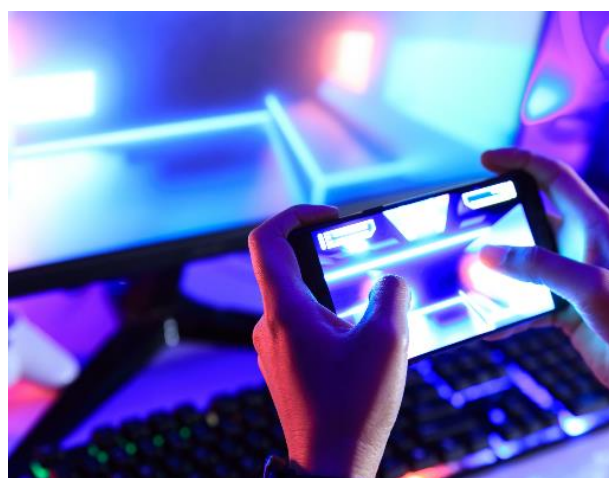


Projekt pt.: „**MODELOWE ROZWIĄZANIA NA TRUDNE WYZWANIA - Plan Rozwoju Lokalnego i Instytucjonalnego Stalowej Woli**”, o wartości 15 328 498,86 zł, realizowany jest w ramach Programu Rozwój Lokalny. Projekt dofinansowany został ze środków Norweskiego Mechanizmu Finansowego 2014-2021 (85%) oraz ze środków Budżetu Państwa (15%). Projekt ma na celu poprawę rozwoju lokalnego i instytucjonalnego Stalowej Woli. Projektem zarządza Lider – Gmina Stalowa Wola.

Wspólnie działamy na rzecz Europy zielonej, konkurencyjnej i sprzyjającej integracji społecznej.
www.norwaygrants.pl i www.norwaygrants.org

OFERTA DLA MŁODYCH - Wyniki ankiety



Wstęp

SERDECZNIE DZIĘKUJEMY za aktywny udział w ankiecie **OFERTA DLA MŁODYCH** i włączenie się w proces rozwoju oferty miasta dla młodzieży. Wyrażone w ramach ankiety opinie, sugestie, zaprezentowane pomysły i oczekiwania stanowią dla nas cenne źródło informacji, które wykorzystamy tworząc m.in. ofertę zajęć, warsztatów i szkoleń oraz strefę chillout dla młodzieży w ramach Stalowowolskiego Centrum Aktywności Lokalnej.

Badanie jest elementem realizowanego przez miasto projektu pt.: „**MODELOWE ROZWIĄZANIA NA TRUDNE WYZWANIA – Plan Rozwoju Lokalnego i Instytucjonalnego Stalowej Woli**” (zwanego dalej projektem), dofinansowanego ze środków Norweskiego Mechanizmu Finansowego 2014-2021 (85%) oraz Budżetu Państwa (15%), w ramach Programu Rozwój Lokalny.

Ankieta OFERTA DLA MŁODYCH została przygotowana przez zespół pracowników urzędu. Treść ankiety została skonsultowana z przedstawicielami młodzieży, skupionymi w STREFIE MŁODYCH, prowadzonej w ramach projektu przez Stowarzyszenie STREFA SPOTKAŃ oraz członkami Zespołu Miejskiego, zaangażowanego w realizację różnych inicjatyw w ramach projektu, skierowanych do młodzieży.

Serdecznie zapraszamy do dalszego udziału w procesie tworzenia i doskonalenia oferty Stalowowolskiego Centrum Aktywności Lokalnej (SCAL), a także do skorzystania z jego oferty. Osoby zainteresowane zapraszamy do kontaktu na adres mailowy scal@stalowawola.pl

Cel ankiety

Ankieta opatrzona została słowem wstępu od Prezydenta Miasta Stalowej Woli, które zachęcało młodzież do włączenia się w proces tworzenia miejsca dla młodych, gdzie będą mogli rozwijać swoje pasje i zainteresowania. Celem ankiety było poznanie oczekiwań i potrzeb młodych mieszkańców oraz gości Stalowej Woli, aby w jak największym stopniu dopasować do nich ofertę Stalowowolskiego Centrum Aktywności Lokalnej.

Forma i sposób upowszechnienia ankiety

Badanie ankietowe przeprowadzono w formie elektronicznej, w okresie od 21 czerwca do 7 sierpnia 2022 r. Informacje o ankiecie zostały:

- zamieszczone na stronie internetowej Miasta Stalowa Wola www.stalowawola.pl - publikacja w dniu 02.08.2022 r.
- zamieszczone na Facebooku w ramach konta Miasto Stalowa Wola – publikacja w dniu 02.08.2022 r. <https://www.facebook.com/miastostalowawola/>
- upowszechnione w czasie imprezy IV Stalowe Granie, która odbyła się 02.07.2022 r. w Samorządowym Liceum Ogólnokształcącym im. C.K. Norwida w Stalowej Woli (stoisko z goglami VR, konsolą XBOX i tabletami umożliwiającymi wypełnienie ankiety w formie elektronicznej w czasie oczekiwania na możliwość skorzystania z gier na konsoli/gogli),
- przesłane drogą mailową do Naczelnika Wydziału Edukacji i Zdrowia w Urzędzie Miasta Stalowej Woli,
- przesłane przez Naczelnika Wydziału Edukacji i Zdrowia w Urzędzie Miasta Stalowej Woli do dyrektorów szkół, będących jednostkami organizacyjnymi Gminy Stalowa Wola,
- przesłane do wskazanych poniżej podmiotów, działających na rzecz dzieci i młodzieży:
 - ✓ Dom Dziecka w Stalowej Woli,
 - ✓ Ochronka im. św. Brata Alberta. Dom Dziecka,
 - ✓ Placówka opiekuńczo-wychowawcza „Podleśna Przystań”,
- przesłane drogą mailową do wskazanych poniżej partnerów finansowych i niefinansowych projektu z prośbą o wypełnienie ankiety i upowszechnienie informacji o jej prowadzeniu:
 - ✓ Muzeum Regionalne w Stalowej Woli,
 - ✓ Miejski Dom Kultury,
 - ✓ Politechnika Rzeszowska im. Ignacego Łukaszewicza,
 - ✓ Stowarzyszenie Absolwentów i Przyjaciół Liceum Ogólnokształcącego im. Komisji Edukacji Narodowej w Stalowej Woli,

- ✓ Stowarzyszenie STREFA SPOTKAŃ,
- ✓ Stowarzyszenie Ruch Pomocy Psychologicznej INTEGRACJA,
- ✓ Stowarzyszenie Przyjaciół Klasztoru Braci Mniejszych Kapucynów w Stalowej Woli Rozwadowie POKÓJ I DOBRO,
- ✓ Stowarzyszenie Centrum Aktywności Społecznej SPECTRUM,
- ✓ Agencja Rozwoju Przemysłu S.A.,
- ✓ Aeroklub Stalowowolski,
- ✓ Regionalna Izba Gospodarcza,
- ✓ Cech Rzemieślników i Przedsiębiorców,
- ✓ Miejski Zakład Komunalny Sp. z o.o.,
- ✓ Stowarzyszenie na rzecz Dzieci i Młodzieży Niepełnosprawnej SZANSA,
- ✓ Stowarzyszenie UNIWERSYTET TRZECIEGO WIEKU w Stalowej Woli,
- ✓ Stowarzyszenie Kulturalno-Sportowe Niesłyszących SURDOSTAL,
- ✓ Nadleśnictwo Rozwadów.

Informacje o ankiecie OFERTA DLA MŁODYCH ukazały się również w następujących mediach:

- https://www.stalowka.eu/nawosci,main,0,1,ankieta_dla_mlodych_stalowowolan,1920.html (02.08.2022 r.)
- <https://stalowanews.pl/20220803497306/um-stalowa-wola-ankieta-dla-mlodych-stalowowolan1659505205> (03.08.2022 r.)
- <https://www.stalowka.net/wiadomosci.php?dx=26388> (04.08.2022 r.)

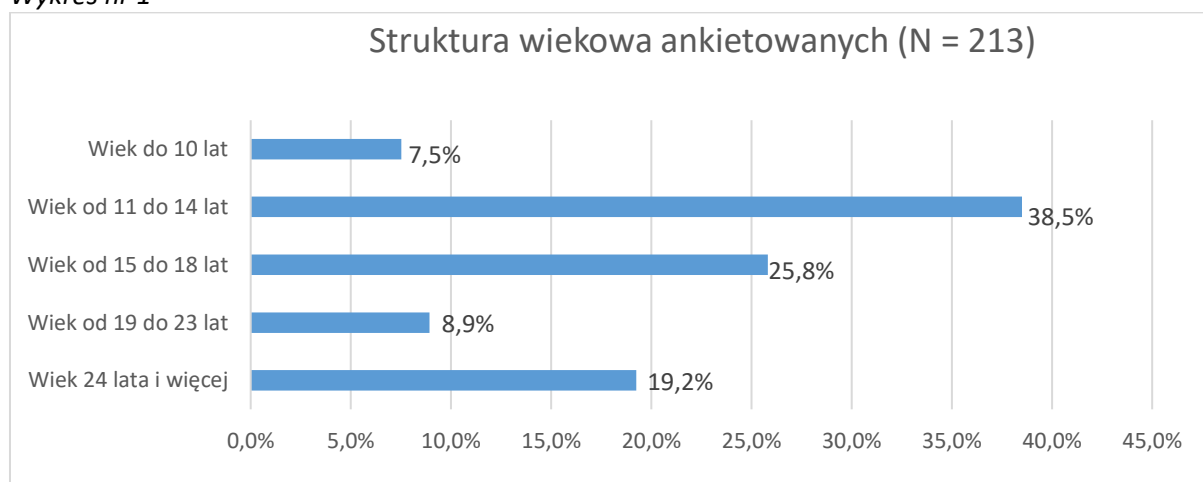
Sposób prezentacji danych

Dane zaprezentowane w niniejszej analizie zostały pokazane jako frakcja - odsetek osób, które wybrały daną odpowiedź.

Wyniki ankiety

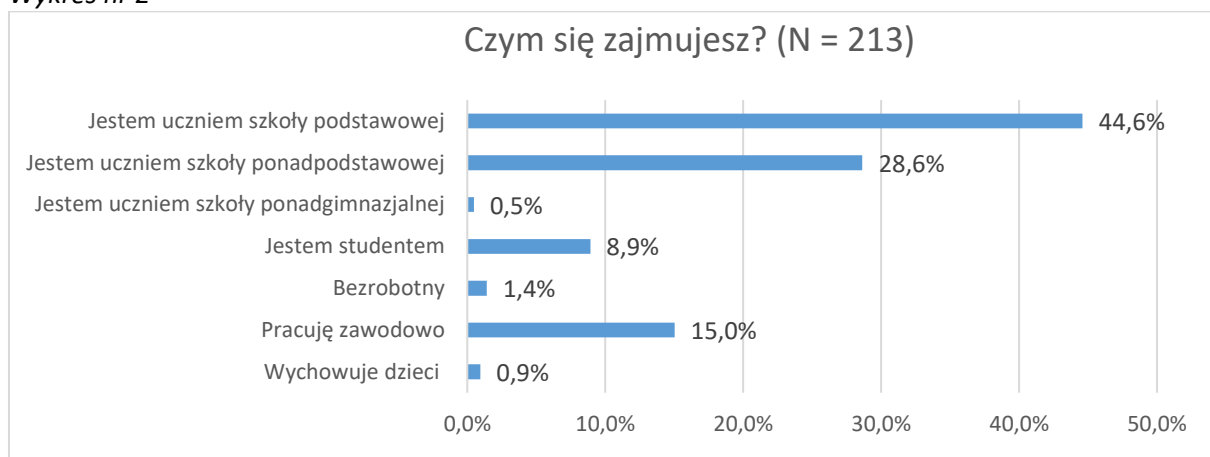
W ankiecie wzięło udział 213 osób, w tym 116 kobiet (54,4%) i 97 mężczyzn (45,5%). Spośród tej grupy młodzieży, 34,7% osób deklaruowało działalność społeczną (np. harcerstwo, wolontariat, fundacja, stowarzyszenie, nieformalna grupa młodzieżowa itp.). Przeważającą grupą byli respondenci w wieku 11-14 lat (38,5%) oraz w wieku od 15 do 18 lat (25,8%). Strukturę wiekową badanych przedstawia poniższy wykres:

Wykres nr 1



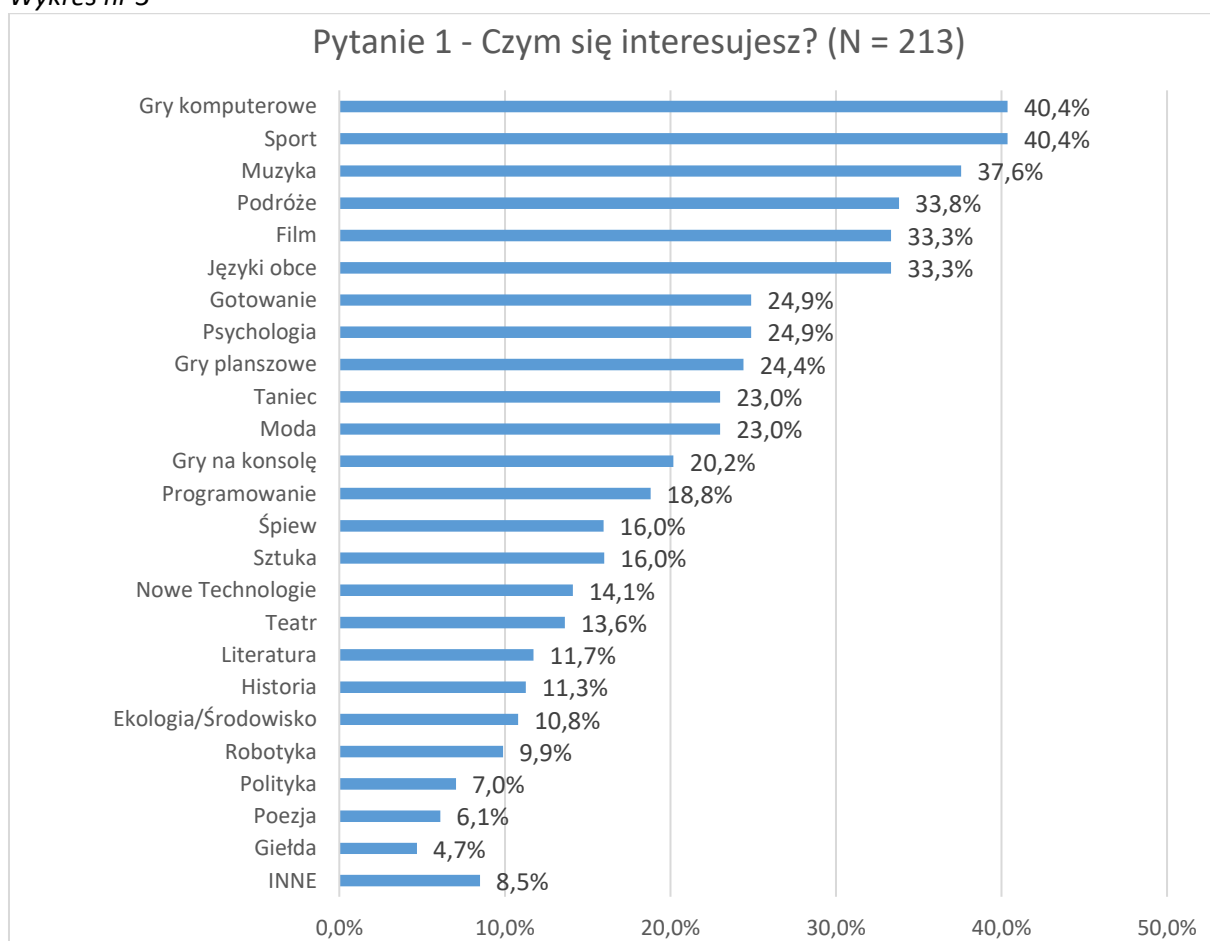
W badaniu wzięli udział głównie uczniowie szkół podstawowych (44,6%) i ponadpodstawowych (28,6%). Studenci stanowili nieznaczny odsetek badanych (8,9%). Dość spora grupa osób młodych, która wypełniła ankietę to osoby już pracujące zawodowo (15,0%). Poniższy wykres prezentuje szczegółowy rozkład odpowiedzi, wskazujący status ankietowanych na rynku edukacyjnym i rynku pracy.

Wykres nr 2



Pierwsze pytanie ankiety dotyczyło zainteresowań ankietowanych. Wśród najczęściej wskazywanych zainteresowań znalazły się m.in.: gry komputerowe (40,4%) na równi ze sportem (40,4%), muzyka (37,6%), podróże (33,8%), film (33,3%) i języki obce (33,3%). Odpowiedzi na to pytanie prezentuje Wykres nr 3.

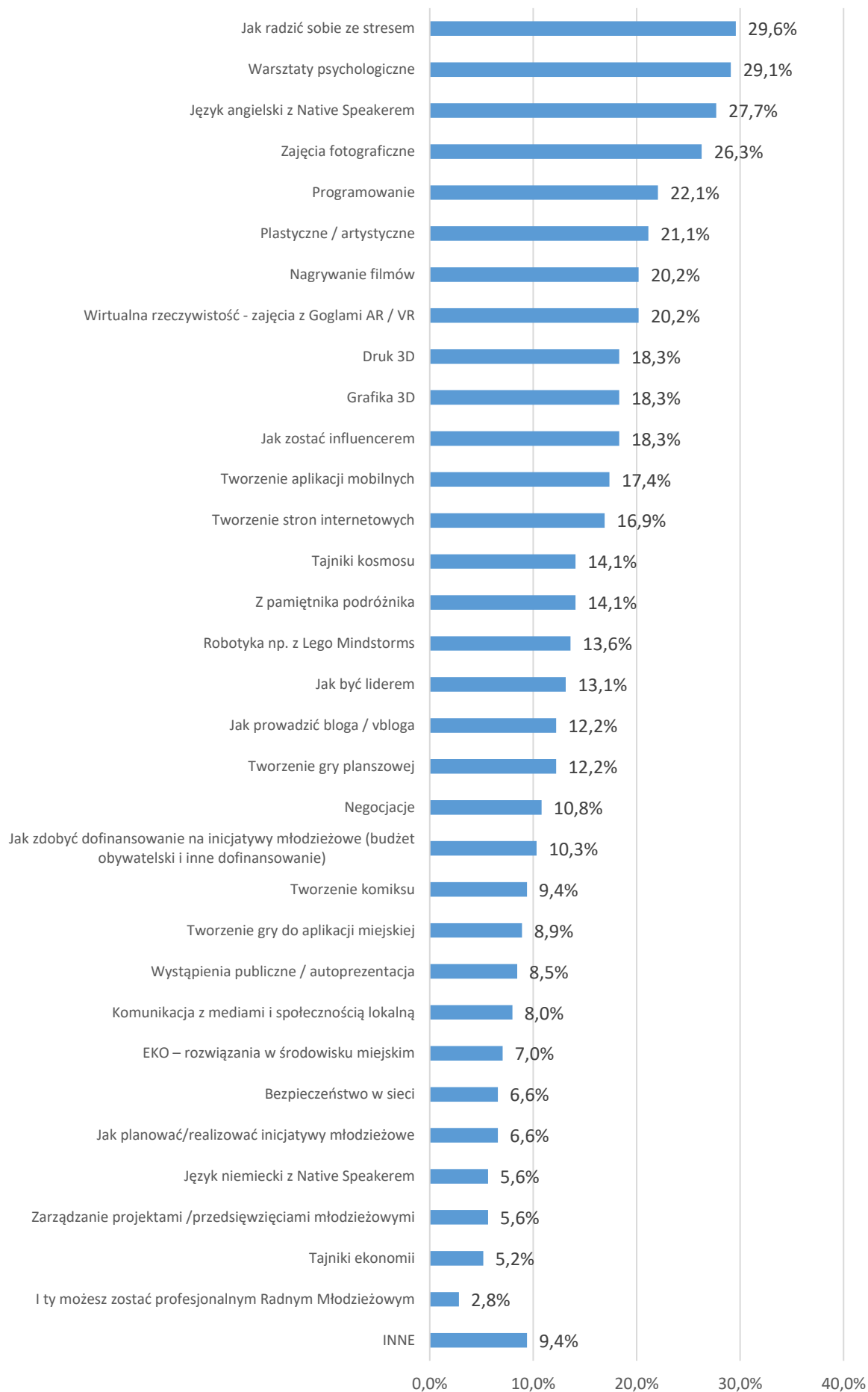
Wykres nr 3



W ramach kolejnego pytania, respondenci wskazali, w jakich bezpłatnych zajęciach chcieliby uczestniczyć. Największym zainteresowaniem cieszyły się zajęcia: Jak radzić sobie ze stresem? (29,6%), warsztaty psychologiczne (29,1%), język angielski z Native Speakerem (27,7%), zajęcia fotograficzne (26,3%), programowanie (22,1%), zajęcia plastyczne/artystyczne (21,1%), nagrywanie filmów (20,2%) oraz zajęcia z goglami AR/VR (20,19%). Dane pozyskane z niniejszego badania ułatwią opracowanie programu zajęć, szkoleń i warsztatów dla młodych mieszkańców Miasta Stalowa Wola, planowanych do realizacji w ramach Stalowowolskiego Centrum Aktywności Lokalnej oraz ustalenie liczby grup danego typu zajęć. Pełne wyniki zaprezentowano poniżej.

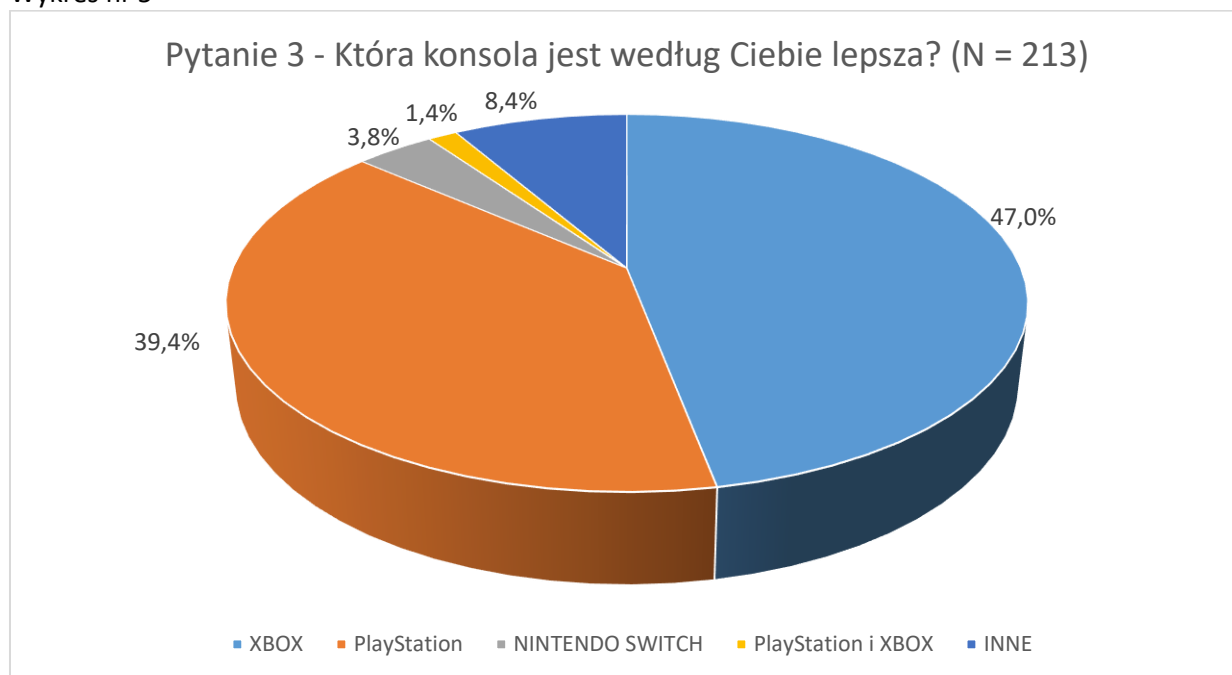
Wykres nr 4

Pytanie 2 - W jakich bezpłatnych zajęciach chciałbyś/abyś wziąć udział? (N = 213)



Respondenci zostali również poproszeni o podanie, jakiego typu konsolę preferują. Najczęściej wskazywali oni, iż lepszą konsolą jest XBOX (47,0%).

Wykres nr 5



68 uczestników ankiety zdecydowało się wskazać, jakie gry poleciliby innym na konsolę XBOX. Najczęściej, wśród polecanych gier wymieniano takie tytuły jak: Minecraft (23,5%), FIFA (16,2%), Forza Horizon (13,2%), Fortnite (13,2%), Just Dance (5,9%). Wskazywano także na takie gry jak: gry na Kinect, GTA, Halo, Need for speed, gry z serii LEGO, Rabbits Invasion, Sea of Thieves i Wiedźmin (na każdą z nich wskazało 2,9% badanych). Pojawiły się także pojedyncze wskazania na inne gry. Najczęściej wymieniane odpowiedzi zaprezentowano w tabeli poniżej.

Tabela nr 1

Lp.	Pytanie 4 - Jakie gry na XBOX polecilibyś innym? (N = 68)	Odsetek odpowiedzi ankietowanych
1.	Minecraft	23,5%
2.	FIFA	16,2%
3.	Forza Horizon 4 i 5	13,2%
4.	Fortnite	13,2%
5.	Just Dance	5,9%
6.	Gry na Kinect	2,9%
7.	GTA	2,9%
8.	Halo	2,9%
9.	Need for Speed	2,9%
10.	LEGO (np. tajny agent)	2,9%
11.	Rabbits Invasions	2,9%
12.	Sea of Thieves	2,9%
13.	Wiedźmin	2,9%
14.	PES	1,5%
15.	UFC 4	1,5%
16.	Among US	1,5%
17.	Assassin Creed	1,5%
18.	Astroneer	1,5%
19.	Fall Guys	1,5%
20.	FARCRY New Dawn	1,5%

21.	God of war	1,5%
22.	Guitar Hero	1,5%
23.	Harry Potter - GRY	1,5%
24.	It Takes Two	1,5%
25.	Jurassic World Evolution	1,5%
26.	Microsoft Flight Simulator	1,5%
27.	Roblox	1,5%
28.	Skate 3	1,5%
29.	Skyrim	1,5%
30.	Star Wars Jedi: Upadły zakon	1,5%
31.	The Sims 4	1,5%
32.	Transformers	1,5%
33.	Turbo super stunt squad	1,5%

Z kolei 62 respondentów poleciło gry na PlayStation. Wśród najczęściej wymienianych znalazły się takie pozycje jak: FIFA (24,2%), Fortnite (11,3%), Minecraft (9,7%), GTA (8,1%), God of War (6,5%), Uncharted (4,8%), Wiedźmin (4,8%), Forza Horizon (3,2%), Battlefield (3,2%), Bloodborne (3,2%), Resident Evil (3,2%) oraz The Last of Us (3,2%). Pojawiły się także pojedyncze wskazania na inne gry. Najczęściej wymieniane odpowiedzi zaprezentowano w tabeli poniżej.

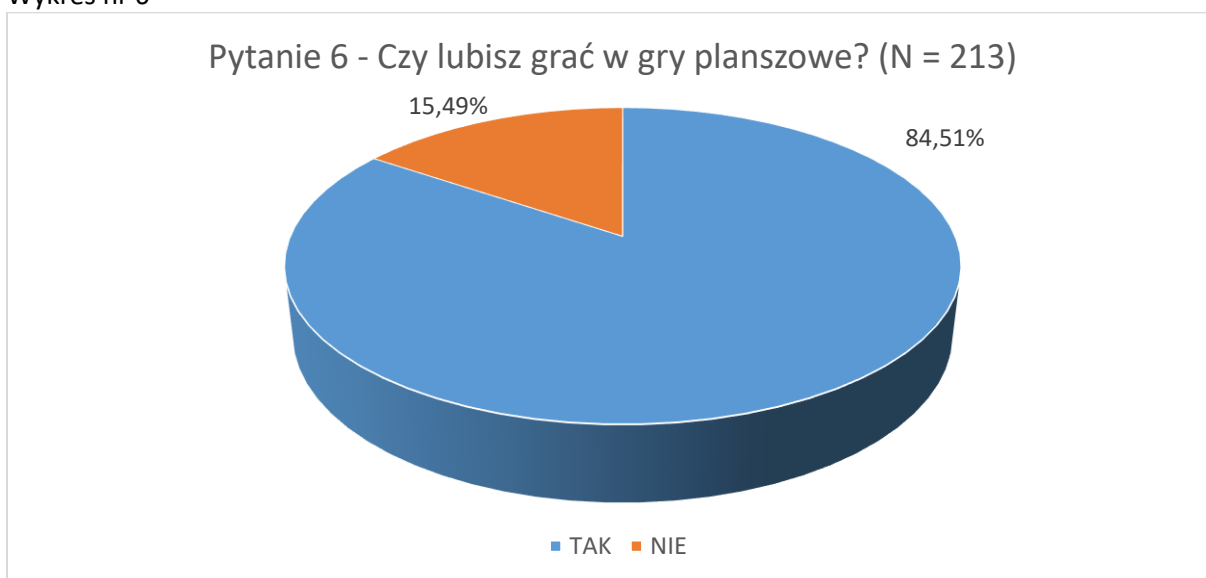
Tabela nr 2

Lp.	Pytanie 5 - Jakie gry na PlayStation poleciłbyś innym? (N = 62)	Odsetek odpowiedzi ankietowanych
1.	FIFA	24,2%
2.	Fortnite	11,3%
3.	Minecraft	9,7%
4.	GTA	8,1%
5.	God of War	6,5%
6.	Uncharted	4,8%
7.	Wiedźmin	4,8%
8.	Forza Horizon	3,2%
9.	Battlefield	3,2%
10.	Bloodborne	3,2%
11.	Resident Evil	3,2%
12.	The Last of Us	3,2%
13.	Need for Speed	1,6%
14.	Just Dance	1,6%
15.	Assassin's Creed	1,6%
16.	Batman Arkham	1,6%
17.	Beat Saber	1,6%
18.	Crash	1,6%
19.	Demon's Souls	1,6%
20.	Diablo	1,6%
21.	Fall Guy	1,6%
22.	Gran Turismo	1,6%
23.	Heavy Rain	1,6%
24.	Jurassic World Evolution 2	1,6%
25.	Killzone	1,6%
26.	Knockout City	1,6%
27.	LEGO	1,6%
28.	Little Big Planet	1,6%
29.	Plants vs Zombies	1,6%

30.	Pro Evolution Soccer	1,6%
31.	Ratchet and Clank	1,6%
32.	Rayman	1,6%
33.	Roblox	1,6%
34.	Spiderman	1,6%
35.	Spryo The Dragon First	1,6%
36.	Stray	1,6%
37.	Tekken	1,6%
38.	UFC	1,6%
39.	When they cry	1,6%
40.	Wiedza to Potęga	1,6%
41.	Forza Motorsport	1,6%

Następnie, ankietowanych zapytano, czy lubią grać w gry planszowe. Spośród 213 respondentów, którzy odpowiedzieli na to pytanie, aż 85% wybrało opcję TAK, co potwierdza słuszność zaplanowanej inicjatywy, związanej z udostępnieniem planszówek w ramach miejsca aktywności dla młodzieży w Stalowowolskim Centrum Aktywności Lokalnej.

Wykres nr 6



W ramach ostatniego pytania poproszono młodzież o wskazanie, jakie gry planszowe poleciliby innym. Aż 151 respondentów zaprezentowało swoje preferencje w tej sprawie. Największą popularnością wśród uczestników badania cieszyły się gry: Monopoly (31,1%), Chińczyk (11,3%), Eurobiznes (9,9%), 5 sekund (7,3%), Talisman: Magia i Miecz (7,3%), UNO (4,6%) i Dixit (4,0). Popularne wśród respondentów okazały się również gry takie jak: Catan (3,3%), Splendor (3,3%), Tajniacy (3,3%), Terraformacja Marsa (3,3%), Gorący ziemniak (2,7%), Scrabble (2,7%), Szachy (2,7%), Warcaby (2,0%), Ankh (2,0%), Brzdęk! (2,0%), EGO (2,0%), Grzybobranie (2,0%) oraz Wirus (2,0%). Pojawiło się także wiele innych ciekawych propozycji gier, których zakup rozważymy planując wyposażenie w gry planszowe strefy chillout dla młodzieży w Stalowowolskim Centrum Aktywności Lokalnej.

Tabela nr 3

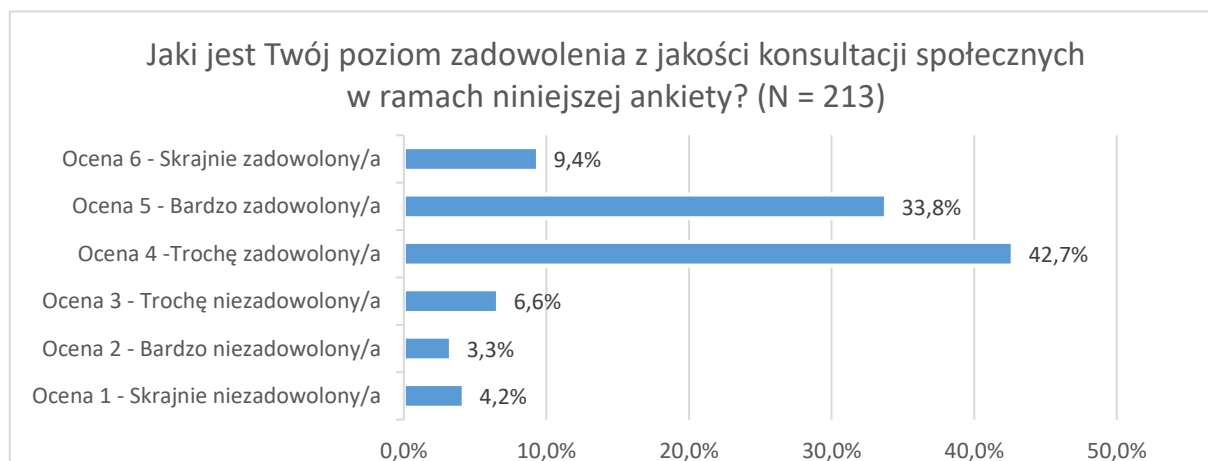
Lp.	Pytanie 7 - Jakie gry planszowe polecilibyś innym? (N = 151)	Odsetek odpowiedzi ankietowanych
1.	Monopoly	31,1%
2.	Chińczyk	11,3%
3.	Eurobiznes	9,9%
4.	5 sekund	7,3%
5.	Talisman: Magia i miecz	7,3%
6.	UNO	4,6%

7.	Dixit	4,0%
8.	Catan	3,3%
9.	Splendor	3,3%
10.	Tajniacy	3,3%
11.	Terraformacja Marsa	3,3%
12.	Gorący ziemniak	2,7%
13.	Scrabble	2,7%
14.	Szachy	2,7%
15.	Warcaby	2,0%
16.	Ankh	2,0%
17.	Brzdęk!	2,0%
18.	EGO	2,0%
19.	Grzybobranie	2,0%
20.	Wirus	2,0%
21.	Blood rage	1,3%
22.	Boom boom	1,3%
23.	Descent	1,3%
24.	Eksplodujące kotki	1,3%
25.	Gloomhaven: Szczęki lwa	1,3%
26.	Hero Realms	1,3%
27.	Posiadłość szaleństwa	1,3%
28.	Rummikub	1,3%
29.	Super Farmer	1,3%
30.	Tajemnicze domostwo	1,3%
31.	Wsiąść do pociągu	1,3%
32.	7 cudów świata	0,7%
33.	Awaken Realms Wielki Mur	0,7%
34.	Azul	0,7%
35.	Biznes Po Polsku	0,7%
36.	Blokus	0,7%
37.	Bloodborne	0,7%
38.	Boso przez świat	0,7%
39.	BrainBox	0,7%
40.	Było sobie życie / człowiek / podróżnicy/ wynalazcy (seria)	0,7%
41.	Carcasone	0,7%
42.	Cyklady	0,7%
43.	Diuna: Imperium	0,7%
44.	Dungeons & Dragons	0,7%
45.	Pędzące żółwie	0,7%
46.	Geniusz	0,7%
47.	Gnaj do celu w PRL-u	0,7%
48.	Gra o tron	0,7%
49.	Ilos	0,7%
50.	Jenga	0,7%
51.	K2	0,7%
52.	Karczma pod pękatym kluczem	0,7%
53.	Kartografowie	0,7%
54.	Karty przeciwko ludzkości	0,7%
55.	Kiri Ricky	0,7%
56.	Kolejka	0,7%
57.	Kukuryku Pełny Kurnik	0,7%
58.	Mafia	0,7%

59.	MikroMakro: Na tropie zbrodni	0,7%
60.	Miliard w rozumie	0,7%
61.	Minecraft	0,7%
62.	Na skrzydłach: Wingspan	0,7%
63.	Odjechane jednorożce	0,7%
64.	Pracowite pszczoły leniwe żaby	0,7%
65.	PRL	0,7%
66.	Pszczółka Maja	0,7%
67.	Labyrinth	0,7%
68.	Sabotażysta	0,7%
69.	Santorini	0,7%
70.	Scotland Yard	0,7%
71.	Small World	0,7%
72.	Sonic 2	0,7%
73.	Stranger Things	0,7%
74.	Szarlatani z Paskurowic	0,7%
75.	Wiedźmia Skąta	0,7%
76.	Zamki Burgundii: Big Box	0,7%
77.	Zgadnij kto to	0,7%
78.	Zwierzęta świata	0,7%

Respondenci w większości byli zadowoleni z ankietowej formy prowadzenia konsultacji społecznych. W ankiecie zaproponowano wskaźnik poziomu zadowolenia z udziału w konsultacjach społecznych odnośnie działań skierowanych do młodzieży w skali od 1 do 6. Średnia ocena odpowiedzi respondentów kształtowała się na poziomie 5,2, co wskazuje na fakt, iż młodzi cieszyli się z możliwości wskazania swoich oczekiwań, co do przygotowywanej dla nich oferty wsparcia. Szczegółowe wyniki odpowiedzi ankietowanych przedstawia poniższy wykres.

Wykres nr 7



Podsumowanie wniosków z analizy danych, uzyskanych w ankiecie

- Stosunkowo duża grupa osób młodych, które wypełniły ankietę zaznaczyła, iż angażuje się w działalność społeczną, co może wskazywać, iż młode pokolenie, biorące udział w badaniu jest otwarte na realizację działań na rzecz lokalnego środowiska.
- Z ankiety wynika, iż główne zainteresowania młodzieży wiążą się z grami komputerowymi, sportem, muzyką, podróżami, filmem i językami obcymi. Równocześnie, respondenci najczęściej wskazywali, iż chętnie uczestniczyliby w zajęciach: Jak radzić sobie ze stresem?, warsztatach psychologicznych, zajęciach z języka angielskiego z Native Speakerem, zajęciach fotograficznych, zajęciach z programowania, zajęciach plastycznych/artystycznych, czy też z nagrywania filmów oraz zajęciach z goglami AR/VR. Ankieta pozwoliła zebrać wiele cennych informacji o zainteresowanych młodzieży i ich skali oraz ewentualnej chęci udziału w zajęciach o różnej tematyce. Korzystając z tego materiału i kształtując ofertę zajęć, szkoleń, warsztatów dla młodzieży w Stalowowolskim Centrum Aktywności Lokalnej oraz planując liczbę grup wsparcia w ramach tych zajęć, warto wziąć pod uwagę całe spektrum zainteresowań osób objętych ankietą (nie tylko kilka najbardziej popularnych zainteresowań, czy typów zajęć) i skorelować je także z potrzebami rozwoju miasta np. działaniami dotyczącymi utworzenia Młodzieżowej Rady Miasta, czy też wprowadzenia Młodzieżowego Budżetu Obywatelskiego, aby wyposażyć młode pokolenie w kompetencje umożliwiające zaangażowanie się i korzystanie z tych inicjatyw na rzecz młodych.
- Ankietowani wskazali swoje preferencje, co do rodzaju konsoli, jaka według nich powinna pojawić się w strefie chillout dla młodzieży w Stalowowolskim Centrum Aktywności Lokalnej. Największą popularnością cieszyła się konsola XBOX, choć trzeba przyznać, że niewiele ustępowała jej konsola PlayStation. Respondenci, chętnie podzielili się również informacjami, jakie gry na konsolę XBOX i PlayStation poleciliby innym. Wiele tytułów powtarzało się przy obu tych konsolach. Zebrane informacje pomogą w przygotowaniu wykazu gier, w jakie zostanie wyposażona strefa chillout dla młodzieży w Stalowowolskim Centrum Aktywności Lokalnej. Dzięki temu wyposażenie to trafniej odpowiadać będzie na oczekiwania osób młodych.
- Młodzież wskazała także wiele lubianych przez nią gier planszowych, które poleciłaby innym. Duża liczba propozycji wskazuje, iż młodzi ludzie chętnie grają w planszówki. Największą popularnością cieszyły się gry strategiczne, ekonomiczne i przygodowe. Gry planszowe rozwijają logiczne myślenie, umiejętność czytania ze zrozumieniem, umiejętności społeczne, w tym współpracę – dzięki spotkaniu na żywo, dyskusjom, poznawaniu się i reagowaniu na kroki przeciwnika lub towarzysza, a więc kompetencje niezwykle potrzebne w dzisiejszym świecie. Zebrane w ramach ankiety informacje wykorzystamy planując wyposażenie w planszówki strefy chillout dla młodzieży w Stalowowolskim Centrum Aktywności Lokalnej. Dzięki temu lepiej odpowiadać będzie ono na oczekiwania osób młodych.

Analizę wyników ankiety opracowali pracownicy Urzędu Miasta Stalowej Woli:

- *Daria Białas – Podinspektor ds. organizacji pozarządowych*
- *Arleta Siwek – Naczelnik Wydziału Stalowowolskie Centrum Aktywności Lokalnej*