



CO WIEMY O KOMPETENCJACH W WOLONTARIACIE?

Kompetencje są zmiennymi, o których łatwo się pisze i mówi na poziomie ogólnym – jednak trudno się je bada i opisuje na poziomie szczegółowym.

Tworząc „Wygrzawaj wolontariat” chcieliśmy sięgnąć do rzetelnych badań i na ich podstawie stworzyć „katalog podstawowy” kompetencji, które znajdziecie w grze. Okazało się, że nie jest to łatwe!

Połączyliśmy więc cztery rodzaje źródeł: kilka sprawdzonych koncepcji kompetencji (np. kompetencje kluczowe według Unii Europejskiej), kilka raportów badawczych (o których piszemy poniżej), doświadczenie koordynatorów wolontariatu oraz wyniki złożonego systemu testów gry w grupie docelowej (czyli wolontariuszy i koordynatorów wolontariatu). Jeśli ciekawia Was teoretyczne podstawy naszej gry – zapraszamy do lektury!

„Wygrzawaj Wolontariat” to gra i narzędzie rozwojowe oparte na ugruntowanych doświadczeniach praktycznych w zakresie prowadzenia wolontariatu. Wnieśli je do naszego projektu zarówno twórcy gry, od lat koordynujący projekty wolontariatu w Pracowni Nauki i Przygody, a także w Fundacji Pragmatica, jak i wszyscy testerzy z organizacji pozarządowych grający i oceniający nasze narzędzie. Jednak praktyczne doświadczenie, mimo

zalet jakie oferuje, ma to do siebie, że zawsze pozostaje dość wąskie i trudno byłoby oprzeć na nim całość narzędzia tak złożonego, jak „Wygrzawaj Wolontariat”.

W naszym projekcie sięgnęliśmy także po zewnętrzne źródła wiedzy o kompetencjach nabywanych w ramach wolontariatu. W tym krótkim artykule chcielibyśmy pokazać i zachęcić do lektury kilku spośród polskich i europejskich raportów badawczych, w syste-

systematyczny sposób i na dużej próbie badawczej opisujących kwestie rozwoju kompetencji przez wolontariuszy. Opracowania te, na równi z doświadczeniem praktycznym i wiedzą zdobytą podczas rozwijania poprzednich wersji „Wygrywaj Wolontariat”, stanowią fundament, na którym oparty jest dobór doświadczeń, umiejętności, przemyśleń i odczuć zawartych w grze. Mimo iż gra stanowi swoisty ‘ekstrakt’ z tych badań, zachęcamy do ich lektury, ponieważ zawierają one wiele ciekawych wątków i obserwacji, które poszerzą rozumienie kompetencji zdobywanych podczas wolontariatu i procesu ich kształtowania.

Raport FRSE z 2018 roku

Raport z badania „Kompetencje zdobywane w ramach Wolontariatu Europejskiego w kontekście wymogów rynku pracy” został opublikowany przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji w 2018 roku. Projekt ten obejmował badanie ilościowe (uzyskano 544 wypełnione ankiety) oraz jakościowe (dwie dwudziestoosobowe grupy fokusowe). Badaniem objęci byli wolontariusze biorący udział w Wolontariacie Europejskim w ramach programu Erasmus+. Badanie to zrealizowane na stosunkowo dużej jak na tego typu projekty stanowi bardzo mocny argument pokazujący dużą rolę wolontariatu w nabywaniu kompetencji cennych na rynku pracy. 96,5% badanych oceniło pozytywnie lub raczej pozytywnie przydatność kompetencji zdobywanych na tym wolontariacie. W raporcie tym największy nacisk położony został, co wynika ze specyfiki programu Erasmus+, na kompetencje międzykulturowe i organizacyjne, ale zastosowany model (rozdzielający ogólne kompetencje i praktyczne umiejętności) jest stosunkowo uniwersalny i został zaadaptowany na potrzeby gry „Wygrywaj Wolontariat”. Ciekawą lekturą uzupełniającą są natomiast rezultaty badania jakościowego, które pokazują różne perspektywy koordynatorów wolontariatu i wyzwania z jakimi stykają się oni w swojej codziennej pracy.

Link do pełnego raportu:

<http://czytelnia.frse.org.pl/kompetencje-zdobywane-w-ramach-wolontariatu-europejskiego-w-kontekście-wymogow-rynku-pracy/>

Podręcznik do walidacji kompetencji 2018 roku

Ciekawym materiałem uzupełniającym rozumienie kompetencji zdobywanych przez wolontariuszy, a dodatkowo stanowiącym instruktaż do samodzielnego badania ich kompetencji jest opracowany w ramach projektu VOYCE finansowanego także ze środków programu Erasmus+ „Podręcznik do walidacji kompetencji nabytych przez wolontariat”. Zawiera on kompleksową matrycę kompetencji opracowaną przez zespół ekspertów z Włoch, Polski, Francji, Hiszpanii i Portugalii, wraz z propozycją narzędzi i procedury ich pomiaru. Opracowanie to ma charakter przekrojowy i nie jest skupione tylko na wolontariacie międzynarodowym, przez co może być bardzo użytecznym (i aktualnym) modelem do oceny zmiany kompetencji u wolontariuszy jaka nastąpiła w trakcie wolontariatu.

Link do podręcznika:

http://voyceproject.eu/wp-content/uploads/2018/09/VOYCE-podrecznik-do-walidacji_final.pdf

Raport z badania desk research z 2014 roku

Raport z projektu „Youth work, Volunteering, Recognition and Employability” to efekt współpracy międzynarodowego zespołu, który zgromadził rezultaty pracy badaczy z różnych krajów opisując kompetencje rozwijane w ramach wolontariatu. Poza sekcją kompetencji międzykulturowych, raport ten bardzo dobrze opisuje także kompetencje indywidualne oraz społeczne, a także wprowadza kategorię kompetencji ‘globalnych’ rozumianych jako świadomość i umiejętność poruszania się w świecie oferującym wysoką mobilność geograficzną i duże możliwości realizacji działań o charakterze wielonarodowym.

Link do raportu w języku angielskim:

www.alliance-network.eu/wp-content/uploads/2014/12/IVE-Desk-Research-Report-Output-1.pdf

Raport o wartościach w wolontariacie z 2011 roku

Raport „To jest wolontariat. Raport z badania „Kodeks kluczowych wartości wolontariatu” opracowany przez Pracownię Badań i Innowacji Społecznych Stocznia to najstarszy i najkrótszy z raportów, z których korzystaliśmy w pracach nad projektem gry, ale jednocześnie jeden z najciekawszych. Porusza on bowiem kwestię wartości powiązanych z wolontariatem, stojących za nim motywacji i przemyśleń, które towarzyszą zaangażowaniu wolontariusza. W grze staraliśmy się oddać jak najdokładniej to podejście, pokazując, że motywacja (i jej zmiany po zakończeniu wolontariatu), wartości oraz opinie o wolontariacie jako takim są istotną składową doświadczenia wolontariusza i wynikającego z niego wzrostu kompetencji. Ta niedługa publikacja to bardzo ciekawa i otwierająca oczy lektura, która bardzo dużo wniosła do opracowywanego przez nas na potrzeby gry katalogu przemyśleń i odczuć, jakie mogą towarzyszyć wolontariatowi.

Link do raportu:

<http://e-wolontariat.pl/co-robimy/badania/raport-z-badania-to-jest-wolontariat/>

Tworząc grę, korzystaliśmy również z innych źródeł, dających szerszy obraz działań wolontariackich, między innymi:

Kondycja organizacji pozarządowych. Raport z badań 2018:

<https://api.ngo.pl/media/get/108904>

Potencjał społecznikowski i zaangażowanie Polaków w wolontariat” luty 2012, źródło: http://www.bezuprzedzen.org/doc/potencjal_spoiecznikowski.pdf

Kondycja sektora organizacji pozarządowych w Polsce 2015, raport z badań:

https://www.nck.pl/upload/attachments/318004/Raport_Klon_Kondycja_2015.pdf

Młody, bogaty, wykształcony, religijny – mit polskiego wolontariusza, raport z badań 2011 https://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2011/K_063_11.PDF

Wolontariusze w oczach Polaków – materiały fundacji WOŚP, 2019:

<https://newsroom.wosp.org.pl/50986-wolontariusze-w-oczach-polakow>

Marcin Łączyński
socjolog, projektant gier szkoleniowych,
wykładowca akademicki i trener projektowania gier.
Związany z fundacją Pragmatica i firmą InteliGames.



PRACOWNIA
NAUKI I PRZYGODY

Sfinansowano przez Narodowy Instytut
Wolności - Centrum Rozwoju
Społeczeństwa Obywatelskiego ze
środków Programu Fundusz Inicjatyw
Obywatelskich na lata 2014 – 2020

