



Co-funded by  
the European Union

# „The Elephant Man”

## Narzędziownik procesu edukacyjnego wzmacniającego poczucie przynależności i obywatelstwa wśród młodzieży za pomocą materiałów wideo

Projekt “THE ELEPHANT MAN: Młodzież promująca wartość różnorodności  
poprzez kino” 2022-2-ES02-KA220-YOU-000095842



Co-funded by  
the European Union

Program współfinansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej. Ani Unia Europejska, ani organ przyznający finansowanie nie mogą ponosić za nie odpowiedzialności.

### [CC BY-NC-SA](#)

Licencja ta pozwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz tak długo jak utwory zależne będą również obejmowane tą samą licencją. Przetwarzając utwór lub tworząc na jego podstawie, należy swoje dzieło rozpowszechniać na tej samej licencji, co oryginał. Warunki licencji CC BY-NC-SA:



BY: Uznanie autorstwa. Utwór należy odpowiednio oznaczyć.



NC: Użycie niekomercyjne. Nie należy wykorzystywać utworu do celów komercyjnych.



SA: Na tych samych warunkach. Przetwarzając utwór lub tworząc na jego podstawie, należy swoje dzieło rozpowszechniać na tej samej licencji, co oryginał.



**jovesólides**  
JÓVENES HACIA  
LA SOLIDARIDAD  
Y EL DESARROLLO



Lebanese  
Development  
Network

**amaka**  
non  
profit  
organization



|                                             |           |
|---------------------------------------------|-----------|
| <b>O projekcie</b>                          | <b>2</b>  |
| <b>O niniejszym narzędziowniku</b>          | <b>3</b>  |
| <b>Koncept metodologiczny</b>               | <b>4</b>  |
| Metodyka edukacyjna <i>The Elephant Man</i> | 4         |
| Kwestie organizacyjne                       | 7         |
| Oczekiwane kompetencje                      | 8         |
| Metodologiczne zasady nauczania             | 10        |
| Przegląd procesu                            | 13        |
| Sugerowane plany nauczania                  | 17        |
| <b>Aktywności edukacyjne</b>                | <b>19</b> |
| Aktywności według obszaru kompetencji       | 19        |
| Aktywności według punktów kontrolnych       | 20        |
| Drzewo Oczekiwań                            | 21        |
| Projekcyjne Pocztówki                       | 23        |
| Filmowa Integracja                          | 25        |
| Kopertowi Kumple                            | 27        |
| Spacer Zaufania                             | 29        |
| Pieniążkowe Wyzwanie                        | 31        |
| To Samo Inaczej                             | 34        |
| Historie Ciąta                              | 36        |
| Kolacja ze Sztuką                           | 37        |
| Karta Tożsamości                            | 39        |
| Wetniana Nić                                | 42        |
| Autoportret                                 | 44        |
| Dlaczego Moja Babcia Jest Najlepsza         | 46        |
| Spotkania z Dixitem                         | 49        |
| Wędrówka Bohatera                           | 51        |
| Pisanie scenariusza                         | 56        |
| Storyboarding                               | 58        |
| Wybór Lokacji                               | 60        |
| Partycypacyjne tworzenie filmów             | 62        |
| Filmowe Przeboje                            | 66        |
| Kwestionariusz ewaluacyjny                  | 69        |
| Krąg Wzajemnego Uznania                     | 73        |
| <b>Organizacje partnerskie</b>              | <b>75</b> |

## O projekcie

*The Elephant Man* jest 24-miesięczną inicjatywą odbywającą się w 5 państwach, która ma na celu wykorzystanie mocy produktów audiowizualnych do zwiększenia włączenia społecznego i promocji aktywnego obywatelstwa wśród młodzieży i innych grup wiekowych. Projekt jest implementowany przez współpracujące ze sobą organizacje non-profit z Hiszpanii, Włoch, Polski, Grecji oraz Libanu i współfinansowany poprzez program Unii Europejskiej Erasmus+.

Naszym głównym celem jest wspólne tworzenie efektywnych filmów z różnorodnymi grupami młodych ludzi z wyżej wymienionych pięciu państw, tak, by umożliwić im opowiedzenie własnych historii na temat włączenia społecznego.

Podczas pierwszego etapu projektu organizacje partnerskie, z których każda ma własne unikalne doświadczenia, zasoby edukacyjne i różnorodne grupy docelowe, biorą udział w procesie uczenia się i wymiany wiedzy. Dzięki temu opracowują metodykę nauczania, która powinna zapewnić młodzieży biorącej udział w projekcie kompetencje potrzebne do wykorzystania produktów audiowizualnych do opowiadania własnych historii, a jednocześnie promocji włączenia społecznego, różnorodności i aktywnego obywatelstwa. Przedstawiona tu metodyka ta jest efektem końcowym tego procesu. Dodatkowo, została rozwinięta o zestaw konkretnych narzędzi edukacyjnych oraz dostępną online broszurę edukacyjną, wizualnie przedstawiającą nasze podejście metodologiczne.

Podczas etapu drugiego, każda z organizacji angażuje grupę 20 młodych osób (łącznie 100), wśród których obecne są osoby z grup mniejszościowych, i prowadzi je przez proces odkrywania siebie, umacniania swojej tożsamości, współpracy, opowiadania historii i tworzenia filmów w cyklu warsztatów edukacyjnych. Osoby uczestniczące będą pracować z lokalnym twórcą filmowym oraz z włoskim reżyserem Renato Gugliano nad produkcją krótkiego filmu o tematyce oporu, włączenia społecznego i różnorodności.

W ostatnim etapie projektu stworzone filmy zostaną wyświetlone podczas szeregu wydarzeń lokalnych oraz na międzynarodowym festiwalu filmów krótkometrażowych w Walencji, obecnie planowanym na początek roku 2025. Będzie to połączone z działaniami promocyjnymi wymierzonymi na dotarcie do szerokiej publiczności i wzbudzenie zainteresowania produktami inicjatywy.

## O niniejszym narzędziowniku

Przedstawione narzędzia mogą być użyteczne dla:

- Grup i organizacji pracujących z młodzieżą, w tym młodzieżą z grup mniejszościowych, zainteresowanych procesami nauczania, których efektem końcowym są produkty audiowizualne;
- Instruktorów, animatorów i osób pracujących z młodzieżą, organizujących nieformalne procesy edukacyjne dla młodych osób (w tym tych pochodzących z grup mniejszościowych), szczególnie dotyczące tożsamości i różnorodności;
- Zawodowych i amatorskich twórców i twórczyń filmowych pracujących z młodzieżą i pragnących poszerzyć edukacyjne i partycypacyjne aspekty swojej pracy;
- Wszystkich powyższych, nawet jeśli nie pracują z młodzieżą. Mimo, że metodyka projektu *The Elephant Man* i jej aktywności stworzone zostały z myślą o młodych osobach, można je wykorzystać także do pracy z innymi grupami wiekowymi, choć pewne elementy mogą wymagać dostosowania.

Narzędziownik podzielony jest na dwie główne części. Część metodologiczna skupia się na teorii. Wyjaśnia pojęcia, wartości, ramy opisu kompetencji oraz proponuje szereg rozwiązań organizacyjnych pozwalających ustrukturyzować proces nauczania zmierzający do produkcji materiałów audiowizualnych; stanowi podstawę dla bardziej praktycznej części drugiej. Ta natomiast proponuje 22 aktywności, które można wykorzystać w różnych kombinacjach i konstelacjach, aby usprawnić proces nauczania i rozwoju oczekiwanych kompetencji u osób uczestniczących oraz planowania i produkcji filmu (lub wielu filmów). Część ta zaczyna się od wyjaśnienia, w jaki sposób przedstawione aktywności rozwijają oczekiwane kompetencje i jak odnoszą się do bloków edukacyjnych (punktów kontrolnych) opisanych w części metodologicznej. Powinno to ułatwić wybór aktywności odpowiednich dla osiągnięcia konkretnych rezultatów.

Co ważne, zawarte tu narzędzia nie zapewniają praktycznych kompetencji do pracy z kamerą filmową, oświetleniem czy dźwiękiem. Jak zaznaczamy w sekcji metodologicznej, *The Elephant Man* zdaje się w tego typu aspektach technicznych na pomoc reżysera i profesjonalnych twórców i twórczyń filmowych. Niniejszy narzędziownik ma za zadanie wspierać młode osoby w nabieraniu pewności siebie, opowiadaniu historii i wyrażaniu siebie poprzez tworzenie filmów, a także planowaniu różnych aspektów procesu twórczego

# Koncept metodologiczny

## Metodyka edukacyjna *The Elephant Man*

**Celem głównym** metodyki edukacyjnej *The Elephant Man* jest zapewnienie młodym osobom, w tym osobom wywodzącym się z grup mniejszościowych, struktury w nauczaniu, która umożliwi im przedstawianie historii o różnorodności i włączeniu społecznym za pomocą materiałów audiowizualnych.

Proces tworzenia metodyki składał się z następujących kroków:

- *Przegląd dobrych praktyk* – przeanalizowane zostało 15 projektów i inicjatyw o tematyce podobnej do projektu *The Elephant Man*. Stały się one inspiracją dla projektu i dostarczyły wiedzę oraz pomysły. Lista 15 dobrych praktyk (po 3 z Hiszpanii, Włoch, Grecji, Polski i Libanu) jest dostępna w Przewodniku po Dobrych Praktykach [tutaj](#) (jęz. angielski).
- *Międzynarodowe warsztaty* – partnerzy projektu zebrali się w Atenach (Grecja) w lutym 2024 celem zaprojektowania przedstawionej metodyki. Pod uwagę wzięto przeanalizowane dobre praktyki, doświadczenie praktyczne, oraz dostępne narzędzia i zasoby. Spotkanie to zaowocowało podwalinami niniejszego dokumentu.
- *Międzynarodowe szkolenie trenerskie* – odbyło się w Walencji (Hiszpania) w czerwcu 2024. W jego trakcie metodyka, wraz z konkretnymi narzędziami edukacyjnymi, została zaprezentowana trenerom, pedagogom i wychowawcom pracującym z młodzieżą oraz twórcom filmowym z państw partnerskich. Dzięki wspólnym dyskusjom na szkoleniu uzyskała ostateczny kształt.

Piszemy o tym, by pokazać, że nasza metodyka nie jest owocem oderwanej od rzeczywistości, czysto analitycznej pracy, ale że bazuje na dobrych praktykach, doświadczeniu oraz rozwiązaniach powstałych w wyniku intensywnej międzynarodowej współpracy. Biorąc to pod uwagę, wierzymy, że jest stosowna do różnych kontekstów kulturowych i społecznych. Niezależnie od tego, każdy program edukacyjny planowany i realizowany na jej podstawie powinien być w jakimś stopniu dostosowany do lokalnych realiów oraz konkretnych potrzeb wynikających ze środowiska w którym żyją młode osoby do których program będzie skierowany.

Pierwsza część dotyczy **kwestii organizacyjnych**. Omawia wyzwania logistyczne oraz różne formy prowadzenia działań edukacyjnych dla młodzieży, których efektem jest produkcja



Co-funded by  
the European Union

materiałów audiowizualnych, ukazując w ten sposób możliwości zastosowania proponowanych metod w różnych sytuacjach i kontekstach.

Następnie omówione są **kompetencje**, które młode osoby będą rozwijać poprzez udział w procesie edukacyjnym. Kompetencje te zostały wyselekcjonowane przez organizacje partnerskie, bazujące na swoich doświadczeniach w pracy bezpośredniej z młodzieżą (w tym młodzieżą z grup mniejszościowych) na poziomie lokalnym oraz na analizie potrzeb i wyzwań związanych z procesem wzmacnianiem głosu młodych osób.

W części drugiej opisane są sugerowane **wartości metodologiczne**, których przestrzeganie jest istotne w planowaniu i realizowaniu programu edukacyjnego dla młodzieży. Wartości te w dużym stopniu bazują na wartościach edukacji pozaformalnej, skonkretyzowanych i wzmocnionych doświadczeniami organizacji partnerskich w organizowaniu działań twórczych na poziomie lokalnym.

W dalszej kolejności zaproponowane zostają **“punkty kontrolne” (przegląd procesu)**, z których składają się bloki tematyczne procesu edukacyjnego, wybrane tak, by jak najlepiej służyły nabywaniu oczekiwanych kompetencji przez młode osoby.

Na koniec przedstawione są **sugestie planu nauczania**, które pomogą przekształcić wstępne pomysły w konkretny harmonogram działań.



jovesólides  
JÓVENES HACIA  
LA SOLIDARIDAD  
Y EL DESARROLLO



Lebanese  
Development  
Network



## Kwestie organizacyjne

Proces edukacyjny dla młodzieży, w tym młodzieży z grup mniejszościowych, który umożliwi im opowiadanie historii na temat różnorodności i włączenia społecznego metodami audiowizualnymi może być zorganizowany na wiele sposobów.

*The Elephant Man* zakłada podejście, uwzględniające:

- Lokalne procesy edukacyjne, zwykle w formie serii kilkugodzinnych warsztatów. Procesy te odbywają się równolegle w pięciu państwach.
- Udział miejscowych twórców i twórczyń filmowych (jeden w każdym z tych pięciu państw), którzy zapewnią sprzęt i wiedzę niezbędne do tworzenia filmów.
- Udział reżysera, który uda się do każdego z państw partnerskich celem przeszkolenia młodych uczestników w finalnych stadiach ich pracy (pisania scenariusza), a następnie wyreżyseruje i zmontuje nagrane materiały audiowizualne. Wartością dodaną tego aspektu jest wprowadzenie wspólnego wątku do filmów wyprodukowanych w pięciu różnych państwach.

Niniejsza metodyka, stworzona przede wszystkim na potrzeby projektu *The Elephant Man*, bazuje na powyższej strukturze i dotyczy przede wszystkim części edukacyjnej (punktu pierwszego). Nie odnosi się więc do etapu współpracy z zawodowymi filmowcami i nagrywania, a jedynie do etapów wcześniejszych oraz części etapów końcowych (już po zakończeniu prac nad filmami).

Zaznaczamy, że proces opisany wyżej to nie jedyny sposób, by zorganizować projekt tego typu. Może on zaistnieć również jako działanie całkowicie lokalne (bez udziału grup w wielu państwach) lub jako projekt w pełni międzynarodowy (np. w formie wymiany międzynarodowej, w trakcie której młodzież odbywa cały proces w krótszym przedziale czasowym). Może też odbyć się lokalnie w formie obozu, na którym młode osoby spędzają razem czas bardziej intensywnie, przechodząc cały proces na przestrzeni kilku dni.

Można również włączyć profesjonalnych filmowców w całość projektu (tak, by byli obecni na wszystkich etapach i w części edukacyjnej służyli wiedzą na temat tworzenia filmów), zaangażować ich częściowo (jedynie w końcowym etapie produkcji) lub nawet całkiem zrezygnować z ich udziału. Zaangażowanie profesjonalistów uzależnione jest od dostępnych zasobów oraz od docelowej jakości ostatecznych produktów audiowizualnych. Jasnym jest, że udział profesjonalistów gwarantuje wyższą jakość produktów finalnych i wzbogaca proces nauczania młodzieży, a zatem jest przez nas zalecany. Chcemy jednak pokazać, że metodyka projektu może zostać wykorzystana także dla inicjatyw o mniejszej skali i o zasobach niewystarczających do zatrudnienia profesjonalnego personelu bądź

zapewnienia wysokiej jakości sprzętu. Produkt końcowy w formie filmu nagranych telefonem może w zupełności wystarczyć dla celów edukacyjnych projektu.

Niemniej, jeśli obrać podejście przypominające w kwestii organizacji pracy projekt *The Elephant Man*, tj. podejście angażujące edukatorów oraz twórców filmowych, należy mieć na uwadze potrzebę szczegółowego podziału zadań między zaangażowane osoby.

Przykładowo:

**Role i zadania organizacji wiodącej lub koordynatorek\_ów programu:**

- Rekrutacja uczestników i uczestniczek, opracowanie harmonogramu, zapewnienie przestrzeni do pracy i materiałów warsztatowych
- Zatrudnienie oraz przygotowanie osób prowadzących (w oparciu o niniejszą metodykę lub jej zmodyfikowaną wersję)
- Zapewnienie udziału twórcy filmowego oraz sprzętu
- Koordynacja i komunikacja pomiędzy osobami uczestniczącymi, organizatorami oraz twórczyniami i twórcami filmowymi
- Promocja produktu końcowego (produktów końcowych) – online, pokazy lokalne lub na festiwalach filmowych

**Role i zadania osób prowadzących:**

- Zaplanowanie i wdrożenie procesu edukacyjnego dla młodych osób zgodnie z wytycznymi metodologicznymi
- Nadzór nad dynamiką grupy i procesem nauczania, dostosowanie go do potrzeb osób uczestniczących
- Ewaluacja efektów nauczania
- Skoordynowanie udziału zawodowych filmowców, w sposób który zapewni spójność całego programu

**Role i zadania twórczyni i twórców filmowych:**

- Zapewnienie sprzętu do nagrań
- Przekazanie młodym osobom wiedzy niezbędnej do wspólnej pracy nad filmem
- Zatwierdzenie pomysłów na scenariusz i wsparcie w trakcie planowania (role, miejsce nagrywania, rekwizyty)
- Nagranie materiału wideo (z ewentualnym udziałem młodych osób uczestniczących)
- Montaż wersji końcowej (z ewentualnym udziałem młodych osób uczestniczących)

## Oczekiwane kompetencje

Jeszcze raz podkreślamy: choć zwieńczeniem procesu będzie powstanie imponujących produktów audiowizualnych (filmów), nie one są głównym celem. Cel ten stanowi wzmocnienie młodych osób poprzez pracę twórczą. Proponowana metodyka edukacyjna skupia się więc przede wszystkim na tym, jakie zmiany zachodzą w młodych osobach biorących udział w projekcie i jakiego doświadczą rozwoju. Punkt wyjścia stanowi zatem mapa rozwijanych kompetencji. Pokazuje nam ona dokąd chcemy doprowadzić młode osoby po zakończeniu procesu, co będą wiedzieć, co potrafić oraz jakie postawy i wartości rozwinęły lub umocniły dzięki swojemu udziałowi. Przedstawiana lista docelowych kompetencji może zostać dostosowana lub zmieniona w zależności od potrzeb i kontekstu planowanego procesu edukacyjnego, ale tak czy owak stanowi dobry punkt wyjścia:

### **Samoświadomość i tożsamość**

Ten obszar kompetencji wychodzi naprzeciw zidentyfikowanym przez nas potrzebom młodych osób i trudnościom z jakimi mogą się mierzyć, takim jak brak pewności siebie, brak świadomości lub dumy z własnej tożsamości (w niektórych przypadkach wręcz wstyd nią spowodowany), zaniżanie wartości własnej lub swojego wkładu we wspólną pracę, nieśmiałość, brak wiary w siebie.

Uwzględniamy ten obszar, ponieważ młode osoby nie mogą tworzyć historii o różnorodności i włączeniu społecznym, jeśli nie mają samoświadomości lub ich własne tożsamości są dla nich źródłem kompleksów. Ponadto, udział w procesie twórczym wymaga odstawiania siebie i swojej wrażliwości oraz odwagi do dzielenia się własnymi pomysłami, doświadczeniami i historią. Samoświadomość jest konieczna by budować więzi i porozumienie z innymi, co z kolei jest podstawą pracy w grupie.

W procesie uwzględnione są następujące kompetencje:

- Wzrost pewności siebie
- Wzmocnienie poczucia samodzielności
- Lepsze zrozumienie własnej tożsamości
- Większa świadomość znaczenia własnej kultury, wzmocniona tożsamość kulturowa
- Duma z wkładu własnego w pracę grupy
- Lepsze zrozumienie własnych zdolności i potencjału

### **Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy**

Ten obszar kompetencji wychodzi naprzeciw potrzebom i trudnościom wielu młodych ludzi w związku z doświadczaniem wrogości otoczenia (zwłaszcza w przypadku osób z grup mniejszościowych), nawiązywaniem autentycznych relacji z innymi, słabo rozwiniętymi

zdolnościami komunikacji międzyludzkiej i międzykulturowej, a także brakiem umiejętności pracy w zespole.

Ma on kluczowe znaczenie dla pracy zespołowej takiej jak produkcja materiałów audiowizualnych, która wymaga poczucia odpowiedzialności połączonego z atmosferą bezpieczeństwa i zaufania. Co więcej, kluczowym elementem działań wzmacniających interakcje, wymianę zdań, wzajemne inspirowanie się i uczenie się od siebie osób z grupy.

Uwzględnione w procesie kompetencje:

- Poczucie przynależności do nowej społeczności
- Wzmocnione poczucie bycia zrozumianym/ą
- Poczucie bycia akceptowanym/ą i akceptowanie innych
- Konsolidacja zespołów i ułatwienie wymiany kulturowej w przypadku grup mieszanych
- Poprawa umiejętności budowania i podtrzymywania relacji
- Zdolność do doceniania i utrzymywania bezpiecznych przestrzeni
- Poprawa umiejętności pracy w zespole, planowania i realizowania projektów zespołowych
- Poprawa kompetencji komunikacyjnych

### **Kreatywność i metody wyrażania jej**

Ten obszar kompetencji zawiera w sobie nie tylko praktyczne umiejętności niezbędne do pracy twórczej, lecz także umacnianie wiary młodych osób w to, że naprawdę mogą być twórcze, co ma też związek z samoświadomością. Proces edukacyjny powinien pozwolić osobom uczestniczącym na wyjście ze strefy komfortu i przekonać je, że mają zdolność do twórczej pracy, wyposażając je w umiejętności do wyrażania swoich kreatywnych instynktów zarówno słowami, jak i na inne sposoby.

Uwzględnione w procesie kompetencje:

- Kreatywność
- Umiejętność konstruowania opowieści, scenariuszy i fabuł wyrażających zamierzone przesłanie
- Zdolności praktyczne do opowiadania własnej historii
- Umiejętność przekazywania fabuły niewerbalnie
- Wiedza i zdolności techniczne pozwalające korzystać z mocy produktów audiowizualnych
- Poprawa kompetencji cyfrowych pozwalających na wyrażanie siebie

### **Działanie i follow-up**

Większość kompetencji przedstawionych w tym dokumencie może być przydatna młodym osobom nie tylko w obrębie tego konkretnego procesu edukacyjnego, ale w całym życiu.

Ostatni z omawianych przez nas obszarów skupia się właśnie na tym. Chcemy pokazać osobom uczestniczącym, jak mogą wykorzystać zdobytą wiedzę, umiejętności i postawy w przyszłości. Dzięki temu, osoby które uczestnicząc w projekcie znalazły motywację do dalszego działania, nabędą kompetencje, które im je umożliwią.

Uwzględnienie tego obszaru kompetencji ma na celu nie tylko maksymalizację efektów konkretnego procesu nauczania i jego produktów, lecz także zmierzenie się z barierami, jakie napotykają młode osoby na drodze do trwałego zaangażowania, zwłaszcza w przypadku projektów ograniczonych czasowo.

Uwzględnione w procesie kompetencje:

- Zrozumienie znaczenia osobistych historii w budowaniu lepszego środowiska społecznego
- Świadomość mocy produktów audiowizualnych (filmów) jako środka przekazu wychodzącego poza język
- Świadomość potencjału edukacji pozaformalnej w szerzeniu świadomości wśród młodzieży i promowaniu inkluzywności, różnorodności i czynnego obywatelstwa
- Motywacja do włączenia się w przyszłe działania
- Inspiracja do włączenia się w przyszłe działania

## Metodologiczne zasady nauczania

Niniejsza metodyka została opracowana w duchu tradycji nauczania pozaformalnego młodzieży i w zgodzie z jej głównymi cechami oraz wartościami. W tej perspektywie jest to ustrukturyzowany, w pełni zaplanowany proces edukacyjny, z odpowiednimi celami i określonymi kompetencjami; udział jest dobrowolny, partycypacyjny, skupiony na osobie uczestniczącej, oparty na potrzebach, inkluzywny itp. Nie ma potrzeby powtarzać wszystkich jego cech, jako że niejednokrotnie były już szeroko omawiane. Chcemy jednak podkreślić część z nich oraz podzielić się przemyśleniami na temat paru mniej znanych, ze względu na ich szczególną relację do procesu nauczania skutkującego produkcją materiałów audiowizualnych.

- *Praca nakierowana na proces*

Ponieważ proces prowadzi ostatecznie do stworzenia produktów audiowizualnych, istnieje zrozumiałe ryzyko, że osoby prowadzące i uczestniczące nadmiernie skupią się na tym efekcie końcowym ze szkodą dla samego nauczania. Za wszelką cenę należy tego uniknąć. Choć produkt końcowy jest ważny, zdecydowanie ważniejsze są elementy kreatywne i edukacyjne projektu. Innymi słowy, jeśli wysokiej jakości produkty audiowizualne powstaną, ale kosztem ograniczonej partycypacji młodych osób uczestniczących, luk w ich nauczaniu, czy też minimalnego wzmocnienia ich kompetencji, nie można uznać projektu za sukces.

- *Zjednoczenie wokół wspólnego celu*

Jak napisano wyżej, nie należy przesadnie skupiać się na produkcie końcowym. Niemniej, można i należy wykorzystać go jako cel podtrzymujący motywację i aktywny udział młodych osób w procesie. Może on służyć za czynnik jednoczący grupę i usprawniający współpracę.

- *Nastawienie na nauczanie przez doświadczenie*

Nauczanie przez doświadczenie jest powszechnym i wysoce efektywnym elementem edukacji pozaformalnej. Jego aspekt teoretyczny bazuje na cyklu Kolba. Chcemy tu zaznaczyć, że w przypadku tworzenia produktów audiowizualnych, ten element powinien być szczególnie brany pod uwagę. Osoby uczestniczące powinny brać udział w procesie przez doświadczanie go, tzn. powinny doświadczyć mocy tworzenia produktów audiowizualnych, a nie jedynie o niej słuchać.

- *Podejście holistyczne*

W ramach tej metodyki, podejście holistyczne rozumiane jest jako angażowanie w możliwie najwyższym stopniu umysłów, emocji i ciał osób uczestniczących. Natura projektu wychodzi poza samo nabywanie wiedzy – jak już wspomnieliśmy, proces twórczy zazwyczaj dotyka wrażliwości, zaś obecność w filmie wymaga od osób uczestniczących wystawienia się na uwagę innych. By je na to przygotować, proces edukacyjny powinien (w bezpiecznej atmosferze) włączać aspekty takie jak ciało, obraz siebie, czy głos.

- *Umożliwianie wymiany zdań i nabywania wiedzy, zamiast uczenia z góry*

Ogólnie rzecz biorąc, proces edukacji pozaformalnej zakłada korzystanie z zasobów grupy i zachęca osoby uczestniczące do budowania wiedzy nie tylko na podstawie tego, co słyszą od instruktorów, lecz przede wszystkim na podstawie doświadczeń dzielonych z grupą. Dla naszej metodyki jest to nawet ważniejsze; osoby uczestniczące powinny mieć możliwość do przejścia inicjatywy i nabrania odwagi do kierowania procesem twórczym. Jeśli przyzwyczają się do bycia “prowadzonymi” zamiast “zachęcanymi do prowadzenia”, trudno im będzie zająć główną rolę w opowiadaniu własnych historii i tworzeniu produktów audiowizualnych na ich podstawie.

- *Dzielenie się odpowiedzialnością za proces*

W nawiązaniu do poprzedniego punktu, i w myśl ogólnego celu umacniania pozycji młodych osób uczestniczących, ta zasada służy włączaniu ich we wszystkie etapy podejmowania decyzji, dawaniu im narzędzi do wyrażania własnych potrzeb i sugestii oraz do przejmowania odpowiedzialności za popychanie procesu naprzód. Innymi słowy, młode osoby nie mają biernie korzystać z dostarczanej przez nas “usługi”, ale aktywnie

uczestniczyć w całym procesie. Zasada ta powinna także zagwarantować, że proces stworzony jest i przebiega służąc młodym osobom, nie twórcom/twórczyniom filmowym, a zwłaszcza nie osobom prowadzącym.

## Przegląd procesu

Metodyka projektu *The Elephant Man* wyróżnia 10 **“punktów kontrolnych”**, służących jako bloki tematyczne procesu edukacyjnego, wybrane by jak najlepiej służyć nabywaniu zamierzonych kompetencji przez młode osoby. Unikamy używania określenia “etapy”, ponieważ wspomniane bloki nie zawsze następują po sobie chronologicznie, a czasem pozwalają na równoległą pracę. Uznajemy je za opis wysiłku skierowanego w konkretnym, tematycznie spójnym kierunku, który na przestrzeni procesu należy wykonać. Zaplanowane są równolegle z oczekiwanymi kompetencjami, a rozwinięte poprzez narzędzia i aktywności edukacyjne które można zastosować w każdym bloku, z których część opisana jest dokładniej jako narzędzia projektu.

### Punkt kontrolny 1: Ocena potrzeb i identyfikacja talentów

Musimy dowiedzieć się, jakie konkretnie potrzeby ma dana grupa, zarówno w zakresie efektów nauczania (tzn. jakie kompetencje już posiadają, a jakich im brakuje), jak i w zakresie partycypacji (tzn. jakie bariery mogą utrudnić im aktywny udział). Jako że proces zależeć będzie od elementu twórczego, warto na tym etapie również rozpoznać talenty, do których wykorzystania będziemy zachęcać osoby uczestniczące. Choć zwyczajowo rozpoznanie potrzeb przeprowadzamy na początku projektu, warto do niego wracać także później i na bieżąco dostosowywać formę pracy do potrzeb osób uczestniczących.

Możliwe aktywności:

- Kwestionariusz
- Aktywności grupowe identyfikujące talenty
- Indywidualne rozmowy (wywiady) z osobami uczestniczącymi
- Planowanie indywidualnych zajęć edukacyjnych

### Punkt kontrolny 2: Formowanie grupy

Aktywności wspierające formowanie się grupy powinny ukształtować bezpieczną przestrzeń, w której budowane i podtrzymywane są relacje oparte na wzajemnym szacunku. Powinny także dać przykład, w jaki sposób osoby uczestniczące stawiane są w roli przewodników i biorą współodpowiedzialność za przebieg procesu twórczego.

Możliwe aktywności:

- Ustalanie wspólnych zasad / spisywanie kontraktu
- Aktywności integracyjne
- Aktywności wzmacniające poczucie współodpowiedzialności

### Punkt kontrolny 3: Integracja grupy

Aktywności te powinny budować wzajemne zaufanie oraz poczucie wspólnego celu.

Rozwiązywanie problemów i konfliktów oraz budowanie zaufania, burze mózgów i praca nad dzielonymi zadaniami są szczególnie wartościowe w różnorodnych grupach, w których zrozumienie odmiennych perspektyw i ustalenie wspólnych celów prowadzić mogą do innowacyjnych rozwiązań i mocniejszych, bardziej odpornych zespołów.

Możliwe aktywności:

- Aktywności budujące zaufanie
- Aktywności uczące rozwiązywania konfliktów

### Punkt kontrolny 4: Wyrażanie siebie

Choć projekt skupia się na tworzeniu filmów, każdy rodzaj ekspresji twórczej powinien być wspierany, tak, by można było zidentyfikować różne talenty i potrzeby. Kiedy osoby uczestniczące znajdą już odwagę by wyrażać się w jednej formie twórczości, łatwiej będzie im odważyć się na eksplorowanie innych form.

Możliwe aktywności:

- Zbiorowe tworzenie sztuki
- Ekspresja niewerbalna (rysunek, malowanie, muzyka, teatr)
- Improwizacje (ruchowe, słowne, muzyczne)

### Punkt kontrolny 5: Eksploracja tożsamości

Eksplorowanie i dzielenie się tożsamością ma kluczowe znaczenie w projekcie *The Elephant Man*, jako że jest on poświęcony eksplorowaniu różnorodności i dawaniu głosu młodym osobom z grup mniejszościowych. Utrzymujemy jednak, że kwestie te są istotne w każdym procesie nauczania, jeśli zawiera on elementy opowiadania historii lub ekspresji artystycznej (jak tworzenie materiałów audiowizualnych), jako że autentyczne opowieści najczęściej są osobiste i wypływają z doświadczenia i samoświadomości.

Możliwe aktywności:

- Dzielenie się kulturą poprzez zdjęcia, filmy, muzykę
- Prowadzenie dziennika, medytacja
- Introspekcja dotycząca dotychczasowej ścieżki przez życie i tożsamości
- Autoportret
- Listy do obecnego/przyszłego siebie

### Punkt kontrolny 6: Opowiadanie historii

Ten punkt kontrolny zawiera aktywności w ramach których osoby uczestniczące poznają zasady dotyczące opowiadania historii, konstruowania fabuły i rozwijania postaci, jednocześnie oferując przestrzeń i zachętę do nabierania wprawy w opowiadaniu własnych historii. Ponadto, niektóre z zebranych opowieści mogą później posłużyć jako część finalnych produktów audiowizualnych.

Możliwe aktywności:

- Zasady i wskazówki dotyczące opowiadania historii
- Opowiadanie historii rodzinnych i osobistych
- Ćwiczenia z wystąpień publicznych

### Punkt kontrolny 7: Narzędzia cyfrowe

Choć projekt *The Elephant Man* nie ma na celu przekazywać zdolności technicznych w zakresie nagrywania i montażu produktów audiowizualnych (zwracamy uwagę, że zdolności te nie są centralne w strukturze listy kompetencji), osoby uczestniczące najprawdopodobniej nabędą wiedzę w tym zakresie. Co więcej, we współczesnych warunkach, w środowisku zdominowanym przez media społecznościowe, nabycie umiejętności cyfrowych ma pozytywny wpływ na możliwości młodych osób w zakresie wyrażania siebie w najróżniejszych kontekstach.

Możliwe aktywności:

- Tworzenie rolek
- Nauka technik tworzenia wideo
- Partycypacyjne tworzenie filmów i/lub fotografii

### Punkt kontrolny 8: Tworzenie filmów

Jak już omówiono, projekt *The Elephant Man* zakłada udział zawodowych twórców i twórczyń filmowych, przez co zdejmuje z barków młodych osób uczestniczących ciężar obchodzenia się ze sprzętem i programami koniecznymi do nagrywania i montażu produktów audiowizualnych. Niemniej, by stać się współtwórcami tych produktów, muszą one na przestrzeni projektu angażować się w aktywności prowadzące lub wspierające prace nad tworzonymi filmami.

Możliwe aktywności:

- Pisanie scenariusza
- Storyboarding
- Tworzenie/wybór ścieżki muzycznej
- Wybór lokacji do nagrań o określonym znaczeniu

### Punkt kontrolny 9: Plan działania



Co-funded by  
the European Union

Przy tym punkcie przypominamy po raz kolejny, że proces nauczania jest obszerniejszy i ważniejszy dla projektu niż samo tworzenie produktów audiowizualnych. Znaczy to, że samo zakończenie produkcji nie oznacza końca projektu. Musimy zapewnić osobom uczestniczącym przestrzeń do skorzystania z nowo nabytej motywacji i nowych umiejętności w dalszych działaniach – co najmniej podczas promocji filmów, które współtworzyły.

Możliwe aktywności:

- Planowanie projektu grupowego: rozprzestrzenianie naszych filmów
- Indywidualne zobowiązania

### **Punkt kontrolny 10: Refleksja, informacja zwrotna**

Proces edukacyjny zawsze powinien zawierać przestrzeń na refleksję i ewaluację odbytej nauki. Przestrzeń ta może też posłużyć wyrażaniu wdzięczności wobec różnych osób zaangażowanych w proces i afirmacji nabytych zdolności. Jest to także świetna okazja do świętowania wspólnych osiągnięć!

Możliwe aktywności:

- Ewaluacja kompetencji, nauki, całego procesu
- Pozytywne listy – wyrażanie wdzięczności
- Świątowanie



**jovesólides**  
JÓVENES HACIA  
LA SOLIDARIDAD  
Y EL DESARROLLO



## Sugerowane plany nauczania

### Wersja A: Warsztaty lokalne

| Warsztat / spotkanie    | Blok tematyczny/ Punkt kontrolny                                                                                       |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Warsztat 1<br>2 godziny | Punkt kontrolny 1: Ocena potrzeb i identyfikacja talentów<br>Punkt kontrolny 2: Formowanie grupy                       |
| Warsztat 2<br>2 godziny | Punkt kontrolny 3: Integracja grupowa<br>Punkt kontrolny 4: Wyrażanie siebie                                           |
| Warsztat 3<br>2 godziny | Punkt kontrolny 4: Wyrażanie siebie<br>Punkt kontrolny 5: Eksploracja tożsamości                                       |
| Warsztat 4<br>2 godziny | Punkt kontrolny 5: Eksploracja tożsamości<br>Punkt kontrolny 6: Opowiadanie historii                                   |
| Warsztat 5<br>2 godziny | Punkt kontrolny 4: Wyrażanie siebie<br>Punkt kontrolny 6: Opowiadanie historii<br>Punkt kontrolny 7: Narzędzia cyfrowe |
| Warsztat 6<br>3 godziny | Punkt kontrolny 8: Tworzenie filmów (finalizacja scenariusza, planowanie) – z twórcami/twórczyniami filmowymi          |
| Warsztat 7<br>7 godzin  | Punkt kontrolny 8: Tworzenie filmów (w tym nagrywanie) – z twórcami/twórczyniami filmowymi                             |
| Warsztat 8<br>2 godziny | Punkt kontrolny 9: Plan działania                                                                                      |
| Warsztat 9<br>2 godziny | Punkt kontrolny 10: Refleksja, informacja zwrotna                                                                      |

**Wersja B: Projekt międzynarodowy (5 dni roboczych)**

| Warsztat / spotkanie  | Blok tematyczny/ Punkt kontrolny                                                                                       |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dzień 1<br>Poranek    | Punkt kontrolny 1: Ocena potrzeb i identyfikacja talentów<br>Punkt kontrolny 2: Formowanie grupy                       |
| Dzień 1<br>Popołudnie | Punkt kontrolny 3: Integracja grupowa<br>Punkt kontrolny 4: Wyrażanie siebie                                           |
| Dzień 2<br>Poranek    | Punkt kontrolny 4: Wyrażanie siebie<br>Punkt kontrolny 5: Eksploracja tożsamości                                       |
| Dzień 2<br>Popołudnie | Punkt kontrolny 5: Eksploracja tożsamości<br>Punkt kontrolny 6: Opowiadanie historii                                   |
| Dzień 3<br>Poranek    | Punkt kontrolny 4: Wyrażanie siebie<br>Punkt kontrolny 6: Opowiadanie historii<br>Punkt kontrolny 7: Narzędzia cyfrowe |
| Dzień 3<br>Popołudnie | Punkt kontrolny 8: Tworzenie filmów (finalizacja scenariusza, planowanie)                                              |
| Dzień 4<br>Poranek    | Punkt kontrolny 8: Tworzenie filmów (w tym nagrywanie)                                                                 |
| Dzień 4<br>Popołudnie | Punkt kontrolny 8: Tworzenie filmów (w tym nagrywanie)                                                                 |
| Dzień 5<br>Poranek    | CZAS WOLNY                                                                                                             |
| Dzień 5<br>Popołudnie | Punkt kontrolny 9: Plan działania<br>Punkt kontrolny 10: Refleksja, informacja zwrotna                                 |

Sugerowane aktywności są opisane szczegółowo w dalszej części dokumentu.

# Aktywności edukacyjne

## Aktywności według obszaru kompetencji

|                                    | S<br>nie<br>wied<br>nie<br>wied<br>nie<br>wied | S<br>nie<br>wied<br>nie<br>wied<br>nie<br>wied | S<br>nie<br>wied<br>nie<br>wied<br>nie<br>wied | S<br>nie<br>wied<br>nie<br>wied<br>nie<br>wied |
|------------------------------------|------------------------------------------------|------------------------------------------------|------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| Drzewo oczekiwań                   | X                                              | X                                              | X                                              |                                                |
| Projekcyjne Pocztówki              | X                                              | X                                              | X                                              |                                                |
| Filmowa Integracja                 | X                                              | X                                              | X                                              |                                                |
| Kopertowi Kumple                   | X                                              | X                                              |                                                |                                                |
| Spacer Zaufania                    | X                                              | X                                              |                                                |                                                |
| Pieniążkowe Wyzwanie               |                                                | X                                              |                                                |                                                |
| To Samo Inaczej                    | X                                              | X                                              | X                                              |                                                |
| Historie Ciała                     |                                                | X                                              | X                                              |                                                |
| Kolacja ze Sztuką                  |                                                | X                                              | X                                              |                                                |
| Karta Tożsamości                   | X                                              |                                                |                                                |                                                |
| Wełniana Nić                       | X                                              |                                                | X                                              |                                                |
| Autoportret                        | X                                              |                                                | X                                              |                                                |
| Dlaczego Moja Babcia Jest Najlepsz | X                                              |                                                | X                                              |                                                |
| Spotkania z Dixitem                |                                                | X                                              | X                                              |                                                |
| Wędrówka Bohatera                  | X                                              |                                                | X                                              |                                                |
| Pisanie scenariusza                |                                                |                                                | X                                              |                                                |
| Storyboarding                      |                                                | X                                              | X                                              |                                                |
| Wybór lokacji                      | X                                              |                                                | X                                              |                                                |
| Partycypacyjne tworzenie filmów    | X                                              | X                                              | X                                              |                                                |
| Filmowe Przeboje                   |                                                |                                                | X                                              | X                                              |
| Kwestionariusz ewaluacyjny         |                                                |                                                |                                                | X                                              |
| Krąg Wzajemnego Uznania            |                                                |                                                |                                                | X                                              |

## Aktywności według punktów kontrolnych

|                                     | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Drzewo oczekiwań                    | X |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| Projekcyjne Pocztówki               |   | X |   |   | X |   |   |   |   |    |
| Filmowa Integracja                  |   | X | X | X |   |   |   |   |   |    |
| Kopertowi Kumple                    |   | X | X |   |   |   |   |   |   |    |
| Spacer Zaufania                     |   |   | X |   |   |   |   |   |   |    |
| Pieniążkowe Wyzwanie                |   |   | X |   |   |   |   |   |   |    |
| To Samo Inaczej                     |   |   |   | X | X |   |   |   |   |    |
| Historie Ciała                      |   |   |   | X | X | X |   |   |   |    |
| Kolacja ze Sztuką                   |   |   | X | X |   |   |   |   |   |    |
| Karta Tożsamości                    |   |   |   |   | X |   |   |   |   |    |
| Wełniana Nić                        |   |   |   |   | X | X |   |   |   |    |
| Autoportret                         |   |   |   |   | X | X |   |   |   |    |
| Dlaczego Moja Babcia Jest Najlepsza |   |   |   |   | X | X | X | X |   |    |
| Spotkania z Dixitem                 |   |   | X |   |   | X |   |   |   |    |
| Wędrówka Bohatera                   |   |   |   |   | X | X |   | X |   |    |
| Pisanie scenariusza                 |   |   |   |   |   |   |   | X |   |    |
| Storyboarding                       |   |   |   |   |   | X | X |   |   |    |
| Wybór lokacji                       |   |   |   |   | X | X |   | X |   |    |
| Partycypacyjne tworzenie filmów     |   |   |   |   |   | X | X | X |   |    |
| Filmowe Przeboje                    |   |   |   |   |   |   |   |   | X |    |
| Kwestionariusz ewaluacyjny          |   |   |   |   |   |   |   |   | X | X  |
| Krąg Wzajemnego Uznania             |   |   |   |   |   |   |   |   |   | X  |

## Drzewo OczeKiwań

### Opis:

Ta aktywność pomoże osobom uczestniczącym przemyśleć swoje oczekiwania i obawy wobec warsztatów oraz ich własnego wkładu w cały projekt.

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

- duży plakat z narysowanym drzewem;
- karteczki samoprzylepne w trzech kolorach;
- ściana, na której można umieścić plakat;
- ołówki lub długopisy.

### Instrukcja:

1. Przedstawcie pokrótce cel aktywności, a następnie poproście osoby uczestniczące, aby zebrały się wokół plakatu umieszczonego na ścianie.
2. Każda z osób uczestniczących dostaje po trzy karteczki samoprzylepne w trzech różnych kolorach i zostaje zaproszona do refleksji na temat:
  - a. ich oczekiwania: co mają nadzieję osiągnąć uczestnicząc w tych warsztatach?
  - b. ich lęków: jakie mają obawy i jakich wyzwań spodziewają się podczas pracy nad tematami poruszonymi w projekcie?
  - c. ich mocnych stron: jakie posiadają zdolności i talenty, oraz w jaki sposób mogą wykorzystać je w trakcie projektu?
3. Uczestnicy i uczestniczki są proszeni o umieszczenie karteczek na plakacie w następujący sposób:
  - a. Oczekiwania w koronie/na gałęziach drzewa
  - b. Obawy na ziemi i korzeniach drzewa
  - c. Mocne strony na pniu drzewa.
4. Kiedy każde z osób uczestniczących zakończy zapisywanie swoich refleksji na karteczkach, zostaną zachęcane do podzielenia się (dobrowolnie, nieobowiązkowo) swoimi oczekiwaniami i przemyśleniami. Pozwoli im to na rozpoznanie podobieństw i różnic w ich indywidualnym podejściu do projektu. Ćwiczenie ma też na celu pomóc



Co-funded by  
the European Union

instruktorom i animatorom w zidentyfikowaniu potrzeb i umiejętności jakie przejawia grupa.

**Pytania podsumowujące:**

1. Jak się czujecie?
2. Jakie emocje wzbudziło dzielenie się tymi częściami waszych osobowości?
3. Czy zwróciłyście szczególną uwagę na któreś podobieństwa lub różnice w waszych odpowiedziach? Jeśli tak, które? Powiedzcie coś więcej na ich temat.

**Załączniki:** N/A

**Inspiracja:** Dotychczasowe szkolenie



**jovesólides**  
JÓVENES HACIA  
LA SOLIDARIDAD  
Y EL DESARROLLO



Lebanese  
Development  
Network

**amaka**  
non  
profit  
organization



## Projekcyjne Pocztówki

### Opis:

Dzięki tej aktywności osoby uczestniczące przedstawiają się sobie nawzajem i dzielą czymś na swój temat za pomocą pocztówek lub fotografii.

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

- Fotografie lub pocztówki\*
- papier
- długopisy
- taśma papierowa

\* Tematyka fotografii może różnić się w zależności od tego, z jaką grupą pracujemy i zależnie od czasu trwania interwencji. Animatorzy powinni mieć jasny powód, dla którego używają fotografii o danej tematyce dla konkretnej grupy, mając na uwadze, że celem ćwiczenia ma być zachęcenie uczestników do projekcji w grupie z poczuciem bezpieczeństwa.

### Instrukcja:

- Zaproście grupę (5 do 20 osób) do zebrania się w taki sposób, by wszystkie osoby widziały się nawzajem. Umieście materiały pośrodku, na stole.
- Zaproście osoby uczestniczące do przejrzania obrazów, informując, że każda z nich ma wybrać jeden, z którym w jakiś sposób się utożsamia. Gdy już to zrobi, niech umieści go na kartce papieru i nada mu tytuł, zapisując go na kartce. Wyjaśnijcie ćwiczenie i powtórzcie polecenia tyle razy, ile to konieczne.
- Po ukończeniu poprzedniego kroku, poproście osoby uczestniczące o podzielenie się powodami, dla których wybrały dany obrazek. Ta aktywność może też służyć celom zapoznawczym. Możecie poprosić osoby, by przedstawiły się i opowiedziały parę słów o sobie przy pomocy obrazka, wyjaśniając czemu wybrały właśnie ten i nadały mu taki tytuł.

### Pytania podsumowujące:

- Jakie emocje wzbudziło w was przedstawienie się za pomocą obrazu?
- Co sprawiło, że czułyście, że możecie to zrobić bezpiecznie i/lub komfortowo?
- W jaki sposób wasze odczucia wobec wybranego obrazu zmieniały się w trakcie ćwiczenia?
- Czy coś w trakcie ćwiczenia sprawiło, że czułyście się niekomfortowo? Co?
- W jaki sposób zmieniły się więzi między członkami grupy?

Co powinna mieć na uwadze osoba prowadząca: rozmowę należy moderować w taki sposób, by każda osoba miała taką samą szansę się wypowiedzieć, osoba prowadząca powinna być uważna i dostępna. Warto by, w miarę możliwości, brała udział w aktywnościach grupy na tych samych zasadach, budując solidarność i poczucie równości między sobą a grupą.

Podczas pracy z osobami z grup narażonych na wykluczenie należy mieć na uwadze, że fotografie mogą wzbudzić skojarzenia, które wyzwolą trudne emocje. Możliwe, że grupa nie będzie mieć narzędzi, by skutecznie się nawzajem wspierać. By zapewnić grupie bezpieczeństwo warto przypomnieć osobom uczestniczącym o ramach i czasie trwania aktywności oraz zapewnić, że nie mają obowiązku dzielić się swoimi przeżyciami.

**Inspiracja:** W aktywności odzwierciedlone zostają procesy projekcyjne uczestników wynikające z ich wewnętrznej, podświadomej mapy rzeczywistości. To, jakie znaczenie nadadzą temu, co widzą w obrazkach, wynika z tej wewnętrznej mapy.

## Filmowa Integracja

### Opis:

Podzielone na małe grupy, osoby uczestniczące poznają się ze sobą i znajdują podobieństwa w swoich gustach i sposobach myślenia podczas dyskusji na temat filmów. Aktywność jest odpowiednia dla grup które jeszcze dobrze się nie znają.

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

- Wydruki listy zadań (załącznik); tyle, ile powstało małych grup

### Instrukcja:

1. Podzielcie uczestników i uczestniczki na grupy po 4–5 osób.
2. Rozdajcie każdej z grup listę zadań i poproście o wykonanie ich w określonym limicie czasowym – co najmniej 30 minut, potencjalnie więcej, zależnie od tego, ile macie czasu.
3. Po upływie określonego czasu poproście każdą z grup o podzielenie się myślami o jednym z punktów (lub o kilku, zależnie od dostępnego czasu). Poproście o odtworzenie scenki i pokazanie wykonanego plakatu.
4. Przejdźcie do podsumowania.

### Pytania podsumowujące:

1. Jak się czujecie?
2. Jakie znalazłyście podobieństwa z innymi? Jakie różnice?
3. Na ile komfortowo czułyście się w grupce, w której się znalazłyście na początku, a jak na końcu ćwiczenia? Jeśli coś się zmieniło, to dlaczego?
4. Co dało wam poczucie bezpieczeństwa w trakcie ćwiczenia? Co sprawiło, że czułyście się niekomfortowo?
5. Prawdopodobnie dowiedziałyście się czegoś na temat innych w trakcie ćwiczenia, ale czy odkryłyście coś na swój temat? Co?
6. Czy filmy były odpowiednim tematem, przy którym można dzielić się przeżyciami, obawami, gustami? Dlaczego?

7. Jakie inne przykłady sytuacji, w których filmy łączą ludzi możecie przywołać? Czy są takie, w których filmy dzielą?
8. Czy filmy mają moc? Jaką?

### Załącznik: lista zadań dla małych grup

Wykonajcie przynajmniej 7 z 8 zadań:

1. Upewnijcie się, że każdy w grupie zna imiona pozostałych członków. Sprawdzimy to!
2. Niech każde z was powie, jaki jest jego/jej ulubiony film i dlaczego właśnie ten. Spróbujcie znaleźć podobieństwa między waszymi ulubionymi filmami.
3. Gdyby wasza grupa była filmem, jaki byłby jego tytuł?
4. Zróbcie zdjęcie/selfie, które będzie wyglądać jak plakat filmu akcji. Wszyscy powinniście się w nim znaleźć. Nadajcie mu tytuł z punktu 3.
5. Znajdźcie jeden film lub serial, który każde z was obejrzało. Odtwórzcie jedną scenę z niego.
6. Niech każde z was zastanowi się, jaka piosenka mogłaby stanowić soundtrack do ostatniego tygodnia z jej życia. Podzielcie się swoim wyborem i opowiedzcie, czemu akurat ta piosenka.
7. Czy doświadczyliście kiedyś wycieczki, która sprawiła, że czuliście się jak główna postać filmu? Dokąd to była wycieczka i co się wydarzyło?
8. Podzielcie się z innymi, czego się boicie. Czy widzieliście to przekonująco pokazane w horrorze filmowym?

## Kopertowi Kumple

### Opis:

Ta aktywność pomoże osobom uczestniczącym przemyśleć swoją rolę w grupie i wzmocnić poczucie współdzielonej odpowiedzialności za projekt.

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

- koperty (po jednej na osobę uczestniczącą);
- pudełko;
- ściana na której można zawiesić lub przykleić koperty;
- lista z imionami wszystkich osób uczestniczących;
- ołówki/długopisy
- naklejki, taśma dekoracyjna itp.

### Instrukcja:

1. Aktywność ta powinna przebiegać na przestrzeni cyklu warsztatów lub wymiany międzynarodowej trwających w sumie ponad 3 dni. Pierwszego dnia każda osoba otrzyma kopertę, na której może zapisać swoje imię, a następnie ozdobić ją wedle uznania rysunkami, naklejkami itd.
2. Następnie, każde z uczestników umieszcza swoją kopertę na przeznaczoną do tego ścianie, gdzie pozostaną one, otwarte, przez resztę czasu trwania cyklu warsztatowego.
3. Umieśćcie w pudełku karteczki z imionami wszystkich osób uczestniczących (oraz osób prowadzących, jeśli te chcą wziąć udział). Pudełko przekażcie kolejno wszystkim osobom, z których każda losuje jedno imię.
4. Od tej chwili, każde z uczestników będzie sekretnym "kumplem" wylosowanej osoby; ma z nikim nie dzielić się tą informacją. "Kumpel" jest odpowiedzialny za wylosowaną osobę i ma za zadanie dbać o nią na przestrzeni kolejnych dni. Upewnia się, że powierzona mu osoba dostaje wsparcie, jeśli go potrzebuje, nie jest sama w czasie przerw i radzi sobie z trudnościami. Jak to zrobić? Można na przykład wkładać do koperty anonimowe liściki ze słowami zachęty lub komplementami, wierszyki, cytaty, a nawet drobne prezenty (jak cukierek czy rysunek).



Co-funded by  
the European Union

5. Na koniec całego procesu (cyklu warsztatowego, wymiany) odbywa się krąg, w czasie którego można dowiedzieć się, które z uczestników odgadło, kim byli ich sekretni kumple, i czy wszyscy pamiętali o wykonywaniu zadania.

**Pytania podsumowujące:**

1. Czy wiecie, kto był waszymi kumplami?
2. Jakie to uczucie, być czyimś sekretnym kuplem?
3. Jak czułyście się, otrzymując anonimowe wsparcie i uwagę?
4. W jaki sposób podobne zachowania i troska mogą zaistnieć w codziennym życiu?  
Czego może nas to nauczyć o potrzebach innych ludzi?

**Załączniki:** N/A

**Inspiracja:** Dotychczasowe szkolenia



**jovesólides**  
JÓVENES HACIA  
LA SOLIDARIDAD  
Y EL DESARROLLO



Lebanese  
Development  
Network

**amaka**  
non  
profit  
organization



## Spacer Zaufania

### Opis:

Aktywność odbywa się w parach, w których jedna z osób ma zawiązane oczy a druga pełni rolę przewodniczki/przewodnika. Ćwiczenie wzmacnia wzajemne zaufanie, rozwija kompetencje komunikacyjne i umiejętność polegania na innych. Jednocześnie, wymaga skupienia na doświadczeniach płynących z różnych zmysłów i empatii wobec osoby, z którą jest się w parze.

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

- Opaski na oczy
- Otwarta przestrzeń umożliwiającą swobodne poruszanie się (np. park, duża sala)

### Instrukcja:

- Podzielcie osoby uczestniczące na pary, wyznaczając jedną osobę na tę z przewiązanymi oczami, a drugą na przewodniczkę/przewodnika. Rozdajcie opaski na oczy każdej parze.
- Wybierzcie punkt startu i wyznaczcie trasę spaceru w taki sposób, by nie znalazły się na niej żadne przeszkody ani zagrożenia.
- Poinstruuje przewodniczki i przewodników, by przeprowadziły\_li osoby ze swoich par przez wyznaczoną trasę, używając wskazówek słownych i pomagając im delikatnym dotykiem. Podkreście znaczenie empatii, jasnej komunikacji i wspierania drugiej osoby w czasie aktywności.
- Pozwólcie, by wszystkie pary kolejno przeszły całą trasę. W razie potrzeby zapewnijcie im wskazówki lub słowa wsparcia.
- Kiedy wszystkie osoby zakończą już spacer, zbierzcie grupę na sesję podsumowującą.

Uwaga: zależnie od charakteru grupy, aktywność można poprowadzić w formie wyzwania, które wygrywa pierwsza para która dotrze do mety.

### Pytania podsumowujące:



Co-funded by  
the European Union

1. Jak czułyście się, mając przewiązane oczy? Jakich doświadczyłyście emocji?
2. W jaki sposób zbudowałyście zaufanie z drugą osobą podczas spaceru?
3. Jakich doświadczyłyście trudności i jak je pokonałyście?
4. Czego nauczyłyście się na temat komunikacji i polegania na innych?
5. W jaki sposób to, czego nauczyło was to ćwiczenie, możecie zastosować w innych aspektach życia lub pracy?

**Załączniki:** N/A

**Inspiracja:** Spacer zaufania to aktywność inspirowania nauczaniem poprzez doświadczenie i ćwiczeniami integracyjnymi wymierzonymi na budowanie zaufania, współpracy i komunikatywności w zespołach. Jest powszechnie używana w programach edukacji na świeżym powietrzu, warsztatach dla liderów i spotkaniach integracyjnych.



**jovesólides**  
JÓVENES HACIA  
LA SOLIDARIDAD  
Y EL DESARROLLO



Lebanese  
Development  
Network

**amaka**  
non  
profit  
organization



## Pieniążkowe Wyzwanie

### Opis:

Osoby uczestniczące otrzymują po komplecie monet i muszą negocjować i handlować między sobą aby osiągnąć rozmaite cele. Aktywność służy promowaniu zdolności negocjowania, szukania kompromisu i rozwiązywania konfliktów, wszystko w formie interaktywnej zabawy.

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

- Po 10 monet na osobę (można użyć prawdziwych pieniędzy lub kilku rodzajów żetonów)
- Karty lub karteczki z celami do osiągnięcia dla każdej z osób uczestniczących (np. "Zdobądź 3 jednogroszówki i 2 dziesięciogroszówki")
- Stoper lub minutnik

### Instrukcja:

- Przygotujcie karty z zadaniami dla wszystkich osób uczestniczących inspirowane lub zaczerpnięte bezpośrednio z załącznika.
- Dobierzcie możliwie różnorodne cele, by doprowadzić do interakcji między graczami.
- Rozdajcie każdej z osób po 10 monet, tak, by każda dostała mieszankę różnych nominałów (np.: jednogroszówek, jedno- i dwuzłotówek itd.).
- Wyjaśnijcie na czym polega aktywność: ma być ćwiczeniem w negocjowaniu i rozwiązywaniu konfliktów. Grające osoby mogą osiągać otrzymane cele tylko wymieniając się z innymi, a każda wymiana musi być dobrowolna – nie można nikogo do niej zmusić. Zachęćcie uczestniczki i uczestników do szukania rozwiązań, dzięki którym zyskują obie strony.
- Rozdajcie wszystkim karty z zadaniami.
- Ustawcie minutnik na 20 minut. Osoby uczestniczące mogą w tym czasie poruszać się i wymieniać monetami. Czuwajcie nad aktywnością i zapewniajcie wsparcie i porady w razie potrzeby.

7. Gdy skończy się czas, poproście osoby uczestniczące, by usiadły w kręgu, dalej trzymając swoje monety. Sprawdźcie, ilu udało się wykonać otrzymane zadania.

Uwaga: aktywność można urządzić na kilka sposobów. Może odbywać się indywidualnie (kiedy każda osoba handluje na własną rękę) lub w parach albo nawet małych zespołach, zależnie od wielkości grupy warsztatowej i ilości pożądanых interakcji. Jeśli wykonywana jest w parach lub grupach, każdy zespół otrzymuje wspólny zestaw monet i jedną kartę z zadaniami. Zespoły muszą negocjować i opracowywać strategię wspólnie, dzięki czemu ćwiczą umiejętności współpracy i wspólnego rozwiązywania problemów.

#### Pytania podsumowujące:

1. Jak czujecie się po zakończeniu aktywności? Dlaczego?
2. Jakie emocje wywoływały sytuacje, kiedy ktoś nie chciał dokonać z wami zamiany lub powstawał konflikt interesów?
3. Jakich użyłyście metod, by osiągać swoje cele w negocjacjach?
4. Jaką rolę w rozwiązywaniu konfliktów w czasie negocjacji odegrała komunikacja?
5. Do jakich kompromisów doszło? Jak czułyście się, godząc się na kompromisy?
6. Co odkryłyście na temat swoich stylów negocjacji?
7. W jaki sposób możecie zastosować to, czego nauczyłyście się w trakcie ćwiczenia, do sytuacji w życiu codziennym, wymagających rozwiązania konfliktu lub negocjowania z innymi?

**Załącznik:** Przykładowe karty zadań

|                                                                         |
|-------------------------------------------------------------------------|
| Zbierz 3 pięciogroszówki i 2 dziesięciogroszówki.                       |
| Zbierz 4 dwudziestogroszówki.                                           |
| Zbierz 5 jednogroszówek i 1 dziesięciogroszówkę.                        |
| Zbierz 2 dwudziestogroszówki, 1 pięciogroszówkę i 2 jednogroszówki.     |
| Zbierz 3 dziesięciogroszówki i 3 jednogroszówki.                        |
| Zbierz 1 dwudziestogroszówkę, 2 dziesięciogroszówki i 1 jednogroszówkę. |
| Zbierz 2 pięciogroszówki i 4 dwudziestogroszówki.                       |
| Zbierz 3 jednogroszówki, 2 pięciogroszówki i 1 dwudziestogroszówkę.     |
| Zbierz 5 dwudziestogroszówek.                                           |

**Inspiracja:** Wyzwanie inspirowane jest grami o zarządzaniu zasobami i ćwiczeniami negocjowania używanymi w szkoleniach biznesowych i środowiskach edukacyjnych. Znalezione tam wartości zostają przekształcone w formę prostej i wciągającej gry odpowiedniej dla różnych grup wiekowych.

## To Samo Inaczej

### Opis:

Jest to ćwiczenie ruchowe oparte na improwizacji, słuchaniu i rozumieniu różnorodności.

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

- Wolna przestrzeń

### Instrukcja:

1. Poinstruuje grupę, by zaczęła przemieszczać się po dostępnej przestrzeni w losowych kierunkach i z dowolną prędkością.
2. Po jakimś czasie powiedzcie "Zatrzymajcie się i zamknijcie oczy". Następnie powiedzcie "podnieście rękę do góry". Kiedy wszystkie osoby wykonają to polecenie, powiedzcie im aby otworzyły oczy i zobaczyły, jak zrozumiąły je inne osoby.
3. Powtórzcie ten schemat z różnymi instrukcjami, np. schylcie się, dotknijcie podłogi, zróbcie krok, połóżcie się na ziemi, stańcie na jednej nodze, obróćcie się o 90 stopni, wystawcie jeden palec, poruszcie biodrami itp. Postarajcie się, żeby polecenia zostawiały pewne pole do interpretacji, nie były zbyt szczegółowe (ale też nie nazbyt niejasne).
4. Możecie też zaprosić osoby spośród grupy do przejścia roli dającego instrukcje. Po jakimś czasie zaprosicie uczestników na podsumowanie.

### Pytania podsumowujące:

1. Jak się czujecie?
2. Co zwróciło w tej aktywności waszą szczególną uwagę?
3. Patrząc na pozostałych, czy w którymkolwiek momencie poczułyście, że nie zrozumiąłyście poleceń, czy przyjęłyście pewien stopień różnorodności za rzecz oczywistą? Powiedzcie więcej na ten temat.



Co-funded by  
the European Union

4. W jakim stopniu odtwarzałyście dobrze wam znane ruchy, a w jakim robiłyście coś nietypowego? Czy przyglądanie się innym pomogło wam być bardziej kreatywnymi? Jak?
5. W jak różny sposób możemy rozumieć te same polecenia? Co nam to mówi o otaczającym nas świecie?



**jovesólides**  
JÓVENES HACIA  
LA SOLIDARIDAD  
Y EL DESARROLLO



Lebanese  
Development  
Network

**amaka**  
non  
profit  
organization



## Historie Ciała

**Opis:** Aktywność fizyczna, w ramach której osoby uczestniczące proszone są o opowiedzenie historii przy użyciu własnego ciała i jego relacji z ciałami innych.. Pomaga budować więzi wewnątrz grupy i uczy niewerbalnych metod opowiadania historii.

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

- Wolna przestrzeń

### Instrukcje:

1. Zgromadźcie osoby uczestniczące w kole, na stojąco, i przeprowadźcie wspólną rozgrzewkę (np. rozciąganie), która pomoże im przygotować się do działań ruchowych.
2. Wyjaśnijcie zasady aktywności: jedna osoba myśli o jakiejś sytuacji ze swojego życia, a następnie, nie wyjaśniając jej, wychodzi na środek i ilustruje tę sytuację przez przyjęcie jakiejś pozy lub wykonanie prostego powtarzalnego ruchu.
3. Następna osoba myśli o sytuacji ze swojego życia i dołącza do pierwszej osoby, wykonując ruch lub pozując w relacji do pierwszej osoby.
4. Kiedy dołączy trzecia osoba, ta pierwsza może wrócić do kręgu. Kolejne osoby dołączają i wycofują się, dodając coś od siebie do wspólnego ruchu.
5. W tym ćwiczeniu, używając własnych ciał, tworzymy nową opowieść złożoną z indywidualnych historii.

### Pytania podsumowujące:

1. Jak się czujecie?
2. W jaki sposób wasze historie mogą wspomóc czyjąś opowieść?
3. Czy były opowieści, co do których macie pewność, że wiecie, co widziały\_liście?  
Które? Czy były takie, w których nie macie pojęcia, co się działo?
4. Czy możemy stworzyć coś wspólnego nie znając swoich indywidualnych doświadczeń?
5. W jaki sposób ta niewiedza może wspomóc pracę w społeczności?

## Kolacja ze Sztuką

### Opis:

W ramach tej aktywności osoby uczestniczące kolektywnie tworzą dzieła sztuki, dodając i uzupełniając wzajemnie swoje prace. Ćwiczą dzięki temu kreatywność w obliczu ograniczeń i uczą się poszanowania dla pracy innych. Aktywność może do tego być punktem wyjścia do refleksji na temat uprzedzeń i wykluczenia społecznego.

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

- Duży stół lub kilka przysuniętych do siebie stołów wokół których uczestnicy mogą wygodnie usiąść
- Duże arkusze papieru lub białego materiału, który posłużyć może za obrus i płótno jednocześnie
- Kwiaty, świece
- Farby, ołówki, flamastry i inne przybory artystyczne których można użyć na płótnie

### Instrukcja:

- Zadbajcie o atmosferę: stwórzcie inspirujące, tajemnicze miejsce zanim zaprosicie osoby uczestniczące. Przyciemnijcie światło, zapalcie świece, rozłóżcie kwiaty i przybory artystyczne na stole. Włączcie odpowiednią muzykę, a następnie zaprosicie osoby uczestniczące by się rozsiadły.
- Poproście osoby uczestniczące, by narysowały lub napisały na dostępnej z ich miejsca przy stole powierzchni, co uważają za rozwiązanie problemu nietolerancji i wykluczenia społecznego (zależnie od pożądanej tematyki warsztatu temat można zmienić). Dajcie im czas na namysł, rozmowy, rysowanie i pisanie.
- Po jakimś czasie (co najmniej 15–20 minut) poproście osoby uczestniczące o przesiadkę na inne, wybrane losowo miejsca. Niech zapoznają się z rysunkami i tekstami które zastaną na nowych miejscach, a następnie dodadzą coś na temat tego, jak ich własne doświadczenie odnosi się do tematu. To również może zostać wyrażone w dowolny sposób: dosłownie lub abstrakcyjnie, za pomocą symboli, w

formie komiksu, tekstu itd. Dajcie osobom uczestniczącym kolejne 15–20 minut na twórcze działanie.

4. Ponownie poproście osoby uczestniczące o opuszczenie swoich miejsc i wybranie nowych, losowych siedzeń. Niech zapoznają się z dziełem, które tam zastaną i dodadzą, jakie zobowiązania czują wobec przedstawionego problemu. Mogą przedstawić to w dowolnej formie.
5. Zależnie od dostępności czasu, można przedłużyć aktywność o dodatkowe rundy.
6. Na koniec pozwólcie osobom uczestniczącym bez pośpiechu przejść się wokół stołu i podziwiać sztukę, którą grupowo stworzyły. Poproście też, by zwróciły uwagę na swoje pierwsze dzieła i zobaczyły jak zmieniło się i rozrosło dzięki wkładom kolejnych osób.
7. Wykonajcie podsumowanie.

#### Pytania podsumowujące:

1. Jak się czujecie?
2. Opowiedzcie o procesie twórczym, przez który przeszłyście, od pustej przestrzeni do uzupełniania dzieł innych o nowe elementy.
3. Jakie słowa/obrazy/tematy poruszyły was najbardziej? Z czego wynika ich moc?
4. Czy macie poczucie, że musiałyście zmienić swoje podejście bądź formę wyrazu, dostosowując je do form wyrazu i punktów widzenia innych? W jaki sposób o tym myślałyście?
5. Czy czujecie, że te stworzone wspólnie dzieła sztuki w jakiś sposób odzwierciedlają was same\_ych? W jaki?
6. Co przedstawiają te stworzone wspólnie dzieła?
7. Czego to doświadczenie uczy nas o grupowych procesach twórczych?

**Inspiracja:** Aktywność zainspirowana jest praktykami ugandyjskiej organizacji tańca młodzieżowego Soul-Xpressions (<https://soul-xpressions.org/>), zazwyczaj odbywającymi się pod tytułem “Sztuka o Północy” (*Midnight art*).

## Karta Tożsamości

### Opis:

Osoby uczestniczące proszone są o zastanowienie się nad różnymi warstwami swojej tożsamości, a następnie o uszeregowanie ich, badając, które z nich mają największy wpływ na ich życie. Większą część zadania wykonują indywidualnie, a na koniec chętne osoby mają możliwość podzielenia się przemyśleniami z grupą.

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

- Wydrukowane karty tożsamości, po jednej dla każdej osoby uczestniczącej (załącznik)
- Długopisy lub ołówki

### Instrukcja:

- W ramach rozgrzewki, można odnieść się do filmu "Tożsamość" (2003). Film opowiada o grupie dziesięciu nieznanym osobom zamkniętych w odizolowanym hotelu, które z niewyjaśnionych przyczyn umierają jedna po drugiej. UWAGA, SPOILER: Na koniec filmu okazuje się, że wszystkie postaci są różnymi osobowościami jednej osoby, walczącymi o przejęcie kontroli. Spytajcie osoby uczestniczące, co taka opowieść mówi nam o różnych stronach naszego charakteru i tożsamości? Czy muszą one być ze sobą w konflikcie i dlaczego tak lub nie?
- Wyjaśnijcie, że każde z nas jest skomplikowanym zbiorem różnych tożsamości, wynikających z naszego miejsca w wielu grupach społecznych i ról, jakie w nich odgrywamy. Niekoniecznie muszą one być w konflikcie, natomiast mogą przejmować główną rolę zależnie od sytuacji. Poproście uczestników o własne przykłady.
- Rozdajcie wszystkim uczestniczącym karty tożsamości. Wyjaśnijcie, że po namyśle powinny uszeregować nazwane na nich warstwy tożsamości od 1 (najważniejsza) do 14 (najmniej ważna), w zależności od wpływu jaki dana warstwa ma na to, jakimi są osobami i na ich codzienne życie. Zwróćcie uwagę, że karta nazywa jedynie 12 warstw tożsamości. Pozostałe dwie pozycje są puste po to, by osoby uczestniczące

same wpisały tam ważne dla nich elementy (np.: fanka piłki nożnej, weganin, mieszkanka konkretnej okolicy itp.)

4. Dajcie odpowiednio dużo czasu na pracę indywidualną. Można umilić ten czas muzyką.
5. Po upływie wyznaczonego czasu lub gdy zobaczycie, że większość grupy ukończyła zadanie, zaproście wszystkich na podsumowanie.

#### Pytania podsumowujące:

1. Jak się czujecie?
2. Czy zadanie było dla was trudne? Dlaczego?
3. Jakimi kryteriami posłużyłyście się wykonując zadanie? Czy pomyślałyście o jakichś konkretnych sytuacjach? Jeśli tak, to jakich? (osoby uczestniczące mogą podzielić się przykładami, jeśli czują się komfortowo)
4. Kiedy pewne części tożsamości będą bardziej istotne – kiedy jesteśmy częścią większości czy mniejszości? Dlaczego tak jest? (możecie poprosić o przykłady)
5. Które części naszej tożsamości są wrodzone, a które są kwestią wyboru? Jakie jest znaczenie tej różnicy? (Prosimy o gotowość do argumentowania przeciwko zdaniom, że orientacja seksualna jest kwestią wyboru)
6. Jakiego rodzaju napięcia mogą być wywołane przez różne tożsamości? Czy możecie podać przykłady? Co możecie powiedzieć na temat wartości i korzyści z istnienia różnorodnych tożsamości?
7. Jakie sposoby na wyrażanie swoich tożsamości mogą sprawić, że ludzie wokół nas docenią różnorodność? Czy opowiadanie historii jest odpowiednim do tego narzędziem? Podajcie przykłady z życia.
8. Jakie mogą być pozytywne i negatywne efekty opowiadania świata o naszych tożsamościach? Co daje to innym, a co nam?

**Załącznik: Karta tożsamości**

Ponumeruj poniższe aspekty tożsamości od 1 do 14 według tego, jak mocno twoim zdaniem wpływają na to, kim jesteś i jak nawigujesz codzienne życie. 1 to najważniejszy aspekt a 14 – najmniej ważny.

Podano 12 sugerowanych elementów tożsamości, więc dwa możesz dopisać (opcjonalnie).

|  |                          |
|--|--------------------------|
|  | Narodowość               |
|  | Płeć                     |
|  | Wiek                     |
|  | Etniczność               |
|  | Religia                  |
|  | Kolor skóry              |
|  | Przynależność polityczna |
|  | Status pobytu            |
|  | Wykształcenie            |
|  | Zawód                    |
|  | Członkostwo w rodzinie   |
|  | Orientacja seksualna     |
|  |                          |
|  |                          |

## Wetniana Nić

### Opis:

Osoby uczestniczące proszone są o oznaczenie ważnych momentów swojego życia przy użyciu wetnianej nici. Jest to sposób na skonfrontowanie się ze sobą i omówienie, czym są gotowe się podzielić.

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

- Kłębki lub nici wetny, po jednej na osobę uczestniczącą (lub jeden kłębek którym będą się dzielić);
- Małe pinezki lub gwoździe (alternatywnie masa klejąca Patafix);
- Ściana, w którą można wbić pinezki lub rozległa przestrzeń na Patafix;
- Karteczki samoprzylepne
- Ołówki, długopisy.

### Instrukcja:

- Wyjaśnijcie cele i przebieg aktywności, w którą grupa zostanie zaangażowana. Następnie, poproście osoby uczestniczące o przemyślenie, jakie były najważniejsze punkty zwrotne w ich życiu, oraz kto miał na nie największy wpływ.
- Każda z osób otrzymuje kłębek lub nić oraz pinezki/gwoździe/masę klejącą. Poproście je o przymocowanie tych elementów na ścianie, tak, by każdy punkt reprezentował jedno ważne wydarzenie z ich życia. Następnie, mają te wydarzenia opisać bezpośrednio na ścianie lub na karteczkach samoprzylepnych. Poproście o owinięcie nici kolejno wokół każdego gwoździa i o przejście wzdłuż otrzymanej w ten sposób ścieżki.
- Kiedy wszystkie osoby dotrą do kresu swoich historii, zachęćcie je do opowiedzenia jej jeśli są na to gotowe. Mogą w ten sposób znaleźć wspólne elementy i rozbieżności w swoich przeżyciach.



Co-funded by  
the European Union

**Pytania podsumowujące:**

1. Jak się czujecie?
2. Czy zadanie było trudne? Dlaczego?
3. Jakie różnice zauważyłyście między własnymi historiami a cudzymi?
4. Jakie podobieństwa znalazłyście w swoich historiach?
5. Co było trudne w wyborze kilku chwil ze swojego życia? Co zostało utracone? Co uzyskane? Jakie są korzyści z uproszczenia historii czyjegoś życia w taki sposób?
6. Czy poruszyły was historie innych? Jeśli tak, to które? Co sprawia, że jakaś opowieść robi wrażenie na innych?

**Inspiracja:** Pomysł zaczerpnięty został z wystawy w ateńskim muzeum sztuki współczesnej.



**jovesólides**  
JÓVENES HACIA  
LA SOLIDARIDAD  
Y EL DESARROLLO



Lebanese  
Development  
Network

**amaka**  
non  
profit  
organization



## Autoportret

### Opis:

Osoby uczestniczące wykonują autoportret mając kompletną kontrolę nad jego zawartością. Służy to eksplorowaniu obrazu siebie i pokazaniu tego „obrazu” grupie.

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

- Aparat fotograficzny lub telefon komórkowy z aparatem
- Ołówki i długopisy
- Drukarka

### Instrukcja:

1. Poproście osoby uczestniczące o wykonanie fotograficznego autoportretu. Kluczowym jest, by prośba została zakomunikowana w delikatny sposób. Przypomnijcie osobom uczestniczącym, by były uważne na swoje osobiste granice i poinformujcie, że nie muszą fotografować swojej twarzy lub ciała jeśli jest to dla nich niekomfortowe.
2. Powiadomcie osoby uczestniczące, że zachowają pełną kontrolę nad tym, co znajdzie się w fotografii, jako że do nich należy wybór gdzie i jak pozować, co umieścić w kadrze i kiedy zrobić zdjęcie. Można użyć aparatu z tajmerem, dając im kontrolę nad tym, kiedy zdjęcie zostanie wykonane.
3. Wyjaśnijcie cały proces na samym początku, ale pozostawcie dostępne\_i dla osób potrzebujących wsparcia przez cały czas trwania aktywności. Kiedy wszystkie zdjęcia zostaną wykonane, zbierzcie i wydrukujcie je.
4. Rozdajcie każdej z osób uczestniczących ich wydrukowaną fotografię i zachęćcie do napisania czegoś w ramach drobnej refleksji na jej temat. Może to być zdanie, słowo, lub tytuł.
5. Kiedy wszyscy ukończą to zadanie, zaproście ich do zebrania się w grupie i podzielenia zdjęciami i zapisanymi słowami. Zachęcajcie, ale też upewnijcie ich, że dzielenie się jest nieobowiązkowe.



Co-funded by  
the European Union

Uwaga: Podczas pracy ze społecznościami marginalizowanymi i narażonymi na wykluczenie możliwe jest, że tworzenie autoportretu okaże się być naruszające i wywoła trudne emocje na temat obrazu siebie. Istotnym jest przypomnienie uczestnikom by wykonali takie zdjęcie, z jakim będą czuć się bezpiecznie i komfortowo.

#### Pytania podsumowujące:

1. Jak się czujecie?
2. Czy jesteście zadowolone\_ni z rezultatu waszej pracy?
3. Co w procesie wykonywania autoportretu sprawiło wam trudność?
4. Co pomogło wam czuć się komfortowo podczas wykonywania autoportretu?
5. Co sprawiło, że czujecie się bezpiecznie przynosząc swój autoportret do grupy?
6. W jaki sposób na przebieg aktywności wpłynęły słowa refleksji które napisały\_liście?
7. W jaki sposób podczas tej aktywności zmieniły się relacje w grupie?
8. Czy nabrały\_liście więcej odwagi do dzielenia się swoimi przeżyciami w różnych formach? Co może pomóc wam zdobyć tę pewność siebie?

**Inspiracja:** Jedna z technik Literacy through Photography, w ramach których osoby uczestniczące zachęcane są do poznawania świata poprzez fotografowanie scen z własnego życia. Jest to skuteczna praktyka, ponieważ pozwala pogłębić świadomość siebie i przemyśleć swoją tożsamość.



jovesólides  
JÓVENES HACIA  
LA SOLIDARIDAD  
Y EL DESARROLLO



Lebanese  
Development  
Network

amaka  
non  
profit  
organization



## Dlaczego Moja Babcia Jest Najlepsz

### Opis:

Osoby uczestniczące proszone są o stworzenie “rolki” (krótki materiał wideo do ok 90 sekund przeznaczony do publikacji w mediach społecznościowych). Jej tematem ma być pozytywna historyjka o ich babci, ew. innym członku rodziny. Do nich należy decyzja, czy chcą faktycznie opublikować rolkę w mediach społecznościowych. Zazwyczaj aktywność ta przebiega w dwóch etapach, z czego jeden ma formę “pracy domowej”.

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

- Dostęp do Internetu i smartfon lub podobne urządzenie dla każdej z osób uczestniczących
- Wydruk lub elektroniczna wersja wytycznych do tworzenia rolki

### Instrukcja:

1. Spytajcie grupy, jak często dzielą się historyjkami, rolkami lub krótkimi filmikami w mediach społecznościowych i jaka najczęściej jest ich treść. Jak bardzo osobiste są to treści? Na ile są uwikłane w ich życie rodzinne, tożsamość, lub miejsce pochodzenia?
2. Wyjaśnijcie osobom uczestniczącym, że dostają jako “zadanie domowe” polecenie stworzenia rolki lub krótkiego filmiku w duchu materiału na media społecznościowe, która ma zawierać historyjkę o członku ich rodziny (np. o babci). Materiał powinien być zgodny z ich autentycznymi doświadczeniami. Rozdajcie instrukcje tworzenia rolki w formie papierowej lub elektronicznej tak, by każde z uczestników miało do niej łatwy dostęp. Odpowiedzcie na wszelkie dodatkowe pytania.
3. Zdecydujcie wspólnie z osobami uczestniczącymi, jakiego oprogramowania użyjecie wykonując to ćwiczenie. Zazwyczaj będzie to narzędzie do tworzenia rolek na Instagramie lub TikTok. Są to popularne serwisy i większość osób może być już doświadczona w ich używaniu. Przejdźcie razem przez główne funkcjonalności i opcje wybranego programu. Jeżeli zaistnieje wyraźny podział na mniej i bardziej doświadczone osoby, możecie zaprojektować i wprowadzić system “mentoringu”.

Ustalcie jasny deadline na skończenie projektu rolki, zazwyczaj będzie to kolejny warsztat.

4. Na następnym spotkaniu, podzielcie osoby uczestniczące na małe grupki 3–4 osób, wewnątrz których podzielą się stworzonymi przez siebie rolkami. Jeśli czas pozwoli, można przeprowadzić kilka rundek w grupkach o różnym składzie, by więcej osób zapoznało się z każdym materiałem.
5. Powiedzcie osobom uczestniczącym, że mogą (ale nie muszą!) podzielić się stworzonym materiałem na swoich kontach na mediach społecznościowych. Porozmawiajcie jednak ponownie o kwestiach etycznych (poniżej). Następnie przeprowadźcie podsumowanie.

#### *Kwestie etyczne aktywności:*

- Upewnijcie się, że osoby uczestniczące rozumieją, że celem zadania nie jest wyśmiewanie się ze starszych osób. Historyjki powinny zostać stworzone z poszanowaniem godności osobistej członkiń\_ów rodziny będących przedmiotem opowieści (co nie znaczy, że nie mogą jednocześnie być zabawne, jeśli tego chcą osoby tworzące daną rolę).
- Wyjaśnijcie, że słusznym z etycznego punktu widzenia jest, by osoba będąca główną postacią w rolce zgodziła się na jej stworzenie i zawartość, zwłaszcza, jeśli uczestnik zamierza opublikować ją w mediach społecznościowych.

#### *Kwestie organizacji technicznej:*

Przedstawiona wersja aktywności przeznaczona jest dla grup, które przechodzą ustrukturyzowany, ciągły proces z wieloma spotkaniami (warsztatami). Jeśli wasza grupa funkcjonuje inaczej, można poprosić osoby uczestniczące o stworzenie rolek od razu, na miejscu. W tym przypadku powinny jednak zostać poinformowane o tej aktywności z wyprzedzeniem, by mogły zebrać zdjęcia, nagrania i informacje od, lub na temat, wybranej osoby.

#### **Pytania podsumowujące:**

1. Jak się czujecie?
2. Która z rolek była waszą ulubioną i dlaczego? Czym was zainspirowała?
3. Jak przebiegał dla was proces tworzenia rolki? Opiszcie kroki jakie podjęły\_liście i wyzwania na jakie się natknęły\_liście.
4. Czy nauczyły\_liście się czegoś na temat swojej rodziny w trakcie tworzenia materiału? Czy nauczyły\_liście się czegoś na własny temat? Czego?
5. W jaki sposób nasze rodziny i otoczenie kształtują to, jakimi osobami się stajemy? W jakim stopniu decydują o naszych tożsamościach?

6. Kto powinien zobaczyć wasze rolki i dlaczego? Jakie chcecie wyrazić przesłanie?
7. Na czym polega moc osobistych historii? Czego doświadczają oglądający je? Jaki przekaz mogą zawierać?
8. Jak czuliście się, gdyby osoba z waszej rodziny zrobiła podobną rolkę dla was?
9. Czy jesteście gotowe\_i na opowiedzenie własnych historii?

### Załącznik: Instrukcja wykonania rolki

- Stwórz rolkę/filmik długości około 60 do maksimum 90 sekund, używając zdjęć, nagrań, dźwięku, tekstu, naklejek i efektów.
- Rolka powinna zawierać odpowiedź na pytanie “dlaczego jestem dumna\_y z mojej babci?” (lub innej osoby z rodziny) lub “dlaczego moja babcia jest najlepsza?”
- Idealnie byłoby, gdyby filmik zawierał stare/dokumentalne zdjęcia oraz nowe, aktualne materiały przedstawiające babcię (lub inną wybraną osobę).
- Postaraj się opowiedzieć o wyzwaniach, które twoja babcia (lub wybrana osoba) pokonała w swoim życiu i o twojej relacji z nią.
- Masz pełną swobodę w doborze stylu, tonu i estetyki rolki. Może być poważna lub humorystyczna (ale NIE prześmiewcza wobec przedstawianej osoby lub przedstawiająca ją w poniżający sposób).
- Przemyśl, czy twój pomysł na rolkę jest a) interesujący; b) poruszający; c) przetłumacza stereotypy i/lub zawiera niespodziewane zwroty akcji; d) wystarczająco docenia dokonania osoby, o której opowiada.

## Spotkania z Dixitem

### Opis:

Osoby uczestniczące ćwiczą sztukę opowiadania historii przy pomocy inspirujących obrazów, jak np. karty do gry Dixit. Aktywność urządzić można w formie rywalizacji lub jako czas na swobodne opowiadanie historii.

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

- Talia kart Dixita lub inny zestaw podobnie niejednoznacznych wizualizacji
- Papier
- Ołówki i długopisy

### Instrukcja:

1. Podzielcie osoby uczestniczące na mniejsze grupy 5–7 osób. Rozdajcie każdej z grup część kart z obrazkami.
2. Wyjaśnijcie, że gra odbywać się będzie w rundach, z których każda rozpocznie się nowym poleceniem. Jedna runda mija, gdy każda osoba z grupy miała już okazję się wypowiedzieć.
3. Rundy przebiegają następująco:
  - Każde z uczestniczących losuje jedną kartę, po czym wybiera jedno słowo jako tytuł dla niej. Dzieli się z grupą.
  - Każde z uczestniczących losuje kolejną kartę, tym razem nadając jej tytuł składający się z dwóch słów. Dzieli się z grupą.
  - Każde z uczestniczących losuje kartę i wymyśla zdanie, opisujące co ma miejsce na obrazku. Dzieli się z grupą.
  - Każde z uczestniczących losuje kartę, po czym wymyśla dwa zdania by ją opisać: jedno o postaciach, drugie o sytuacji w jakiej się znajdują. Dzieli się z grupą.
  - Każde z uczestniczących losuje kartę, po czym wymyśla trzy zdania by ją opisać: jedno o kontekście, drugie o postaciach, trzecie o sytuacji w jakiej się znajdują. Dzieli się z grupą.



Co-funded by  
the European Union

- Każde z uczestniczących losuje kartę i wymyśla pełną historyjkę (minimum sześć zdań) zainspirowaną wylosowanym obrazkiem.
- 4. Jeśli pozwala na to czas, ostatnia runda (pełna historyjka) może odbyć się w pełnym składzie wszystkich uczestniczących, tak, by każde miało okazję usłyszeć każdą opowieść.

Uwaga: zamiast przedstawionych tutaj zasad, można zastosować zwyczajne reguły gry Dixit, jako że one też nakłaniają do opowiadania historii. W razie wybrania tej opcji, aktywność może odbyć się jako gra z rywalizacją (tj., z punktacją). Postępujcie zgodnie z instrukcją do gry.

#### Pytania podsumowujące:

1. Jak się czujecie?
2. Co najbardziej zaimponowało wam w usłyszanych opowieściach?
3. Która z rund okazała się najtrudniejsza i dlaczego?
4. Czy prawdą jest, że jeden obrazek może zainspirować różne historyjki? Dlaczego tak jest? Od czego to zależy?
5. Czy czułyście, że karty was ograniczają? W jaki sposób pokonałyście te ograniczenia?
6. W jakim stopniu opowiedziane historyjki zawierają w sobie wasze prawdziwe doświadczenia?
7. Czy cudze historie łatwiej czy trudniej opowiedzieć niż własne? Dlaczego?
8. Czy czujecie się bardziej pewne\_ni swojej zdolności do opowiadania historii? Co może pomóc wam czuć się jeszcze bardziej pewnymi siebie?



**jovesólides**  
JÓVENES HACIA  
LA SOLIDARIDAD  
Y EL DESARROLLO



## Wędrówka Bohatera

### Opis:

Osoby uczestniczące zostają zapoznane z niektórymi etapami Wędrówki Bohatera (opartymi na koncepcie monomitu Josepha Campbella), po czym przetwarzają je w kreatywny sposób. Następnie, odbywają refleksję na temat własnych doświadczeń i stosują tę samą strukturę by stworzyć scenariusz o ich własnej wędrówce przez życie.

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

- Podręcznik dla osoby prowadzącej (załączony)
- Karty z trzema aktami Wędrówki Bohatera (załączone)
- Aparat fotograficzny i rzutnik
- Papier i długopisy

### Instrukcja:

1. Dla rozgrzewki, poproście osoby uczestniczące o połączenie się w pary lub niewielkie grupki i opowiedzenie czegoś na temat swoich ulubionych filmów, seriali lub bajek. Pozwólcie im na kilka minut rozmowy.
2. Poproście kilka osób o podzielenie się tymi historiami ze wszystkimi. Zapytajcie, czy osoby w grupie zauważają podobieństwa między poznanymi przykładami.
3. Przedstawcie koncept Wędrówki Bohatera. Jest to schemat konceptualny sprowadzający wszystkie popularne w dziejach ludzkości opowieści do trzech głównych etapów: odejście, wtajemniczenie, powrót. Skorzystajcie z załączonego krótkiego wyjaśnienia, by zilustrować ten wstęp.
4. Podzielcie osoby uczestniczące na trzy grupy (w przypadku dużej ilości osób uczestniczących można podzielić je również na sześć grup, po dwie na każde zadanie). Każdej z grup rozdajcie jedną kartę z aktem Wędrówki Bohatera i przykładem z "Harry'ego Pottera i Kamienia Filozoficznego". Poinformujcie grupy, że zadaniem każdej z nich jest przeczytać opis aktu i przykład z Harry'ego Pottera, po czym odegrać najbardziej emblematyczny moment danego aktu w postaci tzw. "żywej rzeźby". Znaczy to, że mają użyć pozy ciał, nie włączając w to ruchu ani

mowy. Dla wykonania zadania nie ma znaczenia, czy znają szczegóły historii – mogą, jeśli chcą, wyszukać więcej informacji, lub po prostu użyć wyobraźni.

5. Poproście każdą grupę by kolejno zaprezentowały swoją żywą rzeźbę i pokrótce omówiły je z pozostałymi, pytając co widzą w tej rzeźbie i jak odnosi się ona do danego aktu Wędrówki Bohatera. Zróbcie zdjęcie każdej z rzeźb.
6. Umieście fotografie rzeźb na slajdach i wyświetlcie rzutnikiem. Spytajcie osoby uczestniczące, czy ich zdaniem sekwencja zdjęć dobrze ilustruje strukturę Wędrówki Bohatera. Zostawcie zdjęcia wyświetlone podczas dalszych kroków.
7. Rozpocznijcie mówiąc, że nie trzeba być Harrym Potterem aby być bohaterem i mieć własną wędrówkę. Wszystkie\_cy mierzymy się z wyzwaniami i pokonujemy je. Poproście osoby uczestniczące, aby zastanowiły się nad jakimś wyzwaniem w ich przeszłości, które mogłoby pasować do trzyaktowej struktury monomitu. Może ono dotyczyć ich tożsamości, ale nie musi. Rozdajcie długopisy i poproście wszystkie osoby o napisanie własnej opowieści, przeznaczając jedno do trzech zdań na każdy z trzech aktów. Dajcie dostateczną ilość czasu i zadbajcie o twórczą atmosferę (np. puszczając w tle muzykę).
8. Poproście ochotniczki\_ków o przeczytanie swoich opowieści. Nie zmuszajcie nikogo, ale zachęcajcie. Kiedy już wszystkie chętne osoby przeczytają swoje teksty, przejdźcie do podsumowania.

#### Pytania podsumowujące:

1. Jak się czujecie?
2. Co zaimponowało wam najbardziej w opowieściach innych? Co zaimponowało wam najbardziej we własnych opowieściach?
3. Czy trudno było wymyślić własną opowieść? Dlaczego?
4. Jakie podobieństwa zauważacie między opowieściami o bohaterach i historiami “zwykłych ludzi”?
5. Czy historia o Harrym Potterze naprawdę jest historią magii i przygody? Do czego jeszcze nam służy?
6. Jaką moc mają opowieści? Jaką moc mają opowieści o nas samych?
7. Jeśli my możemy być zainspirowane\_ni czyimiś opowieściami, czy inni mogą zainspirować się naszymi opowieściami? Co powinniśmy zrobić aby tak się stało?

## Załączniki:

### Załącznik 1: Podręcznik osoby prowadzącej

Wędrowka Bohatera, znana też jako Monomit, jest konceptem opracowanym głównie przez Josepha Campbella w jego książce pt. “Bohater o tysiącu twarzy”. Campbell zapoznał się z setkami mitów i opowieści z całego świata i odkrył strukturę, na której opiera się większość, jeśli nie wszystkie, z nich. Struktura ta składa się z trzech aktów i 17 etapów (z których nie każdy występuje w każdej opowieści). Odkrycie to dowodzi, że jesteśmy przyzwyczajone\_eni do konstruowania i odbierania historii w pewien określony sposób. Koncept monomitu stał się tak popularny, że zaczęli go używać słynni pisarze i reżyserzy. Sztandarowym przykładem jest tu George Lucas, posługujący się etapami wędrowki bohatera podczas tworzenia “Gwiezdných Wojen”. Uważa się też, że “Matrix” ściśle podąża za zidentyfikowanym przez Campbella schematem.

- Akt I (ODEJŚCIE Z DOMU) przedstawia bohatera w typowym, zrozumiałym otoczeniu, otrzymującego wezwanie do przygody. Coś idzie nie tak lub dzieje się niesprawiedliwość wymagająca naprawy, i zadanie to pada na bohatera. Jednak żeby rozwikłać sytuację, musi on opuścić strefę komfortu i swoje zwykłe życie i wejść w “inny świat”.
- Akt II (WTAJEMNICZENIE) opowiada o losach bohatera w nowym, nieznanym terytorium magicznego, ale niebezpiecznego świata. Musi stawić czoła różnorodnym wyzwaniom. Nie wszystko idzie po myśli bohatera, a czasem może on nawet znaleźć się na krawędzi porażki. Napotkane trudności sprawiają, że staje się silniejszy, aż kiedy staje naprzeciw największego ze wszystkich wyzwań – tego, dla którego wyruszył w magiczny świat – odnosi sukces.
- Akt 3 (POWRÓT) – bohater opuszcza magiczny świat i powraca do codzienności, ale jest na zawsze odmieniony wszystkim, co przeżył w innym świecie. Stał się lepszy jako osoba, zyskał nowe siły, zmienił swoje spojrzenie na siebie i świat. Często otrzymuje też nagrodę za swoje zwycięstwo, która może być czymś materialnym (jak skarb albo królestwo) lub niematerialnym (nowe przyjaźnie, sława, odnalezienie rodziny).

**Załącznik 2: KARTY Z AKTAMI “Wędrówki Bohatera”****AKT I: ODEJŚCIE Z DOMU**

W tej części opowieści, bohater lub bohaterka żyje w zwykłym świecie i otrzymuje zew do przygody. Waha się przed pójściem za wezwaniem. Czasem otrzymuje pomoc od postaci mentorki/mentora, a czasem przez jakieś dodatkowe wydarzenie, które nakłania/ją go do wyruszenia w podróż. Opuszcza znany świat i wkracza w magiczne nieznane.

**AKT I w “Harrym Potterze i Kamieniu Filozoficznym”**

Dziesięcioletni Harry Potter mieszka w fikcyjnym przedmieściu Londynu razem ze swoją ciotką, wujkiem i dręczącym go kuzynem. W dniu jedenastych urodzin, Harry’ego odwiedza olbrzym imieniem Hagrid i oznajmia, że Harry jest czarodziejem, i że został przyjęty do Szkoły Magii i Czarodziejstwa w Hogwarcie. Wyjaśnia też Harry’emu jego przeszłość: jego rodzice, wiedźma i czarodziej, zostali zabici przez złego czarodzieja, Voldemorta. To wtedy Harry otrzymał bliznę w kształcie błyskawicy znajdującą się na jego czole.

**AKT II: WTAJEMNICZENIE**

Bohater\_ka przekracza granicę nieznanego jej/mu wcześniej “specjalnego świata”, gdzie stawia czoła wyzwaniom i próbom, samotnie lub razem z nowo poznanymi pomocnikami. Zazwyczaj bohater\_ka dociera do “najgłębszej jaskini”, lub głównego kryzysu swojej wędrówki. Musi tam odbyć próbę ostateczną, w efekcie której pokonuje główną\_ego antagonist(k)ę lub przeszkodę.

**AKT II w “Harrym Potterze i Kamieniu Filozoficznym”**

Po przybyciu do szkoły, Harry zaprzyjaźnia się z dwójgiem członków swojego domu, Hermioną Granger i Ronem Weasleyem. Poznaje także wroga nastawionego Dracona Malfoya. Stopniowo, Harry dochodzi do wniosku, że profesor Snape, uczący Elikserów, wyjątkowo go nie lubi. Harry, Ron i Hermiona odkrywają, że Voldemort zabija jednorożce w Zakazanym Lesie i wypija ich krew żeby zyskać nieśmiertelność. Próbuje on też zdobyć strzeżony na terenie szkoły Kamień Filozoficzny. Troje przyjaciół wyrusza na sekretną misję celem zdobycia Kamienia Filozoficznego zanim uda się to Voldemortowi, co osiągają po wielu wyzwaniach i grożących śmiercią niebezpieczeństwach.

**AKT III: POWRÓT**

Bohater\_ka musi powrócić do zwykłego świata ze swoją zdobyczą. Może być ścigana\_y przez postacie z magicznego świata, albo może być niechętna\_y do powrotu, ale zostaje uratowana\_y lub przekonana\_y do powrotu przez interwencję kogoś z zewnątrz.



Co-funded by  
the European Union

Bohater\_ka ponownie przekracza granicę między światami. Jej/jego pobyt w innym świecie zmienił ją/go, dając jej/mu tajemną wiedzę lub moc duchową w obu światach.

**AKT III w "Harrym Potterze i Kamieniu Filozoficznym"**

*Harry ponownie staje się popularny i wychwalany jako bohater. Poznał wartościowych przyjaciół i, po raz pierwszy w życiu, czuje że ma swoje miejsce na świecie. Wie, że kuzyn Dudley nie będzie już w stanie się nad nim znęcać. Zdobył zarówno to, czego pragnął jak i to, czego potrzebował.*



jovesólides  
JÓVENES HACIA  
LA SOLIDARIDAD  
Y EL DESARROLLO



Lebanese  
Development  
Network

amaka  
non  
profit  
organization



## Pisanie scenariusza

### Opis:

Osoby uczestniczące tworzą scenariusz w oparciu o wydarzenie historyczne, dodając własne kreatywne pomysły. Aktywność pomaga budować zdolności znajdowania informacji, zrozumienia historii i używania wyobraźni przy pisaniu.

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

- Papier, długopisy i ołówki do pisania scenariuszy
- Opcjonalnie: laptopy i tablety do pisania elektronicznie
- Materiały lub dostęp do Internetu, pozwalające osobom uczestniczącym zdobyć wiedzę na wybrany przez nie temat

### Instrukcja:

- Wyjaśnijcie, na czym polegać będzie aktywność: osoby uczestniczące mają za zadanie napisać scenariusz oparty na wydarzeniu historycznym dodając własne twórcze elementy.
- Omówcie znaczenie wydarzeń historycznych i poproście, by osoby uczestniczące podały przykłady: jakie znają wydarzenia historyczne, z których można zrobić ciekawy film lub opowieść?
- Podzielcie osoby uczestniczące na grupy po 3–5 osób. Każda grupa wybiera wydarzenie, na którym chce oprzeć swój scenariusz.
- Grupy zgłębiają wiedzę na temat wybranego wydarzenia, zbierają kluczowe fakty i szczegóły.
- Dajcie około 20–45 minut na napisanie samych scenariuszy (zależnie od tego, jak długich scenariuszy oczekujecie). Zachęćcie osoby uczestniczące, by zawarły w nich zarówno fakty historyczne jak i własne elementy: poproście o stworzenie postaci i przynajmniej jednego wątku fabularnego.
- Krążcie między grupami, w razie potrzeby udzielając wskazówek i odpowiadając na pytania.

7. Po napisaniu scenariusza, każda grupa może przeczytać swoje dzieło lub odegrać krótką scenkę.
8. Na zakończenie poprowadźcie dyskusję posługując się pytaniami podsumowującymi.

**Pytania podsumowujące:**

1. Jakie emocje czujecie wobec rezultatów pracy (scenariuszy)? Co czujecie na temat samego procesu pisania?
2. W jaki sposób włączyłyście fakty historyczne do swojego scenariusza?
3. Jakie elementy własne dodałyście do wydarzenia historycznego i dlaczego takie?
4. W jaki sposób wasza grupa pracowała jako zespół podczas zbierania informacji i pisanie scenariusz?
5. Jakich technik użyłyście, by upewnić się, że wasz scenariusz będzie angażujący i wierny faktom historycznym?
6. W jaki sposób wybrałyście, które fakty włączyć do scenariusza, a które zmienić?
7. Jaką rolę grało każde z członków grupy w procesie pisarskim, i w jaki sposób role te wpływają na efekt końcowy?
8. Jakie napotkałyście przeszkody pisząc scenariusz i jak je pokonałyście?
9. W jaki sposób akt pisania scenariusza pomógł wam pogłębić swoją wiedzę o wybranym wydarzeniu?
10. Czy myślicie, że wasz scenariusz zasługuje na nakręcenie na jego podstawie filmu? Dlaczego? Co można by poprawić?
11. Jaki wniosek można wysnuć z tej aktywności w kontekście scenariuszopisarstwa?

## Storyboarding

### Opis:

Podczas tej aktywności osoby uczestniczące z pomocą prowadzących opracowują scenorys filmu krótkometrażowego składający się z 12 zdjęć.

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

Wersja A: wydruk prezentacji

- Aparat fotograficzny
- Laptop
- Drukarka dla formatu A4 podłączona do laptopa
- 5 białych kartonów 50x70cm
- 2 pary nożyczek
- Markery
- 1 przezroczysta taśma klejąca o szerokości 48mm

Wersja B: prezentacja cyfrowa

- Aparat fotograficzny
- Laptop
- Aplikacja lub szablon scenorysu

### Instrukcja:

1. Zapytajcie osoby uczestniczące, jak wyobrażają sobie proces planowania filmu. Czy twórcy postanawiają co nakręcić dopiero na miejscu, czy planują to z wyprzedzeniem? Jak wygląda taki plan?
2. Wyjaśnijcie im, że ich zadaniem będzie stworzenie scenorysu składającego się z 12 zdjęć. Opowiedzcie pokrótce, jakich technik można użyć, by wywołać w widzach różne wrażenia; przedyskutujcie z grupą: jakie jest znaczenie sceny w zbliżeniu, a jakie szerokiego ujęcia? Co przekazuje niskie ujęcie, a co filmowanie na poziomie oczu lub z góry? Co przekazuje widzom film nagrany w czerni i bieli, co w kolorze, a co z żółtym filtrem?

3. Poproście osoby uczestniczące (podzielone na mniejsze grupki lub razem, zależnie od ich liczby) o napisanie krótkiej historyjki zawierającej początek, rozwinięcie i zakończenie. Historyjka powinna być z odrobiną wyobraźni możliwa do przerobienia na scenorys w tej przestrzeni, w której się znajdujecie, mając na uwadze, że składać się będzie tylko ze zdjęć.
4. Kiedy historyjki są już ukończone (przy ewentualnym wsparciu osoby prowadzącej), grupa powinna wspólnie podzielić je na 12 klatek za pomocą których można by je opowiedzieć. Przypomnijcie im techniki kinematograficzne omówione w kroku 2.
5. Podzielcie grupę na dwa zespoły: a) ekipę filmową (reżyser\_ka, fotograf\_ka, asystent\_ka itp.), b) aktorki\_ów.
6. Osoby prowadzące wspierają grupę przy planowaniu i organizowaniu sesji zdjęciowej, szukaniu lokacji i próbach aktorskich.
7. Odbywa się sesja zdjęciowa.
8. Na koniec grupa wraz z osobą prowadzącą wybiera najlepsze ujęcia, które wykorzystane zostaną w scenorysie.
9. Zależnie od dostępności drukarki, wybrane zdjęcia zostają zaprezentowane jako:
  - *Wydrukowana prezentacja:* Po selekcji zdjęć, zostają one wydrukowane w formacie A4 i umieszczone kolejno w dostępnej przestrzeni, tak, by były dla wszystkich widoczne. Można też dodać inne elementy, na przykład kartonowe dymki z dialogami!
  - *Prezentacja cyfrowa:* Zdjęcia umieszczone zostają w szablonie scenorysu, który oglądamy na ekranie. W tej wersji ćwiczenia do sfinalizowania scenorysu można wykorzystać aplikację Comic Life.

#### Pytania podsumowujące:

1. Jak czujecie się z efektami waszej pracy? Jakie emocje czujecie odnośnie samego procesu?
2. Czy wykorzystaliście jakieś techniki kinematograficzne (kąty ujęcia, zbliżenia)? Jak? Co za ich pomocą przekazujecie widzowi?
3. Co wnosi do fabuły konflikt, czyniąc ją ciekawszą? Co jest jego rozwiązaniem?
4. Które fotografie wywołują najwięcej emocji? Omówcie i przeanalizujcie je.
5. Co było najtrudniejszym momentem podczas tworzenia scenorysu? Jak pokonałyście tę trudność?
6. W jaki sposób proces tworzenia został wzbogacony pomysłami innych?
7. Jakie są ograniczenia historii przedstawionej za pomocą samych zdjęć, bez ruchu i dialogów? Jakie są mocne strony takiej formy?
8. Jeżeli na podstawie tego scenorysu miałybyśmy nakręcić film, co musiałybyśmy wziąć pod uwagę?

## Wybór lokacji

### Opis:

osoby uczestniczące proszone są o zastanowienie nad tym, jakie miejsca miały duży wpływ na ich życie. Zależnie od ilości dostępnego czasu, aktywność można przeprowadzić na świeżym powietrzu lub jako zadanie wewnątrz budynku.

To ćwiczenie może być odpowiednią kontynuacją innej aktywności, w ramach której osoby uczestniczące zaczęły dokonywać refleksji nad swoją osobistą historią.

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały

- Komputer i rzutnik

### Instrukcja:

1. By rozgrzać grupę, możecie zapytać osoby uczestniczące o najbardziej emblematiczne sceny z ich ulubionych filmów i użyć rzutnika aby wyświetlić ujęcia z nich. Zapytajcie, na ile otoczenie (to widoczne wokół postaci) odgrywa ważną rolę, i czy scena wywierałaby taki sam efekt, gdyby je zmienić.
2. Poproście osoby uczestniczące o zastanowienie się nad ich wędrówką przez życie i o przypomnienie sobie miejsc, które odegrały rolę tła w kluczowych momentach ich życia. Wspólnie znajdźcie różne przykłady: poprzedni dom lub mieszkanie, szkoła, kawiarnia w której spędzały czas z przyjaciółmi, ulica na której miały swój pierwszy pocałunek lub pierwsze rozstanie z partnerką\_em, przejście dla pieszych na którym podjęły ważną decyzję itp.
3. Zależnie od dostępnego czasu i metody organizacji projektu, możecie opcjonalnie poprosić je, by, w ramach "pracy domowej", odwiedziły któreś z wymienionych przez nie miejsc i zrobiły jego zdjęcie. Zdjęcie powinno odzwierciedlać, jakie emocje wywołuje w nich dana lokacja – czy jest to dla nich miejsce smutne, radosne, podniosłe itp. Omówcie z nimi metody, jakimi można oddać to w fotografii: oświetlenie, kąt ujęcia, odległość od gruntu itp. Jeśli podejmiecie się wykonania tego punktu, na następnym warsztacie wyświetlcie wykonane zdjęcia i poproście o opowiedzenie, jakie historie i emocje wiążą się z danym miejscem.

4. Jeśli czas lub tryb organizacji pracy nie pozwala na odwiedzenie wybranych lokacji, poproście osoby uczestniczące o próbę odnalezienia ich fotografii w Internecie lub wśród własnych zdjęć. Wyświetlcie je i zapytajcie, jakie przeżycia wiążą się dla osób uczestniczących z tymi miejscami.

Uwaga: Miejsca zidentyfikowane w tym ćwiczeniu mogą później zostać wykorzystane do nagrań filmu krótkometrażowego, lub być inspiracją do tworzenia opowieści.

**Pytania podsumowujące:**

1. Jak się czujecie?
2. Jakie to uczucie ponownie odwiedzić istotne miejsca, czy to fizycznie czy wirtualnie? Czy przywołało wspomnienia, emocje, lub jedno i drugie? Jak dokładnie?
3. Gdyby nakręcić film o waszych życiach, jakich chcielibyście użyć lokacji?
4. Jakie jest znaczenie miejsc/otoczenia w naszych przeżyciach? W jaki sposób wpływają one na nas?
5. Czy lokacja pomaga w opowiedzeniu historii? W jaki sposób?

**Załączniki: –**

## Partycypacyjne tworzenie filmów

### Opis:

Dłuższy proces składający się z wielu aktywności, które zachęcą osoby uczestniczące do dzielenia się swoją historią oraz do opowiadania się za swoją społecznością w formie wideo. Proces ten może zostać osadzony w większym procesie nauczania lub być przeprowadzony niezależnie.

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

- Kamera lub telefon z funkcją nagrywania,
- kolorowe ołówki,
- ołówki i długopisy,
- biały papier A4,
- papier A3, jeśli możliwe także większy,
- laptop lub komputer,
- rzutnik

### Instrukcja:

**Pierwsza aktywność:** Nauka tworzenia materiału wideo poprzez doświadczenie.

1. Zaprosić osoby uczestniczące by rozsiadły się wokół i wyjaśnić obsługę kamery.
2. Wręczyć każdej z osób kolejno kamerę, instruując by przez 3 minuty nagrywały osobę naprzeciwko. Osoba ta proszona jest o przedstawienie się imieniem i krótką wypowiedzią na swój temat.
3. Kiedy osoba nagrywająca zakończy nagranie, przekazuje kamerę osobie obok. Cały proces powtarzany jest do momentu, w którym każda osoba miała okazję nagrywać i być nagrywaną.

**Druga aktywność:** Wypróbowanie różnych ujęć i kątów

1. Wyjaśnić osobom uczestniczącym, że w fotografii i filmie stosuje się pięć podstawowych kątów w skali od ujęcia z lotu ptaka po ujęcie z poziomu podłoża. Powiedzieć, że ujęcie z dołu na kogoś zwiększa poczucie siły i dominacji tej osoby,

zaś ujęcie z góry ma przeciwny efekt. Neutralnym jest horyzontalne ujęcie z poziomu oczu postaci. Opowiedzcie też o znaczeniu zbliżeń w porównaniu z dalekimi kadrami.

2. Zachęćcie osoby uczestniczące do nagrania krótkich filmików o dowolnej tematyce, celem przećwiczenia tego, czego właśnie dowiedziały się o kątach w ujęciach.

### **Trzecia aktywność:** Pytania otwarte

1. Podzielcie osoby uczestniczące na małe grupy i poproście o wspólne narysowanie na dużym arkuszu papieru (A3) rzeki. Następnie, niech narysują w rzece symbole reprezentujące chronologicznie najważniejsze dni ich życia.
2. Następnie, osoby uczestniczące używają kości do przemieszczania się wzdłuż rzeki. Każda z nich niech kolejno rzuca kością, a gdy ta wyląduje na którymś z symboli, osoba, która go narysowała musi odpowiedzieć na pięć otwartych pytań od pozostałych członków grupy na temat daty, którą reprezentuje. Pytania powinny być skonstruowane w taki sposób, by pozostali mogli pozyskać z odpowiedzi jak najwięcej informacji.

### **Czwarta aktywność:** Techniki storyboardingu

1. Osoby prowadzące pytają każdą grupę osób uczestniczących, jaką krótką opowieść chcieliby przemienić w film krótkometrażowy.
2. Poproście grupy o narysowanie na kartce po 4–6 paneli, które wypełnią z pomocą osób prowadzących.
3. Wspierajcie je pytając, jaką sceną chcą stworzyć swoją opowieść. Zachęćcie je do narysowania prostego szkicu w pierwszym panelu, po czym mogą kontynuować dalszą część fabuły. Zwróćcie uwagę na to, by wykorzystywały różne typy ujęć o których nauczyły się w poprzednich aktywnościach.
4. Następnie poinstruujcie osoby uczestniczące by wróciły do poszczególnych paneli swojego scenariusza i przy każdym zadały sobie pytania (notując odpowiedzi na każde z nich): Kto przemawia w tej scenie? Kto i jak nagrywa to ujęcie? Gdzie wykonamy nagranie?
5. Po zakończeniu storyboardingu osoby uczestniczące proszone są o nagranie filmów krótkometrażowych opartych o wykonane scenariusze, przeznaczone do wyświetlenia reszcie grupy warsztatowej.

### **Piąta aktywność:** Ćwiczenie refleksji nad filmem

1. Łącząc się na powrót z całą grupą, obejrzyjcie wszystkie wykonane w poprzedniej aktywności materiały.
2. Po jednokrotnym obejrzeniu, wyświetlcie je ponownie, zatrzymując się i przewijając kluczowe sceny, dając grupie szansę na zauważenie i omówienie detali, które inaczej mogłyby pozostać niezauważone. Polećcie zastanowić się nad scenami o szczególnie silnym efekcie emocjonalnym i porozmawiać o aspektach technicznych i estetyce nagrań.

**Szósta aktywność:** Analiza problemów społecznych

1. Zaproszcie osoby uczestniczące do dyskusji na temat dotyczących je problemów społecznych.
2. Podczas dyskusji, pomóżcie osobom uczestniczącym wybrać jeden szczególnie ważny problem, określić jego skalę, przeanalizować jego przyczyny, zidentyfikować przyczyniające się do niego czynniki środowiskowe. Określcie cele i metody rozwiązania problemu.

**Siódma aktywność:** Kartografia społeczna

1. Zaproszcie grupę do wspólnego stworzenia mapy swojej społeczności. Poproście o użycie dużego arkusza papieru lub o rysowanie na ziemi przy użyciu dostępnych przedmiotów do reprezentowania miejsc.
2. Dajcie osobom uczestniczącym znać, że mapa nie musi być precyzyjna ani dokładnie odzwierciedlać układu przestrzeni okolicy czy miasta. Powinna raczej być reprezentacją tego, jak postrzegają i co czują na temat otaczającej je przestrzeni. Mogą znaleźć się na niej miejsca, które osoby uczestniczące wyjątkowo lubią, te, które chcą zmienić, a nawet same emocje i wspomnienia.
3. Kiedy skończą rysowanie mapy, należy wyznaczyć kilka tras przecinających pokazaną przestrzeń. Można też wyznaczyć konkretne osoby ze społeczności do przeprowadzenia wywiadów.

**Ósma aktywność:** Filmy i przekazy wideo promujące działania

1. Poproście osoby uczestniczące, by w małych grupach (mogą to być te same, co w poprzednich aktywnościach, lub nowe, jeśli wolicie) wyszły na wyznaczone na mapie ścieżki i wykonali nagrania.
2. Zapewnijcie grupy, że będziecie dostępne\_i dla nich w trakcie ćwiczenia. Ważnym jest, aby grupy pracowały w bezpiecznych warunkach.
3. Dajcie każdej grupie wybór, czy chcą wykonać scenorys przed wyruszeniem w drogę czy już w trakcie.
4. Zachęćcie osoby uczestniczące do przygotowania pytań, które będą mogły zadać osobom, z którymi wejdą w interakcję w czasie wykonywania nagrań.
5. Gdy będą gotowe, poproście je o rozpoczęcie nagrywania.

**Dziewiąta aktywność:** Pokazy w społeczności

1. Zorganizujcie pokazy filmów lub rozpowszechnijcie je w szerszej społeczności, np. w ramach lokalnych wydarzeń kulturalnych.. Pokazując wykonane filmy społeczności, dajcie osobom uczestniczącym sygnał, że mają szansę zostać wysłuchane. Co więcej, promujecie w ten sposób wymianę idei i podnosicie świadomość wśród wybranych grup docelowych.



Co-funded by  
the European Union

**Pytania podsumowujące:**

1. Jakie to uczucie, zaprezentować się poprzez film?
2. Co sprawiło, że czułyście się komfortowo, tworząc film w grupie?
3. Dzięki czemu czułyście się bezpiecznie, dzieląc się ważnymi dniami ze swojego życia?
4. Jakie napotkałyście trudności we współpracy między sobą?
5. Jakich nauczyłyście się umiejętności, które mogą przydać się w przyszłości?
6. Jakie zmiany zaszły w waszych relacjach z szerszą społecznością po wyświetleniu filmów?



**jovesólides**  
JÓVENES HACIA  
LA SOLIDARIDAD  
Y EL DESARROLLO



**Il seme della solidarietà**



Lebanese  
Development  
Network

**amaka**  
non  
profit  
organization



## Filmowe Przeboje

### Opis:

Osoby uczestniczące oglądają finalne wersje stworzonych przez siebie filmów krótkometrażowych i zachęcane są do opracowania planu komunikacji, którego celem będzie promowanie ich dzieł wśród jak największej grupy odbiorczej (dzięki czemu osiągną status "przebojów").

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

- Komputer, rzutnik, sprzęt nagłaśniający

### Instrukcja:

1. Zaaranżujcie pomieszczenie na kształt sali kinowej. Zapewnijcie dobrą widoczność i nagłośnienie. Aby stworzyć jeszcze bardziej "filmową" atmosferę, możecie przygotować popcorn i napoje.
2. Zorganizujcie pokaz ostatecznych wersji produktów audiowizualnych, nad którymi pracowały osoby uczestniczące. Jeśli wyświetlacie więcej niż jeden film, upewnijcie się, że po projekcji każdego z nich jest czas na aplauz i kilka słów od osób, które nad nim pracowały.
3. Po pokazie powiedzcie osobom uczestniczącym, że mogą być dumne z wykonanej pracy, ale też że nie jest to jeszcze jej koniec. Filmy tworzone są po to, by je oglądać, a my chcemy pokazać je jak największej liczbie osób.
4. Podzielcie osoby uczestniczące na mniejsze grupy. Wyjaśnijcie, że ich nowym zadaniem będzie znalezienie metod promowania stworzonych filmów, tak, by zobaczyło je jak najwięcej osób. Zaprezentujcie strukturę budowania planu promocyjnego: zidentyfikowanie profili grup, dla których filmy mogłyby być interesujące oraz kanałów, za pośrednictwem których można do tych osób dotrzeć (Załącznik 1)
5. Kiedy osoby uczestniczące skończą pracę grupową, poproście każdą z grup o zaprezentowanie jej planu; zwróćcie uwagę na wszelkie wspólne elementy między nimi. Po ostatniej prezentacji wykonajcie wspólny plan działania (załącznik 2).

Nazwijcie w nim działania, które muszą zostać podjęte i upewnijcie się, że wyznaczono osoby odpowiedzialne za każde z nich.

6. Na koniec, życząc im powodzenia i przejdźcie do podsumowania.

### Pytania podsumowujące:

1. Jak się czujecie? Jakie emocje towarzyszą wam, kiedy oglądacie i dzielicie się efektami waszej pracy?
2. Co motywuje was do pracy nad promocją waszych dzieł tak by stały się przebojami? Jak możemy pomóc wam zachować motywację?
3. Co mogłoby zrujnować nasz plan działania? Jak możemy temu zapobiec?
4. Jak myślicie, czy inne młode osoby powinny mieć szansę wziąć udział w podobnym projekcie i stworzyć własne filmy? Czy możemy zrobić coś by zapewnić im tę szansę?

### Załącznik 1: Plan komunikacji

| Grupa docelowa / profil (Kto byłby zainteresowany naszym filmem)<br>Piszcie tak szczegółowo, jak to możliwe | Kanały komunikacji (w jaki sposób dotrzemy do tych osób)<br>Piszcie tak szczegółowo, jak to możliwe   |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Przykład: Rówieśniczk_iy z klas licealnych</i>                                                           | <i>Przykłady: Gazetka szkolna, kod QR widoczny w miejscu publicznym w szkole, grupa na whatsappie</i> |
|                                                                                                             |                                                                                                       |
|                                                                                                             |                                                                                                       |

## Załącznik 2: Plan działania

| Zadanie<br>Co trzeba zrobić                                               | Osoba odpowiedzialna<br>Kto to robi | Deadline<br>Do kiedy ma to zrobić |
|---------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------|
| <i>Przykład: Stworzenie kodu QR który odsyła wprost do filmu</i>          | <i>Carina</i>                       | <i>25 maja</i>                    |
| <i>Przykład: zaprojektowanie plakatu z kodem QR i informacją o filmie</i> | <i>Sofia, Michael</i>               | <i>1 czerwca</i>                  |
|                                                                           |                                     |                                   |

## Kwestionariusz ewaluacyjny

### Opis:

Zapraszamy osoby uczestniczące do refleksji nad kompetencjami, które zdobyły na przestrzeni procesu edukacyjnego, filmowania i późniejszych działań promocyjnych przy użyciu ocen liczbowych. Dostają też przestrzeń do dyskusji na ten temat między sobą.

### Rozwijane kompetencje:

Samoświadomość i tożsamość  
Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy  
Kreatywność i metody wyrażania jej  
Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

- By wykonać ewaluację on-line: formularz cyfrowy do oceny kompetencji i urządzenie z dostępem do Internetu dla każdej z osób uczestniczących
- Do ewaluacji na papierze: wydruki formularza, po jednym dla każdej osoby
- Ołówki i długopisy

### Instrukcja:

1. Stwórzcie komfortową przestrzeń do pracy. Przeprowadźcie osoby uczestniczące przez cały proces który wspólnie przeszłyście: omówcie kolejno każdy z warsztatów i aktywności, jakich doświadczyłyście. Przypomnijcie im szczególnie trudne chwile, ekscytujące osiągnięcia i zabawne sytuacje warte zapamiętania. Zwróćcie ich uwagę na produkt(y) końcowy(e).
2. Poproście osoby o wypełnienie formularza. Poinformujcie je, że formularz jest anonimowy, więc mogą i powinny być szczere w swojej ocenie procesu. Dajcie im odpowiednią ilość czasu i poproście, by nie spieszyły się, ale uważnie rozpatrzyły każdą z wymienionych kwestii. Jeśli ewaluacja przebiega w formie on-line, rozważcie przygotowanie ułatwienia dostępu do formularza, np. wyświetlając rzutnikiem kod QR prowadzący do niego. Rozważcie też puszczenie muzyki na czas wypełniania formularzy.
3. Kiedy wszystkie osoby zgłoszą gotowość, zapytajcie czy chcą dodać coś na głos, a następnie przejdźcie do podsumowania.



Co-funded by  
the European Union

Uwaga: Można poprosić osoby uczestniczące o wypełnienie tego samego formularza raz na początku projektu i ponownie na koniec. Umożliwia to prześledzenie postępów dokonanych w wyniku uczestnictwa w warsztatach.

#### Pytania podsumowujące:

1. Co czujecie po refleksji na temat swojej nauki?
2. Jakie są korzyści z mierzenia umiejętności liczbowo? Co gubi się przy takiej metodzie oceny?
3. Jaka jest jedna rzecz, o której dopiero teraz uświadomiłyście sobie, że się jej nauczyłyście?
4. Czego spodziewałyście się nauczyć na początku projektu, a ostatecznie się nie nauczyłyście?
5. Jakich rzeczy nie spodziewałyście się nauczyć, a teraz widzicie dokonane wokół nich postępy?
6. Co i jak przyczyniło się najbardziej do postępów, jakich dokonałyście?
7. Jakie kompetencje chcecie osiągnąć lub rozwinąć w przyszłości? Jak planujecie to zrobić?



**jovesólides**  
JÓVENES HACIA  
LA SOLIDARIDAD  
Y EL DESARROLLO



Lebanese  
Development  
Network

**amaka**  
non  
profit  
organization



## Załącznik: kwestionariusz ewaluacyjny

Przy każdej wymienionej kompetencji oceń swoje własne postępy w nauce wynikające z uczestnictwa w projekcie, gdzie 1 oznacza "brak postępów" a 6 "ogromne postępy".

| Kompetencje                                                                  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|
| <b>Samoświadomość i tożsamość</b>                                            |   |   |   |   |   |   |
| Wzrost pewności siebie                                                       |   |   |   |   |   |   |
| Poczucie samodzielności                                                      |   |   |   |   |   |   |
| Zrozumienie własnej tożsamości                                               |   |   |   |   |   |   |
| Świadomość i docenienie znaczenia własnej kultury                            |   |   |   |   |   |   |
| Duma z własnego wkładu w pracę grupy                                         |   |   |   |   |   |   |
| Zrozumienie własnych zdolności i potencjału                                  |   |   |   |   |   |   |
| <b>Tworzenie więzi, akceptacja i przynależność do grupy</b>                  |   |   |   |   |   |   |
| Poczucie przynależności do nowej społeczności                                |   |   |   |   |   |   |
| Wzmocnione poczucie bycia zrozumianą_ym                                      |   |   |   |   |   |   |
| Akceptowanie innych i bycie akceptowaną_ym                                   |   |   |   |   |   |   |
| Konsolidacja zespołu i wzmożona wymiana kulturowa                            |   |   |   |   |   |   |
| Poprawa umiejętności budowania i podtrzymywania relacji                      |   |   |   |   |   |   |
| Zdolność doceniania i utrzymywania bezpiecznych przestrzeni                  |   |   |   |   |   |   |
| Umiejętność pracy w zespole, planowania i realizowania projektów zespołowych |   |   |   |   |   |   |
| Poprawa zdolności komunikacji z innymi                                       |   |   |   |   |   |   |
| <b>Kreatywność i metody wyrażania jej</b>                                    |   |   |   |   |   |   |

|                                                                                                                                                   |  |  |  |  |  |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|--|
| Kreatywność                                                                                                                                       |  |  |  |  |  |  |
| Umiejętność konstruowania opowieści, scenariuszy i fabuł, wyrażających zamierzone przesłanie                                                      |  |  |  |  |  |  |
| Zdolności praktyczne do opowiadania własnej historii                                                                                              |  |  |  |  |  |  |
| Umiejętność przekazywania fabuły niewerbalnie                                                                                                     |  |  |  |  |  |  |
| Wiedza i zdolności techniczne pozwalające korzystać z mocy produktów audiowizualnych (filmów)                                                     |  |  |  |  |  |  |
| Poprawa kompetencji cyfrowych służących wyrażaniu siebie                                                                                          |  |  |  |  |  |  |
| <b>Działanie i follow-up</b>                                                                                                                      |  |  |  |  |  |  |
| Zrozumienie znaczenia osobistych historii w budowaniu lepszego środowiska społecznego                                                             |  |  |  |  |  |  |
| Świadomość mocy produktów audiowizualnych (filmów) jako środka przekazu wychodzącego poza język                                                   |  |  |  |  |  |  |
| Świadomość potencjału edukacji pozaformalnej w szerzeniu świadomości wśród młodzieży i promowaniu inkluzji, różnorodności i czynnego obywatelstwa |  |  |  |  |  |  |
| Motywacja do włączenia się w przyszłe działania                                                                                                   |  |  |  |  |  |  |
| Inspiracja do włączenia się w przyszłe działania                                                                                                  |  |  |  |  |  |  |

## Krąg Wzajemnego Uznania

### Opis:

Osoby uczestniczące zachęcane są do wyrażenia wdzięczności wobec współuczestników za wspólną naukę i pracę. Robią to zostawiając pozytywne wiadomości na ich plecach.

### Rozwijane kompetencje:

- Samoświadomość i tożsamość
- Tworzenie więzi, akceptacja, przynależność do grupy
- Kreatywność i metody wyrażania jej
- Działanie i follow-up

### Potrzebne materiały:

- Papier A4 – po kartce dla każdej osoby uczestniczącej
- Taśma klejąca
- Ołówki, długopisy

### Instrukcja:

1. Stwórzcie komfortową przestrzeń. Przeprowadźcie osoby uczestniczące przez cały proces który wspólnie przeszłyście: omówcie kolejno każdy z warsztatów i aktywności, jakich doświadczyłyście. Przypomnijcie im szczególnie trudne chwile, ekscytujące osiągnięcia i zabawne sytuacje warte zapamiętania. Zwróćcie ich uwagę na produkt(y) końcowy(e).
2. Poproście osoby uczestniczące o przymocowanie kartek na swoich plecach. Następnie poproście żeby pomyślały o co najmniej pięciu innych osobach z grupy, które przyczyniły się do ich nauki, i napisały na plecach tych osób słowa uznania. Zachęćcie do tego, by były dokładne nazywając to, za co są wdzięczne i do jakich wspólnych doświadczeń się odnoszą.
3. Dajcie wszystkim osobom znać, że wiadomości mogą być anonimowe lub podpisane. Przypomnijcie im, że są w bezpiecznej przestrzeni, i że dozwolone są tylko słowa uznania i pozytywne wiadomości.
4. Włączcie muzykę i dajcie uczestniczącym czas na napisanie wiadomości. Jeśli czas na to pozwoli, możecie zachęcić je do napisania czegoś na plecach wszystkich współuczestników.
5. Kiedy wszystkie osoby będą gotowe, pozwólcie im przeczytać otrzymane wiadomości. Następnie przejdźcie do podsumowania.



Co-funded by  
the European Union

**Pytania podsumowujące:**

1. Co czujecie po przeczytaniu skierowanych do was słów uznania?
2. Czy zaskoczył was wpływ, jaki miały\_mieście na innych? Dlaczego? Podajcie przykłady.
3. Jak bardzo różniłby się proces uczenia się w trakcie projektu, gdyby prowadzono go indywidualnie, z prywatnym nauczycielem albo online?
4. Czego uczyliśmy się pracując zespołowo, czego nie możemy nauczyć się same\_i?



**jovesólides**  
JÓVENES HACIA  
LA SOLIDARIDAD  
Y EL DESARROLLO





Co-funded by  
the European Union

## Organizacje partnerskie

**Jovesolides**

Walencja,  
Hiszpania

<https://jovesolides.org/>

[Facebook](#)

[Instagram](#)

[X](#)

[LinkedIn](#)

**CEFA – Comitato Europeo per la  
Formazione e l'Agricoltura**

Bolonia,  
Włochy

<https://www.cefaonlus.it/>

[Facebook](#)

[Instagram](#)

[X](#)

[LinkedIn](#)

**AMAKA**

Ateny, Grecja

<https://www.amaka.gr/en/>

[Facebook](#)

[Instagram](#)

**Strefa Wolnościowa**

Warszawa,  
Polska

<https://strefawolnoslowa.pl/>

[Facebook](#)

[Instagram](#)

**Lebanese Development Network**

Bejrut,  
Liban

<https://www.ldn-lb.org/>

[Facebook](#)

[Instagram](#)

[X](#)

[LinkedIn](#)



**jovesólides**  
JÓVENES HACIA  
LA SOLIDARIDAD  
Y EL DESARROLLO



Lebanese  
Development  
Network

**amaka**  
non  
profit  
organization

