



MŁODZI W AKCJI

KREATYWNE WYZWANIA

PRZEWODNIK PO PROGRAMIE

Wydawca:

Centrum Edukacji Obywatelskiej
ul. Noakowskiego 10
00-666 Warszawa
tel. 22 875 85 40

Autorki i autorzy: Monika Czapka, Katarzyna Grubek,
Cezary Hunkiewicz, Agnieszka Jarmuł, Anna Mitura, Alicja Pacewicz
Redakcja i korekta: Elżbieta Krawczyk, Anna Mitura
Projekt i skład graficzny: Żaneta Strawiak
Zdjęcia użyte w publikacji: licencja Creative Commons
Koordinacja: Anna Mitura
Opieka merytoryczna: Michał Tragarz

Warszawa 2019
CC-BY Uznanie autorstwa 3.0
ISBN 978-83-66150-23-2
Publikacja bezpłatna
Nakład: 500 egzemplarzy

Młodzi w Akcji to ogólnopolski program edukacyjny, którego celem jest inspirowanie opiekunów i opiekunek młodzieży oraz ich podopiecznych do pracy metodą projektu na rzecz swojej okolicy oraz jej mieszkańców i mieszanek. Program **Młodzi w Akcji** jest realizowany przez Centrum Edukacji Obywatelskiej w partnerstwie z Polsko-Amerykańską Fundacją Wolności w ramach programu Szkoła Ucząca Się.

Program



Organizator



Partner



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



MŁODZI W AKCJI

KREATYWNE WYZWANIA

PRZEWODNIK PO PROGRAMIE

Wstęp

Alicja Pacewicz

Młodym ludziom się nie chce?

Nauczyciele, nauczycielki i rodzice często narzekają na to, że młodym ludziom nie chce się w nic angażować: spędzają za dużo czasu przed ekranem telefonu i komputera, nie są w stanie się na niczym skupić, odkładają ważne rzeczy na później i tracą czas na portalach społecznościowych. Nie potrafią pracować zespołowo, brać odpowiedzialności i wywiązywać się z zadań. Jedni twierdzą, że są po prostu leniwi i rozpieszczeni, drudzy – że to wynik stresu, przemęczenia nauką i zadaniami domowymi, a jeszcze inni, że „millenialsi” już tacy są... Czy ten obraz jest jednak na pewno prawdziwy?

Kilka dowodów, że jest inaczej

My w Centrum Edukacji Obywatelskiej wierzymy, że dzieci i nastolatki potrafią się angażować, jeśli tylko widzą sens swojego działania. Wierzymy w to, bo pracując z tysiącami nauczycieli i nauczycielek z całej Polski, a także młodzieżą, wielokrotnie przekonaliśmy się, że młodzi ludzie chcą i lubią robić coś z innymi i dla innych. Dowodów mamy wiele:

- ponad milion uczennic i uczniów, którzy od 1995 roku organizują w swoich szkołach akcję „Młodzi Głosują”,
- tysiące młodych, którzy działają w samorządach uczniowskich w programie „Szkoła Demokracji”,
- poznają problemy swoich miejscowości i próbują je rozwiązać w ramach programu „Młodzi w Akcji”.

Dzięki współpracy z nami młodzi ludzie:

- kręcą własne filmy i prowadzą dyskusyjne kluby w „Filmotece Szkolnej. Akcja!”,
- szukają lokalnych „Śladów przeszłości” i przywracają je zbiorowej pamięci,
- zakładają wirtualne miniprzedsiębiorstwa w „Młodych Przedsiębiorczych”,
- uczą się rozumienia innych kultur i wyznań w „Szkołe Tolerancji”,
- zakładają „Kluby Dobrej Rozmowy”, żeby bez lęku i zaciętrzewienia rozmawiać o konfliktach, uchodźcach, ubóstwie i innych wyzwaniach XXI wieku,
- na spotkaniach „Europejskiego Uniwersytetu Latającego” dyskutują o miejscu Polski w Europie i pokazują, co dla nich znaczą europejskie wartości,
- w programie „Sztuka Zaangażowania”, współpracując z artystami i artystkami, zmieniają przestrzeń publiczną swojej miejscowości, zamalowują ksenofobiczne napisy, rysują własne graffiti,
- w „Solidarnej Szkole” odkrywają na nowo znaczenie słowa „solidarność”, uczą się empatii i mądrego pomagania,
- czytają młodszym dzieciom bajki i swoje ulubione książki w „PoczytajMY!”,
- w programie z cyklu „Nienawiść. Jestem przeciw!” rozpoznają przejawy wykluczania i poniżania, a potem prowadzą kampanie społeczne przeciw mowie nienawiści w sieci i w „realu”. Taka jest ta inna prawda o polskiej młodzieży XXI wieku.

Robić coś z sensem i po swojemu

Przykłady można by mnożyć. Zresztą nie tylko z programów CEO – co roku setki tysięcy dzieci i nastolatków biorą udział w akcjach Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy,

Polskiej Akcji Humanitarnej, CARITAS, roznoszą „szlachetne paczki”, a także organizują własne charytatywne zbiórki i akcje pomocy, by wspomóc chore koleżanki, nauczycielki czy sąsiadów... Wolontariacko odwiedzają dzieci w szpitalach. Dbają o zabytki w swojej okolicy. Wyznaczają rowerowe szlaki. Pomagają w schroniskach dla zwierząt. Sadzą drzewa i porządkują miejskie parki. Bo widzą sens i chcą zrobić coś dobrego!

Problemy i formy działania są różne, ale łączy je jedno – młodzi ludzie nie robią tego „na niby” czy „na ocenę”, ale żeby coś naprawdę zmienić na lepsze. Zyskują doświadczenie autentycznego społecznego działania, ze wszystkimi jego trudnościami i radościami. Sami organizują pracę swoich zespołów i przekonują się, ile cierpliwości i czasu to wymaga. Doświadczają czasem poczucia bezsilności, ale także własnego wpływu na świat wokół nich. Dowiadują się, że w życiu publicznym samemu niewiele da się zdziałać, że trzeba umieć przekonać do swojego pomysłu innych ludzi i instytucje. No i że trzeba wiedzieć, kto za co odpowiada w szkole, gminie i państwie, żeby nie tracić czasu na „puste ruchy”.

Młodzi ludzie nie chcą działać „pod dyktando” nauczycielek i nauczycieli, ale potrzebują ich systematycznego wsparcia, a czasem konkretnej pomocy, np. w napisaniu listu do rady gminy. Mogą popełniać błędy, by potem je naprawiać – to naturalny element społecznego działania, ale także procesu uczenia się. Dobrze, gdy mogą pokazać to, co robią szerszej publiczności – całej klasie, szkole, rodzicom oraz innym mieszkańcom i mieszkankom swojej miejscowości, może nawet lokalnym władzom i mediom. Dla wszystkich to będzie lekcja obywatelskiego zaangażowania – dorośli jej także potrzebują.

Szczęście samodzielności, opanowania i władania

Gdy dorośli zastanawiają się, co motywuje dzieci i młodych ludzi do działania, powinni sięgnąć do pism Korczaka. Nie było w Polsce, a może i na świecie lepszego eksperta w tej dziedzinie. W „Jak kochać dziecko. Prawo dziecka do szacunku”¹ pisał tak: *Jeśli umiecie diagnozować radość dziecka i jej natężenie, musicie dostrzedz, że najwyższą jest radość pokonanej trudności, osiągniętego celu, odkrytej tajemnicy, radość tryumfu i szczęście samodzielności, opanowania, władania.*

Korczakowska triada – samodzielność, opanowanie i władanie – to kwintesencja nowoczesnej edukacji obywatelskiej. Bo dziecko i młody człowiek, by stać się obywatelem, potrzebuje autonomii i samodzielności, nie może działać na rozkaz czy ze strachu. Nauczyciele, nauczycielki i rodzice muszą stwarzać sytuacje, w których uczeń może dokonywać samodzielnych wyborów, decydować, w co jest gotów się zaangażować i jak chce działać. Takich możliwości powinno być naprawdę dużo. Mogą to być autentyczne wybory do samorządu klasowego czy szkolnego, wybór opiekuna samorządu, a nawet wybór tematu projektu uczniowskiego czy sposobu uczenia się. Jedni będą woleli zająć się pisaniem reportażu, inni – malowaniem graffiti, a jeszcze inni – organizacją szkolnego festiwalu projektów.

Ważne jest też opanowanie, wewnętrzna dyscyplina i samokontrola w sytuacjach społecznych. To ona umożliwia konstruktywne działanie, pozwala przezwyciężyć własne słabości i niszczące emocje: obawę porażki, wstyd przed publicznym zaangażowaniem, złość na wszystkich i wszystko, co stawia opór. Trzeba pokonać uprzedzenia wobec „innych” i lęk przed nieznanym. Opanowanie dodaje odwagi i daje szansę na panowanie nad sytuacją, na „władanie”, na wpływ. Pomaga znajdować rozwiązania i reagować w sposób mniej sztywny, na przykład w sytuacji, gdy okazuje się, że opracowany wcześniej plan wspólnego działania z jakiegoś powodu trzeba zmienić.

1. J. Korczak, *Jak kochać dziecko? Prawo dziecka do szacunku*, Warszawa 2002

Szczęście prywatne i publiczne

Władanie, o którym pisze Korczak, jest bliskie kluczowemu dla kompetencji obywatelskich pojęciu „empowerment” (wzmacnianie). Chodzi tu o poczucie własnego wpływu i o zdolność do kształtowania tego, co się dzieje wokół nas, w szkole, na osiedlu czy w mieście (oczywiście w granicach, jakie wyznacza poczucie odpowiedzialności i prawo). Edukacja obywatelska ma największy sens właśnie wtedy, gdy zwiększa pole „władania” obywateli i obywatelki, także tych całkiem młodych. Gdy uświadamia im, na co mogą mieć wpływ – lub chcieć mieć wpływ – i w jaki sposób to osiągnąć. Jak zorganizować w szkole miejsce do relaksu na przerwach, w bibliotece – do cichej pracy przy komputerze albo gry w szachy, jak doprowadzić do naprawy gminnego boiska albo zapobiec wycinie drzew w starym parku.

Jak się zmobilizować, zorganizować, znaleźć sojuszników i sojuszniczki, jak zdobyć środki, jak przekonać właściwe władze. *Planować, postanowić, zmordować się, wykonać, śmiać się z nieudanych prób i pokonanych trudności* – pisał Korczak. Słowem – działać.

I jeszcze jedno – to wszystko daje poczucie zadowolenia, a czasem nawet „szczęścia publicznego” (tak je nazwała Hannah Arendt). Korczak dobrze wiedział, że życie każdego człowieka, małego i dużego, jest bogatsze, gdy angażuje się także w sprawy wspólne, a nie tylko własne. Że nie ma osobistego szczęścia bez szczęścia publicznego.

Kreatywnie, ale nie naiwnie

Młodym się chce działać, gdy mogą sami o czymś decydować, gdy mają poczucie sensu i wpływu, gdy robią coś razem z innymi, gdy dostają wsparcie dorosłych, gdy mogą komuś pokazać, to co robią. I jeszcze – mają poczucie, że coś naprawdę tworzą. Dlatego zapraszamy nauczycieli i nauczycielki oraz uczniów i uczennice do **kreatywnych wyzwań** – projektów uczniowskich, w ramach których będą mogli działać niesztampowo, wymyślać coś od nowa, a potem sprawdzać swoje pomysły. W ich (naszym) szkolnym życiu jest zbyt dużo szablonu i nudy, warto więc czymś to przełamać. Wielu z nas lubi eksperymentować, pozwólmy więc na to także młodym ludziom.

Ale czy pęd twórczy wystarczy, żeby projekt był dobry? Nie bądźmy naiwni, tak jak nie był naiwny Korczak: *Nie wystarcza dać dzieciom i młodzieży przyzwyczajenie żyć i pracować zbiorowo, trzeba dać ujście pędowi twórczemu w organizowaniu i wzbogacaniu w treść współżycia społeczeństwa ich młodocianego*. Nie każde działanie „w gromadzie” ma taką samą wartość. W tworzonych przez niego wspólnie z dziećmi instytucjach chodziło z jednej strony o prawdziwe, wspólne życie, ale także o to, by zorganizować społeczeństwo dziecięce na zasadach sprawiedliwości, braterstwa, równych praw i obowiązków. Zbiorowość i praca zespołowa bez tych wartości nie ma sensu. Dbajmy zatem o dobre relacje w zespołach projektowych, o sprawiedliwy podział zadań i wzajemne wsparcie. Ważny jest nie tylko efekt pracy uczennic i uczniów, którym chcielibyśmy się pochwalić, ale także życzliwość, otwartość, dbanie o każdą osobę i jej rolę w końcowej prezentacji...

Jeśli tegoroczna edycja **Młodzi w Akcji** to Wasz pierwszy projekt edukacyjny, dajcie sobie i swoim podopiecznym przyzwolenie na błędy. Kolejne projekty będą dużo łatwiejsze, tak twierdzą współpracujący z CEO nauczyciele i nauczycielki oraz dyrektorzy i dyrektorki szkół. Róbcie dalej kreatywne obywatelskie projekty, a uczniowie i uczennice nigdy ich – i Was – nie zapomną!

Alicja Pacewicz
Ekspertka merytoryczna
Centrum Edukacji Obywatelskiej

Kryteria jakości uczniowskich projektów edukacyjnych

1. Projekt jest dziełem uczniów i uczennic.

Rola opiekuna lub opiekunki polega na inspirowaniu, motywowaniu i wspieraniu młodych ludzi, a nie wyręczaniu ich w realizacji poszczególnych zadań.

2. Projekt ma jasno określone cele.

Grupa projektowa wspólnie określa temat i cele projektu (czyli to, czego chce się dowiedzieć i co osiągnąć). W przypadku projektu społecznego niezbędne jest ustalenie celów na podstawie diagnozy lokalnych potrzeb i zasobów.

3. Projekt jest rozpisany w formie harmonogramu (podział zadań, terminy itp.).

Odpowiedzialność za poszczególne zadania leży po stronie konkretnych uczniów i uczennic. Młodzież powinna samodzielnie wykonywać zadania określone w harmonogramie, pracując w małych zespołach, parach lub indywidualnie i wywiązując się z wcześniej ustalonych terminów.

4. Projekt „wychodzi” poza szkołę w celu zdobywania sojuszników i sojuszniczek.

Kluczową cechą projektów realizowanych w ramach programu Młodzi w Akcji powinno być otwieranie szkoły na zewnątrz, czyli nawiązywanie współpracy z instytucjami, organizacjami, przedsiębiorcami czy sąsiadami. Uczniowie i uczennice, działając razem ze społecznością lokalną i na jej rzecz, poznają nowe osoby, uczą się od nich, dzielą się świeżym spojrzeniem na otaczające ich problemy i wyzwania.

5. Projekt jest zaprezentowany publicznie.

Efekty projektu powinny zostać zaprezentowane publicznie i być widoczne szczególnie dla osób, do których przedsięwzięcie jest skierowane. Forma prezentacji może być dowolna, jednak w każdym przypadku przekaz powinien dotrzeć do osób spoza grupy projektowej.

6. Projekt jest udokumentowany.

Uczniowie i uczennice samodzielnie uwieczniają swoje działania za pomocą fotografii, filmów, nagrań audio itp. Nie chodzi tutaj o tworzenie licznych sprawozdań, ale o zgromadzenie dokumentacji, która może posłużyć do kolejnych działań, np. ewaluacji projektu lub późniejszej promocji swoich dokonań.

7. Projekt jest promowany lokalnie.

Uczniowie i uczennice nawiązują kontakt z lokalnymi mediami, za pośrednictwem których promują swoje działania. Projekt można promować zarówno przed publiczną prezentacją (zaproszenie na wystawę, imprezę finałową, podsumowanie warsztatów przyszłościowych itp.), jak i po niej (np. w formie artykułu podsumowującego inicjatywę). Do promocji warto również wykorzystać media społecznościowe (np. Facebook, YouTube), media lokalne (np. portal gminy) oraz media szkolne (np. szkolna gazetka czy radiowęzeł).

8. Realizacja projektu kończy się ewaluacją i podsumowaniem.

Ważny element realizacji projektu stanowi jego podsumowanie i wyciągnięcie wniosków na przyszłość. Osoby tworzące projekt powinny ocenić, w jakim stopniu udało im się zrealizować zamierzone cele – stwierdzić, czego się nauczyły, co było wartościowe, a czego nie udało się osiągnąć. To także dobry czas, aby młodzież otrzymała od opiekuna lub opiekunki informację zwrotną na temat jakości swojej pracy. Warto chwalić młode osoby za wykonane zadania oraz ewentualnie wskazywać im, co powinny poprawić lub zmodyfikować.

Rozwinięcie powyższych punktów wraz z konkretnymi pomysłami i ćwiczeniami ułatwiającymi ich realizację znajdziecie w dalszej części publikacji. Zachęcamy Was, abyście wracali do powyższych kryteriów jakości w różnych momentach trwania projektu i sprawdzali, czy jesteście na dobrej drodze do szczęśliwego finału.



Spis treści

02 **Wstęp** Alicja Pacewicz

05 **Kryteria jakości uczniowskich projektów edukacyjnych**

10 **Kronika sportowa** Monika Czapka i Agnieszka Jarmuł

Jak przywrócić do życia dawne gry i zabawy?

12 Krok 1. Przygotowanie pola do działania

15 Krok 2. Zbieramy gry, ale co dalej?

17 Krok 3. Współpraca w grupie to podstawa

19 Krok 4. Mapowanie osób do wywiadów

20 Krok 5. O co pytać?

21 Krok 6. Karta gry

25 Krok 7. Wywiad – jak to ugryźć?

30 Krok 8. Zawieramy sojusz!

33 Krok 9. Promocja

35 Krok 10. Dokumentacja

36 Krok 11. Publiczna prezentacja

38 Krok 12. Ewaluacja projektu

39 Krok 13. Co dalej?

40 **Reportaż po sąsiedzku** Katarzyna Grubek

Na tropie ciekawych lokalnych historii

42 Krok 1. Pierwsze spotkanie – wprowadzenie do projektu

49 Krok 2. Rozglądamy się wokół siebie

51 Krok 3. Dobry temat na wagę złota

54 Krok 4. Podział zadań i harmonogram projektu

56 Krok 5. Reporter w drodze

58 Krok 6. Wywiad – o czym warto pamiętać?

59 Krok 7. Dobrze opowiedziana historia

61 Krok 8. Akcja! Realizujemy wydarzenie

63 Krok 9. Kto nam pomoże?

64 Krok 10. Promocja

67 Krok 11. Podsumowanie i wyciąganie wniosków – ewaluacja

68 Krok 12. Co dalej?

70 **Zamaluj na lokalnie** Cezary Hunkiewicz, Agnieszka Jarmuł, Anna Mitura

Sztuka uliczna, która angażuje

71 Krok 1. Motywacja na dobry początek

72 Krok 2. Określamy zasoby i potrzeby

74 Krok 3. Zbieramy informacje, nawiązujemy współpracę

77 Krok 4. Wybieramy lokalizację i temat!

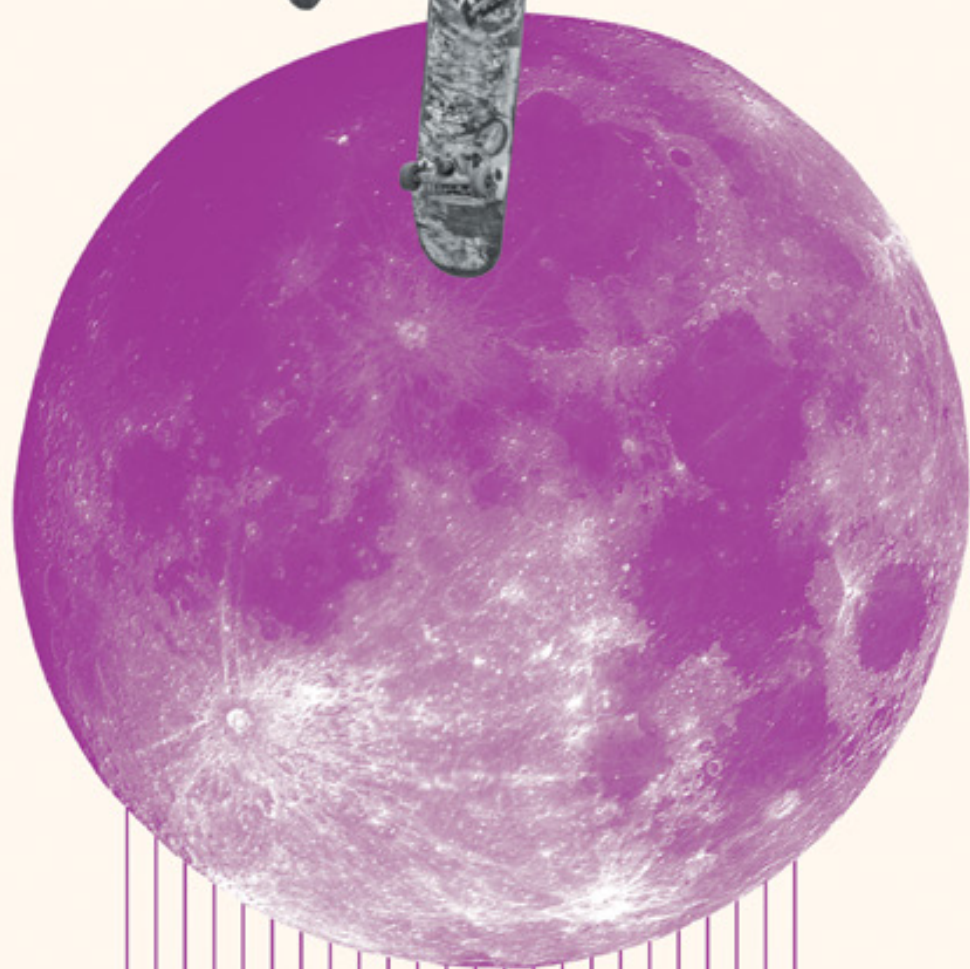
82 Krok 5. Sztuka wyboru formy

84 Krok 6. Praca w grupie to podstawa

86 Krok 7. Realizujemy plan!

87 Krok 8. Promocja – ważna rzecz

88 Krok 9. Dobre słowo na zakończenie





KRONIKA SPORTOWA

JAK PRZYWRÓCIĆ DO ŻYCIA DAWNE GRY I ZABAWY?

Monika Czapka
Agnieszka Jarmuł

Zastanawialiście się kiedyś, w co grano 10, 20, 30 albo 50 lat temu? Czy mówią Wam coś takie nazwy jak: *hacele*, *ringo*, *ciuciubabka*, *cymbergaj*, *palant*? W co byście się bawili, gdyby nagle zabrakło tego różnorodnego sprzętu sportowego, tak popularnego w dzisiejszych czasach? Ba! Gdyby zabrakło komputerów? Wyobraźcie to sobie: idziecie spać jak gdyby nigdy nic, wstajecie rano do szkoły, a tu... okazuje się, że coś jest nie tak... Zniknęły smartfony, komputery, telewizory, nowoczesny sprzęt i obiekty sportowe... Apokalipsa! Wasza pierwsza myśl: jesteśmy zgubieni! W co teraz będziemy grać?! Ale czy rzeczywiście byłby to koniec? Przecież macie do dyspozycji swoją wyobraźnię i kreatywność, tak jak mieli ją Wasi rodzice, dziadkowie i pradiadkowie, których młodość przypadła na czasy bez komputerów i Internetu.

To właśnie wyobraźnia oraz potrzeba rozrywki, towarzysząca ludziom od wieków, przyczyniły się do powstania tak wielu gier i zabaw, które wypełniały czas wolny dzieciom i młodzieży. Jedne gry przez pewien czas święciły swoje triumfy, a potem odchodziły w niepamięć, inne ewoluowały, aż doczekały się różnych odmian (np. gra w klasy). Jeszcze inne zmieniały nazwy, choć niekoniecznie główne zasady (np. *kamyki* zwane też *ciupami* lub *hacelami*). Niezależnie jednak od ich losów gry i zabawy podwórkowe nie tylko pozwalały spędzić miło i wesoło czas, ale również rozwijały. Stymulowały kreatywność (bo co można zrobić na przykład z kapslami od butelek? ZAGRAĆ w nie, oczywiście!), poprawiały sprawność fizyczną, refleks, równowagę czy koordynację ruchową. Pozwalały też spędzać czas w gronie znajomych, na powietrzu, i obcować z przyrodą.

Rozdział pochodzi z publikacji „Młody Obywatel na sportowo”, CEO, Warszawa 2015



Jak same i sami widzicie, gry i zabawy podwórkowe mają wiele zalet. Gdzie więc możemy szukać informacji na ich temat?

Przede wszystkim we wspomnieniach! Na pewno Wasi rodzice, babcie, dziadkowie czy sąsiedzi mają głowy pełne gier i zabaw, które królowały na podwórkach, kiedy byli młodzi. Być może Wy także przypomnicie sobie gry, których uczyli Was dziadkowie albo rodzice? Spróbujcie w czasie projektu odkryć takie wspomnienia, wcielając się w rolę etnografów i etnografek badających przeszłość i dziedzictwo Waszego regionu.

Pamiętajcie, że tworząc „Kronikę sportową” Waszej okolicy, macie okazję nie tylko ocalić od zapomnienia tradycje i zwyczaje regionu, czyli ważny element Waszego dziedzictwa, ale też zaktywizować osoby starsze. Możecie się w ten sposób przyczynić do ich integracji ze społecznością lokalną oraz zapewnić ich, że są potrzebni. Posiadają oni bowiem wiedzę, która może przydać się młodszym mieszkańcom i mieszkankom Waszej okolicy. Współpraca z osobami starszymi to także świetna okazja do wymiany doświadczeń, podzielenia się Waszymi zainteresowaniami, pokazania gier i zabaw, które są popularne w dzisiejszych czasach, i wzajemnej nauki.



Co zrobić, gdy zbierzecie już listę gier i zabaw z Waszej okolicy i dowiecie się, jak w nie grać? Pomysłów jest bez liku! Możecie opracować i stworzyć własną publikację z grami i zabawami (w wersji papierowej, elektronicznej, multimedialnej) oraz zorganizować turniej dla mieszkańców i mieszanek Waszej miejscowości, podczas którego zaproponujecie wspólną zabawę. Możecie przygotować wystawę o dawnych grach lub włączyć się w organizację lokalnej imprezy i stworzyć kącik z grami. Jak widzicie, pomysłów jest mnóstwo. Dajcie się więc ponieść fantazji i do dzieła!

Krok 1. Przygotowanie pola do działania

Zanim zaczniecie tworzyć listę gier i zabaw z Waszej okolicy, wspólnie ustalcie, czym dla Was są takie gry i zabawy podwórkowe. Pomoże Wam w tym poniższe ćwiczenie.

ĆWI- CZE- NIE:

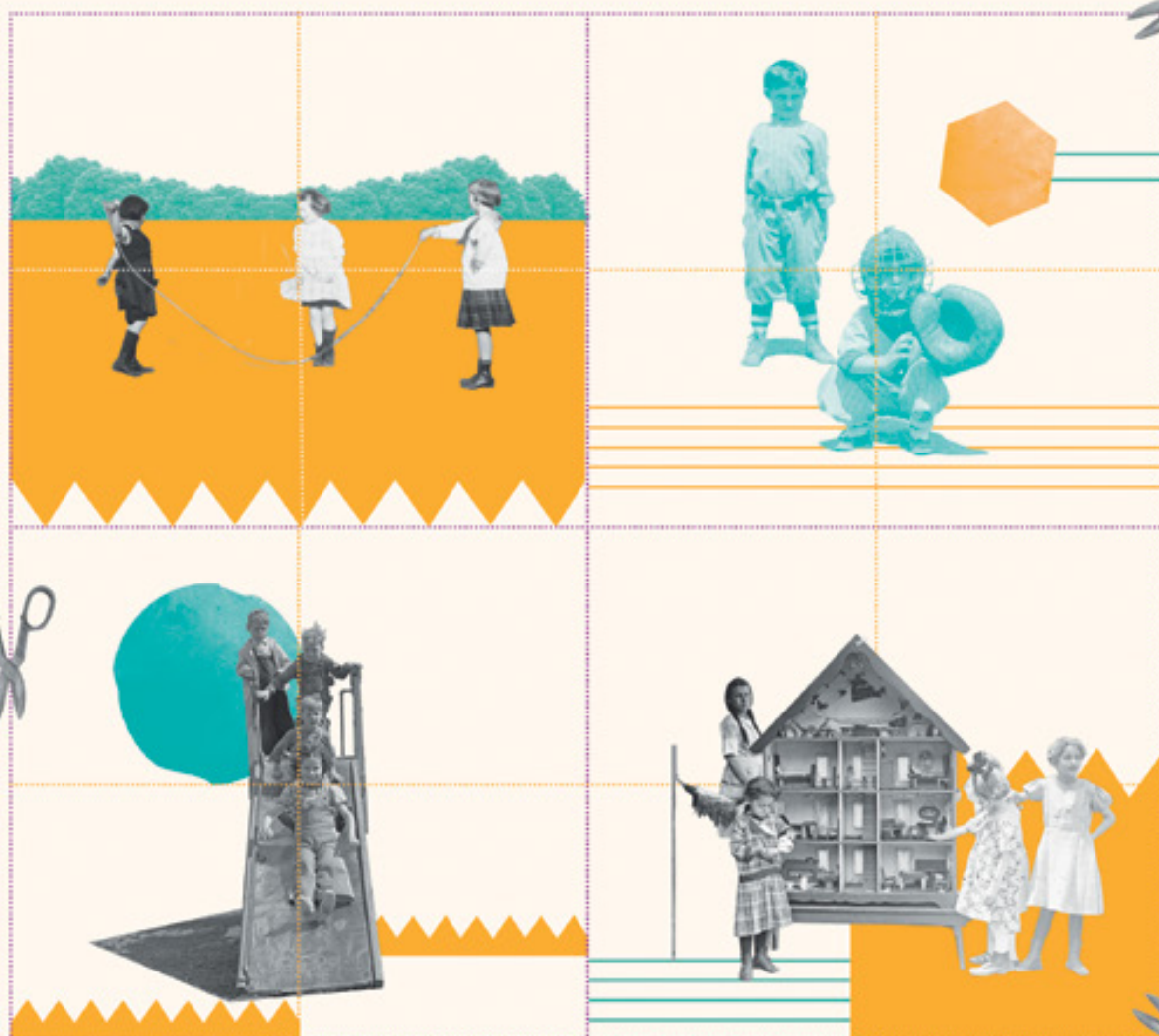
Dawne gry i zabawy

Wylosujcie po jednej karteczce, a następnie odszukajcie osoby z karteczkami pasującymi do Waszej, tak by powstały z nich obrazki. W czteroosobowych grupkach zastanówcie się, czy znacie jakieś zabawy, w które bawili się Wasi rodzice lub dziadkowie, będąc dziećmi. Porozmawiajcie o nich i wybierzcie jedną, o której przedstawiciel lub przedstawicielka Waszej grupy opowie na forum.

WSKAZÓWKA*:

Podziel uczniów i uczennice na czteroosobowe grupy. W tym celu możesz wykorzystać obrazki symbolizujące dawne gry i zabawy. Potnij każdy z nich na cztery części i zaproś młodzież do losowania karteczek.

*Wszystkie wskazówki w niniejszej publikacji są skierowane do opiekunów i opiekunek grup projektowych.



WSKAZÓWKA:

Kilka dni wcześniej warto zachęcić uczniów i uczennice do rozmowy w domu na temat dawnych gier i zabaw podwórkowych oraz podpytania rodziców i dziadków, w co się bawili, gdy byli w ich wieku.

Mając wiedzę na temat różnych gier, w jakie grali Wasi rodzice i dziadkowie, spróbujcie wspólnie się zastanowić, czym są dawne gry i zabawy. Zapiszcie na tablicy hasło: „DAWNE GRY I ZABAWY”, a następnie, wykorzystując metodę burzy pomysłów, zapiszcie odpowiedzi na pytania:

- Z czym kojarzą się nam dawne gry i zabawy?
- Skąd się wzięły; jaka jest ich historia?
- Jakie gry i zabawy znamy?
- W co lubimy grać?

Wiecie już, czym są dawne gry i zabawy. Zanim rozpoczniecie działania w projekcie „Kronika sportowa”, bardzo ważne jest, żebyście porozmawiali ze sobą o swoich oczekiwaniach dotyczących udziału w nim. Pozwoli Wam to uniknąć wielu problemów na jego dalszych etapach. Rozumiejąc, czego każdy i każda z Was chce się nauczyć oraz co dla kogo jest ważne, łatwiej Wam będzie dzielić się zadaniami i wzajemnie się wspierać.



ĆWI- CZE- NIE:

Pociąg

Jedną z metod zbierania informacji o potrzebach i oczekiwaniach odnośnie projektu może być ćwiczenie *Pociąg*.¹

Przygotujcie sześć kartek (mogą być to większe kartki, np. A3), nożyczki i kredki. Z jednej kartki wytnijcie lokomotywę, a z pozostałych pięć wagonów.

Nadajcie im nazwy spośród wymienionych poniżej. Każdy wagon pełni inną funkcję, odpowiadającą jego nazwie, i stawia inne pytania:

- **Wars** – potrzeby i oczekiwania dotyczące kwestii logistycznych: Jak często chcę się spotykać w grupie projektowej? Gdzie chcę się spotykać? Jak mają wyglądać spotkania grupy?
- **Bonanza** – potrzeby i oczekiwania dotyczące grupy, relacji, atmosfery: Co jest dla mnie ważne podczas wspólnej pracy w grupie?
- **Bagażowy** – potrzeby i oczekiwania dotyczące doświadczeń (w tym wiedzy i umiejętności), jakie chcę zdobyć: Czego chcę się nauczyć podczas realizacji projektu?
- **Wagon na bocznym torze** – potrzeby i oczekiwania dotyczące tego, co chcę pozostawić na boku (np. nie chcę, aby się wydarzyło): Czego się obawiam podczas realizacji projektu? Co nie powinno się wydarzyć podczas jego realizacji?
- **Wagon z węglem** – potrzeby i oczekiwania dotyczące motywacji: Co mnie „napędza” do działania? Co wnoszę do projektu?

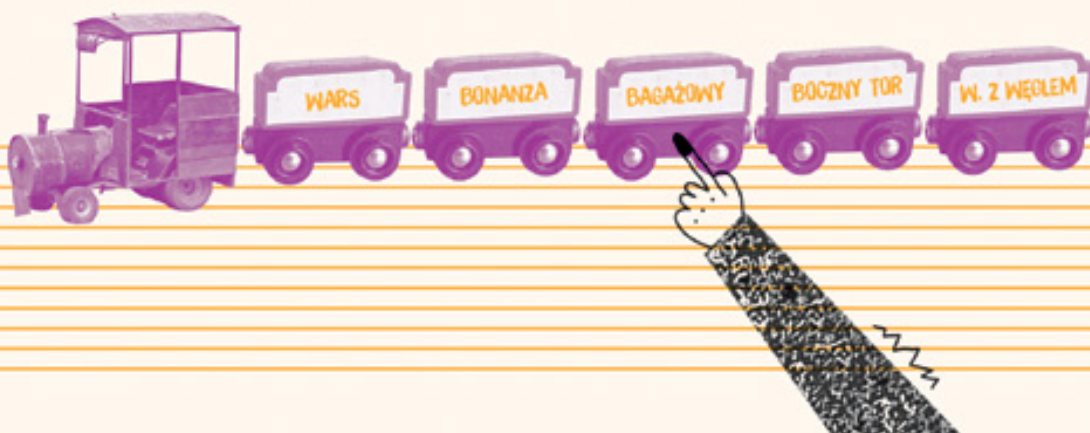
Lokomotywę wraz z wagonami zawieście w widocznym miejscu. Na samoprzylepnych karteczkach każdy indywidualnie udziela odpowiedzi na poszczególne pytania, a następnie przyczepia je w wagonach przypisanych do danego pytania. Wspólnie odczytajcie swoje odpowiedzi i wyjaśnijcie ewentualne wątpliwości. Poszukajcie odpowiedzi, które powtarzają się najczęściej, oraz zastanówcie się, co zrobić, aby ładunek znajdujący się w wagonie na bocznym torze (Wasze obawy) nie przeszkodził Wam w realizacji projektu.

WSKAZÓWKA:

Każde kolejne spotkanie grupy projektowej warto zacząć od wspólnej gry, czyli tak zwanego energizera (czyt. „enerdżajzera”). Dzięki temu praca projektowa będzie się kojarzyła młodzieży również z zabawą i śmiechem, a nie tylko terminami, obowiązkami i zadaniami do wykonania. Poza tym uczniowie i uczennice lepiej się poznają, a uwolnione endorfiny pozwolą im działać bardziej efektywnie.

Doskonałym pomysłem na energizery mogą być właśnie dawne gry i zabawy. Poniżej znajdziecie przykład ćwiczenia opartego na grze, które można przeprowadzić w szkolnej klasie.²

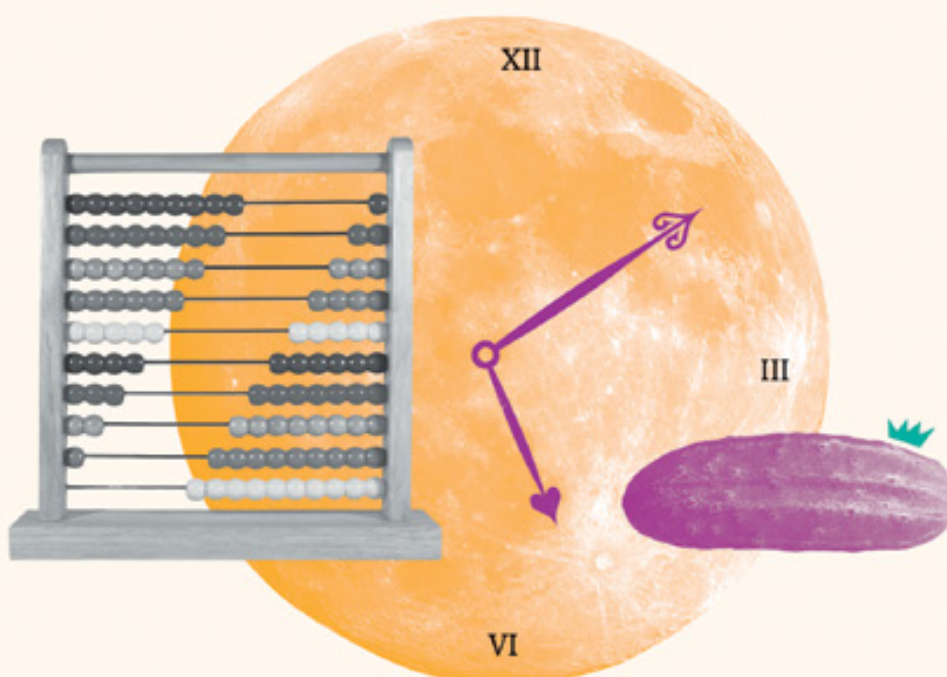
1. Podziękowania dla Luizy Kończyk za inspirację opowieścią o ćwiczeniu *Pociąg*.
2. Więcej pomysłów znajdziecie na stronie: www.zabawnik.org. Szczególnie polecamy: *Sekretarza*, *Głuchy telefon* czy *Trójki*.



ĆWI- CZE- NIE:

Nie(podobieństwo)

Osoba prowadząca pyta wszystkich uczestników i uczestniczki ćwiczenia, do czego podobne jest to, o czym właśnie pomyślała, i oczywiście ani piśnie, co jej przyszło do głowy. Mówi o tym dopiero wtedy, kiedy wszyscy odpowiedzą na jej pytanie. Teraz zaczyna się zabawa, bo każdy z uczestników musi logicznie uzasadnić swoją odpowiedź, co wymaga bystrości i dowcipu. Efekt końcowy może być przeżabawny. Wyobraźcie sobie następującą sytuację: osoba prowadząca pomyślała o tabliczce mnożenia. Ania sądziła, że „to” jest podobne do księżyca, Zosia – że do ogórka. Ania wybrnęła niezłe, mówiąc, że tak jak bez tabliczki mnożenia nie da się określić siły przyływów i odpływów morza, tak bez księżyca nie można wyliczyć czasu trwania tych zjawisk (nieważne czy to prawda, czy nie). Gra kończy się wtedy, gdy każda z osób uzasadni swoją odpowiedź. Można ją powtarzać, zmieniając się rolą osoby prowadzącej.



Krok 2. Zbieramy gry, ale co dalej?

Przed przystąpieniem do zbierania opisów gier i zabaw z Waszej okolicy zastanówcie się, po co je zbierać? W jaki sposób później je wykorzystacie? Pomoże Wam w tym poniższe ćwiczenie.

ĆWI- CZE- NIE:

Wybieranie działania

WSKAZÓWKA:

Aby ułatwić młodzieży zadanie, skseruj dla każdej grupy pakiet z opisami gier i zabaw.

Pakiet gier i zabaw³

KRET	KAMYKI (HACELE)	ZBIJANY
Dzielimy uczestników i uczestniczki na dwa równe zespoły. Każdy zespół ustawia się rzędem w rozkroku. Na sygnał rozpoczęcia gry pierwszy zawodnicy/zawodniczki w każdym z rzędów szybko się odwracają i na czworakach przemieszczają się między nogami pozostałych osób ze swojego zespołu, po czym szybko ustawiają się w rozkroku na końcu rzędu. Za pierwszymi natychmiast podążają kolejni w tej samej pozycji. Zwycięża ten zespół, którego członkowie i członkinie szybciej ukończą bieg kreta.	Kładziemy kamyki na środku pomieszczenia lub terenu gry tak, by każdy mógł do nich dosięgnąć. Osoby grające biorą po jednym kamyku i trzymają go w dłoni. Potem kolejno każdy z graczy podrzuca swój kamyk do góry i w tym samym momencie bierze następny – tą samą ręką. Mając już dwa kamienie w ręku, znowu podrzuca jeden z nich i chwyta kolejny (trzeci) z ziemi. Powtarzamy wszystko, aż złapiemy pozostałe kamienie w jedną dłoń. Wygrywa ten, kto złapie najwięcej kamieni.	Zasady są proste: dwie osoby stają naprzeciwko siebie, a pomiędzy nimi znajduje się dowolna liczba graczy. Zbijający celują w nich piłką, a gdy trafiają, eliminują ich z dalszej gry. Jeśli piłka została złapana, gracze zamieniają się rolami.

Podzielcie się na grupy i zapoznajcie z otrzymanymi opisami gier. Następnie odpowiedzcie na pytania:

- W jaki sposób możecie wykorzystać otrzymane opisy zabaw i gier?
- Jak można je zebrać i uporządkować?
- Jak można je przypomnieć mieszkańcom i mieszkankom Waszej okolicy?
- Czy Wasi rówieśnicy znają te gry? Jeśli nie, to w jaki sposób można je im zaprezentować?
- Czy chcielibyście pograć w opisane na kartach gry?

Zapiszcie odpowiedzi na karteczkach, a następnie podzielcie się nimi na forum (może je zreferować przedstawiciel lub przedstawicielka każdej z grup). Zgrupujcie te odpowiedzi, które się powtarzają, i spróbujcie je ponazywać, np.: wydanie publikacji, organizacja turnieju dawnych gier i zabaw itp. Karteczki ze wszystkimi zebranymi pomysłami umieśćcie na jednej tablicy. Możecie również dołączyć pomysły wymienione na kolejnej stronie. Część z nich na pewno pojawiła się podczas Waszej pracy w grupach!

Omówcie każdy z pomysłów, biorąc pod uwagę m.in.: ilość czasu, który chcecie i możecie poświęcić na realizację Waszego projektu, oraz Wasze oczekiwania dotyczące udziału w projekcie, o których rozmawialiście podczas ćwiczenia *Pociąg*.

3. Opisy gier: *Kret* i *Zbijany* pochodzą ze strony: www.zabawnik.org, zaś *kamyki (hacele)* z publikacji: *Podaj dalej*, Fundacja Generacja 2014: www.podaj.blogspot.com.

Następnie wybierzcie jedno z działań za pomocą głosowania kropkami. Na czym ono polega? Każdy z Was ma do dyspozycji trzy kropki. Stawiacie je przy tym pomysśle, który podoba się Wam najbardziej. Jeśli przypadły Wam do gustu dwa lub trzy pomysły, nie martwcie się! Możecie postawić jedną kropkę przy jednym, a kolejne przy następnych pomysłach. Ważne jest, żeby nie przekroczyć puli trzech kropek.

Który z pomysłów zdobył najwięcej kropek? Brawo! Wybraliście Wasze działanie.

BAZA DAWNYCH GIER I ZABAW



Krok 3. Współpraca w grupie to podstawa

Praca projektowa polega na współdziałaniu wielu osób. Niektórzy przeprowadzają wywiady, inni robią plakaty, a jeszcze inni zajmują się promocją wydarzenia.

Podzielcie się zadaniami w zespole w taki sposób, aby każdy miał zajęcie. Przy ustalaniu zakresu obowiązków weźcie pod uwagę indywidualne predyspozycje i umiejętności członków i członkiń zespołu. W tym celu przypomnijcie sobie odpowiedzi, które pojawiły się w ćwiczeniu *Pociąg* (Krok 1.).

Jak podzielić zadania w grupie projektowej?

Na dużej kartce papieru zaznaczcie cztery kolumny, wpisując w nie nagłówki jak na przykładzie zamieszczonym na kolejnej stronie. Kartkę zawieście w widocznym miejscu w klasie i uzupełniajcie ją na bieżąco przez cały czas trwania projektu. Możecie również stworzyć taką tabelę w arkuszu kalkulacyjnym, np. Google Docs, aby mieć do niej dostęp również po lekcjach.

W grupie zastanówcie się, jakie zadania musicie wykonać, aby zrealizować projekt, a następnie wypiszcie je w pierwszej kolumnie tabeli (najlepiej w kolejności, w jakiej powinny być wykonywane). W drugiej kolumnie zanotujcie terminy zakończenia poszczególnych zadań – znacznie ułatwi Wam to pracę oraz egzekwowanie zobowiązań od osób za nie odpowiedzialnych. W trzeciej kolumnie wpiszcie imiona i nazwiska ochotników i ochotniczek zgłoszonych do danego zadania. Ostatnią kolumnę dotyczącą stanu realizacji zadania uzupełniajcie na bieżąco, odznaczając także zadania zakończone.

ZADANIE W PROJEKCIE	TERMIN ZAKOŃCZENIA ZADANIA	OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA ZADANIE	STAN REALIZACJI ZADANIA

Poniżej znajduje się przykładowa lista ról i zadań, z której możecie skorzystać, uzupełniając tabelę dotyczącą Waszego projektu. Starajcie się jak najdokładniej rozpisać zadania poszczególnych osób, tak aby każdy miał swoje i by nie pominąć żadnego etapu projektu.

PRZYKŁADOWE ROLE I ZADANIA PRZY REALIZACJI PROJEKTU
koordynator/koordynatorka pilnowanie terminów, czuwanie nad organizacją projektu
fotograf/fotografka fotodokumentacja przebiegu projektu
reportażysta/reportażystka opisanie przebiegu projektu lub wykonanie wideodokumentacji
dziennikarz/dziennikarka przeprowadzenie wywiadów z mieszkańcami i mieszkankami Waszej miejscowości i okolic
redaktor/redaktorka zebranie wypełnionych kart gier i ich zredagowanie
grafik/graficzka złożenie całości tekstu, wykonanie rysunków
edytor/edytorka zamieszczenie publikacji lub opisów gier na blogu
specjalista/specjalistka ds. promocji opracowanie planu promocji projektu i czuwanie nad jego realizacją
organizator/organizatorka organizacja publicznej prezentacji projektu
specjalista/specjalistka ds. technicznych wsparcie techniczne przy organizacji imprezy
zaopatrzeniowiec/zaopatrzeniowczyni zakup niezbędnych materiałów, wykonanie druków

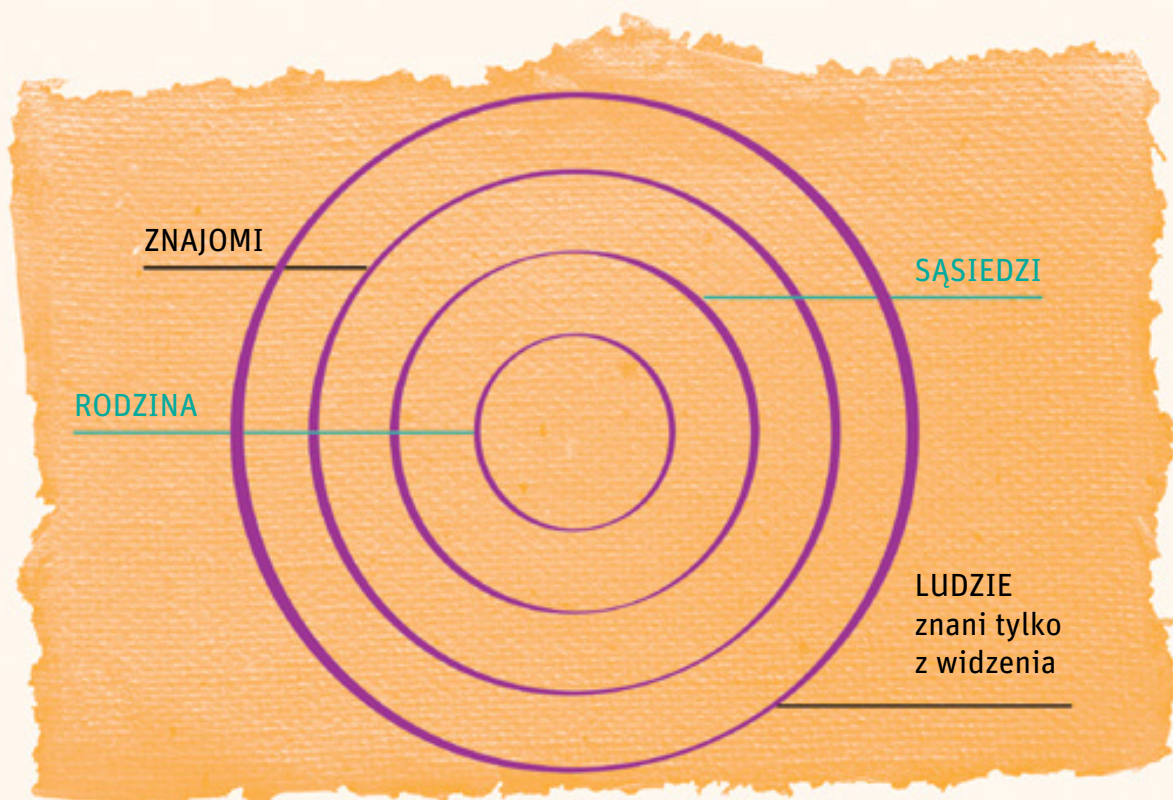
Krok 4. Mapowanie osób do wywiadów

Kolejny ważny krok to znalezienie osób, które będą chciały podzielić się z Wami swoją wiedzą i wspomnieniami na temat gier i zabaw z Waszej okolicy. Warto więc stworzyć krąg kontaktów. Jak to zrobić? Pomoże Wam w tym poniższe ćwiczenie.

ĆWICZENIE:

Krąg kontaktów

W jaki sposób stworzyć krąg kontaktów? Na tablicy lub na dużym arkuszu papieru narysujcie 4 okręgi: pierwszy nazwijcie „rodzina”, a następne w kolejności: „sąsiedzi”, „znajomi” i „ludzie znani tylko z widzenia”. Możecie zainspirować się poniższym rysunkiem.



Po narysowaniu okręgu zadaj grupie pytania pomocnicze, które ułatwią zawężenie liczby odpowiedzi: *Kto z Waszego bliższego i dalszego otoczenia może pamiętać dawne gry i zabawy? Czy ktoś uczył Was w dzieciństwie takich gier i zabaw? Czy ktoś już Wam kiedyś opowiadał, w co grano w czasach jego młodości?*

Następnie na kolorowych samoprzylepnych karteczkach wypiszcie imiona i nazwiska osób, które mogłyby się znaleźć w poszczególnych kręgach (każda osoba na osobnej karteczce). Jeśli nie znacie kogoś osobiście (a na przykład tylko z widzenia), dopiszcie dodatkowo, w jaki sposób można do tej osoby dotrzeć (np. przez kogo). Po wypisaniu wszystkich osób, które przyjdą Wam do głowy, przyczepcie karteczki wewnątrz kręgów. Stworzyliście w ten sposób bazę potencjalnych osób, z którymi możecie porozmawiać. Zastanówcie się, z iloma osobami będziecie mogli przeprowadzić wywiady, a następnie przeanalizujcie stworzony przez siebie krąg kontaktów. Jeśli jakieś imiona i nazwiska się powtarzają, może to być

znak, żeby w pierwszej kolejności wybrać się właśnie do tych osób. Przedyskutujcie swoje propozycje i wybierzcie co najmniej 10 osób, z którymi chcecie porozmawiać. Ich imiona i nazwiska wypiszcie obok Waszego kręgu. Pamiętajcie – może się okazać, że któraś z tych osób nie zgodzi się na wywiad lub jej wypowiedź będzie zbyt lakoniczna (krótka), żeby wykorzystać ją w projekcie, dlatego przygotujcie również listę „osób rezerwowych”.

Przy tworzeniu kręgu kontaktów nie musicie się ograniczać do tych czterech kategorii, które zaproponowałyśmy Wam w powyższym ćwiczeniu. Być może przyjdzie Wam do głowy jeszcze inna kategoria, która pomoże Wam w zmapowaniu osób do tego działania.

WSKAZÓWKA:

Podkreśl, że osoby, z którymi młodzież przeprowadza wywiady, to Wasi sprzymierzeńcy, wspierający realizację projektu. Zarówno Wy, jak i Wasi sojusznicy, powinniście mieć jakąś korzyść ze współpracy przy projekcie. Czasem taką korzyścią może być sama satysfakcja z tego, że się komuś pomogło, ale warto też pomyśleć o podziękowaniach (np. w postaci dyplomu) lub o zaproszeniu na prezentację podsumowującą prowadzone przez Was działania. Więcej informacji o sojusznikach i o tym, jak ich zdobyć, znajdziecie w Kroku 8.

Krok 5. O co pytać?

Praca nad listą pytań to najważniejsza część przygotowań do rozmowy. Jeśli macie już temat rozmowy i osoby, z którymi chcecie przeprowadzić wywiad, możecie zacząć formułować pytania. Pomoże Wam w tym ćwiczenie wykorzystujące burzę pomysłów.

ĆWICZENIE:

O co pytać?

Na karteczkach samoprzylepnych zanotujcie wszystkie pytania, jakie przychodzi Wam do głowy (jedna karteczka – jedno pytanie), a następnie zawieście je w widocznym miejscu (np. na tablicy lub dużej kartce papieru). Nie zastanawiajcie się, czy są trafne i czy na pewno pasują do tematu. Zapiszcie je, a następnie dajcie sobie czas na ich przemyślenie (wróćcie do nich najwcześniej następnego dnia). Kolejne spotkanie rozpocznijcie od przeczytania tych pytań, a następnie dopiszcie nowe, które przyszły Wam do głowy. Wykreślcie natomiast te, które wydają się Wam niepotrzebne.

Przykładowe pytania, jakie mogą się pojawić:

- Od jak dawna mieszka Pan/Pani w tym miejscu?
- Jak spędzał/a Pan/Pani czas wolny w swojej młodości?
- Jak spędzali czas wolny Pana/Pani koledzy i koleżanki?
- W jakie gry i zabawy najczęściej się Pan/Pani bawił/a, będąc dzieckiem?
- Jaka gra lub zabawa była Pana/Pani ulubiona?
- W jaką grę lub zabawę był/a Pan/Pani najlepszy/a?
- Ilu graczy było potrzeba, aby zagrać w grę?
- Co było potrzebne do danej gry lub zabawy?
- Gdzie się bawiono w daną grę lub zabawę?
- Jakie były reguły tej zabawy lub gry?
- Czy ma Pan/Pani zdjęcia z młodości, na których gra Pan/Pani w jakąś grę?
- Czy ma Pan/Pani przedmioty, które były wykorzystywane do zabawy?

Gdy już wybieriecie pytania, spróbujcie je zapamiętać, żeby Wasza rozmowa toczyła się sprawnie, bez czytania pytań z kartki. Jeśli obawiacie się, że jakieś pytanie Wam umknie, możecie je sobie zapisać w postaci pojedynczych haseł.

Krok 6. Karta gry

Poza stworzeniem listy pytań pomocne może się okazać stworzenie karty gry, czyli notatki zawierającej informacje na temat danej zabawy lub gry. Taka karta pozwoli Wam lepiej zrozumieć zasady gry, jej specyfikę, a także pamiętać o potrzebnych do jej przeprowadzenia rekwizytach. Karta może również służyć jako gotowa fiszka do publikacji czy wystawy.

Jak stworzyć kartę gry?

Przypomnijcie sobie, w co ostatnio graliście, lub zagrajcie w wybraną grę, na przykład ze strony: www.zabawnik.org.

Następnie odpowiedzcie na pytanie: Co musimy wiedzieć o grze, żeby zainteresować nią inne osoby i wyjaśnić im zasady gry?

Wypiszcie na tablicy wszystkie pomysły, które przychodzą Wam do głowy. Powinny się wśród nich znaleźć takie pozycje jak: zasady gry, liczba graczy, miejsce (boisko, pokój) itp. Posegregujcie pomysły, a jeśli jakieś się powtarzają lub są nazwane inaczej, wybierzcie dla nich jedno określenie.

Na następnej stronie znajdziecie przykładową kartę gry wraz z pytaniami pomocniczymi. Możecie ją skserować i wydrukować. Znajdują się na niej także puste pola, które możecie uzupełnić o własne pytania. Kartę wypełnijcie po przeprowadzeniu wywiadu, spisując lub porządkując swoje notatki. Możecie również wypełnić kartę wspólnie z osobą, z którą przeprowadzacie wywiad!





PRZYKŁADOWA KARTA GRY:

Nazwa gry:	
Liczba graczy:	Ile osób zazwyczaj bawiło się w grę?
Wiek graczy:	W jakim wieku były dzieci bawiące się w grę? Ile lat miał/a Pan/Pani, bawiąc się w nią?
Podłoże do gry:	Czy do gry potrzebne jest specjalne miejsce, np. boisko lub łąka? Czy można bawić się w nią w domu?
Potrzebne akcesoria:	Czy do zabawy potrzebne są jakieś akcesoria, np. chustki, piłki?
Zasady gry:	Na czym polega zabawa? Jakie są jej zasady?
Skucha:	Czy w trakcie zabawy można było z niej odpaść? Co się działo, kiedy nastąpiła skucha?
Podpowiedzi:	Czy ma Pan/Pani jakieś podpowiedzi dla grających? Czy ta gra jest bezpieczna dla dzieci?
Możliwe modyfikacje gry	Czy ta gra występuje w różnych wersjach? Jeśli tak, to czym różniły się jej modyfikacje?
Imię i nazwisko osoby, która opowiedziała mi o grze	





WYPEŁNIONA PRZYKŁADOWA KARTA GRY:

Nazwa gry:	<i>Kamyki</i> (czasami nazywana też: <i>ciupy</i> lub <i>hacele</i>)
Liczba graczy:	min. 2
Wiek graczy:	6+
Podłoże do gry	nieistotne, można grać wszędzie
Potrzebne akcesoria:	kamyki, nakrętki lub inne małe przedmioty (żołędzie itp.)
Zasady gry:	Kładziemy kamyki na środku pomieszczenia lub terenu gry tak, by każdy mógł do nich dosięgnąć. Osoby grające biorą po jednym kamyku i trzymają go w dłoni. Potem kolejno każdy z graczy podrzuca swój kamyk do góry i w tym samym momencie bierze następny – tą samą ręką. Mając już dwa kamienie w rękę, znowu podrzuca jeden z nich i chwytając kolejny (trzeci) z ziemi. Powtarzamy wszystko, aż złapiemy pozostałe kamienie w jedną dłoń. Wygrywa ten, kto złapie najwięcej kamieni.
Skucha:	Gdy któryś kamyk wypadnie lub nie damy rady go złapać – wtedy omija nas kolejka.
Podpowiedzi:	Gra jest trudna, dlatego na początku warto łapać kamienie jedną ręką, a trzymać je w drugiej. Kiedy wprawimy się w łapaniu, można przejść do trudniejszej wersji.
Możliwe modyfikacje gry	Kamienie można łapać na wiele sposobów. Jedną z odmian tej gry nazywa się <i>Dżokej</i> – kamienie łapie się wówczas na wierzch obu dłoni, a czasem na wierzch tylko jednej.
Imię i nazwisko osoby, która opowiedziała mi o grze	Janina Kowalska

Krok 7. Wywiad – jak to ugryźć?⁴

Macie już listę pytań, wiecie, jakich informacji na temat gier i zabaw potrzebujecie oraz z kim będziecie przeprowadzać wywiad. Zanim wyruszyście do swoich rozmówców i rozmówczyń, zapoznajcie się z poniższymi wskazówkami.

PRZYGOTOWANIE DO WYWIADU:

1. Wybierzcie odpowiednią formę wywiadu.

Wasz wywiad może mieć kilka postaci. Może to być rozmowa, podczas której odpowiedzi na interesujące Was pytania będziecie zapisywać na kartce papieru. Możecie nagrywać rozmówcę na dyktafon lub za pomocą kamery wideo, czy też wykorzystać do tego smartfona. Pamiętajcie, że ważne jest, aby Wasz rozmówca czuł się komfortowo i bezpiecznie podczas wywiadu, dlatego zapytajcie go, czy forma wywiadu, jaką chcecie stosować, mu odpowiada. Możecie to zrobić w momencie, gdy umawiacie się na spotkanie.

2. Ustalcie miejsce rozmowy.

Najlepiej jest umówić się na spotkanie w miejscu, które zaproponuje rozmówca. Musicie jednak przy tym pamiętać, że inaczej rozmowa będzie przebiegać w miejscu publicznym (niekiedy może być ono hałaśliwe, co może wpływać na jakość nagrań), a inaczej w zaciszu domowym. W związku z tym, gdy będziecie umawiać się na rozmowę zaznaczcie, że ze względu na jej charakter i ograniczenia sprzętowe wolelibyście, aby odbyła się ona w spokojnym miejscu, gdzie nic nie będzie zakłócać rozmowy i ewentualnego nagrania. Takie miejsce może skrócić dystans pomiędzy Wami a Waszymi rozmówcami, co może prowadzić do bardziej owocnej rozmowy.

4. Opis kroku powstał w oparciu o publikację *Historia mówiona – elementarz*, Narodowe Centrum Kultury 2008: <http://swiadkowiehistorii.pl/pdfs/a.pdf>





3. Zróbcie dobre wrażenie na rozmówcy/rozmówczynie.

Bez względu na to, czy kontaktujecie się ze swoim rozmówcą lub rozmówczynią telefonicznie czy też osobiście, zadbajcie o dobrą atmosferę rozmowy i bądźcie szczerzy. Podczas pierwszego kontaktu opowiedzcie, kim jesteście i czym się zajmujecie. Wyjaśnijcie, na czym polega projekt, w ramach którego chcecie przeprowadzić wywiad, i czemu ma służyć Wasze spotkanie. Omówcie także sposób, w jaki zamierzacie zarejestrować rozmowę (np. robienie notatek podczas rozmowy, nagranie na dyktafon), a następnie ją opublikować. Nie zapomnijcie również poprosić o pisemną zgodę na jej wykorzystanie. Szczerość pomoże Wam zbudować atmosferę zaufania. Być może dzięki temu rozmówca lub rozmówczyni poleci Wam kolejne osoby, z którymi warto porozmawiać.

4. Tuż przed wywiadem pamiętajcie o...

- potwierdzeniu miejsca i terminu spotkania,
- sprawdzeniu sprzętu pod względem: sprawności, pojemności karty i poziomu naładowania-baterii (w przypadku nagrań audio i wideo oraz robienia zdjęć podczas wywiadu),
- zabraniu notesu lub zeszytu do robienia notatek (w przypadku rozmowy, która nie będzie nagrywana),
- przypomnieniu sobie pytań, które chcecie zadać, oraz informacji, jakie chcecie uzyskać (pamiętajcie, że podczas wywiadu może się okazać, że warto zadać dodatkowe pytania, których wcześniej nie rozważaliście – bądźcie otwarci na takie nieprzewidziane sytuacje!),
- przygotowaniu i zabraniu ze sobą formularza zgody na wykorzystanie wywiadu.

PRZEPROWADZENIE WYWIADU:

Na początku spotkania przypomnijcie rozmówcy lub rozmówczyni, co będzie głównym tematem Waszej rozmowy (unikajcie słowa „wywiad”, żeby nie wprowadzać stresującej atmosfery), oraz poproście o zgodę na jej nagrywanie. Jeśli robicie nagranie audio lub wideo, sprawdźcie, czy miejsce, w którym się spotykacie, jest wystarczająco ciche, żeby nic nie zakłócało jakości nagrania. Zróbcie próbne nagranie, żeby sprawdzić, czy wszystko jest dobrze ustawione i czy nagrywa się tak, jak chcecie. Jeśli wszystko jest w porządku, możecie zaczynać.

Poproście rozmówcę lub rozmówczynię o przedstawienie się, a następnie przystąpcie do zadawania pytań, które wcześniej przygotowaliście. Podczas rozmowy starajcie się utrzymywać z tą osobą kontakt wzrokowy; potakujcie ruchem głowy, aby wyrazić zainteresowanie (spróbujcie unikać mówienia: „uhm”, „aha”), słuchajcie uważnie i, gdy odbiega od tematu, starajcie się ją delikatnie naprowadzić na właściwy temat (np. poprzez odpowiednie pytanie). Pod koniec rozmowy zapytajcie, czy rozmówca lub rozmówczyni nie ma pamiątek związanych z dawnymi grami, np. swojego zdjęcia z dzieciństwa zrobionego podczas zabawy lub jakichś przedmiotów związanych z grami. Jeśli tak, zapytajcie, czy możecie je wykorzystać w swojej pracy i poproście o ich udostępnienie (np. do sfotografowania, zeskanowania czy wypożyczenia).

Po zakończeniu rozmowy pamiętajcie o wypełnieniu i podpisaniu dwóch egzemplarzy formularza zgody na wykorzystanie wywiadu (jeden zabieracie ze sobą, drugi zostaje u Waszego rozmówcy lub rozmówczyni). Jeśli będziecie wypożyczać i kopiować fotografie lub pamiątki, zaznaczcie to w formularzu. Na następnej stronie znajdziecie przykładowy wzór takiego formularza.

**PAMIĘTAJ
O PRZYGOTOWANIU
FORMULARZA!**





FORMULARZ ZGODY NA WYKORZYSTANIE WYWIADU

Imię i nazwisko:.....

Wyrażam zgodę na nieodpłatne wykorzystanie wywiadu przeprowadzonego

ze mną i zarejestrowanego przez (imię i nazwisko

osoby prowadzącej rozmowę) w dniu (data) oraz (proszę zaznaczyć właściwe):

☐ publikację całości lub fragmentów rozmowy pod moim nazwiskiem

☐ nieodpłatne wykorzystanie moich zdjęć

☐ nieodpłatne wykorzystanie kopii moich zdjęć

☐ nieodpłatne wykorzystanie moich pamiątek

☐ nieodpłatne wykorzystanie zdjęć moich pamiątek

w celach związanych z projektem.....

..... (nazwa projektu).

Uwagi (np. zastrzeżenia)

.....

.....

.....

.....

Data.....

Podpis.....



Jeśli nagrywacie rozmowę w formie audio lub wideo, możecie także ją spisać (bez konieczności redagowania) na wypadek, gdyby coś stało się z nagraniem. Tak spisana rozmowa może być również bardzo pomocna w realizacji dalszej części Waszego projektu. Na kolejnej stronie przedstawiamy przykład takiej transkrypcji wywiadu.

PRZYKŁADOWA TRANSKRYPCJA WYWIADU:

[ANIA]: Dzień dobry. Proszę się przedstawić.

[JAN ROZMOWNY]: Dzień dobry, nazywam się Jan Rozmowny.

[A]: Panie Janie, proszę mi powiedzieć, jak długo mieszka Pan w Grajkowie?

[JR]: Yyy, będzie całe życie. Moi rodzice przeprowadzili się tu ze Smutkowa w 1955, a rok później urodziłem się ja.

[A]: Jak spędzał Pan czas wolny w swojej młodości?

[JR]: Głównie z kolegami z podwórka. Chodziło się po różnych opuszczonych miejscach lub na podwórku grało w piłkę.

[A]: W co konkretnie Panowie grali?

[JR]: Uuu, w różne gry: w nogę, w piłka parzy lub zbijaka.

[A]: Która z tych zabaw była Pana ulubioną?

[JR]: Hm... Chyba zbijak, bo byłem najlepszy.

[A]: Ilu graczy zazwyczaj bawiło się w tę grę?

[JR]: Hm... Tak naprawdę to ile chciało, czasem całe podwórko się do nas przyłączało.

[A]: W jakim wieku były osoby, które się w nią bawiły?

[JR]: Różnym. Były i starsze dzieciaki, i młodsze też garnęły się do gry.

[A]: Czy do zabawy w grę potrzebne jest jakieś specjalne miejsce, np. boisko, łąka? Czy można bawić się w nią w domu?

[JR]: Grało się na podwórku albo w szkole na boisku. Potrzeba na to trochę miejsca. Jakby się grało w domu, to matka dopiero by dała popalić.

[A]: Co było potrzebne do zabawy w zbijaka?

[JR]: Tylko piłka. No i duża przestrzeń.

[A]: Na czym polega ta zabawa? Czy może mi ją Pan szczegółowo opisać?

[JR]: Zasady były proste. Były dwie drużyny, które wzajemnie zbijały się piłką, tzn. uderzały nią w kogoś z drużyny przeciwnej. Jak piłka dotknęła kogoś i spadła na ziemię, to ten ktoś odpadał z gry i schodził z boiska. Wygrywała ta drużyna, która pierwsza zbiła przeciwników.

[A]: Czy ma Pan jakieś podpowiedzi do gry?

[JR]: Trzeba uważać, żeby nie trafić kogoś zbyt mocno piłką np. w głowę, bo czasem może zboleć.

[A]: Czy pamięta Pan, żeby ta zabawa występowała w różnych formach?

[JR]: Czasem grało się na punkty, a nie odpadanie, tzn. że jak kogoś z drużyny przeciwnej trafiło się piłką, to on nie odpadał, tylko nasza drużyna zdobywała punkt. Wygrywała ta, która miała ich najwięcej.

[A]: Dziękuję bardzo za rozmowę.

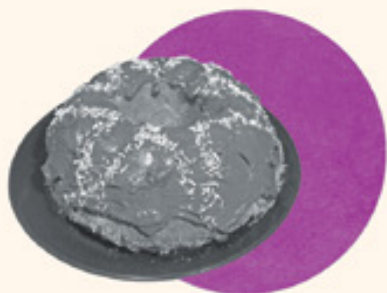
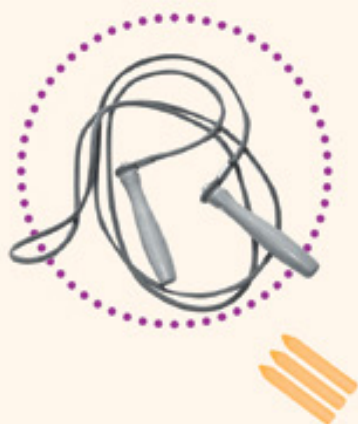
[JR]: Ja również dziękuję, Aniu.

Krok 8. Zawieramy sojusz!

Zanim zaczniecie szukać sojuszników i sojuszniczek, wspólnie zastanówcie się, czego potrzebujecie, aby w pełni zrealizować działania w projekcie „Kronika sportowa”. Może przydałaby się Wam pomoc rzeczowa, np. w postaci balonów, ciastek, skakanek, kredy do rysowania? Może warto zaproponować sojusz pobliskiemu przedszkolu, w którym moglibyście zorganizować turniej dawnych gier i zabaw? A może nawiązać współpracę z lokalną gazetą i publikować na jej łamach opisy zebranych przez Was gier?

Stwórzcie listę potrzeb, a następnie zastanówcie się, kto może zapewnić Wam wymagane wsparcie. Zapiszcie wszystkie pomysły. Zaczniście od poszukiwań wśród bliskich Wam osób: rodziców, dalszej rodziny czy znajomych. Może wesprze Was sąsiad, który jest właścicielem osiedlowego sklepu? Zastanówcie się też nad firmami lub instytucjami, które mijacie po drodze do szkoły lub które znacie ze słyszenia – może zaprosicie do współpracy hurtownię zabawek z sąsiedniej dzielnicy lub lokalną gazetę wychodzącą w Waszym regionie?

Po stworzeniu listy potrzeb i potencjalnych sojuszników i sojuszniczek, warto wspólnie zebrać argumenty, które pomogą Wam przekonać ich do włączenia się w Wasze działania. Przedyskutujcie je i zapiszcie – dzięki temu łatwiej będzie Wam później prowadzić rozmowę na temat podjęcia współpracy. Na następnej stronie znajdziecie ćwiczenie, które pomoże Wam przygotować się do tego zadania.



ĆWICZENIE:

Latające flipy

Proponujemy Wam ćwiczenie *Latające flipy*. Stworzycie dzięki niemu bazę argumentów, które pomogą Wam przekonać sojuszników i sojuszniczki do włączenia się w Wasze działania! Do jego przeprowadzenia będziecie potrzebować flamastrów i trzech arkuszy papieru flipchartowego, czyli tak zwanych flipów.

Podzielcie się na trzy grupy, a następnie porozmawiajcie, odpowiadając na poniższe pytania:

- Jakie korzyści ze współpracy z sojusznikami i sojuszniczkami odniesie Wasz projekt?
- Jakie korzyści ze współpracy z Wami odniosą potencjalni sojusznicy i sojuszniczki?
- Jakie korzyści z realizacji Waszego projektu odniesie lokalna społeczność (inni uczniowie i uczennice, mieszkańcy i mieszkanki Waszej okolicy)?

Zadbajcie o to, aby na każdym arkuszu papieru zapisać po jednym z powyższych pytań. Zapisujcie na flipach wszystkie pomysły, które przychodzą Wam do głowy, a po 4–5 minutach podajcie kartkę do kolejnej grupy. Zadaniem grupy otrzymującej flip jest przeczytanie zapisanych już pomysłów i dopisanie własnych. Każdy arkusz papieru powinien znaleźć się raz u każdej z grup. Na zakończenie ćwiczenia przedstawiciel lub przedstawicielka grupy odczytuje pomysły zapisane na flipie, przy którym się znajduje, tak aby podsumować zebrane pomysły. Dzięki temu rosną Wasze szanse na zawarcie wartościowych sojuszy!

Niestety nie zawsze będziecie mieć możliwość osobiście spotkać się z przedstawicielem lub przedstawicielką firmy albo instytucji, którą chcecie prosić o wsparcie. W takim wypadku warto wysłać pismo lub e-mail. Jak to przygotować? Zapraszamy do kolejnego ćwiczenia *List do sojusznika!*



List do sojusznika

Wyświetlcie na tablicy lub wydrukujcie zamieszczony poniżej przykładowy list do sojusznika. Wspólnie wypiszcie wszystkie elementy, z których się składa.

PRZYKŁADOWY LIST DO SOJUSZNIKA:

Łupki Małe, 10 kwietnia 2019 r.

Grupa Młodych w Akcji
pod opieką Katarzyny Kowalskiej
ze Szkoły Podstawowej nr 1
Tel: 0123456789
E-mail: zabawy@poczta.eu

Sz. P. Kamil Nowak
Dyrektor Hurtowni Zabawek „Gumiś”

Szanowny Panie Dyrektorze,

jesteśmy grupą projektową ze Szkoły Podstawowej nr 1 w Łupkach Małych. Realizujemy projekt „Kronika sportowa” w ramach ogólnopolskiego programu edukacyjnego Młodzi w Akcji, organizowanego przez Centrum Edukacji Obywatelskiej w partnerstwie z Polsko-Amerykańską Fundacją Wolności.

Nasze działanie polega na przypomnieniu dawnych gier i zabaw takich jak: *hacele*, *serso* lub *klasy*. Rozmawialiśmy z wieloma mieszkańcami i mieszkankami Łupek, spisaliśmy ich wspomnienia dotyczące gier i zabaw. Udało nam się stworzyć imponującą księgę zawierającą opisy i zasady dziesiątek gier.

Wpadliśmy na pomysł, aby podczas święta Łupek (20 czerwca 2019 roku) zorganizować turniej tych gier, które staramy się ocalić od zapomnienia. Zaprosiliśmy na niego mieszkańców i mieszkanki Łupek oraz uczniów i uczennice naszej szkoły. Wiemy, że wiele osób nie może się doczekać tego wydarzenia!

Zależy nam na tym, aby nasz turniej był jak najbardziej kolorowy, dlatego zwracamy się do Pana z prośbą o przekazanie kilkunastu opakowań balonów, którymi udekorujemy naszą salę.

Jednocześnie zapewniamy Pańskiej firmie:

- promowanie i wyeksponowanie logotypu Państwa firmy podczas organizowanego przez nas turnieju;
- zamieszczenie artykułu o naszej współpracy w gazetce szkolnej trafiającej do młodzieży, grona pedagogicznego i rodziców;
- opisanie naszej współpracy na stronie internetowej szkoły;
- możliwość poprowadzenia jednej z gier lub wystąpienia podczas rozpoczęcia turnieju.

Mamy nadzieję, że pomoże nam Pan w realizacji naszego działania.

Z poważaniem,
Grupa Młodych w Akcji
/podpisy/

WSKAZÓWKA:

Uczniowie i uczennice powinni wymienić takie elementy listu jak:

- kto pisze list,
- do kogo list jest adresowany,
- krótki opis działania,
- wyjaśnienie, dlaczego to działanie jest ważne,
- czego grupa oczekuje od sojusznika,
- co grupa może zaproponować w zamian,
- propozycja spotkania,
- kontakt,
- pożegnanie.

Po przeczytaniu listu i ustaleniu, jakie elementy powinien zawierać, dobierzcie się w pary. Zmieńcie wybrane elementy listu tak, by pasowały do Waszego potencjalnego sojusznika, do którego planujecie wysłać wiadomość. Pamiętajcie o argumentach, które wypisaliście podczas ćwiczenia *Latające flipy* – koniecznie się do nich odwołajcie.

Wysłuchajcie kilku wersji listów, które zostaną zaprezentowane przez ochotników i ochotniczki, a następnie wspólnie wybierzcie tę wersję, która najbardziej Wam się podoba. Możecie też połączyć elementy z różnych wersji, tworząc nowy list.

Krok 9. Promocja

Podczas realizacji wybranego przez siebie działania nie zapominajcie o promocji. Warto zadbać o to, aby informacja o Waszej inicjatywie wyszła poza mury szkoły, obiegła całą miejscowość, a nawet inne zakątki kraju. Może Wasz projekt stanie się dla kogoś inspiracją?

W jaki sposób promować wydarzenie? Możecie skorzystać z zaproponowanych przez nas standardowych oraz niestandardowych form promocji lub przeprowadzić ćwiczenie z **Kroku 4.** i wygenerować własne pomysły. Pamiętajcie przy tym, by dobrać odpowiednie sposoby promocji do działania, które realizujecie, i jego grupy docelowej. W przypadku działania skierowanego do osób młodych skuteczna może się okazać promocja w Internecie, która niekoniecznie będzie trafna, jeśli staracie się dotrzeć do osób starszych (do których możecie kierować informacje na przykład za pośrednictwem gazety lub radia).

Do standardowych sposobów promocji możemy zaliczyć:

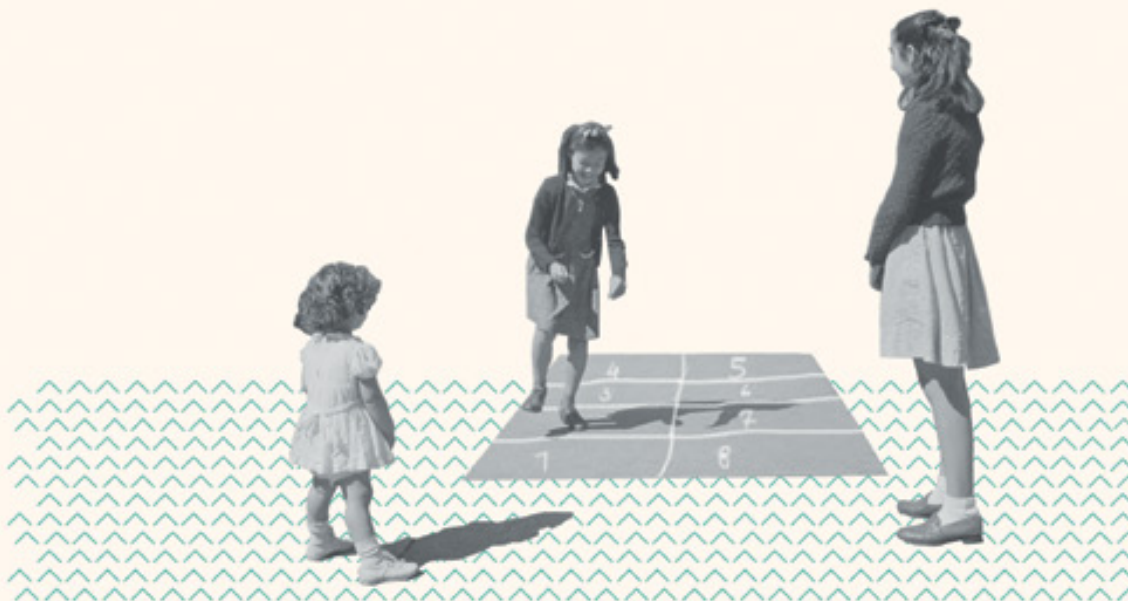
- **Pozyskanie patronatu medialnego.** Napiszcie pismo do lokalnej gazety, radia czy telewizji z propozycją współpracy. Pismo takie powinno zawierać: miejscowość, datę, adresata, nadawcę, informację o działaniu, które chcecie przeprowadzić (termin, do kogo jest adresowane, na czym polega, kto je realizuje), czego oczekujecie (np. zamieszczenia relacji z działaniem, regularnej publikacji opisanych przez Was gier i zabaw) i co dajecie w zamian (np. nadanie tytułu patrona medialnego, zamieszczenie logo na stronie blogu projektu).
- **Przygotowanie informacji prasowej i rozesłanie jej do lokalnych mediów.** Warto wcześniej przygotować sobie bazę kontaktową mediów (np. e-maile do konkretnych dziennikarzy i dziennikarek oraz ogólne do redakcji). Na początku takiej informacji prasowej powinien znaleźć się tzw. lid, czyli najważniejsza wiadomość odpowiadająca na pytania: „kto?”, „co?”, „kiedy?”, „gdzie?”. W dalszej części – bardziej szczegółowa prezentacja wydarzenia odpowiadająca na pytania: „dlaczego?”, „z kim?”, „po co?”, „co z tego wynika?”. Na końcu powinny

się znaleźć dodatkowe informacje i kontakt do osoby odpowiedzialnej za współpracę z mediami. Przy wysyłaniu informacji prasowej pamiętajcie również o portalach internetowych.

- **Plakaty, ulotki, broszury.** Tego typu materiały informują o wydarzeniach. Plakaty głównie promują wydarzenie i stanowią zaproszenie do wzięcia w nim udziału, podczas gdy ulotki i broszury można również wykorzystywać przy promocji rezultatów działań.

Do niestandardowych sposobów promocji możemy zaliczyć:

- **Konkursy.** Zorganizujcie konkurs dla najmłodszych np. na ilustrację danej zabawy, dla swoich rówieśników konkurs na opis zabawy zdobyty od babci lub dziadka, a dla lokalnej społeczności – na zdjęcie przedstawiające osoby bawiące się w dawne gry. Możliwości jest wiele.
- **Happeningi.** Namalujcie kredą na chodnikach np. klasy wraz z dopiskiem: „więcej gier i zabaw w naszej miejscowości” lub zorganizujcie flash mob w centrum Waszej miejscowości (polega on na zebraniu się większej grupy osób o tej samej godzinie w umówionym miejscu i wspólnej zabawie w to samo, np. skakaniu na skakance).
- **Działania w Internecie.** Stwórzcie cykl memów⁵ „A czy Ty grałeś/gralaś dzisiaj w... (*palanta, zbijaka, hacele* itp.)” i publikujcie je w Internecie (np. na stronie Waszego projektu na Facebooku albo na swoich profilach).
- **Wystawy fotograficzne.** Przebierzcie się za Wasze babcie i Waszych dziadków z czasów ich młodości, zróbcie sobie zdjęcia, jak gracie i się bawicie, a następnie przygotujcie wystawę tych zdjęć, robiąc odbitki czarno-białe lub w kolorze sepii.



Pamiętajcie, że różne działania promocyjne mogą Wam towarzyszyć przez cały czas trwania projektu.

WSKAZÓWKA:

Przypomnij grupie, że równie ważna jak promocja działań realizowanych w projekcie jest promocja jego rezultatów. Zwiększy to oddziaływanie Waszego projektu i pokaże, że młodzi ludzie potrafią podejmować ciekawe inicjatywy.

5. Mem – połączenie obrazka z hasłem o żartobliwym charakterze, skłaniające do refleksji.

Krok 10. Dokumentacja

WSKAZÓWKA:

Ważną kwestią, o której warto pamiętać podczas realizacji działań projektowych, jest prowadzenie dokumentacji. Pomoże Wam to zarówno w promocji samego projektu, jak i jego rezultatów.

Dokumentację mogą stanowić:

- **Zdjęcia.** Jest to jedna z najbardziej popularnych form dokumentacji, a do tego atrakcyjna wizualnie. Do prowadzenia dokumentacji wystarczy nawet aparat fotograficzny znajdujący się w telefonie komórkowym. Wytypujcie w Waszym zespole osobę odpowiedzialną za robienie zdjęć podczas spotkań, wywiadów i innych działań, które będziecie realizowali. Zdjęcia przydadzą się Wam do informacji prasowej rozsyłanej do mediów, gazetki szkolnej czy tworzonych publikacji. Przy tej formie dokumentacji pamiętajcie, aby opatrzyć zdjęcia informacją o ich autorze lub autorce, a w przypadku zdjęć, na których znajdują się pojedyncze osoby, o ich zgodę na opublikowanie zdjęć.
- **Wideo.** Stwórzcie filmik podsumowujący Wasz projekt. Co zawrzeć w takim filmiku? Mogą to być krótkie urywki z Waszych spotkań, nagrań wywiadów, komentarze, wypowiedzi mieszkańców i mieszanek Waszej miejscowości dotyczące projektu lub dawnych gier i zabaw. Takie nagranie będziecie mogli przesłać do lokalnych mediów, zamieścić w Internecie czy też zaprezentować podczas jakiejś uroczystości. Przy tej formie dokumentacji pamiętajcie, że pomocne mogą być dla Was darmowe programy do montażu wideo, np. Windows Movie Maker. Jeśli na nagraniu pojawiają się pojedyncze osoby, zadбайcie o to, by wyraziły zgodę na publikację swojego wizerunku.
- **Audio.** Przeprowadźcie wywiady z członkami i członkiniami Waszej grupy na temat ich roli w projekcie i samego działania lub zróbcie sondę uliczną na temat dawnych gier i zabaw. Takie nagrania będziecie mogli cyklicznie zamieszczać w Internecie lub dzięki współpracy z lokalnym radiem – publikować na jego antenie. Przy tej formie dokumentacji pamiętajcie, że pomocne mogą być dla Was darmowe programy do montażu dźwięków, np. Audacity. Także w tym przypadku jeśli w nagraniu wypowiadają się pojedyncze osoby, zadбайcie o to, by wyraziły zgodę na jego publikację.
- **Kronika.** Możecie ją prowadzić zarówno w wersji papierowej, jak i elektronicznej. Zamieszczajcie w niej relacje z poszczególnych spotkań i opatrujcie je zdjęciami, fragmentami przeprowadzonych wywiadów czy wycinkami z gazet (lub linki do artykułów online) odnoszącymi się do Waszego działania.



WSKAZÓWKA:

Zwróć uwagę grupie, że warto zarchiwizować wszystkie materiały, które powstały w ramach Waszego projektu. Na jednej płycie możecie nagrać rozmowy dotyczące gier i zabaw, na drugiej media: zdjęcia, filmy, nagrania audio (możecie też zamieścić te informacje w chmurze). W segregatorze trzymajcie wycinki z gazet, spisane rozmowy, publikacje. Te wszystkie elementy składają się na dokumentację Waszego projektu. Starajcie się trzymać je w jednym miejscu, aby w każdej chwili można było do nich wrócić.

Krok 11. Publiczna prezentacja

Zrealizowaliście działanie dotyczące różnych gier i zabaw, nadszedł więc najwyższy czas, żeby zaprezentować je mieszkańcom i mieszkankom Waszej miejscowości. A może nie tylko im? Publiczna prezentacja rezultatów Waszego projektu będzie wspaniałą okazją do pokazania, co zrobiliście i czego się nauczyliście, a jednocześnie zmobilizuje Was do większego zaangażowania w realizację projektu. W wymyśleniu tego, w jaki sposób to zrobić, pomoże Wam poniższe ćwiczenie.

ĆWICZENIE: *Publiczna prezentacja*

Wylosujcie pchełki i utwórzcie grupę z osobami, które mają ten sam kolor pchełek. Każda grupa otrzymuje jeden arkusz papieru (flip) oraz marker. Zadaniem każdej grupy jest wypisanie 3 pomysłów na to, w jaki sposób można dokonać prezentacji zebranych przez Was gier i zabaw. Macie na to 5 minut.

Następnie kartkę podajecie dalej. Ponownie każda grupa ma zanotować 3 pomysły w ciągu kolejnych pięciu minut albo dodać swoje propozycje do pomysłów, które już znajdują się na kartce. Pierwsza część ćwiczenia kończy się w momencie, gdy kartki wrócą do osób, które jako pierwsze je uzupełniały. W drugiej części zaprezentujecie pomysły, które znalazły się na Waszych kartkach i przyczepcie je w widocznym miejscu. Sprawdźcie, czy jakieś propozycje się powtarzają, zastanówcie się, ile macie czasu na przygotowanie prezentacji, komu chcecie pokazać efekty swojej pracy, jak liczną chcecie mieć publiczność i co chcecie jej przekazać. W dalszej kolejności weźcie po jednej kolorowej samoprzylepnej karteczce (1 osoba = 1 karteczka), narysujcie na niej uśmiech i przyklejcie ją przy tym pomysłu, który według Was najlepiej się sprawdzi w przypadku prezentacji tego projektu. Który pomysł zebrał najwięcej uśmiechów? Przeanalizujcie go jeszcze raz i do dzieła!

WSKAZÓWKA:

Do ćwiczenia będzie potrzebna gra w pchełki, która pomoże Ci podzielić zespół na mniejsze grupy. Wymagane są co najmniej 4 kolory pchełek. Każdy kolor to jedna grupa. Odlicz tyle pchełek każdego koloru, ile osób ma się znaleźć w grupie (np. jeśli w grupie jest 20 osób, to odlicz po 5 pchełek każdego koloru).



Przykładowe formy publicznej prezentacji:

- **Impreza.** Zaproponujcie zorganizowanie Waszego działania w ramach większej lokalnej imprezy, np. festynu. Do poprowadzenia gier i zabaw zaproszcie osoby, które udzielały Wam wywiadów.
- **Spotkanie.** Możecie je zorganizować w szkole, w domu kultury, w bibliotece, w urzędzie gminy lub miasta; wszystko zależy od tego, jak dużej publiczności oczekujecie, do kogo chcecie dotrzeć i co jest efektem Waszej pracy. Podczas spotkania wypromujcie np. publikację, którą opracowaliście w ramach swojego projektu, lub zaprezentujcie dokumentację z jego przebiegu. Dodatkowym elementem może być np. wystawa zdjęć przedstawiająca Waszą pracę podczas działania.
- **Audycja radiowa lub telewizyjna, cykl artykułów w lokalnej gazecie.** Zaproponujcie współpracę lokalnym mediom (gazeta, radio, telewizja, telewizja internetowa, portal) i stwórzcie stałą rubrykę prezentującą zebrane przez Was materiały. W gazecie możecie publikować opisy gier i zabaw opatrzone zdjęciami lub ilustracjami oraz historie osób, które Wam o nich opowiedziały.
- **Blog, strona internetowa projektu lub fanpage na Facebooku.** Zamieszczajcie na nich opisy gier, przedstawiajcie swoich rozmówców i rozmówczynie, wgrywajcie fotorelacje lub filmiki z zabaw, filmiki instruktażowe czy prezentacje multimedialne poświęcone poszczególnym zabawom.
- **Warsztaty z dawnych gier i zabaw.** Zorganizujcie je np. dla swoich rodziców lub dla lokalnej społeczności. Takie warsztaty mogą być również elementem większej prezentacji, np. turnieju gier dawnych i zapomnianych.
- **Otwarcie wystawy.** Przygotujcie wystawę, na której znajdą się zdjęcia przedstawiające osoby grające w daną grę, przedmioty potrzebne do zabawy w nią i jej opis. Dodatkowym elementem wernisażu może być np. prezentacja filmiku z przebiegu Waszego projektu.
- **Happening uliczny.** Zorganizujcie pokaz gier i zabaw w centrum Waszej miejscowości i zapraszajcie do udziału przechodniów.

Jak sami i same widzicie, pomysłów na prezentacje gier i zabaw może być bardzo dużo. Jesteśmy pewne, że Wy także jesteście w stanie dodać kolejne od siebie! Pamiętajcie, że to luźne propozycje – zachęcamy Was do kreatywności i łączenia ze sobą różnych pomysłów, a także do dalszej współpracy z Waszymi rozmówcami i rozmówczyniami.

WSKAZÓWKA:

W drugiej części zaprezentowanego ćwiczenia przyjmij rolę moderatora lub moderatorki dyskusji i naprowadzaj grupę właściwymi pytaniami (o ile sami na nie nie wpadną).

Krok 12. Ewaluacja projektu

Kiedy turniej z grami się zakończy, a publikacja będzie już stała na półce (lub zawiśnie w Internecie), pamiętajcie o jeszcze jednej niezwykle ważnej rzeczy – ewaluacji, czyli podsumowaniu! Ewaluacja często budzi przerażenie, bo już samo słowo brzmi przecież encyklopedycznie. Pamiętajcie jednak, że ewaluacja może być również dobrą zabawą i okazją do uczczenia zakończenia projektu. Dzięki temu możecie porozmawiać ze sobą o tym, jak Wam się pracowało przy realizacji projektu oraz w jaki sposób można go udoskonalić następnym razem. Poniżej znajdziecie ćwiczenie, które pomoże Wam w podsumowaniu działań i ich ewaluacji: *Rzeka projektu*.

ĆWI- CZE- NIE:

Rzeka projektu

Do przeprowadzenia ćwiczenia *Rzeka projektu* będziecie potrzebować: kredy i tablicy lub flamastrów i arkuszy papieru, a także karteczek samoprzylepnych.

Na tablicy lub arkuszu papieru narysujcie rzekę, która będzie symbolem Waszego projektu „Kronika sportowa”. W górach zaczyna swój bieg: to początek projektu, a przy ujściu do morza go kończy: to koniec Waszej pracy.

Zaznaczcie na rysunku najważniejsze etapy Waszego projektu, np.: podzielenie się obowiązkami, zebranie historii o grach i zabawach, opracowanie tekstów, organizacja zabawy itp. Następnie na karteczkach samoprzylepnych opiszcie swoje odczucia związane z poszczególnymi etapami i przyklejcie je w odpowiednich miejscach rzeki. Wspólnie odczytajcie swoje odpowiedzi, wyjaśnijcie te, które nie są zrozumiałe dla wszystkich. Porozmawiajcie również o szczególnie „rwących” odcinkach Waszej rzeki, czyli o momentach, które były trudniejsze i bardziej stresujące. Zastanówcie się, co było tego przyczyną i co można zmienić w przyszłości, aby przebieg projektu był bardziej sprawny i spokojny.

WSKAZÓWKA:

Pamiętaj, że także podczas podsumowania bardzo ważne jest zadbanie o przyjazną atmosferę. Zwróć uwagę uczniów i uczennic na przestrzeganie poniższych zasad:

1. Każdy może się wypowiedzieć.
2. Jeśli ktoś nie chce się wypowiedzieć, nie zmuszamy go do tego.
3. Używamy komunikatu „ja”: krytykujemy opinie, a nie ich autorów czy autorki.

Krok 13. Co dalej?

Zrealizowaliście swoje działanie i ciągle Wam mało? „Kronikę sportową” można przecież rozbudować! Przejrzyjcie jeszcze raz niniejszą publikację, a następnie sięgnijcie do swoich wcześniejszych pomysłów (także tych odrzuconych – może spojrzenie na nie świeżym okiem sprawi, że przyjdą Wam do głowy nowe rozwiązania?). Jeśli zorganizowaliście imprezę plenerową z zabawami i grami w roli głównej, to może warto zebrać materiały dokumentujące to wydarzenie i stworzyć na ich podstawie publikację? Jeśli zrobiliście publikację, to może teraz warto przetestować te gry i zabawy, które w niej opisaliście, organizując imprezę dla mieszkańców i mieszanek Waszej miejscowości? Zorganizowaliście imprezę i wydaliście publikację? To może nadszedł czas na przeprowadzenie zabaw w lokalnych przedszkolach i szkołach podstawowych? Może warto zaangażować do tego działania osoby starsze, które pamiętają te gry i zabawy z czasów swojej młodości? Możliwości jest wiele, więc nie pozostaje Wam nic innego jak podjąć kolejne wyzwanie! Pamiętajcie, że Wasz projekt może stać się cykliczną imprezą w Waszej miejscowości!

Polecane publikacje z grami i zabawami:

<http://zabawnik.org/>

http://bbc.mbp.org.pl/Content/3700/2012-09-30_Gry.pdf

<http://zabawy.zrodla.org/pliki/wychodza-z-cienia-podworkowe-wspomnienia-web.pdf>

<http://bit.ly/gry-i-zabawy-frse>



REPORTAŻ PO SĄSIEDZKU

NA TROPIE CIEKAWYCH LOKALNYCH HISTORII

Katarzyna Grubek

Kim są Wasi sąsiedzi? Znać się czy mijacie na ulicy bez słowa albo spotykacie jedynie w windzie bloku? Jeśli się nie znacie, może czas to zmienić? W tej części publikacji chcemy Was zachęcić do bliższego poznania Waszych sąsiadów i sąsiadek. Może macie obok siebie osobę, która posiada niecodzienną pasję albo ma ciekawą historię rodzinną do opowiedzenia? Takie historie i tego rodzaju bohaterowie i bohaterki mogą być znacznie ciekawszy niż fikcyjna powieść!

W tej ścieżce zapraszamy Was do realizacji projektu o sąsiadach w formie reportażu, którego prezentacja odbędzie się podczas sąsiedzkiego spotkania. To świetna okazja do nawiązywania nowych znajomości, poznania swojej społeczności lokalnej i większego zaangażowania na jej rzecz!

Skorzystajcie z naszych wskazówek, dowiadując się, jak krok po kroku zrealizować projekt: począwszy od wyboru bohaterów i bohaterek reportażu, poprzez stworzenie reportażu, organizację wydarzenia promującego, aż po podsumowanie całego przedsięwzięcia.

Dlaczego reportaż? Bo to świetny sposób na opisywanie tego, co się wokół nas dzieje. Dobry reporter lub reporterka uważnie obserwuje i słucha, umie dostrzec szczegóły, z których tworzy uniwersalną opowieść. Ważny jest wybór tematu i bohatera bądź bohaterki reportażu. To powinna być ciekawa, złożona historia, która zainteresuje Was zarówno z perspektywy autorskiej, jak i jako odbiorców i odbiorczynie Waszego reportażu. Sporo czasu przeznaczcie na zbieranie dokumentacji – rozmowy z bohaterem lub bohaterką

Rozdział pochodzi z publikacji „Młody Obywatel rozmawia”, Warszawa 2016





i osobami, które ich znają; być może trzeba będzie przejrzeć jakieś dokumenty, posprawdzać dane w archiwach i w Internecie. Zbierzcie jak najwięcej materiałów – przydadzą się Wam w końcowej fazie pracy, czyli przy samym tworzeniu reportażu. Wyruszając w teren, nie zapomnijcie o zabraniu ze sobą dyktafonu, aparatu (albo po prostu telefonu komórkowego z tymi funkcjami) i notatnika. Nigdy nie wiadomo, w którym momencie Wam się przydadzą. Zastanówcie się, co będzie rezultatem Waszej pracy: tekst, fotoreportaż, filmik, fotokast?

Waszym finalnym zadaniem będzie prezentacja reportażu podczas zorganizowanego przez Was wydarzenia – sąsiedzkiego spotkania. To wspaniała okazja, żebyście wykazali się inwencją twórczą! Podpowiemy, o czym należy pamiętać, organizując takie wydarzenie, kogo zaprosić do współpracy (nie zapomnijcie o sąsiadach i sąsiadkach!), jak je promować i jakie aktywności proponować. W mniejszych miejscowościach ze względu na mniejszą liczbę mieszkańców i mieszanek łatwiej będzie określić grupę docelową wydarzenia. W dużych miastach jest to trudniejsze: należy wyznaczyć kryteria wyboru miejsca, w którym zorganizujecie spotkanie sąsiedzkie (osiedle, na którym mieszka bohater lub bohaterka reportażu; sąsiedztwo Waszej szkoły; podwórko, przy którym mieszka ktoś z Was i gdzie macie zawiązane sojusze, itp.).

Ważne też, aby wybrać odpowiedni termin Waszego spotkania. Czy wiecie, że od 2000 roku w ostatni wtorek maja obchodzony jest Europejski Dzień Sąsiada? Pierwsze święto odbyło się w Paryżu, potem przyłączały się kolejne kraje i miasta. W Polsce organizowane jest od 2007 roku. To największe święto społeczności lokalnych w Europie, objęte patronatem Komisji Europejskiej i wspierane przez Komitet Regionów. Organizatorzy mają nadzieję, że takie spotkania w przyjaznej atmosferze wpłyną na budowę trwałych i autentycznych więzi i otwartości na innych.

Wasze wydarzenie też może włączyć się w tę inicjatywę (ostatni wtorek maja!), jeśli planujecie realizację projektu w drugim semestrze roku szkolnego. Jest ich zresztą w Polsce coraz więcej – istnieje ogólnopolski ruch (więcej na inicjatywysasiedzkie.pl), ale też powstają oddolne akcje – zwłaszcza na osiedlach i w dzielnicach. Powstają między innymi centra lokalne – miejsca, gdzie sąsiedzi mogą się spotykać na co dzień, porozmawiać przy kawie i ciastku, wspólnie planować i realizować przeróżne działania: od wyprzedaży garażowej po zajęcia komputerowe dla seniorów i senierek. Odbywają się pikniki, dni sąsiada, święto ulicy, wymianki, a sąsiedzi i sąsiadki umawiają się na porządkowanie i upiększanie wspólnej przestrzeni, itd. Chcemy Was zachęcić do organizowania podobnych wydarzeń (możecie też pomyśleć o dołączeniu się do już istniejących inicjatyw tego typu) i do bliższego poznania Waszych sąsiadów i sąsiadek. Zapraszamy!

Krok 1. Pierwsze spotkanie – wprowadzenie do projektu

Pierwsze spotkanie przeznaczcie na zapoznanie się ze specyfiką projektu dotyczącego reportażu o sąsiadach i sąsiadkach. Przyjrzyjcie się swojej motywacji: dlaczego zaciekała Was ta tematyka, jakie cele chcecie osiągnąć? Ustalcie zasady współpracy w grupie projektowej, żeby łatwiej Wam się pracowało. Zapoznajcie się też z charakterystyką reportażu – gatunku dziennikarskiego, który nie należy do najłatwiejszych, ale stanowi zaproszenie do fascynującej przygody.

WPROWADZENIE DO TEMATU:

Czym jest reportaż?

Waszym zadaniem w projekcie będzie przygotowanie reportażu. Potraficie podać przykłady reportaży? Jakie macie skojarzenia z tym pojęciem? Wypiszcie je na dużym arkuszu papieru, po środku zapisując hasło „reportaż”, a następnie porozmawiajcie o nich z nauczycielem lub nauczycielką.



ĆWICZENIE: Cechy reportażu

Podzielcie się na mniejsze grupy (np. po 3–4 osoby). Zapoznajcie się z fragmentami bądź z całymi tekstami reportaży (np. Mariusza Szczygła „Pani Nieimitacja” z książki „Gottland” albo Ryszarda Kapuścińskiego „Reklama pasty do zębów” z tomu „Busz po polsku” lub z tymi, które sami proponujecie). Spróbujcie znaleźć je w bibliotece lub Internecie. Po przeczytaniu tekstu połączcie się w grupy, a następnie odpowiedzcie na pytania zawarte w karcie analizy reportażu, którą znajdziecie poniżej.

Wyniki swoich obserwacji zaprezentujcie na forum i spróbujcie odpowiedzieć na pytanie: Co wskazuje na to, że ten tekst jest reportażem?

Spróbujcie nazwać cechy reportażu i wypiszcie je na arkuszu papieru. Przykładowe cechy: krótkie zdania, notowanie szczegółów, pisanie obrazowe, zaskakujący początek, nieodkrywanie wszystkiego od razu, reporter nie ujawnia się, opisana rzeczywistość, opisane losy bohatera...



KARTA PRACY DO ĆWICZENIA: CECHY REPORTAŻU

Zapoznaj się z fragmentem bądź z całością reportażu.

Na tej podstawie odpowiedz na pytania:

1. Kogo lub czego dotyczy reportaż?

.....

2. Gdzie i kiedy ma miejsce akcja?

.....

3. Jaki problem jest poruszany w tekście?

.....

.....

4. Czy to jest prawdziwa historia?

.....

5. Gdzie jest reporter? Czy się ujawnia?

.....

.....

6. Po co powstał ten tekst? Co mówi o innych ludziach czy miejscach?

.....

.....

7. Czy tytuł sugeruje, o czym jest reportaż? Czy jest intrygujący?

.....

.....

8. Inne uwagi, spostrzeżenia

.....

.....

Porównajcie Wasze odpowiedzi. Co przykuło Waszą uwagę? Jak są napisane te teksty? W ramach podsumowania ćwiczenia przeczytajcie rady reportażysty Mariusza Szczygła, zamieszczone na kolejnej stronie.



RADY REPORTAŻYSTY MARIUSZA SZCZYGŁA

1. Reportaż to opowieść o czymś, co wydarzyło się naprawdę. Reporter w przeciwieństwie do pisarza nie może nic zmyślić.
2. Tematem na reportaż może być wszystko, ale pod jednym warunkiem: musi być ciekawe dla innych.
3. Szczegóły są między innymi tym, co może sprawić, że od Waszej reporterskiej opowieści czytelnicy nie będą mogli się oderwać. Szczegół jest to coś malutkiego, ale amerykański pisarz Philip Roth uważał, że jest palcem olbrzyma. Bo szczegóły mają kapitalne znaczenie. Czasem „szczegół” może powiedzieć o czymś o wiele więcej niż „ogół”.
4. Piszcie zwyczajnie – tak jak mówicie. Reportaż najczęściej żywi się językiem potocznym, ponieważ reportaż to opowieść o życiu. Musi być autentyczny.
5. Reportaż nie jest wypracowaniem szkolnym.
6. Z mojego doświadczenia wynika, że bohaterowie bardziej otwierają się, kiedy mogą nam pokazać kawałek swojego świata, niż kiedy tylko udzielają nam wywiadu.
7. Pytać trzeba tak, żeby rozmówca opowiedział nam jak najwięcej o tym, co przeżył.
8. Żeby pisać, trzeba czytać. Zalecał największy mistrz w naszym zawodzie, Ryszard Kapuściński. Zwróćcie uwagę, czym reporterzy zaczynają tekst, czym kończą; jak gospodarują materiałem, który zebrali – czy wszystko ujawniają od razu, czy dawkuje opowieść; jak charakteryzują swoich bohaterów; czy ich oceniają i osądzają; czy starają się ich zrozumieć; czy zrozumieć znaczy usprawiedliwić?
9. Bo najważniejsze w reportażu – zdradzę Wam na koniec – jest to, żeby zrozumieć drugiego człowieka.

Źródło: <http://www.mariuszszczygiel.com.pl/550,blog/najkrotszy-kurs-swiata,-jak-napisac-reportaz->

Wydrukujcie sobie te zasady i powieście na tablicy w miejscu, gdzie spotyka się grupa. Zawsze możecie do nich wracać, by szlifować warsztat reporterski!



WSKAZÓWKA*:

Dobrze jest zaplanować jedno-dwa spotkania wprowadzające w tematykę reportażu. Możesz zaproponować taką współpracę nauczycielowi lub nauczycielce języka polskiego. Więcej informacji i inspiracji znajdziesz w materiałach dodatkowych na stronie www.mlodziwakcji.ceo.org.pl.

*Wszystkie wskazówki w niniejszej publikacji są skierowane do opiekunów i opiekunek grup projektowych.

Pytanie o motywację

Zanim przystąpicie do realizacji projektu, zastanówcie się, dlaczego chcecie się nim zająć. Podzielcie się na mniejsze zespoły (np. po trzy osoby). Zaczynajcie od rozmowy o Waszych motywacjach i obawach związanych z udziałem w projekcie. Pomogą Wam w tym pytania:

- Co może być interesujące w pracy nad projektem?
- Co może być trudne?
- Co może dać mi udział w takim projekcie, czego mogę się nauczyć i dowiedzieć?
- Co mogę dać od siebie?
- Jak może z projektu skorzystać społeczność lokalna?

Każdy zespół przedstawia wnioski z dyskusji za pomocą plakatu – ma do dyspozycji duży arkusz papieru, flamastry, wycięte figury geometryczne, chmurki, klej, itp. Zespoły prezentują i omawiają swoje plakaty i wnioski na forum. Osoba prowadząca (ktoś z Was albo nauczyciel/nauczycielka) porządkuje odpowiedzi. Na koniec wypełniacie wspólnie „tabelę korzyści”:

PRZYKŁADOWA UZUPEŁNIONA TABELA:

JAKIE KORZYŚCI ODNIESIEMY Z REALIZACJI REPORTAŻU I SPOTKANIA SĄSIEDZKIEGO?	
Młodzież pracująca nad projektem	Społeczność lokalna
Praktyczna nauka pracy w grupie i komunikacji	Integracja mieszkańców i mieszkank
Szansa na rozwój osobisty i wykorzystanie swoich umiejętności i zdolności	Poznanie swoich zasobów i potencjału
Poczucie sprawczości i wpływu na otoczenie	Poczucie sprawczości i wpływu na otoczenie poprzez aktywne włączenie się w organizację wydarzenia
Poznanie zasad tworzenia reportażu	Pierwszy krok do przyszłych wspólnych działań
Zdobycie doświadczeń przydatnych w życiu i przyszłej pracy	Przełamanie wzajemnych stereotypów pomiędzy różnymi grupami
Ciekawa propozycja spędzenia czasu	Ciekawa propozycja spędzenia czasu

Cele projektu

Wymieniliście korzyści z pracy nad projektem, spróbujcie teraz określić cele Waszego projektu. W tych samych zespołach przedyskutujcie i wypiszcie trzy najważniejsze według Was cele, które chcecie osiągnąć. Następnie przedstawcie je innym. Spośród wszystkich propozycji wybierzcie trzy, które się powtarzają, i na które wszyscy się zgadzacie. Wypiszcie je na flipcharcie i powieście w miejscu, gdzie się spotykacie, tak, żeby nie tracić ich z oczu.

Aby ułatwić sobie zadanie, poszukajcie odpowiedzi na pytania: po co to robimy? Co chcemy osiągnąć? W jaki sposób to zrobimy?

PRZYKŁADOWE CELE:

- Poznamy naszych sąsiadów i sąsiadki poprzez realizację reportażu na ich temat.
- Umożliwimy sąsiadom i sąsiadkom lepsze poznanie się i zintegrowanie poprzez zorganizowanie dla nich wydarzenia, które będą mogli współorganizować.
- Zachęcimy mieszkańców i mieszkanki do wspólnego działania na rzecz naszej społeczności poprzez rozmowy z nimi i zaproszenie do współpracy przy organizacji wydarzenia.



Kontrakt

W zespole znajdują się osoby o różnych temperamentach i osobowościach. Aby ułatwić sobie pracę i zapobiec sytuacjom konfliktowym, wspólnie ustalcie zasady współpracy. W tym zadaniu może Was wesprzeć Wasz nauczyciel lub Wasza nauczycielka.

Jak wspólnie stworzyć kontrakt?

Każda osoba wypisuje na kolorowych karteczkach zasadę, którą chce zaproponować pozostałym (jedna zasada na jednej karteczce). Myśląc o zasadach, weźcie pod uwagę reguły obowiązujące podczas spotkań zespołu, sposoby podejmowania decyzji, komunikacji między Wami itp. Przyklejcie kartki na flipchart bądź tablicę, sprawdźcie, które zasady się powtarzają, zwróćcie również uwagę na te zasady, które pojawiły się tylko u niektórych, może są też takie, które się wykluczają. Przedyskutujcie wszystkie punkty, aż do momentu, kiedy osiągniecie porozumienie i wybierzecie zasady i taki sposób ich sformułowania, na który wszyscy z grupy się zgodzą.

Spiszcie zasady kontraktu na dużym arkuszu, podpiszcie się pod nim i powieście w widocznym miejscu.

Przez cały projekt będą obowiązywały Was te zasady. Strzeżecie ich, macie prawo powoływać się na nie i wymagać od siebie nawzajem ich przestrzegania. Pamiętajcie też, że kontrakt można zmieniać, jeśli niektóre zasady okażą się nieprzydatne, jednak każda zmiana wymaga zgody całej grupy!



PRZYKŁADOWY KONTRAKT:

1. Jesteśmy punktualni: nie spóźniamy się na spotkania.
2. Przestrzegamy harmonogramu naszych działań.
3. Każdy wykonuje przypisane sobie zadania z najwyższą starannością.
4. Informujemy opiekuna lub opiekunkę projektu o trudnościach, zmianach w harmonogramie i szukamy wspólnie rozwiązań.
5. Jesteśmy aktywni, otwarci i szczerzy.
6. Każdy ma prawo do własnego zdania, słuchamy się wzajemnie, próbujemy dojść do porozumienia.
7. Jesteśmy zaangażowani w realizację projektu.
8. Dzielimy się swoimi doświadczeniami.
9. Współpracujemy ze sobą.
10. Nie oceniamy swoich wypowiedzi ani siebie nawzajem.

Tworzenie bohatera lub bohaterki

Planując wydarzenie dla sąsiadów i sąsiadek, trzeba wziąć pod uwagę ich różnorodność pod względem wieku, zainteresowań, wykonywanych zawodów i ról społecznych. Wykonajcie ćwiczenie, które wprowadzi Was w temat projektu, a wypracowane charakterystyki mieszkańców i mieszanek ułatwią Wam planowanie wydarzenia i zrozumienie, jakie cele, wartości i potrzeby mogą mieć odbiorcy i odbiorczynie Waszych działań.



ĆWI- CZE- NIE:

Profil sąsiada lub sąsiadki

Łączycie się w 4 grupy. Każda z grup otrzymuje krótką charakterystykę mieszkańca lub mieszkanki osiedla X, dla którego planujecie zorganizować wydarzenie. Wychodząc od dość ogólnych danych, Waszym zadaniem jest opracowanie profilu osoby – macie do dyspozycji kartę tej osoby. Uzupełnijcie ją tak, aby powstał w miarę dokładny opis.

Osoby:

- 5-letnia dziewczynka
- Tata (l. 45) dwójki dzieci w wieku szkolnym (12 i 16 lat)
- Profesorka (l. 59), wykładowczyni na wyższej uczelni
- Mężczyzna (l. 65) na emeryturze

Jak stworzyć bohatera lub bohaterkę?

1. Wymyślcie imię.
2. Narysujcie portret bądź wytnijcie go z kolorowej gazety.
3. Wypełnijcie pozostałe pola planszy: w polu „Kto to?” podajcie podstawowe dane o życiu tej osoby: Gdzie pracuje lub gdzie się uczy? Gdzie mieszka (w domu, mieszkaniu, bloku)? Co lubi robić w wolnym czasie? Jaka jest – cechy charakteru, umiejętności itp.?
4. Cytat: to może być ulubione motto tej osoby albo charakterystyczna opinia na jakiś temat.
5. Potrzeby: czego by chciała, o czym marzy? Frustracje i bariery: co jej przeszkadza, co chciałaby/chciałaby zmienić – w kontekście życia prywatnego, zawodowego, ale również w kontekście miejsca zamieszkania.

PRZYKŁADOWO UZUPEŁNIONY PROFIL SĄSIADA:

Cytat: Wystarczy chcieć!



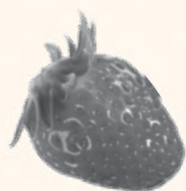
Kto to?

- Artur, l. 55, prowadzi własny sklep ze świeżymi owocami. Tata dwójki dzieci: córka 8 lat, syn 5 lat.
- Mieszka na osiedlu od 6 lat.
- Jest energiczny, dobrze zorganizowany. Lubi jazdę na rowerze, podróże z rodziną, oglądanie filmów. Świetnie gotuje.



Frustracje i bariery

- Czasem nie ma z kim zostawić dzieci, kiedy długo pracuje. Chciałby mieć miejsce, gdzie może zostawić dzieci pod dobrą opieką.
- Chciałby bardziej zaangażować się w lokalne działania tam, gdzie mieszka, ale nie ma za dużo czasu.



Potrzeby

- Mieć więcej czasu dla rodziny.
- Cały czas się rozwijać.
- Poznawać nowych ciekawych ludzi.
- Aktywnie spędzać czas z dziećmi.
- Mieć wpływ na ofertę kulturalną lokalnego domu kultury (gdzie uczęszczają jego dzieci).



Tak opisany bohater lub bohaterka pozwolą Wam wczuć się w oczekiwania i potrzeby osób, dla których projektujecie wydarzenie sąsiedzkie – możecie spróbować opisać w ten sposób konkretne osoby, które znacie.

Krok 2. Rozglądamy się wokół siebie

Zacznijcie od rozejrzenia się po Waszej okolicy. Zanim wybieriecie właściwy temat Waszego reportażu (bądź reportaży), warto spojrzeć na Wasze otoczenie szerzej – przeprowadzić diagnozę miejsca i określić zasoby – naszkicujcie mapę, nanieście na nią charakterystyczne punkty oraz osoby, które już znacie. Jeśli pochodzicie z jednej, na dodatek małej miejscowości, będzie to dość proste. Trudniej jest stworzyć mapę, jeśli pochodzicie z dużego miasta i z różnych jego dzielnic. Wtedy każdy w grupie może stworzyć swoją mapę, a potem pokażecie je sobie nawzajem i zdecydujecie, czyja historia wydaje się najciekawsza i kto potencjalnie może zostać bohaterem lub bohaterką Waszego reportażu. Sąsiedzkie spotkanie może odbyć się na terenie osiedla, całej miejscowości bądź wybranej ulicy, na przykład tej, przy której mieści się Wasza szkoła. Możliwości jest wiele. Poniżej znajdziecie wskazówki, które pomogą Wam w przygotowaniu mapy.

ĆWICZENIE:

Mapa okolicy

Waszym zadaniem jest przygotowanie mapy Waszej okolicy – w formie rysunku, wydruku mapy z Internetu itp. Możecie zrobić jedną dużą mapę bądź podzielić się na mniejsze zespoły i każdy zespół przygotuje mapę okolicy bądź wybranej dzielnicy, osiedla itp. Na dużym arkuszu papieru (np. flipcharcie) zaznaczcie Wasze domy/mieszkania oraz miejsca charakterystyczne dla okolicy: dom kultury, kościół, starą kamienicę, klub, gdzie chętnie spędzacie czas, szkołę itp. Drugim etapem będzie zastanowienie się, kto na tym terenie mieszka lub urzęduje: jakie grupy społeczne i zawodowe można spotkać w tej okolicy (może mieści się w niej straż pożarna, klub seniora lub grupa teatralna?) lub jakich ciekawych i aktywnie działających ludzi. Nanieście Wasze opisy na mapę.

Jeśli pracujecie w mniejszych zespołach, pokażcie sobie nawzajem swoje mapy i opowiedzcie, co zaznaczyliście. Część oznaczeń zapewne się powtórzy, ale z pewnością pojawią się i nowe punkty.

Zróbcie jedną listę najciekawszych miejsc i osób – to potencjalne pomysły, które możecie wykorzystać w swoich reportażach i kolejnych działaniach. Zawieście ją na ścianie. Przyda się do kolejnych etapów – wyboru tematu oraz sojuszników i sojuszniczek Waszego projektu.





Diagnoza lokalna – uzupełniamy mapę!

Aby obraz okolicy był pełniejszy, proponujemy przeprowadzić diagnozę, czyli badanie wśród społeczności lokalnej – zapytajcie o ciekawe historie, osoby i miejsca: panią w sklepie, Waszych rodziców, bibliotekarkę, kustosa muzeum. To będzie też okazja, aby lepiej poznać sąsiadów i sąsiadki, a także opowiedzieć im o Waszym projekcie!

Jak przeprowadzić taką diagnozę? Jest wiele możliwości, poza tym, im więcej dacie sobie czasu na szukanie tematu, tym bardziej pogłębione badanie zrobicie. Oto kilka propozycji na uzupełnienie Waszej mapy:

- W parach wyruszacie na wywiady terenowe – do sąsiadów, sąsiadek, instytucji itd. Zabieracie ze sobą wydruki, rysunki, mapy i zbieracie potrzebne informacje. Jeśli Wasi rozmówcy i rozmówczynie wyrażą zgodę, możecie ich wypowiedzi nagrywać na dyktafon. Może przy okazji usłyszycie ciekawe historie, które warto zarejestrować? Takie rozwiązanie wymaga od Was większego zaangażowania, ale zaletą jest bezpośredni kontakt z osobami z sąsiedztwa i nawiązanie z nimi relacji.
- Opracujcie wyniki i nanieście nowe informacje na Waszą dużą mapę. Możecie równolegle zrobić wersję internetową takiego badania – np. na forum internetowym mieszkańców i mieszkańek Waszej miejscowości (sprawdźcie, czy takie forum istnieje, np. na Facebooku).
- Wieszacie dużą mapę w miejscu, gdzie bywa dużo ludzi, np. na korytarzu w szkole, na tablicy ogłoszeń w kościele czy na przystanku autobusowym*. Osoby biorące udział w badaniu zaznaczają miejsca, które ich zdaniem są interesujące. Możecie ich poprosić również o opisanie miejsc, które według nich wymagają odświeżenia, zmiany, animacji. Opcjonalnie, postawcie skrzynkę, do której mieszkańcy i mieszkanki będą wrzucać swoje pomysły na spotkanie sąsiedzkie (pytania wymienione powyżej) oraz ciekawe opowieści.

*Na działania w przestrzeni publicznej, np. powieszenie mapy na przystanku, plakatów itp. należy wcześniej uzyskać zgodę właściciela (w przypadku przystanku będzie to urząd miasta).

WSKAZÓWKA:

Warto wykorzystać takie badanie do zadania dodatkowych pytań (możecie nagrywać odpowiedzi bądź poprosić o wypełnienie ankiety) – pamiętajcie, żeby ograniczyć się do maksymalnie trzech, np.:

- W czym chciałaby Pani wziąć udział podczas takiego święta?
- Co od siebie mógłby Pan zaproponować?
- Kto jeszcze mógłby pomóc w przygotowaniu święta?

Aby dobrze przeprowadzić takie badanie, którego rezultaty mogą być dla Was pomocne przy dalszych pracach nad projektem, warto dobrze je przygotować i dać sobie czas na przeprowadzenie i podsumowanie. Taka mapa będzie pierwszym wspólnym dziełem sąsiadów – możecie ją powiesić podczas finalnego wydarzenia (wydruk dużego formatu albo rysunek na szarym papierze czy wyszyta lub namalowana na płótnie). I wciąż może być uzupełniana!

Krok 3. Dobry temat na wagę złota

Po uzupełnieniu mapy Waszej okolicy (gdy są na niej Wasze propozycje i pomysły mieszkańców i mieszkank), nadszedł czas na wybór tematu reportażu.

ĆWICZENIE:

Jaki temat?

Wróćcie do Waszej listy osób i miejsc, które wypisaliście. Niech każdy teraz wybierze trzy najciekawsze jego zdaniem miejsca i trzy najciekawsze historie lub osoby, które mogłyby stać się tematem reportażu.

Możecie zrobić głosowanie za pomocą stawiania kresek lub przyklejania kolorowych naklejek itp. przy wybranej przez Was pozycji. Podsumujcie głosowanie – przedyskutujcie wybór. Możecie zdecydować się na jeden temat lub wybrać więcej: dwa, trzy tematy. Wszystko zależy od zebranych historii i liczby osób pracujących nad projektem. Wybierzcie też wstępnie miejsce Waszej prezentacji – czyli finałowego spotkania sąsiedzkiego.

Dobry temat reportażu powinien:

- opierać się na faktach. *Reportaż to rodzaj pisarski, który stara się przekazać prawdziwą i szczegółową relację o wydarzeniach bezpośrednio widzianych lub sprawach dokładnie udokumentowanych.* (Ryszard Kapuściński)
- nawiązywać do współczesności (nawet gdy mowa o faktach z przeszłości). Pisząc reportaż o losach starszego człowieka, który przeżył wojnę, opowiedzcie o tym, co robi dzisiaj, gdzie mieszka, w jaki sposób mówi o dawnych wydarzeniach.

PRZYKŁADY OBSZARÓW TEMATYCZNYCH:

Z życia osiedla/podwórka, np. jeden zwykły dzień, który pozwoli nakreślić portrety mieszkańców i mieszanek – wynik Waszych obserwacji i rozmów z osobami, które codziennie widzicie na osiedlu: Kim są? Dokąd idą? O czym marzą?

Historia z życia jednej osoby bądź rodziny, np. pasja, zawód bądź zwyczaje przekazywane z pokolenia na pokolenie w jednej rodzinie.

Istotne wydarzenie, które miało wpływ na życie lokalnej społeczności, np. wizyta ciekawej osoby: Jakie emocje temu towarzyszyły? Czy coś pozostało po tej wizycie; coś się zmieniło?

Ważne miejsce dla społeczności, np. fotoreportaż o targu, który odbywa się co tydzień w sobotę, na którym można spotkać pana Romka, który uprawia kukurydzę i pana Zdzisia, który zbiera i naprawia zegarki.

Wybór formy reportażu

Lubicie pisać, kręcić filmy, robić zdjęcia? Macie w swojej grupie osoby, które czują się dobrze w różnych formach wypowiedzi? Porozmawiajcie przez chwilę, jak widzicie swój reportaż i jaką chcecie mu nadać formę. Nie musicie ograniczyć się do jednego rodzaju wypowiedzi – jeden zespół będzie pracował nad dłuższym tekstem, inny nad fotoreportażem. A może zdecydujecie się na krótkie filmiki kręcone komórką? Można też łączyć różne typy reportaży. Wybierając formę reportażu, pomyślcie od razu, jak go zaprezentować na wydarzeniu finalnym (projekcji zdjęć może towarzyszyć reportaż radiowy; można pokazać filmiki, a do czytania reportażu literackiego zaprosić lokalnego artystę lub artystkę).

Wszystko zależy od Waszych chęci i możliwości. Poniżej znajdziecie krótką charakterystykę różnych typów reportażu:

Fotoreportaż – zdjęciowa dokumentacja niewyreżyserowanych wydarzeń. Charakteryzuje się spójnością, jednością tematu i zastosowanych środków wyrazu. Fotoreportaż najczęściej przedstawia zjawiska codzienne, historie zwyczajnych ludzi, w ten sposób umożliwiając odbiorcy dotarcie do zjawisk i problemów dziejących się tuż obok, których na co dzień nie dostrzegamy. Zadaniem twórcy fotoreportażu jest wierne, choć często szokujące w doborze tematu, oddanie charakteru wydarzeń. Zdjęcia nie mogą być aranżowane, ani modyfikowane – ich siła wyrazu ma polegać na prostocie przekazu, precyzji ujęcia tematu i selekcji zdjęć. Fotoreportaż ma w pewien sposób przenieść go w centrum obrazowanych wydarzeń.

Reportaż filmowy – gatunek filmu dokumentalnego, obiektywny, odtwarzający rzeczywistość; cechą charakterystyczną jest brak komentarza autorskiego.

Reportaż radiowy – reportaż istniejący w formie dźwiękowej, publikowany najczęściej w stacjach radiowych. Posiada wszystkie cechy klasycznego reportażu – wierny opis świata, zaangażowanie twórcy, dążenie do możliwie obiektywnego przekazu, oddanie głosu bohaterom wydarzeń. Reportaż radiowy prawie zawsze jest uzupełniany o ścieżkę dźwiękową, która ma za zadanie podkreślać przekaz i wzbogacać doznania odbiorcy.

Reportaż pisany – zamieszczany w prasie (dzienniki, czasopisma, magazyny, dodatki do prasy codziennej) lub publikowany w formie książki autorskiej, w antologiach lub seriach reportaży. Dzieli się na literacki i publicystyczny:

Reportaż literacki – reportaż łączący opis rzeczywistych wydarzeń z literacką formą wyrazu i charakterystycznymi dla niej środkami. Jednak fikcja fabularna nie może zdominować przedstawianej historii. Mistrzem reportażu literackiego był m.in. Ryszard Kapuściński. Ryszard Kapuściński o reportażu literackim: „W reportażu literackim posługujemy się tymi wszystkimi zdobyczami literatury fikcyjnej, które służą nam do wzbogacenia obrazu opisywanej rzeczywistości dla której tradycyjny język gazetowy był zbyt ubogi i niedostateczny”.

Reportaż publicystyczny – występuje w nim przewaga elementów sprawozdawczych*.

*Opisy pochodzą z: „Materiały pomocnicze online. Literacki atlas Polski. Reportaże”, Centrum Edukacji Obywatelskiej



WSKAZÓWKA:

Aby ułatwić młodzieży wybór formy reportażowej, przeprowadź zajęcia, na których pokażesz jej przykłady reportażu radiowego, filmowego, fotoreportażu, reportażu literackiego i publicystycznego oraz multimedialnego, który łączy różne środki wypowiedzi. Możesz też poprosić uczniów i uczennice, żeby na kolejne spotkanie dotyczące projektu sami postarali się znaleźć po jednym przykładzie każdego typu reportażu. Zastanówcie się wspólnie, jakie macie możliwości (zasoby techniczne, umiejętności) oraz która forma wypowiedzi najbardziej interesuje młodzież.



WSKAZÓWKA:

Zastanówcie się, czy publikując reportaż oparty o czyjeś osobiste historie, komuś nie zaszkodzicie. Upewnijcie się, że osoba, o której chcecie zrobić reportaż, wyraża na to zgodę. Może nie życzy sobie, by opisać wszystko, co Wam powiedziała, pewne szczegóły chce zachować dla siebie. Wiele zależy od Waszej wrażliwości i taktu – uważajcie na to, by Wasz reportaż nie ośmieszał nikogo, ani nie stygmatyzował.

Posłuchajcie rady Marcela Łozińskiego, autora reportaży i filmów dokumentalnych:

„Bohater nie musi zdawać sobie sprawy, że udział w takim programie czy filmie mu zaszkodzi. Musi natomiast zdawać sobie z tego sprawę realizator czy reżyser. To on podejmuje decyzję. Czasem powinien zdecydować na „nie”, nawet jeśli bohater nie ma nic przeciw prezentowaniu pewnych bardzo intymnych rzeczy na ekranie. Tutaj – tak jak w zawodzie lekarskim – obowiązuje przede wszystkim zasada „nie szkodzić”. Nieustannie trzeba o niej pamiętać i stosować ją w każdej sytuacji. To jest właśnie granica, której przekraczać nie wolno. Rozumiem jednak, że taki sposób myślenia jest dzisiaj anachroniczny. To jednak, czy ktoś tę zasadę respektuje, nie zależy od wieku, ale od wrażliwości”.

Źródło: *Żeby nie bolało* – z Marcelem Łozińskim rozmawia Katarzyna Jabłońska, „Kwartalnik Filmowy” 2000: <http://www.filmotekaskolna.pl/dla-uczniow/materialy-filmoznawcze/zeby-nie-bolalo>

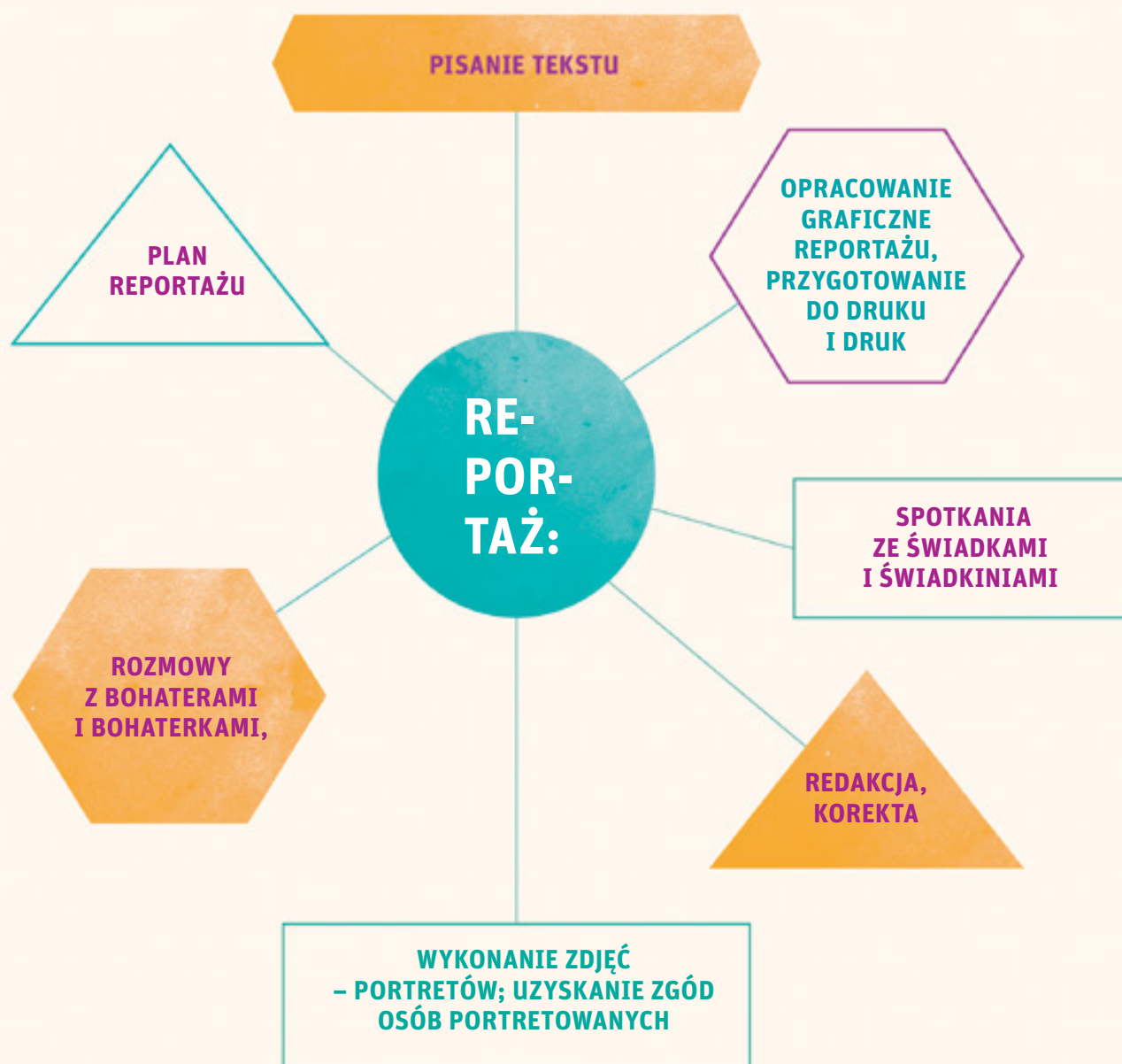
Krok 4. Podział zadań i harmonogram projektu

To ważny etap pracy na projektem – podział zadań i określenie harmonogramu. Zaczynicie od „burzy pomysłów” i wypisania wszystkich działań, które macie do zrobienia. Możecie skorzystać z mapy myśli – napiszcie dwa główne zadania w tym projekcie:

- I. Przygotowanie reportażu
- II. Piknik na osiedlu

Do każdego zadania dopisujcie cząstkowe działania do wykonania. Powstanie drzewko czynności. Wypiszcie wszystko, co Wam przyjdzie do głowy. Później uporządkujcie zadania w tabeli, dopiszcie osoby odpowiedzialne za ich wykonanie i terminy.

Mapa myśli może wyglądać tak:



PRZYKŁADOWY HARMONOGRAM PROJEKTU: Dzień z życia Osiedla X

Czas realizacji projektu: 25 marca – 8 czerwca.

Cele projektu:

1. Stworzenie reportażu o sąsiadach (teksty + portrety mieszkańców i mieszkanek).
2. Zorganizowanie pikniku sąsiedzkiego na osiedlu i zaprezentowanie reportażu.

ZADANIE	OSOBA ODPOWIEDZIALNA	TERMIN
Przygotowanie reportażu – koordynacja całości	Marek i Pani Marta	Od 25 marca do 4 czerwca
Plan reportażu	Kasia	Do 15 kwietnia
Rozmowy z osobami, transkrypcja	Piotrek, Kasia	Do 10 maja
Zdjęcia (wykonanie, obróbka zdjęć)	Staś, Edyta	Do 15 maja
Pisanie	Ola, Kuba	Od 10 maja do 20 maja
Redakcja, korekta	Małgosia, Pan Marcin	Do 24 maja
Opracowanie graficzne, przygotowanie do publikacji na stronie internetowej i do druku	Olek	Do 30 maja
Przygotowanie reportażu do zaprezentowania na pikniku	Basia	Do 4 czerwca
Przygotowanie pikniku sąsiedzkiego – koordynacja całości	Pan Karol	Od 15 kwietnia do 8 czerwca (dzień pikniku)
Zaplanowanie programu pikniku	Zosia	Do 30 kwietnia
Kontakt z sojusznikami i sojuszniczkami – zaproszenie do współpracy, przydział zadań	Maja, Ania	Do 15 maja
Promocja: plakaty, ulotki, kontakt z lokalnymi mediami	Tomek, Asia	Od 30 kwietnia do 7 czerwca
Organizacja potrzebnego sprzętu (stoły, namioty, laptop, rzutnik...)	Wojtek	Do 7 czerwca
Koordynacja zadań w dniu pikniku	Malwina	8 czerwca

Ustalcie sposoby i środki komunikacji: zamknięta grupa na Facebooku, Skype, maile, telefony, spotkania. Dużym ułatwieniem w pracy nad wspólnym projektem są narzędzia internetowe do organizacji czasu (np. Trello, kalendarz Google) oraz do pracy nad wspólnymi dokumentami (np. Google Docs).

WSKAZÓWKA:

Wesprzyj młodzież w uporządkowaniu i podziale zadań. Ustalcie terminy końcowe wykonania prac oraz osoby odpowiedzialne – pozwól uczniom i uczennicom na przejęcie odpowiedzialności. Tylko w ten sposób mogą poczuć, że to ich projekt. Kiedy zbliża się termin wykonania zadania, przypominaj o tym osobom odpowiedzialnym za poszczególne zadania.

Ważne, by na tym etapie młodzież zaczęła planować, jak będzie wyglądało wydanie finalne – dla sąsiadów: gdzie może się odbyć? Jakie będą elementy programu? Kogo zaprosić? Jak będzie wyglądała promocja?



Krok 5. Reporter w drodze

Wybraliście już temat reportażu, podzieliliście się zadaniami (być może w ramach grup roboczych), a zatem nadszedł czas zbierania informacji i materiałów do Waszego reportażu oraz wstępne planowanie wydarzenia dla sąsiadów i sąsiadek.

GDZIE SZUKAĆ?

Waszym zadaniem będzie zebranie dokumentacji związanej z wybranym tematem reportażu. Zastanówcie się, gdzie możecie szukać informacji i materiałów na ten temat. Czy są możliwe różne źródła? Wypiszcie je na tablicy lub kartce.

Przykłady:

- wywiady,
- listy, pamiętniki,
- mapy, plany,
- zdjęcia archiwalne i współczesne,
- artykuły prasowe,
- dokumenty.

Ruszajcie w drogę w swoich grupach zadaniowych (według harmonogramu, który wcześniej ustaliliście; jeśli stwierdzicie, że pojawiły się nowe źródła do sprawdzenia – podzielcie się zadaniami). Zbierzcie jak najwięcej informacji, anegdot i materiałów. Czytajcie, pytajcie, oglądajcie, słuchajcie, róbcie zdjęcia i filmiki, nagrywajcie na dyktafon rozmowy. Stwórzcie „teczkę reportera”, gdzie będziecie gromadzili notatki, cytaty, zapiski, zdjęcia i inne materiały (może to być fizyczna teczka i wirtualna – katalog dostępny dla wszystkich, gdzie będziecie zbierać i zgrywać zdobyte materiały).



WSKAZÓWKA:

Zanim uczniowie i uczennice przystąpią do pracy, dopilnuj, by dokładnie zaplanowali swoje działania. Upewnij się, czy wiedzą, jakie jest ich zadanie. Zaproponuj, by każda podgrupa zadaniowa wybrała swojego przedstawiciela lub przedstawicielkę, sprawiedliwie podzieliła zadania oraz wyznaczyła sposoby i termin realizacji zadań. Pamiętaj o ustaleniu terminu kolejnego spotkania, na którym zostaną zaprezentowane wyniki pracy zespołów. Po wykonaniu zadania zapytaj młodzież, jak sobie poradziła, co jej się podobało, a co sprawiało trudności. Zachęć wszystkich do dyskusji na temat zdobytych informacji.

Mogą Ci w tym pomóc następujące pytania:

- Jakie są twoje doświadczenia: co ci się podobało, a co sprawiło najwięcej problemów?
- Jak ocenisz pracę w grupie? Co można zrobić inaczej, gdyby przystąpić jeszcze raz do tego zadania?
- Jak oceniasz materiał zebrany przez twój zespół w porównaniu z materiałami innych zespołów? Czy widzisz jakieś sprzeczności, niejasności lub czy uważasz, że te materiały wzajemnie się uzupełniają?

WSKAZÓWKA:

Warto zadbać o bezpieczeństwo uczniów i uczennic, którzy będą zbierać dokumentację do projektu. Mogą Ci się przydać:

- Zgoda rodziców lub opiekunów na samodzielne poruszanie się ich dziecka w terenie w ramach realizowanego projektu.
- Zgoda dyrekcji na wyjście uczniów i uczennic poza szkołę w godzinach lekcyjnych.
- Wyrażenie zgody osób, którym uczniowie i uczennice będą robić zdjęcia i z którymi będą przeprowadzać wywiady na wykorzystanie i publikację ich wizerunku, wypowiedzi i danych osobowych.
- Przygotuj odpowiednie formularze i zbierz podpisy. Przykładowy formularz zgody na wykorzystanie wywiadu znajdziesz w rozdziale „Kronika sportowa” na str. 28.

Krok 6. Wywiad – o czym warto pamiętać?

Teresa Torańska, dziennikarka, która specjalizowała się w wywiadach, rozróżniała wywiad od rozmowy w następujący sposób:

Nigdy nie używam słowa „wywiad”. Gdy w domu przygotowujesz pytania, a potem podczas spotkania z daną osobą je odklepujesz i wyciągasz informacje – to jest wywiad. Ja prowadzę rozmowy. Mój bohater często niesie mnie w innym kierunku, niż zaplanowałam, i ja mu się poddaję. Rozmowa to jest również inny język: potoczność, jakieś marginalia, spojrzenie w okno, bieganie po tematach. (Źródło: press.pl)

To poprzeczka postawiona wysoko i słowa, o których warto pamiętać, jednak warto zwrócić uwagę, że mówi to doświadczona dziennikarka i reporterka. Wy stawiacie pierwsze kroki w dziennikarstwie, dlatego przygotowaliśmy dla Was sprawdzone i praktyczne wskazówki, które pomogą Wam się przygotować do przeprowadzenia wywiadu.

O co należy pytać podczas spotkania z mieszkańcami i mieszkankami – potencjalnymi bohaterami i bohaterkami Waszego reportażu? Posłuchajcie rady znakomitej reporterki Hanny Krall:

O wszystko. O babcię, o dziadka, o sąsiadów... O to, co było widać z okna, co stało naprzeciw, kto tam mieszkał, czyj był ten sklep, jak była ubrana ta pani, o czym mówiła. Trzeba pytać o rzeczy najdrobniejsze po to, by odtworzyć świat. Wszystko jedno – bujny świat, kolorowy czy zwyczajnie bezbarwny.

ĆWICZENIE: Przygotowania do wywiadu

Wypiszcie wszystkie możliwe pytania, które chcielibyście zadać Waszym rozmówcom i rozmówczyniom (każdy indywidualnie) na karteczkach samoprzylepnych. Przyklejcie je na tablicy i odczytajcie. W ten sposób stworzycie bank pytań, z którego będziecie mogli wybrać ostatecznie te, które wykorzystacie podczas wywiadu (zawrzyjcie w nich te bardziej i mniej oczywiste). Osoby, które będą prowadzić rozmowy, powinny je zapamiętać – dzięki temu rozmowa będzie miała bardziej naturalny przebieg, niż gdyby odczytywać pytania z kartki. Możecie sobie pomóc, zapisując pytania hasłowo. Wcześniej przygotowane pytania dodadzą Wam śmiałości. Warto je wcześniej przemyśleć i dobrze przygotować się do spotkania z osobą, która zgodziła się opowiedzieć Wam o sobie. Bądźcie jednak zawsze otwarci na to, co przyniesie spotkanie, co usłyszycie i zobaczycie – pytajcie odważnie, pamiętając jednocześnie o nieprzekraczaniu granic intymności.

Konkretne wskazówki dotyczące przeprowadzenia wywiadu znajdziecie w rozdziale „Kronika sportowa” w **Kroku 7.** na str. 25–27.



WSKAZÓWKA:

Wiele cennych i praktycznych informacji znajdziecie też w tekście reporterki Angeliki Kuźniak „Reporter powinien być przede wszystkim człowiekiem, który spotyka się z drugim człowiekiem”: (<http://bit.ly/2VHjuuF>). Warto zachęcić młodzież do przeczytania tego tekstu w ramach pracy domowej przed kolejnym spotkaniem i samodzielnymi rozmowami.

Przygotowując uczniów i uczennice do samodzielnego przeprowadzenia wywiadu, możesz przeanalizować z nimi wybrane, dostępne w gazetach wywiady. Polecamy również przeczytanie całego wywiadu z Teresą Torańską o tym, jak rozmawiać: <http://www.press.pl/wywiady/pokaz/364,Spojrzec-w-oczy>.

Krok 7. Dobrze opowiedziana historia

Zebraliście materiał do reportażu: wywiady, dokumenty, informacje z Internetu, zdjęcia, Wasze notatki i obserwacje – przejrzyjcie wszystko i spróbujcie opowiedzieć sobie nawzajem historie, które z tego się układają.

Może się okazać, że Wasz reportaż będzie o czymś innym niż zakładaliście na początku – bo znaleziony materiał czy ważna informacja zaprowadziła Was w inne rejony. Świetnie! To znaczy, że stajecie się reporterami, którzy są otwarci na nowe i w każdej pozornie nieważnej historii czy przedmiocie potrafią odkryć wspinały temat!

ĆWICZENIE:

Kolegium dziennikarskie

Wyobraźcie sobie, że pracujecie w dużym dzienniku o zasięgu ogólnokrajowym. Spotykacie się na kolegium dziennikarskim z redaktorem naczelnym, który ostatecznie wybierze jeden materiał do publikacji w specjalnym dodatku reporterskim dziennika. Wyznaczcie, kto będzie pełnił tę rolę (może być nim też nauczyciel lub nauczycielka). Zadanie polega na tym, aby Wasza historia, będąca podstawą do reportażu, została tak przedstawiona, aby ostatecznie ją wydrukowano. Pamiętajcie, aby odwoływać się do faktycznie zebranych przez Was materiałów.

WSKAZÓWKA:

W ćwiczeniu pt. *Kolegium dziennikarskie* rolę redaktora naczelnego gazety może odgrywać uczeń lub uczennica. Wówczas zadaniem nauczyciela lub nauczycielki może być czuwanie nad przebiegiem rozmowy. Ta gra ćwiczy budowanie opowieści, formułowanie argumentów i jest sposobem na podsumowanie zebranych materiałów, co może być wstępem do gotowego reportażu.

ĆWICZENIE:

Stop klatka

Ćwiczenie ma na celu sprawdzenie, na jakim etapie pracy obecnie jesteście. Zastanówcie się i odpowiedzcie na poniższe pytania:



- Z czego do tej pory jesteście najbardziej zadowoleni?
- Które cele już udało się Wam osiągnąć, a których jeszcze nie?
- Co możecie jeszcze zrobić, aby uzupełnić brakujące informacje?

Jaki reportaż?

Na początku pracy nad reportażem poznaliście różne jego rodzaje. Wybieraliście też formę: tekst, fotoreportaż lub filmiki kręcone komórką czy też reportaż dźwiękowy. Możecie też łączyć różne środki wypowiedzi i tworzyć reportaże multimedialne.

Przykładowe sposoby zaprezentowania zebranych przez Was opowieści w formie multimedialnej:

- **Fotokast** – to multimedialna forma fotoreportażu wzbogaconego o ścieżkę dźwiękową. Jak go zrobić? Należy połączyć zdjęcia i dźwięk (muzykę, nagrane wypowiedzi bohatera lub bohaterki reportażu) w spójną całość (za pomocą prostych programów do montażu, również darmowych, dostępnych w Internecie). Tworzenie fotokastów może być świetnym ćwiczeniem poprzedzającym pracę z kamerą. Mamy tu do czynienia z nieruchomymi kadrami. Musimy stworzyć historię, komponując zdjęcia ze słowem lub/i melodią, oddać nastrój, charakter wypowiedzi, czasami opowiedzieć za pomocą obrazu to, co zostało przemilczane w ścieżce dźwiękowej. Ze zdjęć układamy historię, która obok dźwięku i słowa daje nam wrażenie akcji filmowej. Zobaczcie to na przykładzie: fotokastu Uli Klimek „Co to jest fotoreportaż?\": <http://media.ceo.org.pl/aktualnosci/czym-jest-reportaz>.
- Prostsza opcją jest skorzystanie z **darmowych narzędzi internetowych do tworzenia filmików ze zdjęć** (np. Slideshare, Stupeflix) z podkładem muzycznym lub z dograniem wypowiedzi. Można też spróbować swoich sił z aplikacjami (np. Dubdub) dostępnymi na smartfony, które w szybki sposób zmontują nagrany na komórkę reportaż.
- **Strona w Internecie, np. wirtualna mapa miejsca** – jeśli macie w swojej grupie informatyków lub informatyczki, możecie spróbować zaprojektować stronę Waszej okolicy i stworzyć wirtualną mapę. Na takiej mapie po kliknięciu na zaznaczone budynki pojawiają się zebrane przez Was historie, zdjęcia, filmiki. Prostszym sposobem jest wykonanie infografiki np. osiedla (np. poprzez narzędzie ThingLink).



Inspiracje:

Mieszkanki warszawskiego Osiedla „Przyjaźń” postanowiły wykorzystać metodę historii mówionej do zachowania i upowszechniania przeszłości tego miejsca. Powołały Zespół Archiwum Społecznego Osiedla „Przyjaźń” – grupę kilkunastu osób, które włączyły się we wszystkie prace (prowadzenie wywiadów z byłymi i obecnymi mieszkańcami i mieszkankami osiedla, osobami pracującymi na nim; przygotowywanie transkrypcji, zbieranie zdjęć, opracowywanie archiwaliów, kwerendy). Powstała wirtualna mapa – po kliknięciu w obiekty pojawiają się historie, zdjęcia, filmy. Mapa jest dziełem otwartym i będzie cały czas uzupełniana. Link do strony: <http://osiedleprzyjaznmapa.pl/>.

„Dwie wyjątkowe, a każda inna” to reportaż w formie fotokastu przygotowany przez uczennice z Zespołu Szkół nr 1 w Żorach pod opieką fotografki Uli Klimek w ramach programu „Kulthurra!” Centrum Edukacji Obywatelskiej. Bohaterkami fotoreportażu są panie fryzjerki: Jadwiga Glos (75 lat w zawodzie, właścicielka zakładu fryzjerskiego „Fala”, obecnie „Glos” od 1935 roku) i Hildegarda Świerczek (61 lat w zawodzie, jej zakład fryzjerski „Fala” powstał w 1970 roku). Autorki fotoreportażu – adeptki fryzjerstwa – zebrały opowieści o dawnych zakładach fryzjerskich, zmieniającej się modzie na fryzury, wreszcie o pasji dwóch kobiet. W fotokaście wykorzystano zdjęcia robione podczas spotkań z bohaterkami, zdjęcia archiwalne, nagrane opowieści oraz materiały filmowe: <https://bit.ly/2HogcPD>.

Krok 8. Akcja! Realizujemy wydarzenie

Nadszedł czas na prezentację Waszego projektu! Pokaz reportażu niech będzie głównym punktem programu spotkania sąsiedzkiego, które zorganizujecie. Pamiętajcie, że możecie też włączyć się w organizację wydarzenia, które już odbywa się w Waszej miejscowości i tam zaprezentować reportaż (np. piknik klubu sąsiada itp.). Do Was należy wybór.

Poniżej znajdziecie wskazówki, jak przygotować sąsiedzkie spotkanie.

ĆWICZENIE:

Organizujemy prezentację

O czym warto pamiętać organizując prezentację?

Miejsce i termin wydarzenia: najlepiej w plenerze, ale z dostępem do małego zaplecza, gdzie można szybko schować sprzęt w razie deszczu. Ustalcie termin, który nie będzie kolidował z dużymi świętami, długimi weekendami (chyba że doświadczenie podpowiada Wam, że akurat wtedy wiele osób chętnie by przyszło).

- **Charakter i nazwa wydarzenia:** piknik, święto sąsiada, dzień sąsiada, święto ulicy, święto podwórka itp. Wymyślcie chwytliwą, ale prostą nazwę.
- **Komitety organizacyjny:** wyznaczcie w Waszej grupie osoby głównodowodzące. Do komitetu warto zaprosić też kogoś z sąsiedztwa, a także spośród Waszych sojuszników i sojuszniczek.
- **Program wydarzenia:** co się będzie działo, np. prezentacja Waszego reportażu (to jest finał Waszego projektu!), warsztaty dla różnych grup wiekowych prowadzone przez sąsiadów i sąsiadki, ale też inne zaproszone osoby (przypomnijcie sobie ćwiczenie dotyczące profilu sąsiada – jak dopasować propozycje do różnych grup wiekowych?), występ lokalnych grup, (np. muzycznych), aktywności sportowe, hyde park, wspólny poczęstunek, instalacje i akcje włączające uczestników i uczestniczki (np. uzupełnianie mapy o nowe osoby, miejsca i historie), zbieranie pomysłów, głosowanie (np. co sąsiedzi i sąsiadki chcą zmienić w swoim otoczeniu, jakie inicjatywy byłyby dla nich interesujące (np. biblioteczka sąsiedzka, wymiana usług, miejsce spotkań, częstsze spotkania itp.)).
- **Sojusznicy i sojuszniczki:** właściwie mogą nimi być wszyscy sąsiedzi i sąsiadki – starajcie się ich włączać jak najszerzej. Wróćcie do mapy, którą stworzyliście na początku projektu, i do Waszych wcześniejszych rozmów i wywiadów. Wykorzystajcie te kontakty, które już macie, i pytajcie dalej (może miejscowa drukarnia albo punkt ksero wydrukuje Wam za darmo plakaty i ulotki; fotograf wywoła zdjęcia z Waszego fotoreportażu, które pokażecie w formie wystawy; lokalny artysta będzie malował portrety mieszkańcom i mieszkankom podczas pikniku, a pani Jadzia, krawcowa, uszyje transparent? Więcej o sposobach zawiązywania sojuszy przeczytacie na kolejnych stronach.

- **Podział zadań i harmonogram pracy:** kto za co odpowiada, jak się komunikujecie w dniu wydarzenia (np. są wyznaczone osoby, które od godziny 10:00 przygotowują salę, a osoba odpowiedzialna za dokumentację fotograficzną wie, gdzie i kiedy ma przyjść, aby robić zdjęcia).
- **Promocja:** wyznaczcie osobę odpowiedzialną za to zadanie. W jego ramach mieści się: przygotowanie i opracowanie graficzne ulotek i plakatów (które następnie trzeba roznieść i porozwieszać (np. w blokach mieszkalnych, instytucjach, na słupie ogłoszeniowym), zamieszczenie ogłoszeń i artykułów w lokalnej prasie, radiu, telewizji, w Internecie. Zaprosicie lokalne media na święto. O promocji przeczytacie więcej na kolejnych stronach.
- **Pokaz reportażu:** Zaplanujcie, jak będzie wyglądać prezentacja Waszego reportażu lub reportaży. Zróbcie burzę pomysłów i wybierzcie z zebranych propozycji tę, która wyda Wam się najbardziej trafiona.

PRZYKŁADOWE SPOSOBY PREZENTACJI REPORTAŻU:

REPORTAŻ PRASOWY	Performatywne czytanie tekstu przez zaproszone osoby z sąsiedztwa przy dźwiękach muzyki na żywo, z wyświetlaniem w tle zdjęć bądź specjalnie przygotowanej wizualizacji. Możecie także wydrukować tekst reportażu i rozdać go w trakcie spotkania
FOTOREPORTAŻ	Wystawa zdjęć z podpisanymi cytatami – wypowiedziami bohaterów i bohaterek. Zdjęcia można również wyświetlać na rzutniku.
REPORTAŻ RADIOWY	Odtworzenie publiczne i/lub odtwarzanie przy stoisku z laptopem i słuchawkami.
FILMIK/ FOTOKAST	Wyświetlenie z rzutnika na ekranie lub na ścianie budynku po zmierzchu.

Pomyślcie również o przedstawieniu bohaterów i bohaterek reportażu oraz poprowadzeniu rozmowy z nimi.

- **Ewaluacja:** zaproszcie uczestników i uczestniczki do podzielenia się swoimi wrażeniami po zakończeniu wydarzenia. W tym celu przygotujcie wcześniej karty do ewaluacji, które rozdacie na zakończenie spotkania. Możecie skorzystać z poniższego wzoru: *Drogi sąsiedzie, droga sąsiadko! Chętnie poznamy Twoją opinię o tym wydarzeniu. Napisz, co Ci się podobało i było dla Ciebie najbardziej wartościowe (przy walizce) oraz co Twoim zdaniem można było zrobić lepiej i wymagałoby poprawy (przy koszu na śmieci). Dziękujemy za poświęcony czas!*

CO CI SIĘ PODOBAŁO I BYŁO DLA CIEBIE NAJBARDZIEJ WARTOŚCIOWE?



CO TWOIM ZDANIEM MOŻNA BYŁO ZROBIĆ LEPIEJ I CO WYMAGAŁOBY POPRAWY?



Pomysłów na różne działania na pewno Wam nie zabraknie. Nie musi to być duża, pełna atrakcji impreza – ważne, by nie zgubił się cel: integracja mieszkańców i mieszkańek, spotkanie się i poznanie nawzajem w przyjaznej atmosferze. Spróbujcie zacząć od czegoś małego i prostego, popytajcie sąsiadów i sąsiadki, w jakiej formie chcieliby się włączyć – może ktoś upiecze ciasto, przyniesie napoje? Punktem wyjścia do opracowania programu święta może być też temat Waszego reportażu.

Krok 9. Kto nam pomoże?

Warto stworzyć przyjazną atmosferę wokół Waszych działań – im więcej przychylnych Wam osób, tym większa szansa na udane przedsięwzięcie. Od początku realizacji projektu dobrze jest rozglądać się za potencjalnymi sojusznikami i sojuszniczkami oraz budować z nimi dobre relacje. Taka współpraca powinna obu stronom przynosić korzyść. To może być satysfakcja z wkładu w organizację wydarzenia, ale na przykład firmie, która zostanie Waszym sojusznikiem, może też zależeć na reklamie, promocji, stworzeniu dobrego wizerunku w społeczności lokalnej. Pamiętajcie, że największymi sojusznikami są Wasi sąsiedzi i sąsiadki, którym też powinno zależeć na wspólnym wydarzeniu. Ale warto skierować prośbę o współpracę również do władz lokalnych, mediów, prywatnych przedsiębiorców – wszystko zależy od tego, jak duże spotkanie chcecie zorganizować.

Spójrzcie na tabelę – znajdziecie tu podpowiedzi, kto może być Waszym sojusznikiem.

Rodzice	Wspierają Was na co dzień, ale może na spotkanie przygotują poczęstunek, uszyją ozdobne chorągiewki lub banery? Czasem lepiej znają sąsiadów i sąsiadki, mają kontakty zawodowe, które też można wykorzystać.
Nauczyciele i nauczycielki	Poza osobą, która opiekuje się Waszym projektem, pomyślcie o zaproszeniu do współpracy innych nauczycieli i nauczycielek – np. do poprowadzenia warsztatów plastycznych lub muzycznych.
Dyrekcja szkoły	Ma wpływ na to, co się dzieje w szkole – może udostępnić Wam sale na dodatkowe spotkania, sprzęt nagłaśniający, ławki, podpisać pismo wspierające Was w staraniach o patronat medialny.
Ksiądz	Może zaprosić mieszkańców i mieszkanki na wydarzenie – np. podczas ogłoszeń parafialnych, czy udostępnić sale na spotkania.
Burmistrz/Prezydent miasta	Warto poinformować władze lokalne o Waszym wydarzeniu i zaprosić burmistrza/prezydenta na piknik. Burmistrz może wesprzeć Was poprzez objęcie patronatem wydarzenia, wsparcie finansowe (fundując np. nagrody w konkursie) bądź rzeczowe (gadżety).
Lokalne instytucje	Mogą udostępnić miejsce na spotkania, włączyć się w prowadzenie zajęć, np. organizując stoisko porad czytelnich (biblioteka) albo rozgrywki sportowe (klub sportowy).
Organizacje pozarządowe	Tworzą je aktywiści i aktywistki, ludzie z pasją – warto skorzystać z ich doświadczenia w organizacji podobnych wydarzeń lub zdobywania grantów na swoją działalność.
Firmy	Prywatne firmy zapewne chętniej przekażą wam dary rzeczowe i swoje usługi niż środki finansowe. Ale to wspaniała okazja do wymiany: drukarnia wydrukuje Wam ulotki i plakaty, a Wy zamieścicie ich logo na materiałach promocyjnych oraz podziękujecie podczas wydarzenia. Może firma ogrodnicza przekaże kwiaty do zasadzenia we wspólnej przestrzeni sąsiedzkiej, a cukiernia dostarczy ciasta?
Media	Zwróćcie się do lokalnych mediów z prośbą o zamieszczenie informacji czy artykułów o Waszym projekcie i wydarzeniu. Jeśli działa lokalna stacja radiowa – poproście o patronat medialny.

A teraz zastanówcie się, co Wy możecie dać swoim sojusznikom i sojuszniczkom! Pamiętajcie o zasadzie wzajemnych korzyści – przedstawcie je podczas rozmowy albo w liście zapraszającym do współpracy.

Do dzieła!

Poznaliście grupy potencjalnych sojuszników i sojuszniczek. Stwórzcie teraz listę potrzeb związanych z organizacją Waszego wydarzenia oraz listę firm i osób, które mogłyby Was w tym wesprzeć. Jeśli wysyłacie list¹ (mailem bądź tradycyjną pocztą), dobrze jest zadzwonić po dwóch–trzech dniach, by upewnić się, że Wasz list został doręczony. Poproście o spotkanie, na którym przedstawicie więcej informacji na temat wydarzenia.

1. Przykładowy List do sojusznika znajdziecie w rozdziale Kronika sportowa na str. 32.



Krok 10. Promocja

Od początku pracy nad projektem warto pamiętać o promocji, aby wieść o Waszym projekcie poszła w świat – ten bliższy (społeczność lokalna) i dalszy (młodzież z innych szkół w kraju, sponsor programu). Aby dobrze zaplanować działania promocyjne, zastanówcie się nad następującymi kwestiami:

- **Przekaz:** Co chcemy powiedzieć? Na czym nam zależy?
- **Grupa docelowa:** Do kogo chcemy dotrzeć z informacją?
- **Sposoby promocji:** W jaki sposób chcemy informować o naszym projekcie? Jakie mamy możliwości i zasoby? (osobowe, finansowe, gdzie szukać wsparcia?) Co mamy do dyspozycji (prasa lokalna, portale społecznościowe, plakaty) i co się najbardziej sprawdzi? (Np. lepiej wybrać kilka kanałów promocji – plakaty w różnych miejscach w mieście, informacje na stronie urzędu miasta, na forum mieszkańców, na Facebooku).

ĆWI- CZE- NIE:

Kawiarenka

Podzielcie się na trzy zespoły. Przygotujcie trzy flipcharty: „Nasz przekaz”, „Grupy docelowe promocji”, „Sposoby promocji”. Rozłóżcie arkusze papieru na stolikach. Każdy zespół zajmuje miejsce przy jednym z flipchartów i wypisuje jak najwięcej pomysłów odnośnie danego tematu. Po ok. 5 minutach przechodzicie do kolejnego stolika i tematu. Czytacie spisane propozycje i dopisujecie swoje pomysły. Po trzech rundach podsumujecie swoją pracę – wybierzcie te propozycje, które najbardziej pasują do Waszego projektu. O pomoc w podsumowaniu ćwiczenia możecie poprosić opiekuna lub opiekunkę. Następnym krokiem będzie ustalenie harmonogramu akcji promocyjnej, określenie zadań do wykonania i osób odpowiedzialnych.

Pomyślcie o informowaniu na bieżąco mieszkańców i mieszkanki o postępach w realizacji Waszego projektu i prezentacji, którą szykujecie. W ten sposób będziecie budować wokół projektu zaangażowaną społeczność. Jednym z pomysłów może być prowadzenie fanpage’a Waszego wydarzenia na Facebooku, na którym systematycznie (2–3 razy w tygodniu) zamieszczać będziecie krótkie informacje, zdjęcia dokumentujące poszczególne etapy projektu, krótkie filmiki (np. wykonane za pomocą aplikacji mobilnej Vine).

Kilka pomysłów na promocję spotkania sąsiedzkiego:

Opracowanie i dystrybucja plakatów i ulotek: opracujcie treść i grafikę materiałów promocyjnych. Możecie skorzystać z darmowych narzędzi internetowych do robienia infografik, np. Canva, Piktochart. Rozwieście plakaty tam, gdzie są ludzie, do których chcecie trafić z zaproszeniem na wydarzenie. Ulotki można, po uzgodnieniu z odpowiednimi osobami, zostawić w sklepie, w bibliotece, w urzędzie, w szkole.

Ogłoszenia i artykuły w lokalnej prasie, radiu, telewizji: skontaktujcie się z dziennikarzami i dziennikarkami lokalnych mediów mailowo bądź telefonicznie. Przygotujcie wcześniej informację prasową, którą im wyślicie. Na następnej stronie znajdziecie cechy dobrej informacji prasowej. Poproście o patronat medialny nad Waszym wydarzeniem i ustalcie zasady: np. dziennikarz gazety napisze relację z Waszej prezentacji projektu; w zamian możecie zaproponować zamieszczenie logo gazety na materiałach promocyjnych.



INFORMACJA PRASOWA:

To ważne narzędzie współpracy z dziennikarzami i dziennikarkami, ułatwiające nawiązanie relacji i polegające na przekazaniu im informacji o Was i o Waszym działaniu.

Konstrukcja informacji prasowej:

- **Tytuł:** atrakcyjny, w intrygujący sposób wskazuje temat wydarzenia.
- **Lid:** najważniejsze informacje o wydarzeniu, pisany wyboldowaną czcionką, musi zawierać odpowiedź na pytania: Kto? Co? Gdzie? Kiedy?
- **Rozwinięcie:** zawiera pogłębione informacje przekazane w lidzie, odpowiada na pytanie: dlaczego? Powinno być krótkie i treściwe, pozbawione dużej ilości liczb i danych.
- **Kontakt:** imię, nazwisko, adres e-mail, telefon do osoby odpowiedzialnej za kontakt z mediami.
- **Data:** informacja, czy przesłany tekst jest aktualny. Informację prasową należy wysłać najpóźniej siedem dni przed wydarzeniem.

PRZYKŁADOWA INFORMACJA PRASOWA:

„...takie słyszy się rozmowy!”

Grupa uczniów i uczennic z Gimnazjum nr 1 w Płonkach organizuje piknik sąsiedzki, który jest podsumowaniem ich pracy nad fotoreportażem o miejscowym targu i lokalnej społeczności w Płonkach. Piknik odbędzie się 15 maja 2019 r. na targowisku „Targ Płonki” w godzinach 11:00– 16:00.

Młodzież przygotowała fotoreportaż jako projekt edukacyjny w ramach ogólnopolskiego programu Młodzi w Akcji realizowanego przez Centrum Edukacji Obywatelskiej. Od listopada prowadziła dokumentację fotograficzną na miejscowym targu oraz nagrywała opowieści swoich sąsiadów i sąsiadek, które będzie można usłyszeć podczas wystawy fotograficznej na pikniku. W organizację wydarzenia włączyli się mieszkańcy i mieszkańki, lokalne władze, instytucje i przedsiębiorstwa. Piknik będzie okazją do poznania się i wspólnego świętowania Dnia Sąsiada, który jest obchodzony w kilkudziesięciu krajach w Europie. Podczas pikniku będzie można wziąć udział w warsztatach ekologicznych, plastycznych, zajęciach sportowych, wykonać wspólnie mural oraz skosztować domowych wypieków. Młodzi w Akcji zapraszają wszystkich do udziału w pikniku.

Kontakt do osoby zajmującej się promocją: Basia Kamińska, basiak@poczta.eu,
tel. 600 123 456

6 maja 2019 r.

Happening: przygotujcie happening pod hasłem „Dzień dobry sąsiedzie. Dzień dobry sąsiadko”, który będzie polegał na witaniu się z napotkanymi osobami i wręczaniu im zaproszenia na piknik, który będziecie organizować. Wymyślcie i wypiszcie na kartkach chwytliwe hasła – mogą np. zwracać uwagę na życzliwość międzysąsiedzka. Dodatkowo możecie wręczać kwiatki bądź balony.

WSKAZÓWKA:

Pamiętajcie, by na materiałach promocyjnych zamieścić informację o sponsorach, sojusznikach, partnerach medialnych oraz o tym, że projekt powstał w ramach programu „Młodzi w Akcji” realizowanego przez Centrum Edukacji Obywatelskiej w partnerstwie z Polsko-Amerykańską Fundacją Wolności.

Krok 11. Podsumowanie i wyciąganie wniosków – ewaluacja

Dużo pracy za Wami, ale to jeszcze nie koniec projektu – niezwykle ważne jest podsumowanie tego, co się wydarzyło.

Podczas spotkania sąsiedzkiego zbierzcie opinie uczestników i uczestniczek, np. wykorzystując wspomnianą na poprzednich stronach metodę kosza i walizki. Pamiętajcie, by przygotować dla sąsiadów i sąsiadek podsumowanie wydarzenia: napiszcie relację, którą zamieścicie w lokalnych mediach, na portalach społecznościowych, na stronie urzędu miasta lub gminy. Podziękujcie wszystkim za zaangażowanie i udział w święcie. Inną formą relacji może być krótki filmik nakręcony komórką przy użyciu darmowych aplikacji albo galeria zdjęć.

Teraz podsumujcie swoją pracę i udział w projekcie. Pomoże Wam w tym poniższe ćwiczenie.

ĆWICZENIE:

Tarcza strzelnicza

Potrzebny będzie duży arkusz papieru (np. flipchart, papier pakowy) z narysowanymi kołami (jak na tarczy strzelniczej). Koło dzielimy na części (jak w pizzy), w których oceniać będziemy różne aspekty pracy, np.:



Każdy z Was zaznacza swoje „strzały”, rysując kropki w odpowiednich miejscach – im bliżej środka tarczy, tym wyższa ocena. Chętne osoby mogą zabrać głos i uzasadnić swoją ocenę.

WSKAZÓWKA:

Warto przeanalizować oceny młodzieży – które aspekty pracy nad projektem zebrały najwięcej pozytywnych ocen (są najbliżej środka tarczy), a które najmniej. Porozmawiajcie o tym wspólnie, zastanówcie się, co się udało, z czego jesteście zadowoleni, a co można poprawić na przyszłość. Podziel się też swoją opinią.

Krok 12. Co dalej?

Po podsumowaniu projektu i przeprowadzeniu ewaluacji przeznaczcie jeszcze trochę czasu na refleksję, co dalej. Czy chcecie kontynuować tego rodzaju projekty, a jeśli tak, to w jakiej formie? Z kim? Dla kogo? Czy widzicie zainteresowanie lokalnej społeczności Waszą inicjatywą? Zapoznajcie się z ich opiniami (kosz i walizka) – będą pomocne w planowaniu kolejnych spotkań i działań. Może takie sąsiedzkie spotkania staną się cyklicznymi wydarzeniami w Waszej miejscowości? Pewnie nie wszystkie pomysły zrealizowaliście, a podczas pracy nad projektem pojawiły się nowe. Może poznaliście więcej historii opowiedzianych przez mieszkańców i mieszkanki – warto je wszystkie spisać i poszukać możliwości i formuły na ich przedstawienie.

Zastanówcie się, gdzie jeszcze możecie pokazać Wasz reportaż: może zrobicie wystawę Waszego fotoreportażu w bibliotece, w szkole albo w urzędzie gminy? Teksty reportażu opublikujcie w Internecie na stronach szkoły, urzędu i instytucji kulturalnych, a wydrukowane kopie niech będą do rozdania bądź wypożyczenia w bibliotece.

Zachęcamy Was do prowadzenia dalszych uważnych obserwacji lokalnej rzeczywistości i zapisywania jej w formie reportaży!





ZAMALUJ NA LOKALNIE

SZTUKA ULICZNA, KTÓRA ANGAŻUJE

Cezary Hunkiewicz
Agnieszka Jarmuł
Anna Mitura

Sztuka uliczna (*street art*), czyli graffiti, szablony, murale itp. stały się popularnymi środkami wyrazu, zarówno dla artystów i artystek, osób zajmujących się animacją kultury i mieszkańców oraz mieszkanki miast, w których powstają, jak i historyków sztuki, tworzących naukowe omówienia tej działalności. Na potrzeby tej publikacji sztukę uliczną będziemy określać jako spontaniczną artystyczną działalność polegającą na traktowaniu przestrzeni publicznej (czyli takiej, która jest ogólnodostępna) i jej infrastruktury (budynków, chodników, ławek itp.), jako miejsca umieszczania obrazów i innych form artystycznych.

Sztuka uliczna polega na ingerencji w przestrzeń publiczną. Dobrze, jeśli w tę artystyczną zmianę włączą się osoby, które na co dzień z tej przestrzeni korzystają. Na kolejnych stronach znajdziecie wskazówki jak zrealizować działania w przestrzeni publicznej – możliwe do wykonania przez każdego, niezależnie od wieku, umiejętności plastycznych czy środków finansowych, a zarazem angażujące odbiorców i odbiorczynie. Do dzieła!

Rozdział opracowany na podstawie publikacji: „Zmiennicy”, CEO, Warszawa, 2014 oraz „Z(a)maluj na lokalnie”, CEO, Warszawa, 2015.



Krok 1: Motywacja na dobry początek

Pytanie, od którego powinniście zacząć przygodę ze sztuką miejską, brzmi: czy sztuka w przestrzeni publicznej jest potrzebna w Waszej miejscowości? Dlaczego akurat działania artystyczne są według Was potrzebne w Waszym otoczeniu? Czy są lub mogą się stać istotne dla mieszkańców i mieszkank Waszej miejscowości?

ĆWI- CZE- NIE:

Za i przeciw

Podzielcie grupę na dwa zespoły oraz wyznaczcie osobę moderującą dyskusję. Zadaniem każdego z zespołów jest przygotowanie się do dyskusji na temat:

CZY DZIAŁANIA ARTYSTYCZNE W PRZESTRZENI PUBLICZNEJ SĄ POTRZEBNE W NASZEJ MIEJSCOWOŚCI?

Jeden z zespołów przygotowuje argumenty „za”, drugi zaś argumenty „przeciw”.

Pytania pomocnicze w dyskusji mogą brzmieć następująco:

- Czy w Waszej miejscowości występują przykłady sztuki w przestrzeni publicznej (np. pomniki, rzeźby, ornamenty lub sztukateria na budynkach...)? Pytanie to dodatkowo zwróci uwagę na wielość przejawów sztuki na ulicy.
- Czy w miejscowości są przestrzenie zdegradowane, zaniedbane lub zniszczone? O czym świadczy ich obecność?
- Komu działania artystyczne w przestrzeni będą się podobać? Komu mogą przeszkadzać?

Poświęćcie ok 7-10 minut na pracę w zespołach. Następnie usiądźcie w kręgu i wymieńcie się poglądami, wnioski zapiszcie na tablicy lub kartce.

WSKAZÓWKA*:

Przed przystąpieniem do dyskusji warto podkreślić, że celem jest zgłębienie danego tematu, nie zaś wygrana jednej ze stron.

**Wszystkie wskazówki w niniejszej publikacji są skierowane do opiekunów i opiekunek grup projektowych.*

ĆWI- CZE- NIE:

Po co to robimy?

Aby sformułować cele Waszego projektu, odpowiedzcie na pytania:

- Co najbardziej Was motywuje?
- Dlaczego chcecie zaangażować się w działania w przestrzeni publicznej?
- Czego sami chcecie się nauczyć?
- Czego pragniecie dla swojej okolicy?
- Czego pragniecie dla innych mieszkańców i mieszkank?

Pomysły uporządkujcie za pomocą tabeli na kolejnej stronie znajdziecie przykładowe odpowiedzi:



DLACZEGO CHCEMY SIĘ ZAANGAŻOWAĆ?

Czego sami chcemy się nauczyć?	Czego chcemy dla naszej okolicy?	Czego chcemy dla innych mieszkańców i mieszkankę?
pracy w zespole i dzielenia się zadaniami	aby lepiej wyglądała	aby zainteresowali się sztuką uliczną
projektowania i malowania murali	stworzenia charakterystycznego miejsca, gdzie można się spotykać	ciekawego wydarzenia międzypokoleniowego

WSKAZÓWKA:

Przy tej aktywności nie ma dobrych i złych odpowiedzi – najważniejsze jest, aby spojrzeć na kwestię motywacji z różnych perspektyw. Zachęć uczniów i uczennice do burzy pomysłów, aby zebrać jak najwięcej różnych odpowiedzi.

Po spisaniu wszystkich odpowiedzi wspólnie wybierzcie te najważniejsze. W tym celu każda osoba może postawić trzy kropki przy stwierdzeniach, które są dla niej szczególnie ważne. Na koniec podkreślcie odpowiedzi z największą liczbą kropek, spiszcie je na oddzielnej kartce i powieście w widocznym miejscu, aby mieć je na oku przy kolejnych etapach pracy nad projektem.



Krok 2: Określamy zasoby i potrzeby

Wicie już, co Was motywuje, teraz warto się zastanowić, co będzie potrzebne przy realizacji Waszych zamierzeń. W tym kroku przeanalizujecie, jakie są Wasze mocne i słabe strony, zasoby i potrzeby.

ĆWICZENIE:

Co wiemy? Co umiemy?

Na tablicy zapiszcie pytania: Co wiemy?/Co umiemy? Następnie podzielcie tablicę na dwie części: po lewej wypiszcie potrzebne przy projekcie wiedzę i umiejętności, po prawej narysujcie trzy kolumny oznaczone symbolami:

- + znam się na tym/to moja mocna strona,
- +/- znam się na tym jako tako/czuję się w tym średnio,
- nie znam się na tym/nie czuję się dobrze w tym temacie.

Rozdaj uczniom i uczennicom po pięć karteczek typu post-it z prośbą, żeby napisali na nich swoje imię i przyklepili je przy każdej kategorii, określając swój poziom. Dzięki temu ćwiczeniu zorientujecie się, do jakich zadań musicie poszukać pomocy.

PRZYKŁADOWA TABELA WIEDZY I UMIEJĘTNOŚCI:

CO WIEMY? / CO UMIEMY?			
	+	+/-	-
Historia naszej miejscowości			
Topografia naszej miejscowości			
Znajomość mieszkańców i mieszkanej naszej miejscowości, posiadanie wielu kontaktów			
Podstawowe umiejętności plastyczne (rysowanie, posługiwanie się sprayem, posługiwanie się kołem barw itp.)			
Podstawowe umiejętności graficzne (obsługa programu graficznego itp.)			
Zdolności interpersonalne (przekonywanie do własnych racji, umiejętność uważnego słuchania, łatwość przemawiania itp.)			
Koordinacja pracy grupowej			

Następnie zastanówcie się, czy dysponujecie niezbędnymi materiałami i sprzętem (farby, pędzle, ubrania robocze, aparat fotograficzny, samochód, drabina, itp.). Warto przygotować listę potrzebnych rzeczy i przy każdej z pozycji wpisać osoby, które deklarują możliwość ich udostępnienia.

MATERIAŁY I SPRZĘT – CO MAMY? CZEGO POTRZEBUJEMY?

				
---	---	---	--	---

Jeśli są rzeczy, których nie jesteście w stanie zorganizować we własnym zakresie, wpiszcie osoby, do których warto zwrócić się z prośbą o pomoc lub chwilowo pozostawcie puste miejsca. Wypełnioną listę umieśćcie w widocznym miejscu w sali spotkań.

Krok 3: Zbieramy informacje, nawiązujemy współpracę

Znacie już swoje możliwości, zasoby i potrzeby – niebawem przyjdzie czas na wybór tematyki Waszego dzieła. Jednak zanim to nastąpi, powinniście zdobyć jak najwięcej informacji od osób, które w jakiś sposób będą związane z Waszym projektem.

Sztuka uliczna ma za zadanie oddziaływać na każdego, kto się z nią zetknie. Zarówno mieszkańcy i mieszkanki, jak i przypadkowi przechodnie lub turyści mogą stać się odbiorcami Waszego dzieła. Dlatego na etapie planowania powinniście poszukać odpowiedzi na kilka pytań:

Pytanie 1: Kto będzie głównym odbiorcą projektu?

Postarajcie się zebrać jak najwięcej informacji o odbiorcach i odbiorczyniach Waszego projektu, czyli osobach, które zetkną się z Waszymi dziełami w przestrzeni publicznej. Zastanówcie się, jaki jest przeciętny wiek, upodobania, oczekiwania i sposób spędzania wolnego czasu tych osób? Jakie tematy mogą być dla nich ważne i angażujące?

Pytanie 2: Co interesuje Was, a co Waszych odbiorców?²

Spiszcie tematy, które są dla Was ważne i interesujące. Zastanówcie się, które z nich mogłyby stać się motywem przewodnim Waszego dzieła. Następnie skonsultujcie te pomysły z mieszkańcami i mieszkankami okolicy; możecie to zrobić np. za pomocą rozmów czy sondy internetowej. Włączenie do decydowania jak najszerszej grupy osób pomoże Wam w zbudowaniu zaufania i poparcia dla projektu.

Pełną satysfakcję będziecie mieć tylko wówczas, gdy stworzycie coś ważnego dla lokalnej społeczności; pamiętajcie jednak, że działanie powinno podobać się również Wam, czyli twórcom i twórczyniom projektu. Musicie liczyć się z tym, że Wasza praca może nie przypaść wszystkim do gustu, a jedyne co możecie zrobić, to wykonać Wasze dzieło najlepiej jak potraficie!

Pytanie 3: Od kogo zależy powodzenie projektu?

Mogą to być konkretne osoby (np. właściciel lub zarządca budynku, na którego ścianie chcecie wykonać dzieło), instytucje (np. organy samorządowe wydające niezbędne pozwolenia) albo mieszkańcy i mieszkanki danego osiedla (którzy mogą wpłynąć na zarządcę budynku lub pomóc Wam w pracach). Przekonajcie ich do swoich racji, np. poprzez przygotowanie zwięzłego opisu działania, choć najważniejsze będzie prawdopodobnie pokazanie projektu muralu. Znając dobrze otoczenie, w którym działacie, łatwiej będzie Wam dotrzeć do osób decyzyjnych – lub tych, które pomogą w uzyskaniu wsparcia finansowego i merytorycznego.

2. Pełną odpowiedź na to pytanie uzyskacie dzięki realizacji kolejnego kroku.



Pytanie 4: Kogo zaangażować do działania?

Pamiętajcie o osobach dysponujących wiedzą lub umiejętnościami, których brakuje w Waszej grupie projektowej. Jeśli nikt z grupy projektowej nigdy nie używał pędzla, wałka i farby w sprayu, postarajcie się zaprosić do projektu jakiegoś rodzica lub grafficiarza. Podobnie, jeśli nie posiadacie środka transportu, postarajcie się znaleźć kogoś, kto może zapewnić przewóz farb i narzędzi malarskich.

Pytanie 5: Kto jeszcze może Was wspomóc?

Pamiętajmy, że najtrudniej jest otrzymać pomoc finansową, znacznie łatwiej natomiast rzeczową (np. farby, których okres przydatności niedługo się kończy). Być może w okolicy jest sklep z farbami, który byłby gotów Was wspomóc? Stwórzcie tabelę, wykorzystując wcześniej zebrane informacje oraz mając na uwadze Wasze kolejne pomysły i plany.

CZEGO POTRZEBUJEMY?	KTO MOŻE NAM POMÓC?	JAK DOTRZEMY DO TEJ OSOBY / FIRMY / INSTYTUCJI?	OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KONTAKT

Przygotujcie ofertę dla osoby lub instytucji, od której chcielibyście uzyskać wsparcie. Pamiętajcie, żeby zawrzeć w niej opis planowanych przez nas działań oraz korzyści, jakie oferujecie w zamian za okazaną pomoc.

WSKAZÓWKA:

Nawet jeśli się Wam nie uda uzyskać pomocy materialnej, każdy kontakt z potencjalnym sponsorem będzie dla Twoich podopiecznych cennym doświadczeniem. W przygotowaniu oferty pomoże Wam przykładowy List do sojusznika, który znajdziecie w rozdziale „Kronika sportowa” na str. 32.

Pytanie 6: Czy w Waszym otoczeniu jest ktoś, kto może być nieprzychylny Waszym działaniom?

Postarajcie się uprzedzić krytykę lub działania osób zagrażających powodzeniu projektu. Często ich bierność lub niechęć wynika z niewiedzy, którą można wyeliminować dobrą kampanią informacyjną lub zaproszeniem do współdziałania. W przypadku niechęci najlepiej otwarcie komunikować się z krytykami, cierpliwie tłumaczyć im ideę projektu. Pamiętajcie, że działając w przestrzeni publicznej, wchodzicie w relację z całą społecznością. Róbcie to świadomie i mądrze.

Osoby, którym nie będzie się podobało to, co robicie, mogą pojawić się na każdym etapie projektu. Warto przeciwdziałać zachowaniu na wypadek takiej sytuacji, np. poprzez udział w symulacji. Przeanalizowanie sposobów rozmawiania z osobami nieprzychylnymi Waszym działaniom ułatwi Wam reagowanie w przypadku krytyki.

ĆWI- CZE- NIE:

Negocjacje

Zadanie polega na odegraniu spotkania pomiędzy grupą projektową, która chce namalować mural, a podejrzliwie nastawionymi do pomysłu przedstawicielami i przedstawicielkami miejscowości.

WSKAZÓWKA:

Podziel uczestników i uczestniczki *Negocjacji* na pięć grup: uczniów, pracowników urzędu, graffitiarzy, mieszkańców osiedla i sklepikarzy. Rozdaj karty ról (każdemu uczestnikowi i uczestniczce lub po jednej karcie dla grupy – jeśli będą dyskutować za pośrednictwem przedstawicieli). Moderuj dyskusję lub wyznacz oddzielną osobę do tej roli.

Osoby biorące udział w symulacji mają 5–10 minut, żeby przedyskutować w grupie swoje role. Po tym czasie wszyscy rozpoczynają rozmowę na forum. Po symulacji omówicie jej przebieg:

- Co udało się ustalić?
- O czym trzeba pamiętać przed i w trakcie spotkania?
- Jakich słów i zwrotów można, a jakich nie należy używać podczas dyskusji?
- Co powinno się zdarzyć po spotkaniu?

Wnioski zapiszcie na dużej kartce, którą możecie powiesić w sali.

KARTY RÓL – DO SKSEROWANIA I WYCIĘCIA:

Jesteście grupą UCZNIÓW

Chcecie stworzyć mural na ścianie urzędu w Waszej miejscowości. Pomyślcie, komu ten pomysł może się nie podobać i dlaczego? Jakich argumentów użyjecie, aby przekonać krytyków Waszego projektu?

Jesteście PRACOWNIKAMI URZĘDU

Zgłosiła się do Was grupa uczniów i uczennic, która chciałaby stworzyć na ścianie Waszej placówki mural. Mural kojarzy wam się głównie z wandalizmem i bazgrołami na elewacjach. Nie jesteście przekonani, czy podoba Wam się ten pomysł, ale widzieliście w internecie inne podobne realizacje, które były bardzo ciekawe.

Jesteście grupą lokalnych GRAFFICIARZY

Dowiedzieliście się, że grupa młodzieży z pobliskiej szkoły chce wykonać mural w Waszej miejscowości. Chcielibyście się dołączyć do działania.

Jesteście MIESZKAŃCAMI OSIEDLA, na którym znajduje się urząd miejski

Nie chcecie, żeby na Waszym osiedlu powstały „jakieś bazgroły”. Na spotkanie idziecie, by stanowczo się sprzeciwić powstaniu muralu.

Jesteście grupą SKLEPIKARZY mających swoje lokale obok urzędu

Dowiedzieliście się, że grupa uczniów i uczennic chce namalować graffiti obok Waszych sklepów – na szczęście nie na nich, ale mimo wszystko Wam się to nie podoba. Boicie się, że klienci przestaną do Was przychodzić, bo „bazgroły” na ścianie obok ich odstraszą.

Krok 4: Wybieramy lokalizację i temat!

Wybór lokalizacji działań powinien stanowić kolejny etap projektu – nierzadko miejsce będzie nieodłącznie związane z tematyką Waszego dzieła. Zaczniście od spaceru po miejscowości w poszukiwaniu dogodnego miejsca pod mural. Szczególną uwagę zwróćcie na opuszczone lub zaniedbane budynki, gdyż zazwyczaj najłatwiej uzyskać zgodę na malowanie po ścianach takich obiektów. Ściana idealna powinna być łatwo dostępna (brak krzaków, drzew) oraz pozbawiona drzwi i okien. Kluczowym zadaniem podczas spaceru będzie fotograficzna dokumentacja lokalizacji, które włączycie do Waszej trasy.

WSKAZÓWKA:

Może się okazać, iż nie znajdziecie żadnej ściany, na której można wykonać mural, dlatego podczas spaceru zwracajcie także uwagę na inne miejsca, które wymagają odświeżenia, ożywienia lub po prostu doskonale nadają się do wykonania rysunków, np. zniszczone przystanki autobusowe, ławki w parku itp.

ĆWICZENIE:

Lokalizator

Na tablicy powieście mapę miejscowości lub wyświetlcie ją za pomocą rzutnika. Następnie podzielcie się na trzy- lub czteroosobowe grupy. Każda grupa wypisuje na karteczkach samoprzylepnych miejsca, które warto odwiedzić podczas spaceru i przyczepia swoje karteczki na mapie. Na podstawie liczby miejsc zgłoszonych do odwiedzenia ustalacie plan spaceru oraz rozdzielcie między sobą funkcje przewodnika, fotografa i sekretarza (osoby robiącej notatki). Aby zebrane podczas spaceru wnioski i obserwacje Wam nie umknęły, skorzystajcie z poniższego wzoru Spacerownika.





WZÓR SPACEROWNIKA:

Karta spaceru

Data

Miejscowość

Trasa
(wyszczególnienie
przystanków)

Lokalizacja nr 1

Lokalizacja nr 2

Lokalizacja nr 3

Adres (lub opis)

Kontakt do właściciela / zarządcy

Atrakcyjność
lokalizacji

Widoczność (czy
ściana jest widoczna z ciągów komunikacyjnych itp.)

Dostęp (czy możemy podejść do miejsca bez większych utrudnień)

Stan techniczny
(czy ściana ma ubytki, pęknięcia itp.)

Otoczenie (jakie instytucje/obiekty znajdują się w sąsiedztwie, kto mieszka w okolicy)

Uwagi
(historia miejsca, spostrzeżenia itp.)

Wykonanie zdjęć
(tak/nie)



Wyboru lokalizacji możecie dokonać podczas dyskusji, szczegółowo analizując następujące punkty opisane w Spacerownikach:

- **Widoczność ściany:** czy mieszkańcy i mieszkanki będą w stanie oglądać nasze dzieło bez utrudnień w postaci krzewów, drzew, znaków, płotów. Innymi słowy, czy mural będzie widoczny w całej okazałości?
- **Lokalizacja:** czy ściana znajduje się w centrum, czy na uboczu miejscowości? Pamiętajmy, że im bliżej szlaków komunikacyjnych, tym więcej osób będzie podziwiać nasz mural.
- **Stan techniczny i wygląd:** czy ściana ma okna, drzwi lub inne elementy zakłócające jej płaszczyznę? Czy jest zniszczona, poważnie popękana, czy ma ubytki?
- **Zgoda na wykonanie malowidła:** każda ściana, każdy budynek ma właściciela. Nie dla każdego nasze działanie będzie zasadne, więc uzyskanie zgody na nie może być niekiedy bardzo trudne. Miejmy to na uwadze podczas wybierania ściany pod mural. Jeśli budynek jest relatywnie zniszczony, jego elewacja pokryta napisami, wówczas łatwiej o przychylność właścicieli. Niemal na pewno nie uzyskamy zgody na wykonanie muralu na elewacji niedawno odnowionej. Zastanówmy się więc nad pomalowaniem garaży, budynków należących do szkoły (np. altan śmietnikowych), pomazanych ogrodzeń, pustostanów itp.
- **Rozmiar:** wybierzmy taką elewację, na której jesteśmy w stanie stworzyć integralne malowidło pokrywające całą ścianę. Tym samym nie porywajmy się (przynajmniej na początku) na kilkupiętrowe budynki mieszkalne, unikajmy także murów zbyt małych – o wysokości metra lub niższych. Idealnie byłoby, gdyby ściana miała wysokość ok. dwóch metrów – będziemy w stanie pomalować ją, używając niewielkiej drabiny.

Wykonajcie kilka zdjęć każdej ściany. Ważne jest, aby zrobić je w dzień, ustawiając się na wprost, tak aby cała ściana zmieściła się w kadrze. Zdjęcie będzie podstawą wykonania projektu, musi więc oddawać strukturę elewacji. Warto zrobić też dokumentację otoczenia, aby poznać dominującą kolorystykę i typ zabudowy. Informacje te przydadzą się w procesie projektowania muralu.

A jeśli nie znaleźliście dogodnego miejsca? Wówczas musicie sami zadbać o podłoże do malowania. Najprostszym sposobem jest zbudowanie prostej konstrukcji z płyt OSB lub rozpostarcie folii typu stretch wokół dwóch słupów lub drzew znajdujących się od siebie w odległości ok. trzech metrów (dobrze naciągnięta folia stanowi wygodne podłoże do malowania). Innym pomysłem jest wykonanie rysunków np. na koszach na śmieci, przystankach autobusowych, ławkach w parku.

Kiedy wybierzeć już ścianę idealną pod Wasze działanie, musicie uzyskać zgodę na jej pomalowanie. W tym celu konieczne będzie przedstawienie projektu, który chcecie zrealizować.





Zastanawiając się nad tematyką Waszych działań, powinniście rozważyć wszystkie plusy i minusy wynikające zarówno z charakteru miejscowości, jak i specyfiki lokalnej społeczności – jej potrzeb oraz oczekiwań (często sprowadzających się do wyrażenia: „chcemy, żeby było ładnie”, ale i „nie chcemy żadnych zmian”).

Pamiętajcie, że nieprzychylny podejście mieszkańców i mieszkanek może negatywnie wpłynąć na morale osób uczestniczących w warsztatach i zniechęcić ich do przyszłych działań. Dlatego warto odpowiednio wcześniej zaprezentować projekt, a nawet wspólnie go przedyskutować czy skorygować według sugestii. **Nierzadko jest to najtrudniejsza część całego procesu** – zwłaszcza gdy w miejscowości, w której realizujemy projekt, nigdy nic takiego nie miało miejsca lub, co gorsza, podobne wydarzenie się odbyło, ale efekt znacznie odbiegał od wyobrażeń i oczekiwań mieszkańców i mieszkanek.

Jeśli chodzi o temat dzieła, być może warto postawić na zagadnienie bliskie lokalnej społeczności, np.:

- mural o treści historycznej, związany z wydarzeniem istotnym dla danego miejsca,
- graffiti o wymiarze edukacyjnym (np. proekologiczny),
- malowidło podnoszące estetykę okolicy (celem może być odnowienie zniszczonej ściany czy ozdobienie fragmentu elewacji).

Dobrym pomysłem wydaje się być zaangażowanie w prace zarówno młodzieży, jak i seniorów. Osoby starsze mogą opowiedzieć historię z przeszłości danej społeczności i wspólnie z młodzieżą przenieść ją na ścianę, np. w formie komiksu. To świetna okazja do zacieśniania więzi międzypokoleniowych.

ĆWI- CZE- NIE:

W poszukiwaniu tematu

Aby znaleźć pomysły na tematykę dzieła, przypomnijcie sobie Wasze motywacje, odwołajcie się do zdefiniowanych wcześniej zasobów (wiedzy i umiejętności), a następnie niech każdy i każda z Was odpowie na następujące pytania:

POMYSŁY NA MURAL	
Co jest ważne dla mnie?	Co może być ważne dla mieszkańców i mieszkank?
Co mnie interesuje?	Znani obywatele/obywatelki naszej miejscowości
Z czym kojarzy mi się nasza miejscowość?	Znaczące wydarzenia historyczne
O czym marzę?	Największe atuty naszej miejscowości
Co bym zmienił/a?	Legendy
Co mnie cieszy?	Flora i fauna
Co lubię robić?	Znaczące miejsca
Co mnie denerwuje?	Zabytki, charakterystyczne budowle
Jakie jest moje ulubione miejsce w naszej miejscowości?	Symbole

Przedyskutujcie, co jest ważne dla Was jako realizatorów i realizatorek projektu. Wypracujcie listę Waszych wartości, a następnie spróbujcie odtworzyć to, co stanowi o tożsamości miejsca, w którym żyjecie. Zastanówcie się:

- Jakie elementy musi zawierać Wasz mural?
- Jakie elementy mogą się na nim pojawić?
- Jakie elementy na pewno nie powinny się na nim pojawić?

Pamiętajcie również, że Wasza praca powinna wpisywać się w najbliższe otoczenie, współgrać z nim, stać się jego częścią.

Na tej postawie stwórzcie listę elementów, które znajdą się na muralu i ustalcie relacje między nimi, pamiętając aby nie wybierać elementów zbyt skomplikowanych i trudnych do namalowania. Na tym etapie należy przemyśleć również, jakich będziemy potrzebować materiałów: czy do wykonania malowidła będą konieczne szablony (pomyślmy o nich, zwłaszcza gdy w projekcie będą często pojawiające się elementy, np. liście, trawa, chmury, litery i in.), czy też całość obrazu zostanie wykonana odręcznie, np. za pomocą pędzli, wałków, fragmentów gazet, kolorowych sznurków itp. W projekt można wkomponować hasła (np. wypowiedzi mieszkańców i mieszanek miejscowości lub ważne daty z krótkim opisem).

Następnie poproście osobę odpowiedzialną za przygotowanie projektu graficznego o rozrysowanie obrazu wspólnie z Wami. Wizualizację uwzględniającą otoczenie malowidła przygotujcie na papierze lub w komputerowym programie graficznym.

Krok 5: Sztuka wyboru formy

Istnieje kilka możliwości zrealizowania projektu w zależności od wieku uczestników i uczestniczek, liczebności grupy, zasobów materiałowych, finansowych i innych czynników.

Jednym z możliwych działań może być zaprojektowanie i wykonanie malowidła, które na trwałe zagości w przestrzeni publicznej. Do jego wykonania potrzebny będzie opracowany projekt, a następnie jego odwzorowanie na ścianie.

Forma Materiały	farby akrylowe	farby w sprayu	wałki i pędzle	szablony	ściana	plyty OSB	folia typu stretch
mural wykonany odręcznie	+	+	+	-	+	-	-
mural wykonany za pomocą szablonów	+	+	+	+	+	-	-
rysunek na ławce, koszu na śmieci itp. wykonany za pomocą szablonów	+	+	+	+	-	-	-
malowidło wykonane na ścianie z płyt OSB	+	+	+	-	-	+	-
obraz wykonany na podłożu z folii	-	+	-	-	-	-	+
mural z użyciem mchu	-	-	-	-	+	-	-



mural wykonany za pomocą szablonów

mural z użyciem mchu



Jeśli nie dysponujecie materiałami i środkami finansowymi na zakup farb, bądź zależy Wam na działaniach proekologicznych, zastanówcie się nad tzw. *moss graffiti*, czyli graffiti wykonanym na murze za pomocą mchu. Co prawda efekty nie będą natychmiastowe, ale za to na pewno interesujące i samą formą promujące działania na rzecz ekologii.

PRZEPIS NA MOSS GRAFFITI

Składniki mikstury do „malowania mchem”:

- pudełko kefiru,
- pół łyżeczki cukru,
- kilka kępek mchu,
- plastikowy pojemnik o pojemności przynajmniej 500 ml,
- blender,
- pędzel (grubość należy dostosować do formy, jaką chcemy wykonać).

Wszystkie składniki miksujcie razem do momentu uzyskania kremowej konsystencji. Przelejcie zawartość z blendera do plastikowego pojemnika i... gotowe! Możecie już malować na ścianach. Pamiętajcie jednak, że mech lubi stanowiska zacienione i wilgotne, dlatego też nie będzie się rozwijać w każdym miejscu. Najlepszym rozwiązaniem jest wybranie ściany lub muru skierowanego na północ.

Z kolei jeśli nie chcecie czekać na pierwsze efekty *moss graffiti*, a zakup farb przekracza Wasze możliwości finansowe, pamiętajcie, że do stworzenia malowideł na ścianie (ale także, na chodniku, ławkach, schodach, folii czy ściankach wybudowanych z płyt OSB) możecie użyć w zasadzie wszystkiego, co macie pod ręką: kredy, gazet, kolorowych sznurków, skrawków materiału, tworząc rodzaj kolażu.

Ciekawą i łatwą do zastosowania techniką jest również *reverse graffiti*, polegające na „czyszczeniu” fragmentów ścian za pomocą kawałka materiału zamoczonego w wodzie z dodatkiem detergentu - w ten sposób można stworzyć bardzo interesujące obrazy.

Innym przykładem wartościowych działań z zakresu szeroko rozumianej kultury miejskiej, jest tzw. *guerilla gardening*, czyli partyzantka ogrodnicza. Mogą to być działania proekologiczne, polegające na wzbogacaniu przestrzeni publicznej o nowe rośliny, kwiaty itp., a także uzupełnianie jej m.in. meblami miejskimi (np. z palet, płyt OSB), w miejscach, gdzie ich brakuje, a mogłyby ożywić więzi sąsiedzkie.

WSKAZÓWKA:

Do działania warto zaprosić osobę posiadającą praktyczną wiedzę o malarstwie ściennym i graffiti. Szczególnie, jeśli uczniowie i uczennice nie mają doświadczenia w malowaniu na budynkach, ani nie umieją używać farb w sprayu. Obecność osoby doświadczonej pomoże pokonać początkowe trudności stosowania nowych narzędzi i pozytywnie wpłynie na estetykę malowidła.

To tylko niektóre przykłady działań, które można organizować w przestrzeni publicznej – tak naprawdę to, jaką gałąź sztuki ulicznej wybieriecie, zależy od Was i celu jaki obrałście, Waszych zasobów finansowych, czasowych, a także specyfiki społeczności, z jaką współpracujecie.

Po wyborze miejsca na mural musicie uzyskać zgodę właściciela na jego wykorzystanie. Do osiągnięcia tego celu pomocne może być pokazanie wizualizacji muralu, jaki zamierzacie namalować. Oczywiście nie jest to konieczne, ale może rozwiązać wątpliwości osoby, którą poprosicie o udostępnienie miejsca. W razie niepowodzenia – nie zrażajcie się! Poszukajcie innego miejsca i dostosujcie do niego Wasz projekt.

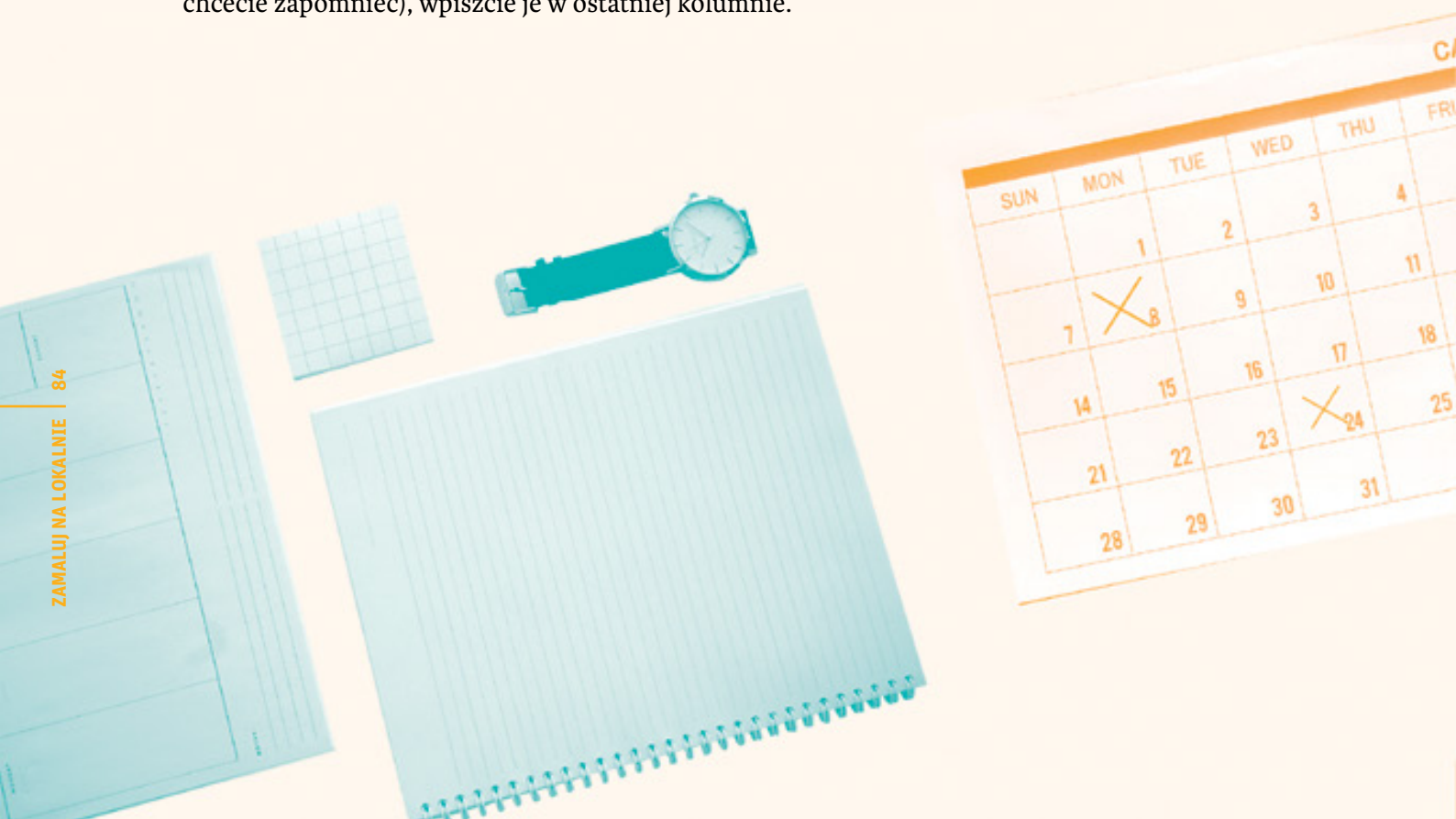
Krok 6: Praca w grupie to podstawa

Pamiętajcie, że wspólne tworzenie malowidła wymaga doskonałej organizacji pracy. Zwłaszcza gdy w działaniu występują dodatkowe elementy, np. przeprowadzenie wywiadów i ankiet, spotkania z potencjalnymi sojusznikami i sojuszniczkami, organizacja spaceru po okolicy, przygotowanie uroczystego odsłonięcia dzieła, wykonanie dokumentacji fotograficznej i inne. Zwróćcie uwagę na swoje indywidualne predyspozycje i preferencje, a następnie rozdzielcie między siebie zadania, za które będziecie odpowiadać.

ĆWICZENIE: *Harmonogram*

Podzielcie dużą kartkę papieru na sześć kolumn. Na górze każdej z nich wpiszcie kolejno: ETAP, ZADANIE, OSOBA, KONTAKT, TERMINY, UWAGI, a następnie zawieście kartkę w widocznym miejscu.

Zastanówcie się, jakie zadania przewidujecie podczas tworzenia malowidła, wypiszcie je, spróbujcie uporządkować, dzieląc na ETAPY PROJEKTU i ułóżcie według kolejności wykonywania. Następnie wpiszcie odpowiednio w pierwszą i drugą kolumnę tabeli. W kolumnie OSOBA wpiszcie osoby, które podejmą się danego zadania (pamiętajcie przy tym, że chętni mogą realizować po kilka zadań i że jedno zadanie może mieć kilku wykonawców, tylko w przypadku funkcji koordynatora, lepiej przekazać ją jednej osobie). Komunikację ułatwi wam kolumna KONTAKT (gdzie możecie zebrać telefony lub adresy e-mail). W kolumnie TERMINY wpiszcie czas, w jakim należy wykonać dane zadanie (szczególnie ważny jest termin zakończenia; ustalenie go ułatwi Wam pracę oraz egzekwowanie od poszczególnych osób ich zobowiązań). Jeśli macie jakieś dodatkowe UWAGI (np. rzeczy, o których nie chcecie zapomnieć), wpiszcie je w ostatniej kolumnie.





PRZYKŁADOWA TABELA:

ETAP	ZADANIE	OSOBA	KONTAKT	TERMINY	UWAGI
Sprawy organizacyjne	Nadzorowanie projektu				
	Prowadzenie spotkań				
	Obsługa techniczna spotkań: zapewnienie flipchartu, rzutnika, komputera itp.				
Spacer	Przewodnik				
	Wypełnienie kart spaceru				
	Wykonanie dokumentacji zdjęciowej odwiedzonych lokalizacji				
Pozwolenia, wsparcie i PR	Sporządzenie oferty/wniosku o wsparcie				
	Sporządzenie wniosku o udostępnienie ściany				
	Przygotowanie plakatu informacyjnego				
	Dystrybucja plakatów				
	Organizacja spotkania informacyjnego				
	Przygotowanie informacji prasowych i promocja projektu				
Realizacja muralu	Zamówienie materiałów malarskich, farb, materiałów ochronnych				
	Zagruntowanie ściany				
	Położenie podkładu farbą akrylową				
	Wykonanie szkicu na ścianie				
	Naniesienie kolorów na ścianę, odbicie szablonów itp.				
	Wykonanie konturów, wykończenie malowidła				
	Czyszczenie narzędzi				
	Dokumentacja fotograficzna pracy nad muralem				
Promocja rezultatów	Przygotowanie zaproszeń na otwarcie muralu				
	Przygotowanie informacji oraz dystrybucja zaproszeń				
	Prowadzenie uroczystości otwarcia				
	Wykonanie dokumentacji zdjęciowej podczas uroczystości otwarcia				
Zamknięcie projektu	Sporządzenie raportu i podziękowań dla sponsorów i sojuszników				
	Przygotowanie spotkania ewaluacyjnego				



Krok 7: Realizujemy plan!

Znacie już ideę i cele Waszego projektu, wybraliście lokalizację i tematykę malowidła, przygotowaliście projekt graficzny Waszego działu oraz podzieliliście się zadaniami – pora na wprowadzenie pomysłów w życie! Na początek sporządźcie listę potrzebnych materiałów i narzędzi. Jeśli realizujecie projekt na starej zniszczonej ścianie, należy wcześniej odpowiednio ją przygotować – zdrapać starą farbę i uzupełnić ubytki.

Przykładowy zestaw materiałów potrzebnych do wykonania muralu:

- akrylowe farby zewnętrzne (różne kolory; łącznie ok. 10 l),
- farby do graffiti w sprayu z zestawem zaworów (ok 10 sztuk),
- nożyki do cięcia papieru,
- brystol A1 do wycięcia szablonów (10 sztuk),
- pędzle (różna grubość, po sztuce do każdego planowego koloru),
- wałki (różna szerokość, po sztuce do każdego planowego koloru),
- folia i taśma malarska do zabezpieczenia terenu pracy,
- gumowe rękawiczki,
- kuwety do farby,
- wiadra na wodę,
- drabina.

Przed wykonaniem obrazu na ścianie należy zabezpieczyć teren: rozłożyć folię na ziemi i osłonić elementy, które nie mogą zostać pobrudzone farbą. Następnie warto zagruntować ścianę na jednolity kolor stanowiący tło malowidła. W kolejnym kroku powinniście wykonać szkic, czyli możliwie dokładnie przenieść na ścianę wszystkie elementy projektu.

WSKAZÓWKA:

W celu sprawnego przeniesienia projektu na ścianę polecamy wykorzystanie rzutnika. W takim przypadku projekt powinien być przygotowany w formie pliku graficznego i wyświetlony na ścianie przeznaczonej do pomalowania. Twórcy malowidła odrysowują kolejne elementy używając wąskich pędzli. Aby projekt był dobrze widoczny, należy go wyświetlić po zmroku. Wykorzystanie rzutnika może być nieco skomplikowane logistycznie, jednak oszczędność czasu oraz wierność w odwzorowaniu projektu na ścianie warta jest rozważenia tej opcji.

Pamiętajcie, aby kolor, którym szkicujecie na ścianie, był zbliżony do koloru tła, łatwiej wówczas zlikwidować zbędne linie. Po naszkicowaniu zaczynacie wypełniać odpowiednimi kolorami elementy malowidła oraz odbijać szablony. Do przygotowania szablonów potrzebny Wam będzie duży sztywny brystol lub karton. Narysujcie na nim wzór, a następnie nożykiem do cięcia papieru wytnijcie kontury, tak aby w papierze pozostał otwór w kształcie pożądanego wzoru. Na samym końcu wykonajcie kontury. Po zakończeniu malowania należy posprzątać teren i sfotografować efekt końcowy.

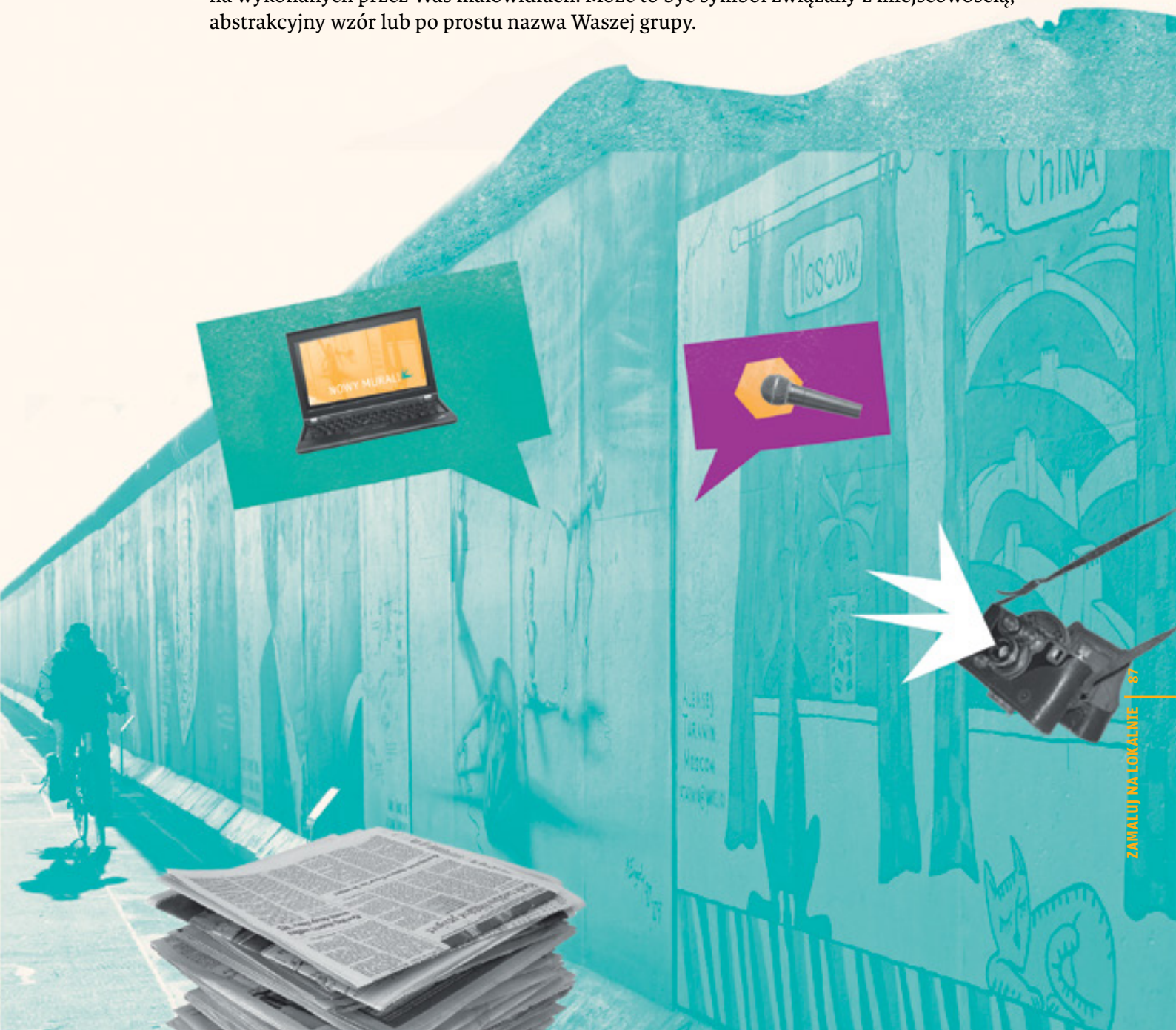
Po zakończeniu projektu nie zapomnijcie zaprosić mieszkańców i mieszkanki oraz sojuszników i sojuszniczki na jego oficjalne odsłonięcie i podsumowanie. Podziękujcie za okazaną pomoc, np. poprzez wspólne zdjęcie na tle projektu.

Krok 8: Promocja – ważna rzecz

Malowanie w przestrzeni publicznej cieszy się dużym zainteresowaniem mediów. Warto więc przygotować krótką informację prasową na temat projektu i rozesłać ją do lokalnych mediów, a także umieścić w internecie np. na portalach społecznościowych. Ciekawym pomysłem jest również przesłanie do mediów zdjęcia ze stanem przestrzeni publicznej „przed” i „po” Waszym działaniem. Przykładową informację prasową znajdziecie w niniejszej publikacji na stronie 66.

Inną możliwością na rozpromowanie Waszego projektu jest zorganizowanie oficjalnego odsłonięcia muralu, na które warto zaprosić społeczność szkolną, mieszkańców i mieszkańców miejscowości oraz przedstawicieli i przedstawicielki lokalnych mediów. Pamiętajcie przy tym, że ktoś powinien powitać przybyłych gości oraz opowiedzieć dlaczego zdecydowaliście się na taką formę działania i dlaczego uważacie, że dbanie o wspólną przestrzeń jest ważne.

Jeśli spodobała Wam się praca nad murem i planujecie jeszcze kilka podobnych realizacji, pomyślcie nad stworzeniem własnego podpisu lub znaku, który będziecie umieszczać na wykonanych przez Was malowidłach. Może to być symbol związany z miejscowością, abstrakcyjny wzór lub po prostu nazwa Waszej grupy.



Krok 9: Dobre słowo na zakończenie

Po zakończeniu działań warto spotkać się w gronie organizatorów i organizatorek, aby podsumować przebieg projektu. Porozmawiajcie zarówno o tym, co się Wam udało, jak i o tym, nad czym trzeba jeszcze popracować podczas organizowania podobnych inicjatyw w przyszłości. Pamiętajcie, aby spisać najważniejsze wnioski. Następnie pogratulujcie sobie nawzajem sukcesu oraz podziękujcie za współpracę – możecie to zrobić za pomocą poniższego ćwiczenia:

ĆWICZENIE:

Dobrze, że jesteś

Usiądźcie osobno. Każdy niech ma do dyspozycji plik samoprzylepnych kartek i coś do pisania.

Następnie, myśląc o konkretnych osobach z grupy, dokończcie zdania:

- Dziękuję ci za...
- Dobrze, że jesteś, bo...
- Bez ciebie nie udałoby się...
- Jesteś mistrzem w...

Pamiętajcie: Na jednej kartce umieśćcie jedno zdanie. Każda osoba przygotowuje po jednym egzemplarzu dla wszystkich pozostałych. Nie odczytujcie tych zdań na głos – niech pozostaną do wyłącznej wiadomości adresatów i adresatek. Po wypełnieniu kartek wstańcie i zacznijcie przyklejać je sobie na plecach. Na koniec każda osoba powinna mieć taką samą liczbę egzemplarzy. Może być przy tym nieco zamieszania, ale najważniejsze, aby było wesoło!

WSKAZÓWKA:

Pamiętajcie, że warto jest wystosować podziękowania do wszystkich osób i instytucji, które udzieliły Wam wsparcia podczas przygotowania i realizacji muralu. Dobrym podziękowaniem może być dyplom lub wspólne zdjęcie z finału akcji.

Sztuka ulicy – inspiracje, zdjęcia, informacje:

www.polskistreetart.blogspot.com

www.3fala.art.pl

www.allmycity.org

www.gdanskaskolamuralu.blogspot.com





Młodzi w Akcji to ogólnopolski program edukacyjny, którego celem jest inspirowanie opiekunów i opiekunek młodzieży oraz ich podopiecznych do podejmowania nieszablonowych działań na rzecz swojej okolicy oraz jej mieszkańców i mieszanek za pomocą metody projektu. W edycji pod hasłem „Kreatywne wyzwania” przypominamy cieszącą się wielką popularnością ścieżki tematyczne z zasłużonego, choć nieistniejącego już programu Młody Obywatel, zachęcając młodych ludzi do wcielenia się w role etnologów, reporterów i artystów. Zapraszamy do skorzystania z szeregu wskazówek i ćwiczeń, które z pewnością spowodują, że praca z dziećmi i młodzieżą będzie ciekawsza i bardziej efektywna.

Anna Mitura

*Koordynatorka programu Młodzi w Akcji
Centrum Edukacji Obywatelskiej*



CEO

Centrum Edukacji Obywatelskiej jest największą polską organizacją pozarządową działającą w sektorze edukacji. Od blisko 25 lat zmieniamy polską szkołę i konsekwentnie pracujemy na rzecz tego, by młodzi ludzie uczyli się mądrzej i ciekawiej, a praca nauczycieli i nauczycielek oraz dyrektorów i dyrektorek była bardziej efektywna i satysfakcjonująca. Wprowadzamy do szkół nowoczesne metody nauczania oraz ocenianie kształtujące. Prowadzimy programy, które pomagają młodym ludziom zrozumieć świat, rozwijają krytyczne myślenie, wiarę we własne możliwości, uczą przedsiębiorczości i odpowiedzialności, zachęcają do angażowania się w życie publiczne i działania na rzecz innych.

Zależy nam, aby w szkołach panowały relacje oparte na wzajemnym szacunku i partnerstwie, a dorośli dostrzegali oraz doceniali naturalną chęć i zdolność uczenia się młodych ludzi. Dzięki naszym programom szkoła staje się miejscem wspólnej nauki, pokazuje moc obywatelskiego działania i solidarności. Pomaga młodym ludziom w szukaniu własnej drogi życiowej, rozwijaniu pasji, otwartości i odpowiedzialności za świat, w którym żyjemy.

W naszej pracy stosujemy metodę projektu edukacyjnego, w ramach którego młodzi ludzie pod opieką nauczycieli i nauczycielek podejmują zespołowe działanie, sami określając jego cel i biorąc odpowiedzialność za wynik. Zbierają i analizują informacje na dany temat, planują konkretne działania, określają zasoby i czas potrzebne na ich realizację, dzielą się zadaniami. Pracują w zespole i wprowadzają zmiany w swoim najbliższym otoczeniu. Jednym z naszych programów jest program Młodzi w Akcji, w ramach którego powstała niniejsza publikacja.

ISBN 978-83-66150-23-2

