalnym potrzebom krajów partnerskich.

Na początku miały miejsce interaktywne działania mające na celu budowanie zespołu, aby wzmocnić ducha zespołu podczas dwóch kolejnych sesji Hackathon. Podczas tych sesji uczestnicy zostali podzieleni na trzy grupy, a każda z nich badała cyfrowe narzędzie partycypacyjne: Com'ON City, aplikacja VR i Młodzieżowe Lata Tematyczne. Podczas pierwszej sesji uczestnicy mieli za zadanie zidentyfikować potrzeby objęte narzędziem w każdym kraju partnerskim, zdefiniować wspólną grupę docelową i zaproponować niezbędne działania lub zmiany, aby zapewnić trwałość narzędzia w czasie. W drugiej sesji, po wykonaniu pierwszego zadania, grupy przeprowadziły analizę SWOT, uwzględniającą wdrożenie narzędzi we wszystkich krajach partnerskich. Na koniec każda grupa zaprezentowała wyniki dwóch sesji, które przyniosły szczególnie interesujące rezultaty.

Wyniki wydarzenia zostaną zawarte w podręczniku powstałym na zakończenie

## Dla mieszkańca

Opublikowano: piątek, 30, czerwiec 2023 11:17

Odsłony: 4850

projektu D.C.P v2.0, który obejmuje materiał z całego procesu wdrożenia.



Pierwszego dnia uczestniczyliśmy w prelekcjach ekspertów w zakresie narzędzi cyfrowych i metod e-partycypacji. Ponadto, każda reprezentacja przedstawiła swoje narzędzia cyfrowe wprowadzone na ich terenach, a pod koniec poznaliśmy wyniki głosowań na najciekawsze narzędzia cyfrowe i poznaliśmy trzy najbardziej interesujące.

## Dla mieszkańca

Opublikowano: piątek, 30, czerwiec 2023 11:17

Odsłony: 4850

---



Drugiego dnia odbyły się dwie sesje hackatonu, podczas których uczestnicy pracowali nad tym, jak wybrane dzień wcześniej trzy narzędzia mogą zostać wdrożone na poziomie europejskim.

## Dla mieszkańca

Opublikowano: piątek, 30, czerwiec 2023 11:17

Odłony: 4850

---



Projekt jest finansowany w 100% ze środków Unii Europejskiej w ramach programu Citizens, Equality, Rights and Values 2021-2027.

[Event Description Sheet WP12](#)

# Dla mieszkańca

Opublikowano: piątek, 30, czerwiec 2023 11:17

Odsłony: 4850

---



**Funded by  
the European Union**