



# Kultura Tędy

Zeszyt dobrych praktyk



[www.kulturatedy.pl](http://www.kulturatedy.pl)

**Opracowanie merytoryczne:** Kalina Patek

**Korekta:** Agnieszka Baszczak

**Skład:** Teresa Grzesiak

**Wydawnictwo**

Regionalne Centrum Animacji Kultury



Zielona Góra 2016

Dofinansowano ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu Bardzo Młoda Kultura

 Regionalne Centrum  
Animacji Kultury

 Kultura Tędy

 NARODOWE  
CENTRUM  
KULTURY

 BARDZO  
MŁODA KULTURA

# Kultura Tędy

Niniejszy „Zeszyt dobrych praktyk” to zbiór dziewięciu projektów z zakresu edukacji kulturowej, które zostały zaprezentowane na Lubuskiej Giełdzie Dobrych Praktyk pn. „Strefa Doświadczenia” w Nowej Soli w listopadzie br. Cztery projekty prezentowane na końcu wydania, zostały nagrodzone w konkursie grantowym „Lubuski P.A.K.I.E.T.”, realizowanym w ramach projektu Kultura Tędy.

W „Zeszycie” znalazły się projekty bardzo różnorodne. Prezentują bogatą paletę realizowanych działań, grup docelowych, wykorzystywanych metod. Są to projekty skierowane do najmłodszych dzieci, młodzieży ponadgimnazjalnej, lokalnych społeczności, ale i takie, którym nie strasze żadne granice, nawet administracyjne. To projekty, które poprzez sztukę i działania artystyczne starają się integrować i angażować grupy dzieci i młodzieży, a także takie, które stawiają na rozwój kompetencji medialnych, rozwijanie umiejętności postępowania się technikami audiowizualnymi. Mamy tu przykłady działań w instytucjach, jak i takie, które stawiają na działania związane z przejmowaniem przestrzeni publicznej. Ich autorzy/ autorki dzielą się z nami nie tylko ich scenariuszami, lecz także napotykanymi podczas realizacji trudnościami oraz sposobami ich rozwiązywania.

„Zeszyt” nie zawiera gotowych przepisów na określone przedsięwzięcia, gdyż wiele z opisanych w nim projektów jest unikatowych zarówno ze względu na osoby, które je tworzyły i brały w nich udział, jak i na specyfikę miejsc ich realizacji, napotykanne problemy. Może stać się natomiast inspiracją i zaczynem do rozpoczęcia swojego własnego projektu z zakresu edukacji kulturowej. I tego Wam życzymy.

FUNDACJA WSPIERANIA TWÓRCZYCH INICJATYW LYADA

## „Za-Miast-O!” Akcja Słoneczne boisko

**Miejsce realizacji:** Zielona Góra

**Zasięg:** lokalny

**Termin realizacji:** wrzesień 2016

**Grupa docelowa:** młodzież, rodziny z dziećmi, zielonogórzanie





### Opis projektu

#### - czego dotyczył i jaki miał przebieg

Akcja, realizowana w ramach projektu Za-Miast-O!, połączyła zielonogórczan: - współpracując z młodzieżą, wybraliśmy teren do odnowienia, - zielonogórczanie chętnie dzielili się pomysłami na to, co powinno powstać na boisku - radni pomogli zorganizować farby, - służby komunalne umyły nawierzchnię boiska, - artysta stworzył wizualizację - dzieci, dorośli, seniorzy, nie tylko z osiedla Łużyckiego, chętnie pomagali przy malowaniu, - do akcji dołączyły całe rodziny, w tym z Ukrainy, a nawet uczniowie z Węgier, którzy mieszkają w Zielonej Górze podczas wymiany młodzieży - media lokalne nagłośniły akcję, - firmy prywatne pomogły zorganizować palety, a także nagryły film i zrobiły zdjęcia z dronem.

### Potrzeby na jakie projekt odpowiadał

Poprawa małej infrastruktury miasta, zaangażowanie młodzieży w zmianę swojego otoczenia, zaangażowanie mieszkańców w zagospodarowanie ich otoczenia.

### Kluczowe cele

Celem projektu było uczulenie mieszkańców na przestrzeń wokół nich i zainspirowanie do działania na rzecz jej poprawy. Wspólne porządkowanie, malowanie, sadzenie miało nie tylko cele porządkowe, ale też integracyjne. Teren dotychczas uchodzący za niczyj nagle zyskał nowe oblicze. Mieszkańcy mają zacząć o niego dbać odnajdując w nim miejsce do wspólnych spotkań, rozmów, zabaw.

### Sposób zaangażowania dzieci i/lub młodzieży oraz wykorzystania ich potencjału i potrzeb

Cały projekt został zaplanowany po zgłoszeniu się do nas zielonogórczkiej młodzieży ze stowarzyszenia Młodzi Lokalni, która wyraziła chęć do malowania, sprzątnięcia i zmiany nieużytków miejskich. Wspólnie z młodzieżą wybraliśmy teren do odnowienia, ogłosiliśmy nabór pomysłów, w którym również młodzież aktywnie uczestniczyła. Podczas malowania boiska, dzieci malowały palety, nawierzchnię boiska, dekorowały płot. Rodziny z dziećmi z os. Łużyckiego i nie tylko, brali czynny udział w malowaniu Słońca i zabaw w jego promieniach.

### Metody i narzędzia pracy

Współpraca z grupą; konsultacje społeczne; aktywizacja społeczna

### Źródła finansowania

Miasto Zielona Góra

### Partnerzy i ich wkład

Zielonogórcy radni pomogli zorganizować farby dla akcji, które kosztowały znacznie więcej, niż przewidywał budżet projektu. Firma iQor podarowała i dostarczyła palety dla akcji. Firma Dronzielonogora.pl zrobiła zdjęcia i nagrała filmik

z wykorzystaniem drona. Służby miejskie ZGKiM pomogły w umyciu nawierzchni boiska. O'Prime Art Studio – artysta, który pomógł przy stworzeniu wizualizacji projektu na pomalowanie, łączącego propozycje mieszkańców.

### Trudności podczas realizacji i sposoby ich rozwiązania

Niewystarczające środki na zakup farb dla realizacji koncepcji pomysłu na boisko – zwróciliśmy się do radnych o wsparcie. Brudna nawierzchnia boiska – zwróciliśmy się do ZGKiM o pomoc w umyciu boiska. Niewystarczające środki na zakup palet – firma iQor sama zgłosiła się do pomocy i dostarczyła niezbędnej ilości palet.



STOWARZYSZENIE „BOROWIK”  
NA RZECZ POMOCY PUBLICZNEJ SZKOLE  
W BOROWIE WIELKIM

## Skauting „Kuźnia Młodych Herosów”

**Miejsce realizacji:** Borów Wielki, Stypułów

**Zasięg:** lokalny

**Termin realizacji:** 1.05.2015 do 31.12.2015

**Grupa docelowa:** dzieci i młodzież w wieku 9-16 lat



2



### Opis projektu

#### - czego dotyczył i jaki miał przebieg

Projekt stworzył możliwości rozwijania wolontariatu, połączył środowisko szkolne i lokalne, umożliwiając wymianę doświadczeń i wzajemną inspirację. Otworzono 2 kluby wolontariatu, w których animatorzy zapoznali dzieci z ideą wolontariatu. Odbyły się warsztaty: aktywizująco-integracyjne, -artystyczne „Kreatywne Dzieci”, akcje społeczne „Młodzież w działaniu”, Marzycielska poczta”, Akademia Młodych Herosów – szerzenie wolontariatu w terenie, wizyty studyjne, Akademia Survivalu i Letnia Akademia Wolontariatu, gdzie odbyły się szkolenia „Rzeka możliwości”, „Inna przestrzeń inny świat”, „Wystarczy chcieć”, „Przepis na sukces”. Powstał LipDup i gazetka klubu.

### Potrzeby na jakie projekt odpowiadał

Projekt jest uzupełnieniem niewystarczającej wiedzy na temat wolontariatu wśród dzieci i młodzieży. Wśród tej grupy istnieje wysoki brak świadomości na temat atutów i efektów pracy społecznej. Realizacja projektu miała za zadanie wyposażyć w porządną wiedzę i doświadczenie.

### Kluczowe cele

Celami projektu były: zmiana postaw społecznych i zwiększenia zaangażowania w działania wolontarystyczne, kształtowanie postaw obywatelskich wśród 40-osobowej grupy dzieci w wieku 9 – 16 lat z terenów miejsko-wiejskich do 25 tys. mieszkańców z woj. lubuskiego i rozpoczęcia działalności wolontarystycznej w okresie od maja 2015 r. do grudnia 2015 r.

### Sposób zaangażowania dzieci i/lub młodzieży oraz wykorzystania ich potencjału i potrzeb

Dzieci zaangażowane były na każdym etapie projektu, brały udział w warsztatach, szkoleniach, wizytach studyjnych, organizowały akcje społeczne, koncerty, gale, kiermasze. Swoją postawą i działaniami pomagały innym i bardzo skutecznie szerzyły idee wolontariatu w terenie. Dzieci wykonywały budki lęgowe, kartki i ozdoby świąteczne, szerzyły idee zdrowego trybu życia i racjonalnego odżywiania się. Pisały listy do potrzebujących i chorych dzieci.



### Metody i narzędzia pracy

Warsztatowo-szkoleniowa oraz aktywne działania poprzez inicjatywy społeczne dzieci i aktywne działania.

### Źródła finansowania

Projekt realizowany ze środków Ministerstwa Pracy i Polityki Społecznej w ramach Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich.

### Partnerzy i ich wkład

Publiczna Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Borowie Wielkim i Niepubliczna Szkoła Podstawowa w Stypułowie. Partnerzy projektu byli zaangażowani w realizację projektu na każdym etapie realizowanych działań. Partnerzy wspie-

rali Lidera w promocji i rekrutacji do projektu. W szkołach były dostępne formularze zgłoszeniowe i tam też były składane przez uczniów. W SP w Stypułowie znajdowało się biuro projektu, do którego uczniowie mieli dostęp. Partnerzy zabezpieczyli pomieszczenia do realizacji zajęć, współpracowali ze szkoleniowcami podczas realizacji zajęć oraz wspierali kadre zarządzającą projektem w realizacji działań.

### Trudności podczas realizacji i sposoby ich rozwiązania

Podczas realizacji projektu nie pojawiły się żadne trudności w realizacji zadań. Natomiast ewaluacja projektu wykazała, że niektórych działań powinno być zdecydowanie więcej, np. warsztatów survivalowych.



STOWARZYSZENIE PRZYJACIÓŁ  
LUBUSKIEGO TEATRU

## „Raz, dwa, trzy. Kultura i Ty!”

**Miejsce realizacji:** Zielona Góra, Siedlisko, Świdnica,  
Małomice, Koźla, Niekarzyn

**Zasięg:** regionalny

**Termin realizacji:** 01.09-30.12.2016

**Grupa docelowa:** dzieci ze szkół podstawowych, z klas 4-6,  
z małych miejscowości poniżej 30 tysięcy mieszkańców,  
zadko bądź nie odwiedzające instytucje kultury

3



### Opis projektu - czego dotyczył i jaki miał przebieg

Edukatorzy Lubuskiego Teatru, Galerii BWA oraz Muzeum Ziemi Lubuskiej we współpracy przygotowali ofertę edukacyjną dla dzieci ze szkół podstawowych w Siedlisku, Świdnicy, Małomicach, Niekarzynie i Koźli. Podczas jednodniowych wyjazdów dzieci oglądały spektakl, a następnie dzieliły się na trzy grupy, by działać w poszczególnych instytucjach (spotkały się z aktorką i pracownikami teatru, uczestniczyły w lekcji muzealnej, brały udział w warsztatach artystycznych). Kontynuacja działań zapoczątkowanych w Zielonej Górze to praca nauczycieli z dziećmi w szkołach, której efektem

jest stworzenie przewodnika po trzech odwiedzanych instytucjach pokazującego je z perspektywy dziecka. W tym celu nauczyciele zaopatrzeni w propozycje zabaw, karty pracy oraz własne pomysły przeprowadzali zajęcia, w ramach których powstawały teksty wyrażające refleksje dzieci. W szkole, w której pojawią się najciekawsze propozycje zostaną przeprowadzone warsztaty ilustratorskie. Natomiast przygotowane przez dzieci i wydane foldery-przewodniki trafią do szkół.

### Potrzeby na jakie projekt odpowiadał

Projekt odpowiada przede wszystkim na potrzebę wyrównania szans dzieci w dostępie do kultury. Dzieci z ubogich miejscowości nie mają tak częstej okazji do odwiedzania instytucji kultury, jak dzieci z Zielonej Góry. Wywiady przeprowadzone z dyrektorami placówek wskazały, że dzieci z powodu braku środków finansowych bądź niechęci rodziców do przeznaczania pieniędzy na wyjazdy nie mogą korzystać z oferty kulturalnej miasta, jest duża potrzeba wyjazdu dzieci poza swoje miejsce zamieszkania i po raz pierwszy odwiedzenia muzeum, galerii sztuki czy teatru, a przede wszystkim poznania i przetworzenia „języków”, jakim posługują się poszczególne miejsca i dziedziny sztuki.

### Kluczowe cele

Głównym celem projektu jest zwiększenie dostępu do szeroko pojętej kultury dzieci z obszarów wiej-

skich, a przez to wyrównanie szans ich rozwoju kulturalnego. Wzbudzanie zainteresowania dzieci sztuką i przygotowanie do jej odbioru oraz zwiększenie kompetencji związanych z jej percepcją.

**Cele pośrednie to:** zainicjowanie współpracy na polu edukacyjnym trzech instytucji kultury, budowanie partnerstw instytucji kultury ze szkołami; motywowanie nauczycieli i opiekunów dzieci do częstszych wizyt w instytucjach kultury Zielonej Góry; zachęcenie do aktywnego uczestnictwa w życiu kulturalnym społeczności lokalnej dzieci.

### **Sposób zaangażowania dzieci i/lub młodzieży oraz wykorzystania ich potencjału i potrzeb**

W trakcie wyjazdu dzieci oglądały spektakl oraz brały udział w spotkaniach z edukatorami pracującymi w poszczególnych instytucjach. Podstawą spotkań stała się prezentacja przestrzeni (sceny wraz ze scenografią teatralną, ekspozycji muzealnej i wystawy), które wywoływały ciekawość dzieci i mnożyły pytania co do jej elementów. Spotkania edukacyjne, w ramach których dzieci poznawały specyfikę poszczególnych instytucji oraz pracę osób z nią związanych, opierały się na wskazanych interakcjach zaspakajających ciekawość dzieci, elementach pogadanki oraz warsztatu, w którym aktywizowana była wyobraźnia i pomysłowość dzieci. Działania w pełni aktywizujące dzieci i wykorzystujące ich potencjał zostały zaplanowane na czas pracy z nauczycielem, ich

celem jest pobudzenie refleksji na temat odwiedzonych miejsc i jej utrwalenie. W szkołach zostały przeprowadzone zabawy, w trakcie których dzieci wyrażały swoje odczucia i spostrzeżenia. Te utrwalone, stanowiły podstawę tekstową do stworzenia przewodnika po trzech odwiedzanych instytucjach. Takiego, który ma przede wszystkim pokazać teatr, muzeum i galerię oczami dziecka. Dzieci ze szkoły, która przygotowuje najciekawsze opisy, stworzą ilustracje do folderu-przewodnika. Przewodnik zostanie kolportowany do wszystkich szkół oraz trzech instytucji kultury.

### **Metody i narzędzia pracy**

Teatr: przedstawienie teatralne, oprowadzanie po teatrze, gry i zabawy teatralne aktywizujące wyobraźnię uczestników, animowanie lalki teatralnej. Muzeum: oprowadzanie po wystawie wraz z samodzielnym odkrywaniem treści wystawy. Galeria: warsztaty plastyczne i prezentacja multimedialna, oprowadzanie po wystawie. Szkoła: praca w grupie: tworzenie wspólnego kolażu, drama: wcielanie się w role, karty pracy: zadania stymulujące twórcze podejście do problemu. Tworzenie ilustracji do przewodników.

### **Źródła finansowania**

Fundacja PZU, konkurs „PZU z kulturą”

## Partnerzy i ich wkład

Muzeum Ziemi Lubuskiej - przeprowadzenie lekcji muzealnej, Lubuski Teatr - pokaz przedstawienia, przygotowanie lekcji teatralnych, galeria BWA przygotowanie spotkań edukacyjnych.

## Trudności podczas realizacji i sposoby ich rozwiązania

Jedna ze szkół wycofała się na tydzień przed przyjazdem (zorganizowanie transportu leżało po stronie szkół, szkoła zwlekąca i nie zdążyła wynająć autobusów). Znaleźliśmy inną szkołę, lecz były to działania w „ostatniej chwili” i musieliśmy zrezygnować z kryterium dla nas najważniejszego: sugerowanie się w wyborze szkół rankingiem najuboższych gmin zamieniliśmy na szukanie szkoły, która w tydzień zorganizuje przyjazd. Ilość wrażeń wywołanych przez zaplanowany przez nas harmonogram była bardzo duża dla dzieci. Po małej korekcie dostosowaliśmy godziny warsztatów do możliwości percepcyjnych dzieci.



STOWARZYSZENIE ZIELONA GRUPA

## Rowerowy Dom Kultury

**Miejsce realizacji:** cały obszar linii granicznej Polski

**Zasięg:** ogólnopolski

**Termin realizacji:** 10.04 - 26.06. 2016

**Grupa docelowa:** mieszkańcy miejscowości przygranicznych.

Przeprowadziliśmy 32 warsztaty dla dzieci, młodzieży, a także osób dorosłych.

A large, white, stylized number '4' is positioned on a grey triangular background that occupies the bottom-left corner of the page. The number is composed of three thick white lines: a vertical line on the right, a horizontal line at the bottom, and a diagonal line on the left connecting the top of the vertical line to the end of the horizontal line.



### Opis projektu

#### - czego dotyczył i jaki miał przebieg

Rowerowy Dom Kultury to idea mobilnego domu kultury, który dociera również tam, gdzie są problemy z dostępem do kultury. W ciągu 11 tygodni 2 animatorki na rowerach przejechały 4211 km wzdłuż granic Polski i przeprowadziły 32 warsztaty w miejscowościach przygranicznych. W zależności od lokalnych potrzeb były to warsztaty dla dzieci, młodzieży lub dla dorosłych. Wszystkie warsztaty miały ten sam mianownik: granicę. Zależało nam na tym, żeby uzyskać jak najszersze spektrum doświadczeń i obserwacji związanych z tym tematem. Poruszaliśmy kwestie tego, czym są granice (zarówno te fizyczne, jak i mentalne), świadomego, a także przymusowego przekraczania granic (warsztaty dla dzieci o uchodźcach) i konfrontacji z tymi, którzy istnieją „poza” naszą granicą. Szukaliśmy odpowiedzi na pytanie jak bliskość granicy wpływa na życie mieszkających tam ludzi.

### Potrzeby na jakie projekt odpowiadał

Chodziło przede wszystkim o przeprowadzenie analizy społecznej terenów granicznych. Interesowała nas dwuznaczność życia na granicy i poszukiwanie własnej tożsamości, które w takich miejscach jest szczególnie skomplikowane. Rejonny te ze względu na swój kontekst historyczny są miejscami nie tylko przenikania się kultur/religii, ale także konfliktu między nimi. Nasze działania miały zmotywować uczestników do dialogu i próby porozumienia międzykulturowego.

### Kluczowe cele

Podstawy cel to szukanie odpowiedzi na pytanie jak pojęcie granic (różnego rodzaju) determinuje nasze życie. Jaką rolę odgrywają granice w procesie wychowania, asymilacji i życia w danym społeczeństwie. Czy mieszkanie „na granicy” wzmacnia poczucie przynależności do danego narodu/państwa, czy wręcz przeciwnie, pogłębia poczucie izolacji i zepchnięcia na tzw. margines. Pozostałe cele to: zilustrowanie życia Polaków mieszkających na pograniczu, pokazanie różnorodności krajobrazu i kultury polskiej oraz uporządkowanie kontekstów historycznych i kontaktów z sąsiadami.

### Sposób zaangażowania dzieci i/lub młodzieży oraz wykorzystania ich potencjału i potrzeb

Do udziału w warsztatach dla dzieci zachęcaliśmy także dorosłych opiekunów. Zależało nam

na tym, by temat uchodźców przestał być tematem tabu. Poprzez obserwację zachowań dzieci i ich odpowiedzi na nasze pytania, dorośli mogli przekonać się o tym, że brak wyjaśnień często prowadzi do tego, że dzieci tworzą błędny obraz rzeczywistości na podstawie tego, co usłyszały lub zobaczyły przypadkowo (np. „uchodźca to terrorysta”). Granica widziana oczami dzieci jest czymś zupełnie innym niż ta widziana oczami dorosłych. A jednocześnie okazało się, że jest także wiele elementów wspólnych. W czasie warsztatów dla młodzieży oddaliśmy im głos w sprawie życia na granicy/w małej miejscowości. Część spotkań (zarówno z dziećmi, jak i młodzieżą) była rejestrowana. Nagrania te oraz rysunki wykonane przez dzieci, zostaną wkrótce wykorzystane na wystawie „Granice” oraz znajdują się w katalogu podsumowującym projekt.

### **Metody i narzędzia pracy**

Scenariusze zajęć były zawsze dostosowane do wybranej grupy wiekowej oraz zróżnicowane tak, aby zachować odpowiednią dynamikę spotkań. Były to m.in. teatr ilustracji kamishibai (bardzo efektywna forma pracy, w której jako Stowarzyszenie Zielona Grupa mamy duże doświadczenie – prowadzimy warsztaty, szkolenia i własne wydawnictwo), drama, zajęcia plastyczne, zabawy ruchowe, prezentacje multimedialne, rozmowa/wywiad pogłębiony (warsztaty oraz prywatne spotkania).

### **Źródła finansowania**

Pozyskaliśmy sponsorów i partnerów (m.in. na sprzęt turystyczny/rowerowy). Zorganizowaliśmy udaną zbiórkę na portalu crowdfundingowym PolakPotrafi. Animatorzy często korzystali z gościny instytucji partnerskich oraz osób prywatnych (nocleg/wyżywienie).

### **Partnerzy i ich wkład**

Partnerzy to przede wszystkim instytucje (m.in. szkoły, biblioteki, domy kultury), które zaprosiły nas do siebie, zorganizowały grupy oraz lokalną promocję. Wspierało nas także Narodowe Centrum Kultury (Patronat Honorowy) oraz Uchodźcy.info – pomoc merytoryczna i promocyjna, a także media np. Radio Trójka.

### **Trudności podczas realizacji i sposoby ich rozwiązania**

Projekt był bardzo trudny logistycznie – synchronizacja warsztatów i trasy rowerowej. Brak wsparcia technicznego powodował, że animatorki musiały sobie same radzić nie tylko z pogodą, trudną fizycznie trasą, ale także usterkami rowerów. Mimo wcześniejszego przygotowania, trasa była modyfikowana na bieżąco, gdyż ciągle zgłaszali się nowi chętni do przeprowadzenia u nich warsztatów. Oprócz animatorów w trasie w projekt zaangażowani byli wolontariusze w Poznaniu.



CENTRUM PRAKTYK EDUKACYJNYCH

## Media 2.0

**Miejsce realizacji:** Poznań

**Zasięg:** lokalny

**Termin realizacji:** 1.10 - 15.12.2016

**Grupa docelowa:** licealiści

5



### Opis projektu

#### - czego dotyczył i jaki miał przebieg

Media 2.0 to cykl 3 warsztatów przybliżających młodzieży licealnej procesy zachodzące we współczesnej przestrzeni medialnej. Projekt odbywa się w wymiarze 1 raz w miesiącu. Grupą odbiorczą jest klasa o profilu medioznawczym w Poznańskim liceum nr XI (II klasa). Warsztaty mają za zadanie dostarczyć uczestnikom miękkie narzędzia do krytycznej analizy mediów oraz uruchomić wyobraźnię i poszerzyć świadomość w związku ze współtworzeniem medialnych treści. Zadania te niejednokrotnie poszerzają zakres

materiału zgodnego z treściami kształcenia. Projekt jest w trakcie realizacji. Zakładane jest przedłużenie współpracy i rozwój projektu.

### Potrzeby na jakie projekt odpowiadał

„Media 2.0” to cykl warsztatów przybliżających uczestnikom procesy zachodzące we współczesnej przestrzeni medialnej. Poszerza treści kształcenia znajdujące się w podstawie programowej oraz odpowiada na zainteresowania uczniów.

### Kluczowe cele

Głównym celem projektu jest stworzenie warunków do dyskusji i postawienia pytań m.in. o definicję i specyfikę mediów, o rolę odbiorcy i twórcy czy też o kierunek rozwoju poszczególnych mediów. Równocześnie spotkania mają umożliwić uczniom eksperymentowanie z nowymi narzędziami do analizy i współtworzenia treści medialnych.

### Sposób zaangażowania dzieci i/lub młodzieży oraz wykorzystania ich potencjału i potrzeb

Młodzież zaangażowano przy pomocy nauczyciela z XI Liceum Ogólnokształcącego w Poznaniu, chcącego poszerzać wiedzę i kompetencje uczniów. Tematyka warsztatów odpowiada bezpośrednio na zainteresowania uczniów (poprzedzone diagnozą nauczyciela) związane z najnowszymi technologiami mobilnymi.

### Metody i narzędzia pracy

Metody podające, dyskusje i rozmowy, metody warsztatowe takie jak działania artystyczne (fotografia, wideo) oraz wykorzystanie technologii mobilnych.

### Źródła finansowania

Centrum Praktyk Edukacyjnych

### Partnerzy i ich wkład

XI Liceum w Poznaniu, wkład własny – udostępnienie przestrzeni oraz rekrutacja uczestników.

### Trudności podczas realizacji projektu i sposoby ich rozwiązania

Wygospodarowanie godzin lekcyjnych na przeprowadzenie warsztatów, rozwiązano je przy pomocy nauczycielek.



## NAJCIEKAWSZE PROJEKTY

---

wyłonione podczas  
Konkursu grantowego  
„Lubuski P.A.K.I.E.T.”  
spośród uczestników

**Kultura Tędy**

SZKOLENIA KREATYWNE / COACHING AND ART

## EduArte Book

**Miejsce realizacji:** Zielona Góra, Szprotawa, Brody

**Zasięg:** regionalny

**Termin realizacji:** 15.09.-14.11.2016 r.

**Grupa docelowa:** młodzież gimnazjalna i nauczyciele





### Opis projektu

#### - czego dotyczył i jaki miał przebieg

EduArte Book to aktywność artystyczna jako klucz do integracji grupy. Jest odpowiedzią na popularyzowanie edukacji i animacji kulturowej wśród młodzieży ze szczególnym zwróceniem uwagi na budowanie zespołów oraz tworzenie pozytywnej energii podczas pracy grupowej. W trakcie działań twórczych, realizowanych w ramach projektu, powstają książki artystyczne - obiekty, które są wyrazem zaangażowania się młodzieży w budowanie wzajemnych relacji oraz zwrócenia uwagi na zasoby lokalnego otoczenia. Autorski pomysł niezależnej animatorki skierowany do uczniów pierwszych klas gimnazjów w Zielonej Górze, Szprotawie i Brodach.

### Potrzeby na jakie projekt odpowiadał

Integracja zespołu klasowego i rozwój kreatywności.

### Kluczowe cele

Cel główny projektu: Warsztaty twórcze z książką artystyczną jako sposób angażowania się młodzieży do budowania wzajemnych relacji i bycia wśród innych.

### Sposób zaangażowania dzieci i/lub młodzieży oraz wykorzystania ich potencjału i potrzeb

Stworzenie warunków do doświadczania własnej inwencji twórczej, wspólne tworzenie wielkich formatów prac plastycznych, podążanie za pomysłami młodych ludzi - młodzież otrzymała przestrzeń do twórczej pracy. Dla wielu z nich było to nowe doświadczenie twórcze.

### Metody i narzędzia pracy

Metody: autorskie ćwiczenia z zakresu arteterapii z wykorzystaniem sztuk wizualnych - uczniowie malują wspólną pracę na płótnie o długości ok. 15 metrów, oraz techniki: frotaż, kolaż, pop-up book, scrapbooking.

### Źródła finansowania

Narodowe Centrum Kultury w ramach programu Bardzo Młoda Kultura.

### Partnerzy i ich wkład

- Gimnazjum nr 7 im. UNICEF w Zielonej Górze
  - Społeczne Gimnazjum z Oddziałami Dwujęzycznymi w Szprotawie
  - Gimnazjum im. A. Mickiewicza w Brodach.
- Wkład partnerów: pomoc techniczna w dopracowaniu obiektów artystycznych, pomoc w organizacji zajęć i udostępnienie miejsca w szkole, infor-

mowanie rodziców o udziale uczniów w projekcie, pomoc w sprzątnięciu.

### Trudności podczas realizacji i sposoby ich rozwiązania

Brak pogody na zaplanowane działania w plenerze. Zajęcia były prowadzone w szkole. Wymagało to dodatkowych zabezpieczeń powierzchni korytarzy / świetlic.



ZESPÓŁ SZKÓŁ I PLACÓWEK KSZTAŁCENIA ZAWODOWEGO  
W ZIELONEJ GÓRZE

## Laboratorium Audiowizualne: kultura w mieście, miasto w kulturze

**Miejsce realizacji:** Zespół Szkół i Placówek Kształcenia Zawodowego w Zielonej Górze oraz miasto Zielona Góra (zajęcia terenowe)

**Zasięg:** miasto Zielona Góra

**Termin realizacji:** 15.09-15.11.2016 r.

**Grupa docelowa:** uczniowie Zespołu Szkół i Placówek Kształcenia Zawodowego kształtujący się na poziomie technikum o specjalizacji Technik cyfrowych procesów graficznych i Fototechnik.

Jednakże w dalszej kolejności ma być otwarty na innych uczniów w Zielonej Górze, którzy będą chcieli tworzyć fotograficzne i filmowe opowieści o kulturze miejskiej.







## Opis projektu

### - czego dotyczył i jaki miał przebieg:

Ideą projektu „Laboratorium Audiowizualne: kultura w mieście, miasto w kulturze” jest próba stworzenia młodzieżowego leksykonu kultury miejskiej za pomocą technik audiowizualnych. Był to temat przewodni uczniowskich krótkich reportaży filmowych i fotofelietonów. Dlatego najpierw Magdalena Kościańska i Błażej Baszczak przeprowadzili warsztaty z uczniami dotyczące kultury miejskiej, definiowania zjawisk kulturowych w mieście.

W szczegółach:

### Warsztat nr 1

Etap I: Opowieści o kulturze

- rozmawianie, definiowanie, inspirowanie

Na wstępie porozmawialiśmy o tym, czym jest kultura lokalna i z jakimi zjawiskami kulturowymi w naszym mieście utożsamiają się uczestnicy zajęć, a z jakimi niekoniecznie. Na etapie rozmowy z młodzieżą posilkowaliśmy się przykładami z Zielonej Góry (zdjęcia, filmy, prezentacje), ale i kilkoma przykładami dobrych realizacji z innych miast (wizualne, filmowe opowieści o miejskiej kulturze). Podczas tych warsztatów staraliśmy się pokazać m.in. trwałość i efemeryczność określonych zjawisk czy miejsc kulturowych, ich różne funkcje i wykorzystanie przez mieszkańców, a także związek z różnymi sferami życia miejskiego. Zaakcentowana została również rola określonych działań artystycznych i kulturowych w przestrzeni miejskiej. W ten sposób chcieliśmy uwrażliwić młodzież na to, co można nazwać kulturową „antropologią” miasta.

Etap II: Kulturowe „hot spoty”

W następnym etapie każdy z uczestników miał za zadanie określić swoje kulturowe „hot spoty” wpisujące się w kulturową „antropologię” miasta. Mogły to być miejsca, akcje lub obiekty znajdujące się w jego najbliższej okolicy (inicjatywy podwór-

kowe, obiekty w przestrzeni, etc.) lub takie, które są rozpoznawalne i/lub nagłaśniane w obrębie większej części miasta (instytucje, wydarzenia kulturalne, pokazy), albo takie, które z jakiegokolwiek względu są dla niego kulturowo interesujące. Następnie, spośród wskazanych punktów uczestnik/uczestniczka wybierała jeden, który - dla niego/niej - jest najważniejszy.

## Warsztat nr 2

1. Kolejny warsztat miał formę konsultacyjno-plenerową. Zakładaliśmy, że miejsca wybrane przez uczniów mogą się powtarzać, dlatego dobrali się oni w grupy ze względu na wskazane przez siebie kulturowe „hot spoty”. Następnie prowadzący razem z uczestnikami omawiali te konkretne miejsca i zastanawiali się co jest w nich interesującego i jak można to za pomocą fotografii lub filmu pokazać.

2. Następnie grupa została podzielona na dwie podgrupy: sekcję „fotograficzną”, która pracowała z Jackiem Serżysko i grupę „filmową”, pod opieką Jacka Katos. Następnie uczniowie wybrali się w te wskazane przez siebie miejsca i od tego momentu zaczął się proces ich definiowania i próby wpisywania w szerszy proces kultury miejskiej, czyli tworzenia „opowieści” o wybranym miejscu czy zjawisku kulturowym. Obie grupy stworzyły fotograficzną i filmową „opowieść” z wybrane-

go przez siebie, podczas pierwszych warsztatów, zjawiska kulturowego. Po nagraniu materiału filmowego i zdjęciowego uczestnicy uczyli się sztuki obrazowania, kadrowania i montażu stworzonego przez siebie, pod okiem instruktorów, audiowizualnego materiału, a także nowych form artystycznego wyrazu jak etiuda filmowa, reportaż, impresja fotograficzna i filmowa czy fotofelieton. Zajęcie odbywały się w pracowniach multimedialnych ZSiPKZ wyposażonych w profesjonalny sprzęt fotograficzny (aparaty), filmowy (kamery), jak i komputery z programami niezbędnymi do obróbki materiałów audiowizualnych, a także w studiu Telewizji Lubuszan, gdzie pracuje Jacek Katos.

3. Ostatecznie każdy z tych audiowizualnych materiałów został umieszczony na specjalnie stworzonej stronie internetowej. Zostały one podzielone przez Magdalenę Kościańską i Błażeja Baszczaka oraz samych uczniów na różne kategorie, z zależności od ich tematyki, tak żeby pokazać różnorodność tego, co młodzież uznaje za kulturowo interesujące w przestrzeni miejskiej. W ten sposób stworzony został zaczątek młodzieżowego leksykonu kultury, który będzie mógł być nieustannie wzbogacany, zarówno przez dodawanie nowych opisów jak i nowych kategorii. Wynika to z tego, że strona internetowa docelowo będzie administrowana przez samych uczniów, którzy będą mogli umieszczać kolejne materiały o miejscach i zjawiskach kulturowych miasta oraz zapraszać do współpracy uczniów innych szkół.

4. W celu rozpropagowania idei projektu został zorganizowany uroczysty pokaz prac uczniów.

### **Potrzeby na jakie projekt odpowiadał**

a) Uczniowie zdobyli wiedzę na temat zdarzeń, miejsc, zjawisk kulturowych Zielonej Góry. Zнали je już wcześniej, ale podczas projektu mogli poznać je głębiej, oraz mieli możliwość przeprowadzić wywiady z ludźmi, którzy te miejsca kształtują (jak np. aktor i dyrektor Teatru Lubuskiego, właściciel kina studyjnego Nawa, właściciel sklepu „Winył” itd.)

b) Uczniowie stali się również wrażliwsi na kulturowe życie miasta, aby w konsekwencji móc je współtworzyć.

c) Wskazanie i opisanie przez uczniów zjawisk i miejsc uznawanych przez nich za kulturowe interesujące było w rezultacie ciekawą diagnozą tego, co sama młodzież uznaje za kulturę miejską, było formą zbadania wrażliwości kulturowej młodzieży. W ten sposób projekt ten może być ciekawym materiałem badawczym dla ośrodków kultury przygotowujących ofertę kulturalną dla młodzieży jak i dla osób naukowo badających preferencje kulturowe młodych ludzi.

### **Kluczowe cele**

a) Stworzenie zaczątku młodzieżowego leksykonu kultury miejskiej.  
Pierwszym, podstawowym celem projektu była

próba stworzenia młodzieżowego leksykonu kultury miejskiej za pomocą technik audiowizualnych. Był to temat przewodni uczniowskich krótkich reportaży filmowych i fotofelietonów. W celu realizacji tego założenia zostały najpierw przeprowadzone warsztaty z Magdaleną Kościańską i Błażem Baszczakiem na temat obiektów, miejsc i zjawisk kulturowych w mieście oraz procesów jakimi one podlegają. Uczniowie Zespołu Szkół i Placówek Kształcenia Zawodowego takie elementy kultury miejskiej sami odkrywali i wybierali podczas warsztatu, a następnie definiowali, kategoryzowali i opisywali. Następnie uczestnicy filmowali i fotografowali wybrane przez siebie kulturowe punkty miasta, zaś na koniec ich prace zostały umieszczone na specjalnie utworzonej stronie internetowej, gdzie będzie można zamieszczać kolejne audiowizualne „opowieści”. W ten sposób został stworzony zaczątek interaktywnego, młodzieżowego leksykonu kultury rozwijanego dalej przez samych uczniów.

b) Nabycie i poszerzenie umiejętności postępowania się technikami audiowizualnymi – kręcenia i montażu krótkich etiud/reportaży filmowych i profesjonalnego tworzenia i obróbki zdjęć podczas warsztatów z technik audiowizualnych pod okiem profesjonalistów.

ZSiPKZ na poziomie technikum kształci m.in. na takich kierunkach jak Technik cyfrowych procesów graficznych i Fototechnik. Kierunki te kładą

duży nacisk na zdobycie technicznych umiejętności potrzebnych m.in. do wykonywania i realizacji projektów multimedialnych, przygotowywanie materiałów graficznych do procesu drukowania, rejestracja i obróbka obrazu audiowizualnego. Uczniowie uczą się obsługi cyfrowego aparatu fotograficznego, kamery filmowej, a następnie wykonywania i przetwarzania stworzonego przez siebie materiału dźwiękowego, filmowego czy fotograficznego. Dlatego wręcz naturalnym wydało się nawiązanie szerszej współpracy z ludźmi, którzy filmem, montażem czy fotografią zajmują się zawodowo, są profesjonalistami w tych dziedzinach. W ten sposób uczniowie poszerzyli swoje umiejętności technicznej obróbki materiału filmowego i fotograficznego oraz poznali nowe formy artystycznego wyrazu jak etiuda filmowa, reportaż, impresja fotograficzna i filmowa czy fotofelieton. Zapewniła to współpraca z Jackiem Serżysko z Lubuskiej Szkoły Fotografii w Zielonej Górze oraz Jackiem Katosem zajmującym się tworzeniem filmów od wielu lat, szefem programowym Telewizji Lubuszan.

### **Sposób zaangażowania dzieci i/lub młodzieży oraz wykorzystania ich potencjału i potrzeb**

Projekt ten w naturalny sposób łączył się z profilem szkoły, a właściwie z kierunkami na poziomie technikum w Zespole Szkół i Placówek Kształcenia Zawodowego jak Technik cyfrowych procesów graficznych i Fototechnik. Uczniowie, którzy wy-

brali te kierunki i byli grupą do której projekt był na początku skierowany, mają już swoje zainteresowania związane z fotografią i filmem. Dlatego chętnie wzięli udział w projekcie, który pozwalał rozwijać im ich zainteresowania i dał możliwość artystycznej wypowiedzi o tym, co uznają za ciekawe w sferze życia kulturowego miasta, w którym uczą się i często również mieszkają.

### **Metody i narzędzia pracy**

Różne etapy projektu wiązały się z różnymi formami pracy z młodzieżą. Magda Kościańska i Błażej Baszczak pracowali metodą warsztatową, kiedy ważne było, aby pozwolić uczniom na lepsze poznanie siebie nawzajem (nawet jeśli są z jednej szkoły, często byli z różnych klas) oraz na swobodne wypowiedzi na temat ich rozumienia kultury. Natomiast pierwsze zajęcia z Jackiem Serżysko i Jackiem Katosem miały formę wykładową, gdyż ważne było, aby uczniowie poznali podstawy filmowania i fotografii. Dalej uczniowie pracowali w zespołach przy montażu filmów i obróbce zdjęć.

### **Źródła finansowania**

Narodowe Centrum Kultury w ramach programu Bardzo Młoda Kultura.

## Partnerzy i ich wkład

a) Magdalena Kościańska – graficzka, projektantka, ilustratorka blogerka, twórczyni warsztatów dla dzieci. Współpracuje z instytucjami kultury, bibliotekami, placówkami edukacyjnymi – realizowała zajęcia m.in. w galeriach BWA (Zielona Góra, Wrocław, Jelenia Góra), zielonogórskiej Fundacji Salony, Oddziale Pana Kleksa (Biblioteka im. C.K. Norwida), Pracowni Pogodno (Szczecin), prowadziła też cykl regularnych warsztatów w Spółdzielczym Domu Kultury „Nowita”. W trakcie zajęć upowszechnia wiedzę związaną z ilustracją, designem, sztukami wizualnymi, a także kulturą rowerową. Współpracowała z blogami i stronami internetowymi, pisząc o sztuce plakatu (międzynarodowa platforma Poster Poster), druku i modzie vintage (blog Rue Marcellin), wciąż pisze też o rowerowym designie dla Bloga Rowerowego. Prowadzi autorskiego bloga Magic Suitcase oraz, od niedawna – także serwis poświęcony kreatywnej edukacji, „Wyobraźniej!”.

**Prowadzenie warsztatów na temat kultury miejskiej w Zielonej Górze, konsultacje tematów prac uczniów i pomoc graficzna podczas realizacji projektu.**

b) Jacek Katosi – niezależny animator kultury, członek filmowej grupy „Sky Piastowskie”; filmowiec niezależny, szef programowy Telewizji Lubuszan; poeta i powieściopisarz.

Opieka artystyczna i merytoryczna nad grupą filmową uczniów. Prowadzenie zajęć z obsługi kamery filmowej, umiejętności kamerowania, a w konsekwencji montażu materiału filmowego. Poza tym ogromna pomoc w całym procesie nagrywania filmów przez uczniów, m.in. umawianie na wywiady filmowe uczniów z ciekawymi ludźmi kultury w Zielonej Górze.

c) Jacek Serżysko – wykładowca w Lubuskiej Szkole Fotografii. Związany z rynkiem produkcji telewizyjnej i fotografii.

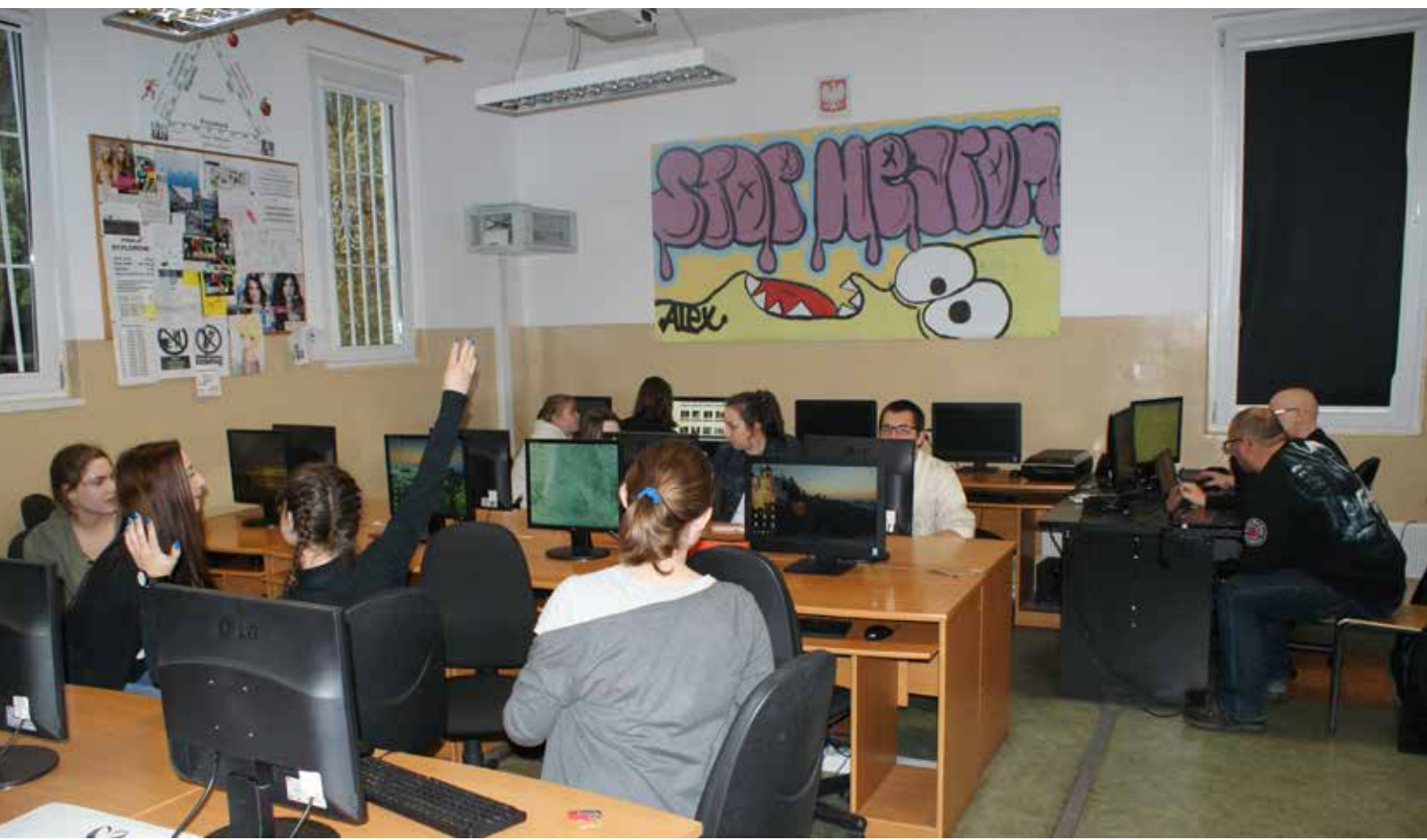
Prowadzenie zajęć z teorii fotografii oraz nauka nowych programów pomocnych koniecznych do obróbki cyfrowej zdjęć. Opieka artystyczna nad grupą fotograficzną.

## Trudności podczas realizacji i sposoby ich rozwiązania

Największą trudnością okazało się to, że grupa filmowa potrzebowała dużo więcej czasu niż grupa fotograficzna. Wynikało to z kilku powodów. Pierwszy to taki, że umiejętności kamerowania i montażu filmu są trudniejsze i bardziej czasochłonne niż robienie zdjęć i ich obróbka. Po drugie, do grupy fotograficznej zapisali się w większości uczniowie starsi, a przez to posiadający już większą wiedzę w tworzeniu materiałów audiowizualnych niż uczniowie klas pierwszych technikum (połowa grupy filmowej), którzy dopiero zaczynali naukę w szkole

i ten projekt potraktowali jako początek swojej przygody z filmowaniem. Ta dysproporcja pomiędzy grupami miała również swoje odniesienie jeśli chodzi o sprzęt. Każda z grup fotograficznych dysponowała swoim aparatem fotograficznym, zaś Jacek Katos uznał, że należy filmować tylko profesjonalnymi kamerami. Takimi dysponuje szkoła, ale konieczne było jeżdżenie z uczniami w wybrane przez nich miejsca, co robił Jacek Katos

lub Błażej Baszczak jako koordynator projektu, zarówno z powodu skomplikowania obsługi kamery filmowej jak i odpowiedzialności za jej użyczenie, gdyż każda jest bardzo droga. To czasowo utrudniało szybkie stworzenie filmów. Natomiast Jacek Katos stanął na wysokości zadania i poświęcił grupie filmowej bardzo dużo swojego czasu, tak aby każda z grup mogła zrobić to, co sobie zaplanowała.



MAGDALENA BIRUT  
MUZEUM ZIEMI WSCHOWSKIEJ

## GET i 3 Słonie

- warsztaty graficzne  
dla uczniów i forum dla nauczycieli  
w Muzeum Ziemi Wschowskiej

**Miejsce realizacji:** Muzeum Ziemi Wschowskiej, Szkoła Podstawowa nr 1 we Wschowie, Szkoła Podstawowa nr 2 we Wschowie, Ośrodek Szkolno-Wychowawczy we Wschowie, Liceum Ogólnokształcące z Oddziałami Dwujęzycznymi i Gimnazjum we Wschowie, Szkoła Podstawowa w Łysinach, Szkoła Podstawowa w Osowej Sieni, Szkoła Podstawowa z Konradowie, Szkoła Podstawowa w Lginiu, Szkoła Podstawowa w Siedlnicy, Szkoła Podstawowa w Przyczynie Górnej

**Zasięg:** gmina i powiat wschowski

**Termin realizacji:** październik 2016 r. - listopad 2016 r.

**Grupa docelowa:** uczniowie ze wszystkich szkół gminy Wschowa, a także nauczyciele, rodzice, animatorzy kultury z regionu.





# GET i 3 SŁONIE NA FORUM

## Opis projektu

### - czego dotyczy i jaki miał przebieg

W warsztatach graficznych inspirowanych wystawą prac Geta Stankiewicza wzięło udział ok. 390 uczniów. Spotkania w MZW to dwa działania:

- **na wystawie Geta** - opowieści o artyście i sztuce; muzealne ćwiczenie polegające na interakcji uczniów z wybranym dziełem sztuki.

- **warsztaty graficzne** prowadzone przez grafika Bartosza Metelskiego (3 Słonie - otwarta pracownia sitodruku) - prezentacja tradycyjnych technik graficznych, a w praktyce - monotypia, szablony, frotáže.

Kontynuacją warsztatów były spotkania w szkołach, gdzie z prac stworzonych w Muzeum powstały wspólne kolaże wyeksponowane w przestrzeni szkół. Każdy uczestnik warsztatów otrzymał Kreatywną Kartę Projektu, a w niej informacje o projekcie, a także inspirujące zadania związane z tematem. Ostatnie warsztaty - „GET i 3 Słonie na FORUM”, skierowane były do nauczycieli i animatorów kultury z regionu. Spotkała się grupa 30 osób, aby w twórczej atmosferze podyskutować o edukacji, współpracy, kulturze. Realizację projektu prezentuje strona: <https://www.facebook.com/geti3slonie/>

### Potrzeby na jakie projekt odpowiadał

Pierwszą potrzebą, na którą odpowiadał projekt, było zachęcenie nauczycieli i młodzieży do uczestnictwa w muzealnej edukacji, poprzez za-



proponowanie konkretnego działania. Drugi problem to brak współdziałania pomiędzy osobami poświęcającymi się edukacji i animacji kultury. Stąd potrzeba stworzenia w małej, oddalonej od wojewódzkich centrów kultury gminie – sieci osób związanych z edukacją kulturową.

### **Kluczowe cele**

Jednym z celów było pokazanie Muzeum jako miejsca otwartego dla działań na rzecz edukacji kulturowej poprzez zrealizowanie warsztatów sztuki współczesnej – inspirowanych muzealną kolekcją prac artysty, którego losy związane są z historią ziemi wschowskiej, dla szerokiego grona dzieci i młodzieży.

Celem długoterminowym jest stworzenie siatki współpracujących międzysektorowo osób, wspólnie realizujących projekty na rzecz edukacji i animacji kulturowej.

### **Sposób zaangażowania dzieci i/lub młodzieży oraz wykorzystania ich potencjału i potrzeb**

Warsztaty zostały poprowadzone tak, aby uczestnicy mieli poczucie siły sprawczej. Działania w czasie warsztatów graficznych opierały się na tworzeniu prac indywidualnych, w czasie spotkań w szkołach uczniowie pracowali w grupach tworząc wspólne kolaże pokazane później na szkolnych wystawach. W ten sposób został wykorzystany różnorodny potencjał, zaspokojona zarówno

potrzeba wyrażenia siebie poprzez indywidualne działanie, jak i wyeksponowania efektów tej twórczości we wspólnym dziele.

### **Metody i narzędzia pracy**

Kluczowa była metoda warsztatowa. Realizacja projektu, zarówno w sferze spotkań z uczniami, jak i nauczycielami opierała się na twórczym działaniu. Ponadto w czasie zajęć na wystawie pojawiło się opowiadanie z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej, indywidualna praca z dziełem sztuki. W każdym przypadku obecna była dyskusja jako metoda i ankiety jako narzędzie pracy.

### **Źródła finansowania**

Narodowe Centrum Kultury w ramach programu Bardzo Młoda Kultura.

### **Partnerzy i ich wkład**

Projekt został zrealizowany w partnerstwie z dziesięcioma szkołami Gminy Wschowa, współpraca opierała się na pomocy w organizacji grup warsztatowych, zorganizowaniu spotkań w szkołach i przestrzeni dla powarsztatowych wystaw.

### **Trudności podczas realizacji i sposoby ich rozwiązania**

Można stwierdzić, że realizacja projektu przebiegała sprawnie, dostarczała organizatorom,

prowadzącym, a przede wszystkim uczestnikom warsztatów wiele twórczych wrażeń, satysfakcji i radości ze wspólnych działań, z kreatywnego kontaktu ze sztuką. Pomysłodawcy i realizatorzy projektu często obserwowali u uczestników zachwyt – a to dawało poczucie innowacyjności i zasadności podjętego tematu.

Na dwanaście szkół – dwie, mimo wcześniejszej deklaracji, nie wzięły udziału w projekcie. W miejsce tych zaplanowanych, odbyły się warsztaty w ramach Niedzielnych Zabaw w Muzeum – dla dzieci z opiekunami.

### Czy cele zostały osiągnięte?

Cele krótkoterminowe zostały osiągnięte – zrealizowane zostały ciekawe warsztaty dla dużej, zróżnicowanej grupy dzieci i młodzieży, a także spotkanie lokalnych nauczycieli i animatorów kultury. Czy zostały osiągnięte cele długoterminowe – pokaże czas i liczby z raportu muzealnych statystyk dotyczących działań edukacyjnych. Sukces zostanie ogłoszony, jeśli edukatorzy ziemi wschowskiej spotkają się kolejny raz, a także będą realizować wspólnie projekty.



MIEJSKI OŚRODEK SZTUKI

## Ślady w procesie

**Miejsce realizacji:** Gorzów Wielkopolski

**Zasięg:** lokalny

**Termin realizacji:** 19.09-14.11.2016

**Grupa docelowa:** projekt był skierowany do kilku grup dzieci i młodzieży będących na różnych poziomach edukacji:

- do dzieci najmłodszych (w wieku 2,5 - 3 lata),
- do dzieci najmłodszych (w wieku 5-6 lat),
- do dzieci w wieku 12 lat,
- do młodzieży w wieku 14 lat.

W warsztatach zrealizowanych w ramach projektu wzięto udział łącznie ok. 100 dzieci i młodzieży.



## Opis projektu

### - czego dotyczy i jaki miał przebieg

Tematem ogólnym warsztatów był: Ślad; znak odcisnięty np. po przejściu człowieka, przejeździe pojazdu; trop; pozostałość po czymś, znak świadczący o tym, że coś istniało, działa się; znikoma ilość czegoś (SJP). Wspólnie z nauczycielami animator MOS opracował koncepcje warsztatów tak, by stworzyć przestrzeń i warunki do twórczej pracy i dać możliwość indywidualnej wypowiedzi artystycznej na dany temat. Dla najmłodszych warsztaty były miejscem swobodnej ekspresji, dla starszych momentem, gdzie mogły stworzyć osobistą pracę. W ramach projektu odbędą się 2 spotkania z uczestnikami: pierwsze - wstępne w siedzibach partnerów (już zrealizowane), drugie w siedzibie MOS (w dniach 25-28.10.2016). Podczas zajęć ich uczestnikom zostały również wykonane portrety fotograficzne. Finałem projektu była wystawa w Miejskim Ośrodku Sztuki 10.11.2016.

### Potrzeby na jakie projekt odpowiadał

Stworzenie sytuacji umożliwiającej swobodną aktywność twórczą, - rozwój sprawności manualnych, poznanie ciekawych technik plastycznych, rozwijanie potrzeby twórczości dzieci i młodzieży i jej prezentacji, - wzajemna obserwacja dobrych praktyk, metod i form pracy, metod wychowawczych i wykorzystywanie ich w przyszłej pracy edukacyjnej zarówno przez animatora MOS jak i przez nauczycieli.

## Kluczowe cele

Wypracowanie koncepcji warsztatów dopasowanych do potrzeb i możliwości poszczególnych grup - zrealizowane poprzez ścisłą współpracę między instytucją kultury a placówkami oświatowymi, realizacja, we współpracy między animatorem Miejskiego Ośrodka Sztuki i nauczycielami z wieloletnim doświadczeniem, kreatywnych / artystycznych warsztatów z elementami zabawy i arteterapii, rozwijanie uzdolnień, kreatywności, umiejętności manualnych dzieci i młodzieży, rozwijanie umiejętności współpracy, wypowiedzenia się na forum rówieśniczym, rozwijanie emocjonalności, aktywizacja różnych grup wiekowych w artystycznym działaniu (od najmłodszych do młodzieży gimnazjalnej), którego finałem będzie wystawa powstałych prac w Miejskim Ośrodku Sztuki, poznanie działalności instytucji kultury i aktywny udział w jej ofercie - zrealizowane poprzez odwiedzenie MOS i udział w warsztatach.

### Sposób zaangażowania dzieci i/lub młodzieży oraz wykorzystania ich potencjału i potrzeb

Dzieci i młodzież zaangażowano podczas warsztatów, które były otwartą formą „w procesie”. W najmłodszych grupach dzieci umożliwiono im swobodną aktywność i zabawę - „brudzenie się”. W najstarszych grupach prowadzący (nauczyciele i animator) nie narzucali sposobów pracy i odpowiedzi na zadany temat, dzięki czemu uczestnicy mogli wyzwolić swój twórczy potencjał

i indywidualizm. Poza tym ta forma zajęć wykraczała poza schemat szkoły (dłuższa forma niż jednostka lekcyjna, zajęcia poza salą klasową, inny sposób pracy).

### **Metody i narzędzia pracy**

Pogadanka, pokaz slajdów warsztat kreatywny, metoda pracy indywidualnej i grupowej, trening wyobraźniowy.

### **Źródła finansowania**

Narodowe Centrum Kultury w ramach programu Bardzo Młoda Kultura

### **Partnerzy i ich wkład**

Żłobek Miejski nr 2, Przedszkole Miejskie nr 6, Zespół Szkół nr 13 (szkoła podstawowa i gimnazjum) w Gorzowie Wlkp. Dyrektorzy placówek wybrali grupę/klasę, która wzięła udział w projekcie i zapewniła jej opiekę. Animator MOS odwiedził kilka razy siedziby partnerów w celu omówienia szczegółów współpracy oraz scenariuszy warsztatów. Nauczyciele odpowiedzialni za daną grupę wspólnie dopracowali koncepcje warsztatów i wzbogacili ją o elementy, które uważali za istotne na danym poziomie edukacji. Animatorowi MOS zależało przede wszystkim na tym, aby zajęcia dopasowane były do konkretnej grupy dzieci i młodzieży i odpowiadały ich potrzebom.



## Trudności podczas realizacji projektu i sposoby ich rozwiązania

Brak możliwości przygotowania miejsca warsztatów z wyprzedzeniem, brak miejsca ustronnego do rozmowy (szczególnie w Zespole Szkół), trudności logistyczne. Dobrym sposobem rozwiązania tego typu problemów była zaangażowanie pracowników placówek i starszych uczestników.





LGDP

Strefa Doświadczenia

Kultura Tędy



Regionalne Centrum  
Animacji Kultury