



DOBRE PRAKTYKI

Warszawska Nagroda
Edukacji Kulturalnej

2020

Warszawski Program
Edukacji Kulturalnej



DOBRE PRAKTYKI

Warszawska Nagroda
Edukacji Kulturalnej

2020

Warszawski Program
Edukacji Kulturalnej







Kolejny raz wyróżniamy Warszawską Nagrodą Edukacji Kulturalnej najciekawsze projekty edukacji kulturalnej zrealizowane w Warszawie.

W tym roku pojawiło się wiele bardzo interesujących i ambitnych projektów muzycznych oraz architektonicznych. Widać, że edukacja związana z architekturą staje się coraz bardziej świadomie podejmowanym tematem – zarówno przez szkoły, jak i instytucje animacji kultury oraz niezależnych animatorów i edukatorów.

Wiele ze zgłoszonych w tej edycji Nagrody projektów dotyczyło zaangażowania społecznego, współpracy ze środowiskami wykluczonymi, defaworyzowanymi, uważnego zwrócenia się bezpośrednio do drugiej osoby. Animatorzy realizowali działania z wykorzystaniem teatru, tańca, muzyki, sztuk wizualnych, literatury, a nawet sztuki kulinarnej.

I to co mnie najbardziej cieszy – rozwija się i zacieśnia współpraca między instytucjami kultury, które nie rywalizują, ale wspólnie inicjują i realizują ciekawe inicjatywy artystyczno-edukacyjne skierowane do różnych grup odbiorców.

Warszawska Nagroda Edukacji Kulturalnej przyznawana jest za przedsięwzięcia realizowane w stolicy, ale w nagrodzonych projektach czasem granice są przekraczane. Jesteśmy przecież globalną wioską, a wykorzystanie możliwości Internetu zaowocowało wirtualnym poznawaniem innych kultur, współpracą z osobami i instytucjami oddalonymi o tysiące kilometrów.

Swoje piętno na wielu projektach odcisnęła pandemia COVID-19, która zmusiła ich realizatorów do przeformułowania koncepcji, zmiany trybu realizacji, wprowadzenia nowych technologii i narzędzi. Ta trudna dla kultury i edukacji sytuacja ostatniego roku paradoksalnie jednak otworzyła nowe ścieżki, możliwości i tematy.

Wszystkim laureatom serdecznie gratuluję.

Rafał Trzaskowski
Prezydent m.st. Warszawy

SPIS TREŚCI

Muzyka

Orkiestra Społeczna / JM Poland	6
MONT — Młoda Orkiestra Nowego Teatru / Nowy Teatr	8
Spektakl „Przerwana Cisza” / Henryk Skarżyński / Warszawska Opera Kameralna	10
Muzyka to ja — przedszkolak w świecie muzyki / Przedszkole nr 340 „Kasztanowego Ludka”	12

Teatr

Kwarantanna. komplety. Ćwiczenia z obecności / Teatr Ochoty	14
Kobieta — projekt teatralno-edukacyjny / XGV Liceum Ogólnokształcące im. gen. Stanisława Maczka	16
TO O MNIE, czyli teatr zaangażowany w przedszkole / Fundacja Artystyczna MŁYN	18
ART GENERACJE — międzypokoleniowy projekt edukacji kulturalnej. Edycja V — Miłość / Drama Way	20
Wdech Wydech. Spotkania / Fundacja Sztuka Ciała	22
Młodzi kontra dramaty / STUDIO teatrgaleria	24
Zabawa — ważna sprawa / Białełęcki Ośrodek Kultury	26
Backst/age Dekameron / STUDIO teatrgaleria	28

Film

Nowi Warszawiacy / Białełęcki Ośrodek Kultury	30
Nasza utopia / I Liceum Ogólnokształcące im. Ruy Barbosy	32
Easy Rider — film, kino, happening / CXXXVII Liceum Ogólnokształcące im. Roberta Schumana	34
MASTERCLASS — Szkoła Filmowania / Stowarzyszenie FILMFORUM	36
Etap Ameryka Południowa / CXXII Liceum Ogólnokształcące im. Ignacego Domeyki	38

Literatura

Dzieci z białełęskich przedszkoli tworzą bajkową książkę „Przygody Biedroneczki Juleczki” / Przedszkole nr 309 „Baśniowa Kraina”	40
Opowieści pysznej treści, czyli smaczne bajki na trudne chwile / Młodzieżowy Ośrodek Wychowawczy nr 2	42
#WpływamyNaKulturę / Biblioteka Publiczna w Dzielnicy Bemowo	44

Sztuki wizualne

Język kolażu/Collage Language / Dom Kultury „Praga”	46
Sztuka na Receptę. Nauka i sztuka w treningach kompetencji społecznych / Stowarzyszenie „Z Siedzibą w Warszawie”	48
Nicią malowane — wspólnie wyszywamy mapę naszej okolicy / Dom Kultury Świt	50
Sztuka, czyli co? / Szkoła Podstawowa nr 94	52
Kim jestem / Szkoła Podstawowa nr 70	54
Muzeum zachwyty / Muzeum Łazienki Królewskie	56

Architektura

Zbudujmy sobie miasto, czyli jak zostać artystą-urbanistą? / Szkoła Podstawowa nr 143	58
Świątobuły modernizm / Wolskie Centrum Kultury	60
Architektura: ćwiczenia z myślenia / Kolektor	62

Interdyscyplinarne

KULTOUR — spotkania ze sztuką współczesną / Teatr Powszechny, Muzeum Sztuki Nowoczesnej, Zachęta — Narodowa Galeria Sztuki, TR Warszawa	64
Czym Wy się żywicie? Projekt Polarnik / Szkoła Podstawowa nr 218	66
Grasz w kolory? — Gram, by wiedzieć więcej / Przedszkole nr 261 „Pod dębami”	68
Buntowniczkę / Biblioteka Publiczna w Dzielnicy Wawer	70
Park kultury / Fundacja ART	72
W sieci tworzę, uczę się i komunikuję / GLXIII Liceum Ogólnokształcące	74
Paszport Hugona / Szkoła Podstawowa nr 148	76

PROJEKTY

Orkiestra Społeczna

Katarzyna Konciak, Wojciech Hazanowicz

JM Poland



foto: Katarzyna Konciak

• GRAND PRIX • termin realizacji: 14 września 2018–25 czerwca 2020 • miejsce: Muzeum Warszawskiej Pragi, Dzielnicowy Ośrodek Kultury Ursynów • adresaci: pacjenci objęci stałą lub czasową opieką medyczną, osoby biedne i starsze, klienci opieki społecznej, młodzież i dzieci objęte opieką placówek wsparcia dziennego, osoby niepełnosprawne w placówkach • liczba uczestników: bezpośrednich ok. 500, pośrednich ok. 5000 • realizatorzy: Katarzyna Konciak, Wojciech Hazanowicz, Filip Rzytko • finansowanie: środki własne, Biuro Kultury m.st. Warszawy, Narodowe Centrum Kultury

OPIS PROJEKTU

W Polsce nie ma tradycji zakładania orkiestr społecznych. Bywają orkiestry dęte branżowe: górnicze czy policyjne, jest kilka orkiestr na uczelniach wyższych i jedna lekarzy. Dla porównania u naszych niemieckich sąsiadów amatorskich i półamatorskich orkiestry są w każdej miejscowości i to często nie jedna! Na podstawie obserwacji doświadczeń z innych krajów (Brazylia, Niemiec, Skandynawia) zdecydowaliśmy się założyć w Polsce pierwszą Orkiestrę Społeczną. To rodzaj działania edukacyjno-animacyjnego zakładającego spotkanie wokół muzyki osób zróżnicowanych wiekowo i społecznie. Orkiestra jest zespołem, w którym muzycy grający w przeszłości na instrumentach mogą w czasie wolnym rozwijać swoją pasję grania orkiestrowego, a przy tym pro bono pojawiają się z muzyką w miejscach, które na co dzień mają ograniczony dostęp do kultury lub nie mają go w ogóle, w szczególności w placówkach pomocowych i medycznych oraz inicjatywach charytatywnych. Orkiestra Społeczna jako grupa działająca wolontaryjnie przygotowuje pod okiem dyrygenta programy koncertowe adekwatne do kompetencji kulturowych i zdolności percepcyjnych różnych grup odbiorców. W repertuarze pojawiają się głównie utwory muzyki klasycznej, znane z filmów lub innych dzieł kultury, zaaranżowane na krótkie formy umożliwiające stały kontakt prowadzącego koncert dyrygenta z wymagającą widownią. Staramy się inicjować działania włączające, aktywizujące podopiecznych placówek tak, by koncert społeczny nie był jedynie odbiorem kultury, ale też czynnym w niej uczestnictwem, okazją do aktywizacji muzycznej oraz sytuacją edukacyjną. Zrezygnowaliśmy z powszechnego pomysłu przesłuchań do orkiestry, bo uważamy, że to przywołuje nieprzyjemne wspomnienia ze szkół muzycznych i stanowi niepotrzebny stres. Rekrutujemy muzyków w sposób ciągły, na podstawie formularza, w którym równie ważne co doświadczenie muzyczne są intencje społecznego zaangażowania.

PIERWSZY KROK

Właściwie zaczęło się od... statystyki! W Warszawie jest kilka tysięcy absolwentów szkół muzycznych, którzy odebrali bezpłatną edukację na wybranym instrumencie, a spora część z nich przeszła przez oba stopnie szkół i ma tytuł muzyka zawodowego. Zaledwie 10% z tych osób zostaje w tej profesji i żyje z muzyki. Co się dzieje z pozostałymi 90%?

Jak się czują po odłożeniu na bok instrumentu po 12 latach nauki? Czy mieli dosyć i przeżyli ulgę, czy wręcz odwrotnie – tęsknią, cierpią z tego powodu, że być może brak im czasu na muzykę po podjęciu zupełnie innej pracy zawodowej? Nasza sytuacja kulturalna stawia bardzo mocno na odbiorców kultury, a co z jej praktykami, osobami, które zajmują się amatorską lub półamatorską aktywnością twórczą? Pomyśleliśmy, że chcemy stworzyć przestrzeń do spotkania, kontekst społeczny dla osób, które chciałyby wrócić do muzyki.

CELE

- Promocja idei amatorskiej aktywności muzycznej.
- Zbliżenie do siebie światów kultury oraz opieki społecznej i zdrowia.
- Pokonanie traum szkoły muzycznej przez osoby dotychczas do orkiestry i uczące się na nowo grać dla przyjemności, dla innych.
- Docieranie z muzyką do osób o specjalnych wymaganiach percepcyjnych czy odbiorców zamkniętych w ośrodkach stałej opieki medycznej.

REZULTATY PROJEKTU

- Organizujemy regularne koncerty w placówkach pomocowych, bierzemy udział w akcjach społecznych z własnej inicjatywy lub wspieramy inicjatywy naszych partnerów.
- Zbudowaliśmy już dwie grupy pasjonatów muzyki i równocześnie empatycznych, zaangażowanych społecznie ludzi, którzy na co dzień funkcjonują w kompletnie innych rzeczywistościach. Orkiestra Społeczna jest miejscem spotkania osób najróżniejszych profesji: astronomów, nauczycieli, księgowych, fizyków, przedsiębiorców, dziennikarzy i wielu innych.
- Członkowie naszej orkiestry mieli okazję zmierzyć się z własnym strachem, wynikającym najczęściej z braku doświadczeń w konfrontacjach ze środowiskami osób o różnych potrzebach, zdobyli też dużo doświadczenia w „dawaniu siebie innym”, w wychodzeniu ponad zagrane nuty i otwieraniu się ze swoją pasją.
- Jako organizatorzy zdobywamy cały czas doświadczenie w łączeniu na pozór odległych światów: kultury i muzyki z przestrzenią medyczną, opieką społeczną, placówkami wsparcia.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

W naszym projekcie muzykowanie rozumiemy jako działanie społeczne jednych – tych, którzy mogą, na rzecz drugich – tych, którzy nie mają szansy. Nasze obserwacje tego typu działań w Niemczech, Brazylia, Skandynawii doprowadziły nas do stworzenia pierwszej Orkiestry Społecznej w Polsce. A potem założyliśmy kolejną! Dlaczego? Ponieważ mamy przekonanie, że należy się dzielić swoim talentem, pasją i umiejętnościami, szczególnie z osobami, które mają ograniczony lub wręcz nieosiągalny dostęp do kultury. Tworzymy pozytywną grupę pasjonatów, osób, które są sobie nawzajem wdzięczne za obecność i starają się wspólnie robić coś dobrego dla innych.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Dużym wyzwaniem okazało się poszukiwanie repertuaru. To musiał być dobrze wyważony kompromis między potrzebami odbiorców (również osób, które ze względów zdrowotnych mają odbiór zakłócony i wymagają dużej uważności w proponowanym repertuarze), umiejętnościami powracających – czasami po wielu latach – do gry na instrumencie muzyków a ich osobistymi ambicjami, a także wizją organizatorów o kierunku rozwoju zespołu.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Nie spodziewaliśmy się, że podczas pierwszego naboru w tak krótkim czasie znajdziemy aż tyle zainteresowanych osób. Nie spodziewaliśmy się też tego, jak cenne i ważne dla członków Orkiestry Społecznej będą te trzy godziny w tygodniu poświęcone całkowicie na muzykę i na spędzenie czasu z ludźmi o podobnej historii życiowej, podobnej wrażliwości i muzycznych zainteresowaniach.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Największą radością jest widzieć, jak podczas koncertu w placówce pomocowej członkowie orkiestry podziwiają wrzucenie, zaangażowanie i poczucie, że robimy coś, co sprawia komuś radość czy po prostu realizujemy czyjąś ogromną tęsknotę.

MONT – Młoda Orkiestra Nowego Teatru

Maria Wilska, Dagna Sadkowska

Nowy Teatr



fol. Maurycy Stankiewicz

- 1 miejsce w kategorii Instytucje artystyczne i muzea • termin realizacji: 12 stycznia–24 czerwca 2020 • miejsce: Nowy Teatr • adresaci: dzieci w wieku 10-15 lat, uczniowie szkół podstawowych, młodzież, rodzice, opiekunowie • liczba uczestników: bezpośrednich 20, pośrednich ponad 70 000 (odstony koncertów na kanale YouTube)
- realizatorzy: Dagna Sadkowska, Sean Palmer • finansowanie: środki własne, Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego

OPIS PROJEKTU

Młoda Orkiestra Nowego Teatru powstała w 2017 roku jako alternatywa dla wszystkich, którzy marzą o śpiewaniu i grze na instrumentach. Jest to orkiestra amatorska, złożona z około 20 dzieci w wieku 10-15 lat. Zaprosiliśmy do współpracy Jerzego Rogiewicza, który podczas spotkań z członkami i członkiniami orkiestry naszkicował tematykę pierwszych utworów. Próby zespołu odbywają się raz w tygodniu. W repertuarze orkiestry znajdują się piosenki współczesnych kompozytorów i kompozytorek, takich jak: Barbara Wrońska, Jerzy Rogiewicz, Piotr Tabakiernik, Małgorzata Penkalla. Zespół zrealizował także spektakl teatralny „Morze” i nagrał dwa teledyski, m.in. do piosenki „Plastik” Barbary Wrońskiej. Utwór był prezentowany w programie 3 Polskiego Radia, znalazł się także na charytatywnej płycie wydanej przez stację.

PIERWSZY KROK

Impulsem do założenia MONT-u była obserwacja znikających ze szkół zajęć muzycznych lub ich bardzo niski poziom. Naszym zdaniem muzyka pełni niezwykle ważną rolę w rozwoju dziecka, pobudza kreatywność, rozwija zdolności poznawcze i wpływa pozytywnie na emocje. Już od najmłodszych lat warto dostarczać dzieciom jak najwięcej bodźców muzycznych, które oddziałują na rozwój wrodzonych zdolności i talentów dziecka. Stąd pomysł stworzenia amatorskiego dziecięcego zespołu, w którym każdy może grać lub/i śpiewać bez konkursu talentów, bez eliminacji i wyścigu. Pierwszy koncert orkiestry przerósł nasze najśmielsze oczekiwania – foyer Nowego Teatru po brzegi wypełnione było publicznością. Takie były początki, teraz rozpoczynamy już trzeci sezon działalności.

CELE

- Tworzenie oferty muzycznej dla dzieci i młodzieży.
- Ćwiczenie koordynacji wzrokowo-słuchowo-ruchowej.
- Wyrabianie umiejętności gry na instrumentach.
- Rozwijanie kreatywności.
- Dostarczenie wiedzy z zakresu historii muzyki.
- Współpraca w grupie rówieśniczej oraz stymulowanie rozwoju i inspirowanie twórczych działań dzieci.
- Dobra zabawa.

REZULTATY PROJEKTU

- Stworzenie oferty edukacji muzycznej na wysokim poziomie, skierowanej do dzieci i młodzieży poszukującej wsparcia dla rozwijania zdolności muzycznych w formie i formule nieosiągalnej w szkolnictwie ogólnokształcącym oraz muzycznym.
- Wytworzenie przestrzeni dla twórczości muzycznej dzieciom i młodzieży, uwrażliwienie młodych ludzi na szukanie własnych pasji i odnajdywania rzeczy, które budować będą ich indywidualną tożsamość.
- Rozwijanie zainteresowań muzyczno-tanecznych, kompetencji muzycznych dzieci, słuchu, poczucia rytmu, pamięci i wyobraźni muzycznej.
- Stymulowanie rozwoju wyobraźni, kreatywności, wrażliwości i inspirowanie twórczych działań dzieci.
- Koncerty, spotkania z widownią, wyjazdy na festiwale.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

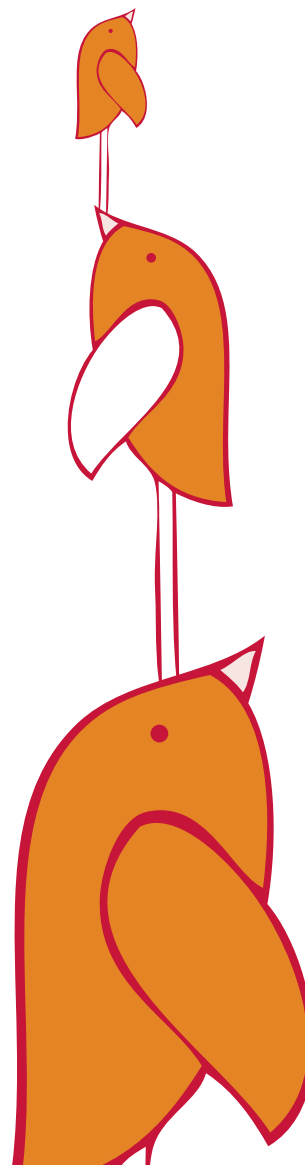
W Warszawie jest to jedyna dziecięco-młodzieżowa orkiestra muzyczna działająca przy teatrze. Dobre praktyki czerpiemy od orkiestr w Islandii, współpracując z dr Helgą Rut Gudmundsdóttir, wykładowczynią edukacji muzycznej na University of Iceland, School of Education, która również jest członkinią zarządu MERYC (European Network for Music Pedagogues and Researchers of Young Children) oraz Adamem Świątą – edukatorem i kompozytorem. Prowadząca orkiestrę Dagna Sadkowska łączy różne techniki pracy z młodymi muzykami, tworząc własną metodykę opartą na: improwizacjach, treningu samodzielnej aranżacji, sesjach muzykoterapeutycznych i relaksacyjnych, nakierowanych na odreagowanie emocji oraz interdiagnozie (metodzie kolekcji informacji zwrotnych od poszczególnych członków orkiestry), która ma podnieść efektywność pracy w grupie oraz poziom satysfakcji z bycia częścią zespołu.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Najtrudniejszy był dla nas czas pandemii, kiedy próby MONT-u odbywały się online, a planowane koncerty zostały odwołane. Na co dzień wyzwaniem dla nas jest także integracja zespołu, który tworzą dzieci w różnym wieku i z różnych środowisk.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Najbardziej zaskoczyło nas i ucieszyło to, że nasze koncerty budzą tak duże zainteresowanie – na pierwszy przyszło około 400 osób! Multimediálny spektakl „Morze” wszedł na stałe do repertuaru Nowego Teatru i cieszy się ogromną popularnością.



Spektakl „Przerwana Cisza”

Henryk Skarżyński / Warszawska Opera Kameralna



fot. Jarosław Budzyński

- 1 miejsce w kategorii Inne • termin realizacji: 14 września–31 grudnia 2019 • miejsce: Basen Artystyczny WOK • adresaci: publiczność polska i zagraniczna
- liczba uczestników: bezpośrednich 1680, pośrednich 3500 • realizatorzy: Michał Znaniński, Krzesimir Dębski, Anna Zwiefka, Tobiasz Sebastian Berg, Luigi Scoglio
- finansowanie: środki własne, Samorząd Województwa Mazowieckiego

OPIS PROJEKTU

Musical „Przerwana Cisza” jest artystycznym udokumentowaniem jednego z największych osiągnięć nauki i medycyny polskiej oraz jej wielkiego wkładu w rozwój światowej otologii i otocirurgii na przestrzeni ostatnich 30 lat. To przedsięwzięcie artystyczne odzwierciedla losy i problemy autentycznych bohaterów, którzy urodzili się głusi, głęboko niedosłyszący lub tracili słuch w późniejszym okresie życia. Dzięki zastosowaniu najnowocześniejszych technologii i metod chirurgicznych, opracowanych w Światowym Centrum Słuchu, pacjenci wyszli ze świata ciszy i uzyskali możliwość swobodnej komunikacji. Efekty terapii pokazane są przez pryzmat ludzkich dramatów, które spotykają bohaterów w każdym okresie życia, od pierwszych lat do wieku senioralnego. W bardzo atrakcyjnej, uznanej artystycznie formie musicalu zostały przedstawione jedne z największych osiągnięć naukowych, które wdrożono do codziennej praktyki klinicznej w naszym kraju, a następnie rozpropagowano w skali międzynarodowej, przeprowadzając na trzech kontynentach pierwsze w świecie, złożone operacje poprawiające lub przywracające słuch. Pokazały one wysoki poziom polskiej medycyny i jej niezaprzeczalny wkład w naukę światową. Zawarta w trzech aktach fabuła musicalu „Przerwana Cisza” pokazuje drogę życiową – rozwój słuchu i mowy. Część obsady musicalu stanowi grupa pacjentów Światowego Centrum Słuchu w wieku od ok. 4 lat do okresu senioralnego, co pokazuje, że problem słuchu dotyczy osób w każdym wieku i w każdym okresie życia można uzyskać sukces terapeutyczny. Musical ilustruje włączenie do całego procesu terapii wad słuchu i mowy najnowszych osiągnięć płynących z badań naukowych i muzyki. To uświadamia nam wszystkim, jak wielkie znaczenie w rozwoju człowieka odgrywa muzyka.

PIERWSZY KROK

Pomysłodawcą i autorem libretta jest światowej sławy otolaryngolog prof. dr hab. n. med. dr h.c. multi Henryk Skarżyński, twórca Światowego Centrum Słuchu w Kajetanach. Przeprowadzone przez profesora pionierskie operacje przywróciły do świata dźwięku wielu uzdolnionych muzycznie pacjentów, którzy dzięki operacjom i rehabilitacji mogą nie tylko rozwijać słuch i mowę, ale także realizować swoje muzyczne pasje. Zainspirowany ich historiami profesor Henryk Skarżyński pięć lat temu stworzył

wydarzenie, podczas którego artyści-pacjenci prezentują swoje talenty szerokiej publiczności – Międzynarodowy Festiwal Dzieci i Młodzieży „Ślimakowe Rytm”. Sukcesy artystów oraz powodzenie festiwalu dały profesorowi impuls do stworzenia libretta musicalu, które opowiada prawdziwe historie wyleczonych z głuchoty pacjentów. W ten sposób powstaje spektakl „Przerwana Cisza”.

CELE

Poza oczywistymi walorami artystycznymi sztuki musicalowej to przedsięwzięcie ma także bardzo potrzebne młodemu pokoleniu funkcje edukacyjne. Jedną z nich jest wzbogacenie nikłej wiedzy społecznej o problemach i dramatach ludzi słabo lub w ogóle niesłyszących, ich walki o pełnoprawny udział w społeczeństwie, a także ich wpływ na rozwój współczesnej nauki i medycyny. Celem musicalu jest uświadomienie dorosłej, młodzieżowej i dziecięcej widowni na cierpienie innych.

REZULTATY PROJEKTU

Dzieci, które będąc niepełnosprawnymi pod względem słuchu, a często i mowy, na przestrzeni czasu przechodzą specyficzną terapię. Widzowie towarzyszą tym małym bohaterom musicalu aż do dorosłości. Pacjenci dzięki „implantom słuchowym” mogą rozwijać się i urzeczywistniać swoje pasje oaz marzenia. To świadczy o wielkich osiągnięciach pacjentów i przyjaciół Światowego Centrum Słuchu oraz o międzynarodowych sukcesach polskich lekarzy, psychologów, pedagogów, logopedów i inżynierów klinicznych. Wyniki te są dowodem powstania „polskiej szkoły medycznej” w tym obszarze nauki światowej. Potwierdza to największa w świecie liczba zoperowanych pacjentów, najnowsze wdrożone technologie medyczne i liczne inicjatywy, jakie zespół Światowego Centrum Słuchu realizuje na arenie międzynarodowej na pięciu kontynentach. W spektaklu widzimy najpierw dramat całych rodzin, potem ich walkę o przeżycie „wyroku losu”, a wreszcie radość z uzyskania możliwości leczenia.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Spektakl jest oparty na autentycznych losach pacjentów profesora Skarżyńskiego, dzięki któremu

mogli oni powrócić do normalnego życia i aktywności, rozwijają z sukcesami swoje talenty i pasje twórcze. Oprócz walorów edukacyjnych i estetycznych musical ma wymiar głęboko humanistyczny, pokazując piękno człowieka, empatię, a także determinację lekarzy, którzy pozostają wierni misji pomagania swoim pacjentom. Przy okazji podkreślona jest rola zastosowania innowacyjnych metod w leczeniu słuchu. Przywracanie nadziei na normalne życie, a także uświadamianie społeczeństwu, że problem ze słuchem może dotyczyć każdego z nas, to największe zalety tego projektu. Dodatkowo, w rolę aktorów wcielili się pacjenci, dla których występ na scenie był nie tylko emocjonującym przeżyciem, ale także formą terapii.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

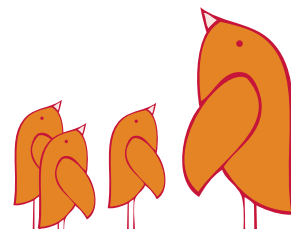
Wśród aktorów występujących na scenie było sporo dzieci, co wymagało od twórców większej uważności, poświęcenia im czasu i skupienia. Oprócz koordynacji przedsięwzięcia wyzwaniem było umieszczenie w opowieści elementów biografii prawdziwych pacjentów.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Wiedzieliśmy, że skład realizatorów gwarantuje sukces, jednakże nasi aktorzy nie byli w większości profesjonalnymi śpiewakami, co jednak ostatecznie nadało dziełu efekt autentyczności. Nie spodziewaliśmy się tylu pozytywnych opinii krytyków.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Osiągnęliśmy zamierzony cel – wzbogacenie bardzo nikłej wiedzy społecznej o problemach i dramatach ludzi słabo lub w ogóle niesłyszących, ich walki o pełnoprawny udział w społeczeństwie, a także ich wpływ na rozwój współczesnej nauki i medycyny. Umożliwiliśmy udział w projekcie osobom z wszczepionymi implantami na równi ze zdrowymi i profesjonalnymi aktorami.



Muzyka to ja — przedszkolak w świecie muzyki

Magdalena Gałązka

Przedszkole nr 340 „Kasztanowego Ludka”



OPIS PROJEKTU

Projekt „Muzyka to ja – przedszkolak w świecie muzyki” skierowany był do dzieci 5-letnich. Jego głównym celem był rozwój zainteresowań, aktywności oraz umiejętności muzycznych poprzez realizację zadań w zakresie edukacji muzycznej. W ramach projektu dzieci uczestniczyły w 12 spotkaniach „Kuznia talentów”, które znacząco rozwinęły ich motorykę, wrażliwość słuchową i muzykalność oraz aktywność twórczą. Uczestnicząc w warsztatach bębniarskich, przedszkolaki poznały różne rodzaje bębnow oraz podstawowe techniki wydobywania dźwięków na przykładzie afrykańskiego djembe czy pudła akustycznego. Podczas spotkania z przedstawicielami Społecznej Szkoły Muzycznej I stopnia im. W. Lutosławskiego dzieci poznały instrumenty muzyczne, takie jak klarnet, trąbka, skrzypce, lira korbowa, a także wysłuchały koncertu w wykonaniu uczniów i nauczycieli szkoły. Wizyta w Filharmonii Narodowej dla większości z moich podopiecznych była zupełnie nowym doświadczeniem, a dla mnie okazją do kształtowania gustu muzycznego tych młodych ludzi. Lekcje śpiewu i emisji głosu pomogły przedszkolakom rozwinąć umiejętność świadomego posługiwania się własnym głosem oraz kontrolowania oddechu, w tym przeponowego. Jednym z zadań projektu było nagranie przez dzieci nowego Hymnu Przedszkola w profesjonalnym studiu nagraniowym. Praca w studiu pomogła uczestnikom projektu zrozumieć znaczenie takich cech jak cierpliwość oraz koncentracja na wykonywanym zadaniu. Wszystkie wcześniejsze działania przyczyniły się do tego, że powstał wartościowy pod względem artystycznym utwór, chętnie śpiewany przez dzieci, bo dostosowany do ich wokalnych możliwości. Uroczysta premiera Hymnu Przedszkola, a także promocja singla „Kasztanowy Ludek” wśród społeczności przedszkolnej oraz zaproszonych gości miała miejsce podczas Koncertu Piknikowego.

PIERWSZY KROK

Inspiracją dla stworzenia koncepcji projektu była obserwacja twórczych zainteresowań przedszkolaków, ich potrzeb w zakresie rozwoju artystycznego, a także chęć stworzenia nowego hymnu, dostosowanego do możliwości wokalnych i percepcyjnych dzieci. Powstania hymnu wiązało się z zakończeniem budowy długiego wyczekiwanego nowego budynku przedszkola.

CELE

- Rozwój umiejętności i zainteresowań muzycznych dzieci.
- Zaszczepienie pasji artystycznych poprzez codzienny kontakt ze światem muzyki.
- Poznanie różnych gatunków muzyki oraz artystów.
- Rozwój dziecięcej ekspresji werbalnej i niewerbalnej poprzez zajęcia muzyczne.
- Rozwijanie umiejętności autoprezentacji muzycznej.

REZULTATY PROJEKTU

Poprzez zrealizowany projekt znacząco wzrosło zainteresowanie dzieci muzyką, grą na instrumentach, rozwinął się ich gust muzyczny. Przedszkolaki sięgają teraz po zupełnie nowy repertuar, w tym muzykę klasyczną, dużo radości sprawiają im improwizacje taneczne oraz realizowanie własnych pomysłów na układy taneczne, z większą swobodą prezentują też poznane tańce ludowe i towarzyskie. Dzieci wykazują większą muzykalność, chęć nauki gry na instrumentach muzycznych, bardziej wyczuwają rytm i coraz lepiej pracują głosem. Chętniej uczestniczą w koncertach, są dumne z nagranych utworów i bardziej pewnie siebie podczas wystąpień. Efektem projektu jest też częstsze uczestnictwo dzieci w konkursach muzycznych i zdobywane w nich osiągnięcia. Ważnym nowym doświadczeniem dla dzieci było nagranie Hymnu Przedszkola w profesjonalnym studiu nagraniowym. Dzieci zyskały również w przedszkolu bogatszy kącik z instrumentami muzycznymi, wyposażony w 15 par klawesynów, 15 bębenków, 30 jajek akustycznych, 15 trójkątów i kij deszczowy, mają także możliwość słuchania różnorodnej muzyki z płyt CD zakupionych na potrzeby projektu.

ORYGINALNOŚĆ Koncepcji

Oryginalność i innowacyjność projektu polegała na stworzeniu przestrzeni ułatwiającej dzieciom odkrywanie zainteresowań, pasji, a nawet talentów poprzez alternatywne wykorzystanie wycinka rzeczywistości, jakim jest świat sztuki muzycznej i świat zawodowy dorosłych. Polegało to na wdrażaniu do świadomego i aktywnego uczestnictwa w procesie twórczym, gdzie dzieci mogły wcielić się w rolę profesjonalnych artystów i być współautorami ważnego dla nich utworu, czyli Hymnu Przedszkola.

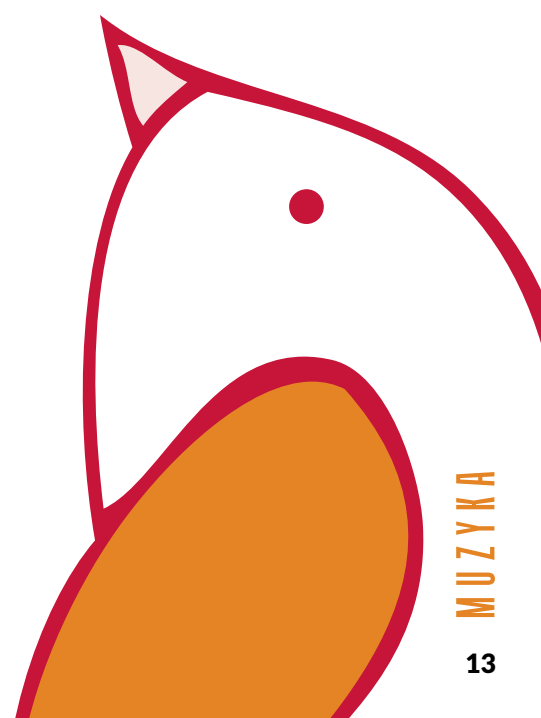
W trakcie jego nagrywania w studiu nagraniowym czy też podczas warsztatów wokalnych prowadzonych przez doświadczonego nauczyciela śpiewu dzieci zdobywały nowe umiejętności, które potem wielokrotnie wykorzystywały w ramach przygotowań do konkursów muzycznych. Projekt stał się doskonałym, a jednocześnie nowatorskim sposobem realizacji treści programu preorientacji zawodowej w przedszkolu.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Największym wyzwaniem było dla nas zrealizowanie wszystkich działań zgodnie z planowanym harmonogramem.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Największą radością ze zrealizowanego projektu było zdobycie przez dzieci umiejętności w zakresie autoprezentacji oraz warsztatu wokalnego, a także manifestowana przez nich świadomość znaczenia nowego Hymnu Przedszkola.



Kwarantanna. komplety. Ćwiczenia z obecności

Michał Domański, Sebastian Świąder

Teatr Ochoty



ilustracja: Agencja_Kreatywna_Na_ty

• 1 miejsce w kategorii Instytucje artystyczne i muzea • termin realizacji: 13 marca–25 maja 2020 • miejsce: Warszawa, Internet • adresaci: młodzież – uczestnicy Ogniska Teatralnego, nauczyciele, animatorzy kultury, instruktorzy teatralni, pedagodzy, młodzi artyści • liczba uczestników: bezpośrednich 40, pośrednich 1800 (zasięgi Instagrama i fanpage'a Ogniska Teatralnego) • realizatorzy: Alicja Brudło, Olga Żmuda, Hanna Kłoszewska, Karolina Kowalczyk, Michał Domański, Judyta Berłowska • finansowanie: środki własne, Instytut Teatralny im. Zbigniewa Raszewskiego (w ramach Dnia Teatru Publicznego 2020 – finansowanego przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego)

OPIS PROJEKTU

Projekt Kwarantanna. komplety. Ćwiczenia z obecności powstał z potrzeby serca i jako spontaniczna reakcja na otaczającą nas rzeczywistość. Kiedy w marcu 2020 roku wybuchła pandemia, artyści i artystki Ogniska Teatralnego Teatru Ochoty zostali zmuszeni do rezygnacji z dotychczasowych bezpośrednich spotkań na scenie teatralnej, a ich procesy pedagogiczno-twórcze zostały zatrzymane. Na czas izolacji chcieliśmy zaprosić uczestników i uczestniczki Ogniska do wirtualnej pracy, która stałaby się rodzajem twórczej obserwacji rzeczywistości. Inspirację do innego spojrzenia na zmieniony świat zaczerpnęliśmy z prac znanych artystów i artystek – zarówno polskich, jak i zagranicznych. Co dwa dni na fanpage'u i na Instagramie Ogniska publikowaliśmy jedno zadanie (lub wyzwanie) z zachętą do wykonania oraz podzielenia się wynikami za pośrednictwem social mediów. W efekcie tych działań powstał zbiór z ćwiczeniami, które testowaliśmy wspólnie z wybranymi grupami Ogniska Teatralnego w ramach Dnia Teatru Publicznego 2020. Przez działań sześć kiluosobowych grup młodzieży pod okiem instruktorów sprawdzało możliwości realizacji wybranych zadań, a efekty ich pracy były publikowane na bieżąco na stronie teatru. Finałem tych działań była specjalnie opracowana publikacja „Kwarantanna. Komplety” to w zamyśle stałe otwarty zbiór, który będzie poszerzany i uzupełniany o nowe ćwiczenia przez instruktorów Ogniska oraz osoby wyłonione w konkursie. Sama publikacja okazała się nie tylko sposobem na indywidualną, zdalną pracę w czasie izolacji, ale doskonałą inspiracją do działań dla instruktorów, animatorów, artystów szukających nowych kierunków do rozwijania pracy ze swoimi grupami.

PIERWSZY KROK

Projekt był spontaniczną reakcją na otaczającą nas rzeczywistość. Impulsem do jego powstania było nagłe zamknięcie działań grupowych w Ognisku Teatralnym i przerwanie wspólnej, zbiorowej pracy na żywo, na scenie. Postanowiliśmy na bieżąco towarzyszyć naszym uczestnikom w izolacji, nie przerywając jednocześnie trwającego procesu twórczego zapoczątkowanego w październiku 2019 roku.

CELE

Nadrzędnym celem projektu było stworzenie prostych i atrakcyjnych zadań do pracy indywidualnej oraz grupowej, pozwalających spojrzeć na świat w dobie epidemii. Zadania były inspirowane twórczością artystów i artystek. Istotny był dla nas także aspekt utrzymania kontaktu pomiędzy młodzieżą z Ogniska i ich instruktorami w trudnym czasie kwarantanny.

REZULTATY PROJEKTU

W wyniku naszych działań powstała elektroniczna publikacja zawierająca zestaw 13 zadań inspirowanych sztuką i gotowych do użycia w pracy indywidualnej lub grupowej. Poza doświadczeniem stricte artystycznym „Kwarantannik” służy pracy wewnętrznej, rozwojowej. Ćwiczenia w nim zawarte są pretekstem do refleksji o rzeczywistości, analizą uczuć i myśli z nimi związanych. Ważnym rezultatem projektu było też stworzenie okazji do wspólnej, zdalnej pracy uczestników Ogniska Teatralnego. Testowane przez nich ćwiczenia zostały wzbogacone o przykłady użycia, które nadały zadaniom nowe konteksty. Istotne było wspólne doświadczenie i eksperymentowanie w obszarze sztuki oraz dzielenie się prostymi narzędziami, pozwalającymi na przyglądanie się zmienionej rzeczywistości i przetrwanie trudnego czasu izolacji.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Projekt powstawał w całości zdalnie – w okresie ogólnopolskiej kwarantanny. Komunikacja między uczestnikami odbywała się za pośrednictwem instagramowych relacji i na stronie Ogniska Teatralnego Teatru Ochoty. Praca z grupami odbywała się przy pomocy komunikatorów (Zoom, Messenger). Projekt nie tylko miał dać możliwość swobodnego artystycznego działania w nowych warunkach, ale również stać się wsparciem i utrzymaniem kontaktów między fizycznie rozdzielonymi uczestnikami i uczestniczkami Ogniska.

GO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

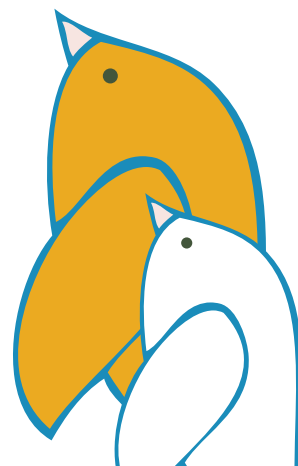
Najtrudniejsze było zachęcenie uczestników i uczestniczek do wirtualnej pracy w momencie, kiedy całe życie szkolne, zajęcia dodatkowe i nauka przeniosły się do sieci. Wyzwaniem okazało się stworzenie takich warunków do pracy, aby stały się one alternatywą dla monotonii zajęć szkolnych. Potrzebne były działania różniące się od prac domowych i kierujące na bardziej osobisty, artystyczny rozwój.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Początkowo projekt nie zakładał intensywnej pracy w grupie, a indywidualne i twórcze odkrywanie rzeczywistości. Jednak w trakcie przygotowań zdecydowaliśmy się współpracować z całymi grupami Ogniska, co przyniosło zaskakujące efekty. Kolejnym zaskoczeniem był odzew ze strony nauczycieli i animatorów, którzy dzieliли się naszymi zadaniami ze swoimi grupami i wskazywali projekt jako wartościowy.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Efekt pracy grup przyniósł nam największą radość. Działania okazały się niezwykle dojrzałe i spójne pod względem estetycznym oraz artystycznym. Niemierzalną wartością była również możliwość wspólnego działania twórczego i bycia razem mimo zaistniałej sytuacji.



Kobieta – projekt teatralno-edukacyjny

Katarzyna Szczudlińska, Ireneusz Suliga

XCIV Liceum Ogólnokształcące im. gen. Stanisława Maczka



fol. Katarzyna Szczudlińska

- 1 miejsce w kategorii Szkoły ponadgimnazjalne • termin realizacji: 1 października 2019–8 marca 2020 • miejsce: XCIV LO im. gen. Stanisława Maczka
- adresaci: społeczność szkolna • liczba uczestników: bezpośrednich 45, pośrednich 660 • realizatorzy: Katarzyna Szczudlińska, Ireneusz Suliga • finansowanie: środki własne

OPIS PROJEKTU

„Kobieta” to projekt teatralno-edukacyjny zrealizowany przez uczennice i uczniów klas I i II XCIV LO im. gen. Stanisława Maczka. W ramach projektu odbyły się: cykliczne warsztaty poszerzające wiedzę i doskonalące umiejętności uczestników, wizyty w warszawskich instytucjach kultury oraz teatrach, przygotowania do przedstawienia teatralnego „Opowieści księżniczek”, opartego na baśniach i tekstach literackich – zarówno kanonicznych („Odyseja”, „Piaskun”, „Dziady cz. II”), jak i należących do literatury popularnej („Kirke”, „Penelopiada”, „Marzycielki”) oraz towarzyszące mu działania performatywne „Podziel się słowem”. Projekt adresowany był do nastoletniego oraz starszego odbiorcy i podejmował temat jednocześnie ważny i trudny, zwłaszcza w środowisku szkolnym – mówił o kobiecie i jej rolach ukształtowanych przez kulturę. Realizacja projektu opierała się na aktywności i inwencji twórczej uczestników, to oni zdecydowali o wyborze tematu, samodzielnie tworzyli scenariusz przedstawienia, szukali tekstów, rozdzielali role, a także pracowali nad sceniczną formą spektaklu. Ten opierał się na figurze księżniczki rozumianej jako „wymarzona” rola każdej dziewczynki, wychowanej w kulturze tradycyjnej czy współczesnej „kulturze disneyowskiej”. Działanie performatywne towarzyszące spektaklowi było inspirowane Teatrem Forum i Muzeum w drodze Janusza Byszewskiego, a u jego podstaw leżała idea włączenia publiczności w tworzenie spektaklu.

PIERWSZY KROK

Pomysł i temat projektu pojawił się na lekcji języka polskiego podczas omawiania lektury „Król Edyp” i podczas klasowego wyjścia do teatru Ateneum na spektakl „Antygona”. Podczas pracy nad sceniczną interpretacją tragedii Sofoklesa pojawił się problem roli społecznej kobiety. Te zajęcia zainspirowały grupę, dlatego postanowiliśmy pójść dalej i porównać inscenizację Agnieszki Korytkowskiej i jej interpretację postaci Antygony z innymi bohaterkami mitów, baśni i lektur szkolnych. Efekty samodzielnej pracy uczniów pozwoliły na określenie tematu projektu i spektaklu: polemika z kulturowo i społecznie utrwalonymi wzorcami, które rzutują na sytuację współczesnych kobiet.

CELE

- Rozwijanie zainteresowań, realizacja pasji, poszerzenie wiedzy uczestników i odbiorców na temat literatury, teatru i performansu.
- Doskonalenie umiejętności interpretacji tekstów kultury, zmotywowanie uczniów do samodzielnego działania w zakresie tworzenia i odbioru dzieła artystycznego.
- Kształtowanie postaw oraz uświadomienie uczestnikom i adresatom (zwłaszcza nastoletnim) istnienia kategorii ról płciowych.

REZULTATY PROJEKTU

Projekt „Kobieta” był z założenia samodzielną aktywnością uczniów i „głosem w sprawie” poruszającym widza, zmuszającym do dyskusji i refleksji. Jego zwińczeniem był spektakl „Opowieści księżniczek” i działania performatywne „Podziel się słowem”, w których wzięli udział uczniowie i nauczyciele. Przedstawienie teatralne wzbudziło wśród odbiorców różne emocje – od podziwu po łzy, ponieważ, zgodnie z założeniem twórców, zostało odebrane jako refleksja dotycząca współczesnej sytuacji kobiet. Działania performatywne w połączeniu ze spektaklem dały początek dyskusji poświęconej sytuacji społecznej kobiet, którą kontynuowaliśmy podczas godzin wychowawczych. Udział w projekcie był dla uczestników nowym doświadczeniem, opierał się bowiem niemal całkowicie na ich aktywności, opiekunowie pełnili jedynie rolę doradców. Taki sposób realizacji, akcentujący podmiotowość ucznia, obudził w uczestnikach ciekawość oraz potrzebę doznań artystycznych i, co najważniejsze, pozwolił im wyrazić poprzez język teatru refleksję na temat trudny, często marginalizowany czy tabuizowany. Dzięki udziałowi w projekcie uczniowie poszerzyli wiedzę z literatury, kultury, działań i technik teatralnych oraz performatywnych, rozwinęli swoje zainteresowania i pasje oraz zdobyli nowe umiejętności sceniczne i społeczne.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Działalność teatralna w szkole najczęściej ma charakter okazjonalny, czasem wymuszony, przez co należy rozumieć ścisły związek tej aktywności z kalendarzem imprez szkolnych. Z tego powodu teatr szkolny ciągle jeszcze bywa utożsamiany

z tworzeniem przedstawień, w których nacisk kładzie się na estetyczną kontemplację końcowego efektu bądź podporządkowuje się je konkretnemu przekazowi dydaktyczno-wychowawczemu. Projekt „Kobieta” zdecydowanie odszedł od schematów, oparliśmy go na założeniach teatru dzieci, w którym zasadnicze znaczenie ma proces. Inszenizacja teatralna w naszym przypadku opierała się na improwizacji poprzedzonej ćwiczeniami wzmacniającymi samodzielność uczestników mających wpływ na każdy aspekt pracy, której końcowy efekt nie był przygotowany „na zawsze”, a uczniowie jako aktywni twórcy mogli go zmienić w każdej chwili.

GO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Najtrudniejsze okazało się stworzenie monologów. Dokonując wyboru formy wypowiedzi scenicznej – narracja na żywo – odtwórczyni głównych ról musiały zmierzyć się z trudnym zadaniem, które wymagało od nich z jednej strony wcielenia się w daną postać, z drugiej zaś zajęcia pozycji „opowiadacza”, co wymagało z ich strony ogromnego nakładu pracy w doskonaleniu technik wyrazu.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Zaskoczeniem dla nas była reakcja na projekt odbiorców, zwłaszcza nauczycieli. Społeczność szkolna zaangażowała się w działania projektowe, ale obawialiśmy się, że specyficzne środowisko, jakim jest szkoła, może wpłynąć na ich realizację. Tak się jednak nie stało, wychowawcy i pedagodzy dostrzegli wagę tematu i włączyli się w projekt poprzez lekcje wychowawcze.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Największą radością dla uczniów była realizacja projektu, który był ich autorskim pomysłem – sami decydowali o formie scenicznej spektaklu i kształcie działań performatywnych, stworzyli scenariusz, dekoracje oraz obudowę muzyczną i medialną. Satysfakcję dało nam także przekonanie się, że szkoła to miejsce, w którym można i trzeba rozmawiać o trudnych sprawach.

TO O MNIE, czyli teatr zaangażowany w przedszkole

Zuzanna Fijewska-Malesza

Fundacja Artystyczna MŁYN



fot. Małgorzata Zwierzczońska

• 1 miejsce w kategorii Organizacje pozarządowe • termin realizacji: 18 sierpnia 2019–31 maja 2020 • miejsce: Warszawa • adresaci: dzieci w wieku przedszkolnym, rodzice i opiekunowie • liczba uczestników: bezpośrednich 500 dzieci uczestniczące w warsztatach, ok. 25 nauczycieli, pośrednich ponad 3500 – zasięg pierwszego odcinka, ok. 2000 – zasięg drugiego odcinka, ok. 1500 – zasięg trzeciego odcinka, ok. 600 – zasięg czwartego odcinka (statystyki z kanału YouTube) • realizatorzy: Agata Kołodziejczyk, Jarosław Boberek, Justyna Szatkowska, Zuzanna Fijewska-Malesza, Natalia Fijewska-Zdanowska, Filip Dreger • finansowanie: środki własne, Biuro Edukacji m.st. Warszawy

OPIS PROJEKTU

Projekt był skierowany do dzieci w wieku przedszkolnym i składał się z trzech etapów. Dla adaptujących się trzylatków zostały przeprowadzone warsztaty twórcze na podstawie stworzonego wcześniej przez Fundację słuchowiska „Jak Słonik polubił chodzenie do przedszkola”. Trzy bajki opowiadają o zwierzątkach chodzących do przedszkola, które muszą zmierzyć się z nowymi wyzwaniami – samodzielnie ubieraniem się, ustawieniem się „w pociąg” czy dzieleniem zabawką z kolegą. Tekst konsultowany był z opiekunami przedszkolnymi, dzięki czemu słuchowisko oddaje bardzo realnie nie tylko konkretne sytuacje, ale również specyfikę przedszkolnego języka. Na każdym warsztacie dzieci słuchały jednej bajki, a następnie, utożsamiając się z bohaterami i opierając się na swojej wyobraźni, ćwiczyły umiejętność, wokół której zbudowana jest dana historia. Pomagały pani Żyrafie odnaleźć zagubione Słoniki, samodzielnie ustawiając się w pociąg i przewożąc je ze stacji na stację, tworzyły czapkę dla Słonika, potem pomagały mu się ubrać. Na koniec wszyscy uczestnicy dostali płytę ze słuchowiskiem do domu. Dla dzieci uczęszczających do przedszkola już drugi rok powstało słuchowisko „Słonik i jego przyjaciele z przedszkola”, którego problematyka odnosiła się do rzeczywistości czterolatków. Na podstawie słuchowiska miały być przeprowadzone warsztaty, ale ze względu na COVID-19 w zamian powstało słuchowisko „Słonik w domu” – o Słoniku, który z powodu wirusa musi pozostać w domu i zmagać się z różnymi problemami (m.in. nudą czy chęcią oglądania telewizji). To słuchowisko zostało w odcinkach udostępnione w Internecie. Wszystkie słuchowiska zostały stworzone przez profesjonalnych twórców teatralnych, tak aby przedszkolaki miały możliwość udziału w artystycznym projekcie.

PIERWSZY KROK

Pracując z dziećmi w wieku przedszkolnym od 15 lat i nauczyłam się, że warunkiem do tego, aby dziecko poczuło się twórcą, jest słuchanie go i pomaganie mu w korzystaniu z jego własnych wyobrażeń. Opiekunowie przedszkolni często pytali mnie o ofertę aktywności twórczych dla przedszkolaków, mówiąc, że wiele dostępnych propozycji jest bądź niezrozumiałych i niedostosowanych dla dzieci, bądź prezentują niski poziom artystyczny. Pomyślałam wówczas, że otworzenie się nie tylko na dzieci, ale też na

opiekunów przedszkolnych i rodziców pomoże zaangażować ich w nasze artystyczne działania, a zarazem skorzystać z ich wiedzy w pracy z przedszkolakami.

CELE

Naszym celem było przybliżenie dzieciom rzeczywistości, która ich otacza i pomoc w zrozumieniu jej poprzez słuchowiska, a następnie warsztaty twórcze. Połączyliśmy narzędzia artystyczne (realizatorzy słuchowisk to artyści na co dzień pracujący w profesjonalnym teatrze) z wiedzą praktyczną rodziców i opiekunów przedszkolnych na temat dzieci.

REZULTATY PROJEKTU

- Powstanie słuchowiska dedykowanego dzieciom uczęszczającym do przedszkola drugi rok, opisującego w bliski im sposób otaczającą ich rzeczywistość.
- Powstanie słuchowiska na czas izolacji opowiadającego o bliskich przedszkolakom problemach i wspierającego zarówno dzieci, jak i rodziców w poradeniu sobie z trudną sytuacją.
- Stworzenie alternatywnej propozycji spędzania czasu w domu, na wysokim poziomie artystycznym, rozwijającej u dzieci umiejętność słuchania i wyobraźnię.
- Rozwój umiejętności współpracy w grupie poprzez wspólne działania twórcze (3-latków).
- Poruszenie wyobraźni dziecka i nauka wykorzystania jej do konstruktywnego, twórczego działania.
- Stworzenie pomocy dla opiekunów przedszkolnych i rodziców w radzeniu sobie z trudnymi sytuacjami charakterystycznymi dla danego wieku dziecka, poprzez wyraźne zakorzenienie bajek w rzeczywistości przedszkolaków.
- Zainspirowanie opiekunów przedszkolnych do wykorzystywania działań twórczych w pracy edukacyjnej z dziećmi.
- Polepszenie komunikacji rodzic – przedszkole poprzez stworzenie bajek opisujących charakterystyczne dla życia przedszkolnego sytuacje i przekazanie słuchowiska do słuchania w domu.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Innowacyjność projektu polegała na połączeniu formy artystycznej z praktyczną i rzetelną wiedzą dotyczącą rzeczywistości przedszkolaków. Czesło

dzieci dostają alternatywę: udział w artystycznym wydarzeniu (realizowanym przez artystów nie pracujących na co dzień z dziećmi) lub nieartystyczne, a praktyczne działania przedszkolne (realizowane przez opiekunów przedszkolnych na co dzień nie realizujących się artystycznie). Nasz projekt łączy. Dzięki wykorzystaniu doświadczenia i wiedzy opiekunów przedszkolnych oraz rodziców powstały słuchowiska, które nie tylko umożliwiły dzieciom bezpośrednio utożsamienie się z bohaterami i wczucie w treść bajek, ale stały się wspólną artystyczną aktywnością, będącą zarazem doskonałą bazą do rozmów na tematy poruszane w bajkach.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Sytuacja epidemiologiczna zaskoczyła nas w połowie projektu i na początku nie potrafiliśmy sobie z nią poradzić – bo jak dotrzeć do przedszkolaków online? Szybko jednak oparłam się na założeniu projektu, czyli słuchaniu potrzeb i wychodzeniu im naprzeciw, i tak powstało słuchowisko w odcinkach „Słonik w domu”, które okazało się być bardzo trafioną formą na ten czas.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Tego, że przedszkolaki z takim zaangażowaniem przełożą swoją uwagę na „bajki słuchane”, które nie mają atrakcyjnych „bodźców dodatkowych”. Tego, że opiekunowie przedszkolni tak się zaangażują i zainspirują do działań twórczych, które mogą wykorzystywać w swojej pracy i wreszcie, że słuchanie bajek o Słoniku stanie się wspólną aktywnością całych rodzin.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Mam kilka powodów do radości: prośby i pytania rodziców o więcej słuchowisk, liczba odsłuchań słuchowisk, po niecałym miesiącu liczona w tysiącach, opowiadanie opiekunek przedszkolnych o zabawach zainspirowanych warsztatami na podstawie słuchowiska, które przeprowadzały w grupach, i obecność opiekunów z innych grup na zajęciach, żeby podpatrzeć warsztaty i się nimi zainspirować, listy od dzieci przysyłane do Fundacji z podziękowaniem za słuchowiska.

ART GENERACJE – międzypokoleniowy projekt edukacji kulturalnej.

Edycja V – MIŁOŚĆ

Adam Gąsecki, Aldona Żejmo-Kudelska

Drama Way



fot. Sylwia Zawadzka

• 2 miejsce w kategorii Organizacje pozarządowe • termin realizacji: 1 marca–31 grudnia 2019 • miejsce: Warszawa, Bielany, Mediateka START-META • adresaci: uczestniczki i uczestnicy spektaklu: młodzież, dorośli, seniorzy, widzowie spektaklu • liczba uczestników: bezpośrednich 40, pośrednich 200 • realizatorzy: Adam Gąsecki, Aldona Żejmo-Kudelska, Monika Zielińska, Katarzyna Żytomirska, Piotr Pardela, Monika Wyrzykowska • finansowanie: środki własne, Biuro Kultury m.st. Warszawy

OPIS PROJEKTU

ART GENERACJE to piąta edycja międzypokoleniowego projektu teatru zaangażowanego społecznie, skierowana do mieszkańców i mieszkańek Warszawy, w tym do osób o utrudnionym dostępie do kultury. Tematem przewodnim bieżącej edycji była MIŁOŚĆ. W toku warsztatów twórczych mieszana pokoleniowa grupa (12-85 lat) poszukiwała bliskich sobie aspektów miłości. Uczestnicy i uczestniczki inspirowali się literaturą i swoimi doświadczeniami. Tworzyli etudy sceniczne, pisali wiersze, kontaktowali się ze swoim ciałem. Pracowali indywidualnie, w parach, małych i większych podgrupach. Wzajemne pokazy etiid służyły zespołowemu omawianiu i analizie treści. Zaowocowały stworzeniem spektaklu „Pociąg do miłości”. Przedstawienie, operujące słowem, ruchem, muzyką, scenografią, było wypowiedzią uczestniczek i uczestników na tematy związane z miłością. Stało się zaproszeniem dla widzów do stawiania kolejnych pytań w trakcie interakcji oraz wspólnego warsztatu widzów i występujących w spektaklu. Pracowaliśmy metodami Teatru ze Społecznością, gdzie wszyscy uczestnicy biorą odpowiedzialność za stworzenie końcowych interaktywnych wydarzeń artystycznych, stanowiących spotkanie i wymianę z widownią. W trakcie szukają swojego głosu, rozwijają siebie, swoje kompetencje artystyczne, współpracę, uczą się sprawczości i odpowiedzialności, budują relacje. Uczestnicy i uczestniczki zgłębiali fenomen spotkania z widzami, badali, czym jest dzieło sztuki i jaki może być jego odbiór. Dzielili się swoimi refleksjami, wspomnieniami i przekonaniem. Sami przed sobą, a także wzajemnie odkrywali, że mają wartościowe myśli do przekazania.

PIERWSZY KROK

Zacząto się od pragnienia połączenia żywej energii młodzieży z doświadczeniem seniorów, od wiary, że spotkanie tych grup może dać ciekawe efekty artystyczne. Zacząto się od spotkania z wychowawczynią z Młodzieżowego Ośrodka Socjoterapii nr 1 w Łomiankach, która entuzjastycznie zareagowała na propozycję współpracy z Drama Way. Zacząto się od decyzji, aby uczynić miłość tematem przewodnim projektu. Zacząto się od rozmów, które na temat miłości i doświadczeń z nią, wyobrażeń na jej temat prowadzili nasi uczestnicy i uczestniczki. Początków było wiele. Najważniejszy był jednak ten pierwszy, zasadniczy – pragnienie działania i ciekawość spotkania.

CELE

- Łączenie pokoleń.
- Zwiększenie udziału mieszkańców i mieszkanki Warszawy w tworzeniu różnorodnych form artystycznych.
- Rozwój kompetencji społecznych, kreatywności i umiejętności korzystania z kultury.
- Wpływ na rozwój osobisty, podniesienie poczucia własnej wartości i pogłębienie refleksji nad sobą młodzieży, dorosłych, seniorów, w tym ze środowisk defaworyzowanych, o utrudnionym dostępie do kultury.
- Rozwój współpracy między instytucjami kultury i edukacji.

REZULTATY PROJEKTU

- Dwie prezentacje spektaklu, połączone z warsztatami dla widzów (ponad 200 odbiorców).
- Cykl warsztatów twórczych (50h).
- Sesja fotograficzna – portrety uczestniczek i uczestników projektu.
- „Najważniejsze jest budowanie relacji” – artykuł dla kadr kultury, kadr MOS-ów i MOW-ów podsumowujący trzy lata współpracy zespołu Drama Way z MOS-em w Łomiankach.
- Rozwinięcie umiejętności komunikacji międzypokoleniowej, wzajemnego słuchania się, dostrzegania swoich potrzeb.
- Rozwinięcie kompetencji artystycznych (aktorstwa, śpiewu, ruchu scenicznego).
- Wyższa samoocena, odkrywanie, że ma się coś interesującego do przekazania i podzielenia się z innymi.
- Rozwinięcie umiejętności pracy w grupie, znajdowania porozumienia, wyznaczania ról w grupach większych i mniejszych.
- Rozwój kreatywności i odwagi w przedstawianiu własnych pomysłów, tworzeniu improwizacji, scen, dzieleniu się uwagami, informacjami zwrotnymi.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Oryginalność projektu była związana głównie ze sposobem tworzenia spektaklu, który powstawał na bazie pomysłów grupy, metodą Teatru ze Społecznością. To, co jednak wydaje nam się szczególnie godne podkreślenia, to warsztaty realizowane po spektaklu z całą widownią. W ich trakcie, nawiązując

do obecnego w spektaklu motywu kawiarni, wprowadziliśmy formułę „pracy z menu”. Każdy z widzów otrzymał menu, z którego indywidualnie i dowolnie komponował swoje zamówienie na danie, czyli miłość. Symbolizowała ją... pizza. Na grubym cieście – „opartym na wierności”, cienkim – „opartym na zmianie” lub na cieście zwykłym – „opartym na zaufaniu”. Z trzema wybranymi dodatkami, takimi jak: flirt, niezawodność, pieniądze, troska, zrozumienie, empatia, wzajemność, obecność, zaangażowanie. Każdy z widzów wychodził więc z warsztatów z własnym przepisem na miłość.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Najtrudniejsze były chwile, kiedy młodzi nudzili się wolnym tempem pracy seniorów. Najtrudniejsze były chwile, gdy seniorzy złościли się na „niedostosowanie” młodzieży. Najtrudniejsza była praca warsztatowa po spektaklach z olbrzymią, wielopokoleniową widownią, kiedy uczestnicy i uczestniczki spektaklu szybko musieli zmienić swoją rolę z aktorów i aktorek na animatorów i animatorki.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Nie spodziewaliśmy się, że młodzież będzie tak mało aktywna w przedstawianiu swojego zdania na temat miłości. Nie spodziewaliśmy się, że grupa będzie zainteresowana włączeniem do spektaklu występów indywidualnych. Okazało się, że wiele osób marzy o takim występie! Nie spodziewaliśmy się, że jedna z senierek tak pięknie zaśpiewa bluesa i że uczestnicy napiszą tak wiele własnych wierszy.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Młodzież, która przytula Alę – seniorkę w trudnej sytuacji mieszkaniowej. Aktorki, aktorki, którzy w trakcie pokazów byli w pełnej koncentracji i osadzeniu w swoich rolach. Włączanie do spektaklu, na bieżąco, cytatów o miłości, które zapisywali widzowie. Warsztaty z publicznością, które bardzo się podobały. Czas po spotkaniu podsumowującym, kiedy uczestnicy i uczestniczki, mimo zakończenia zajęć, nie chcieli wyjść z sali.

Wdech Wydech. Spotkania

Adam Gąsecki, Joanna Płóciennik

Fundacja Sztuka Ciała



fot. Sylwia Zawadzka

- 2 miejsce w kategorii Organizacje pozarządowe • termin realizacji: 1 kwietnia – 31 grudnia 2019 • miejsce: Warszawa, w tym szczególnie Ochota, Mokotów, Ursynów, Targówek
- adresaci: młodzież w wieku 14-18 lat, kadra z placówek edukacyjnych i socjoterapeutycznych, widzowie spektaklu • liczba uczestników: bezpośrednich 50, pośrednich 50
- realizatorzy: Adam Gąsecki, Joanna Płóciennik, Katarzyna Wróbel, Hanna Jurczak, Jakub Szymczyzna, Anna Ługowska, Katarzyna Markowska • finansowanie: środki własne, Biuro Kultury m.st. Warszawy

OPIS PROJEKTU

Wdech Wydech. Spotkania to kompleksowy projekt edukacji kulturalnej, na etapie rekrutacji skierowany do młodzieży w wieku 14-18 lat, w tym ze środowisk defaworyzowanych (z MOW-ów i MOS-ów). Polegał na trójstopniowym nawiązaniu relacji z młodymi odbiorcami i stopniowym zapraszaniu ich do świata uwalniania i komunikowania swoich emocji poprzez pracę teatralną.

Etapy realizacji projektu:

1. Prezentacja spektaklu o nieobecności rodzica pt. „Wdech Wydech” w reżyserii Marii Seweryn, stworzonego przez Fundację, dla młodzieży, w ramach Konkursu im. Jana Dormana organizowanego przez Instytut Teatralny. Podczas jesiennej edycji projektu pokazaliśmy spektakl w czterech placówkach edukacyjnych oraz przeprowadziliśmy dyskusję po spektaklu.
2. Praca warsztatowa z młodzieżą, inspirowana obejrzanym spektaklem, pogłębiająca pojawiające się w nim wątki i zapraszająca do podjęcia pracy twórczej. Zrealizowaliśmy 12 godzinnych warsztatów pospektaklowych.
3. Zrekrutowanie czterech grup młodzieży w każdej z placówek do udziału w cyklu siedmiu warsztatów zakończonych publicznym pokazem wypracowanych przez nie autorskich performansów w Teatrze Ochoty, który był partnerem projektu. Cały cykl pracy został podsumowany warsztatami końcowymi (44h zajęć), w których wzięło udział w sumie 50 uczestników i uczestniczek.

PIERWSZY KROK

Początki naszego przedsięwzięcia sięgają 2018 roku, kiedy jako aktorzy i aktorki z mocnym zacięciem w stronę zaangażowania społecznego sztuki teatralnej i doświadczeniem w animacji kultury stworzyliśmy z Marią Seweryn spektakl „Wdech Wydech”. Powstał on z potrzeby wypełnienia luki w teatrze dla młodzieży. Pokazaliśmy go w 25 szkołach i placówkach edukacyjnych, czując w każdej z nich ogrom emocji wpuszczanych do szkółki wraz ze spektaklem i towarzyszącymi mu warsztatami. Byliśmy uskrzydleni, ale czasem też onieśmieleni siłą oddziaływania teatru, poruszeni spotkaniami i rozmowami z młodzieżą. Chcieliśmy wydużyć i pogłębić SPOTKANIE, upodmiotowić młodych widzów, podsunąć im narzędzia służące do spotkania się z samym sobą i z otoczeniem, a także pozwolić im zmienić rolę widza spektaklu na jego twórcę.

CELE

- Rozwój kompetencji korzystania z kultury przez nastolatków – zaproponowanie aktywizujących, teatralnych metod pracy wokół tematów bliskich młodzieży i istotnych społecznie (samotność młodego człowieka, poszukiwanie siły do radzenia sobie z sytuacjami trudnymi) oraz rozwój młodzieżowej widowni.
- Wspieranie potrzeby zacieśniania współpracy pozarządowego sektora kultury ze szkołami i placówkami wychowawczymi i socjoterapeutycznymi na rzecz rozwoju widowni.

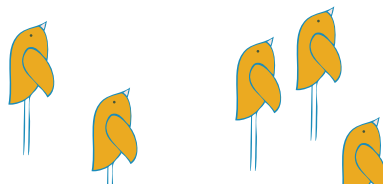
REZULTATY PROJEKTU

Rezultaty twarde:

- Przeprowadzenie 36h warsztatów (cztery cykle po 9h) w warszawskich placówkach oświatowych (dla grup po minimum 12 osób).
- Otwarta prezentacja performatywna w Teatrze Ochoty – każda z grup warsztatowych przedstawiła efekt swojej pracy przed innymi grupami.
- Przeprowadzenie spotkań podsumowujących pracę z młodzieżą (cztery warsztaty po 2h).
- Prezentacje spektaklu „Wdech Wydech” dla uczniów i uczennic czterech szkół ponadpodstawowych (w sumie 300-400 odbiorców).
- Przeprowadzenie czterech moderowanych rozmów z widzami po każdym spektaklu.
- Przeprowadzenie 12h warsztatów pospektaklowych z widzami (trzy grupy w każdej szkole po 1h warsztatu, ok. 30 uczniów w grupie, w sumie 600-750 odbiorców).

Rezultaty miękkie:

- Edukacja kulturalna młodzieży poprzez umożliwienie jej doświadczenia całego procesu – od bycia widzem spektaklu przez późniejszą kreację i prezentację przed publicznością.
- Integracja oraz międzyszkolna/międzydzielnicowa wymiana doświadczeń pomiędzy grupami przygotowującymi pokazy dla publiczności.
- Oswojenie nauczycieli z teatrem jako narzędziem pedagogicznym lub terapeutycznym – teatrem, który podejmuje tematy młodzieżowe, służy otwieraniu przestrzeni do autoekspresji, rozmowy o emocjach i problemach.



ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Oryginalne w naszym projekcie było to, że adresaci mogli przeprawić się ścieżką w stronę usamodzielniania się – od bycia odbiorcami i uczestnikami warsztatu pospektaklowego po bycie twórcami. Od samego początku wszystko tworzone było z myślą o młodzieży. Już spektakl „Wdech Wydech” był inspirowany spotkaniami z młodzieżą, czerpał także z młodych bohaterów dwóch książek oraz doświadczeń osobistych reżyserki, aktorów i aktorek. Następnie, najważniejsze działania w tym projekcie, czyli cykle warsztatów zmierzających do wypracowania etiud, były dopasowane do potrzeb danej grupy.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Działania organizacyjno-logistyczne: umówienie się ze szkołami na cykliczne spotkania w każdej placówce oraz moment gdy partner projektu – Teatr Ochoty – musiał przesunąć termin finału. Wyzwaniem dla nas było granie spektaklu w trudnych warunkach akustycznych sal gimnastycznych czy korytarzy i zebranie w tych miejscach uważności młodych ludzi.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Nie spodziewaliśmy się, że każda z etiud wypracowanych przez cztery grupy będzie miała tak inną konwencję: inspiracja performansem i kontakt z widownią w grupie mokotowskiej, teatr fizyczny w grupie z Targówka, intensywność obecności, role oparte na geście i znaku oraz pieśń w grupie z Ochoty, teatr słowa i rytmu w zespole z Ursynowa. Dzięki temu finał stał się przeglądem różnorodnych stylów teatru.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Wielką radością był dla nas moment, kiedy podczas pokazu etiud uczestnicy gratulowali sobie nawzajem, podziwiali swoje pomysły i poznali różnorodność teatru. W pracy nad etiudami twórcy i twórczynie wysuwały pomysły inspirowane scenami, obrazami, choreografiami obejrzanymi w spektaklu „Wdech Wydech”, który był wstępem do spotkań. Otworzyli się na pracę ciałem. Poczuli się twórcami. Byli z siebie dumni! To była też dla nas autentyczna dumna i głęboka satysfakcja.

Młodzi kontra dramat

Gabriela Stankiewicz

STUDIO teatrgaleria



fol. Sisi Cecylia

• 3 miejsce w kategorii Instytucje artystyczne i muzea • termin realizacji: 28 września–31 grudnia 2019 • miejsce: STUDIO teatrgaleria • adresaci: grupa 17 osób (w przedziale wiekowym 15-18 lat) wyłonionych w procesie otwartej rekrutacji • liczba uczestników: bezpośrednich 17, pośrednich 300 • realizatorzy: Gabriela Stankiewicz, Justyna Lipko-Konieczna, Mateusz Żurawski, Paweł Soszyński, Adrian Stachowski, Aleksandra Boćkowska • finansowanie: środki własne, Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego

OPIS PROJEKTU

Projekt polegał na udziale młodzieży w cyklu warsztatów pisania o teatrze/kulturze realizowanych we współpracy STUDIO teatrgalerii i portalu Dwutygodnik.com. Przez cztery miesiące uczestnicy spotykali się z krytykami, dziennikarzami, reporterami, a także aktorami, reżyserami i pedagogami, którzy przeprowadzili ich przez specjalnie skonstruowany program spotkań, wykładów i praktycznych zajęć. Znaczną część projektu zajmowało również wspólne oglądanie spektakli i wystaw oraz dyskusje na ich temat. Projekt został zwieńczony wydaniem przez młodzież wspólne przygotowanej publikacji o teatrze.

PIERWSZY KROK

Inspiracją dla tego projektu był wcześniej realizowany cykl warsztatów dramaturgicznych: „Młodzi robią dramaty! Jak nazwać w sobie sprzeciw i twórczo go wyrazić”, które Dział Edukacji STUDIO teatrgalerii przeprowadził w 2017 roku we współpracy z dramatopisarzem Szczepanem Orłowskim. Było to wydarzenie towarzyszące premierze spektaklu „Bydło” w reżyserii Jacka Poniedziałka, do którego Szczepan Orłowski napisał tekst. Na warsztaty zgłosiła się dużo większa liczba osób niż było miejsc i wówczas pojawił się pomysł stworzenia podobnego projektu, ale o bardziej rozbudowanej formule. Idea dojrzała przez jakiś czas i ostatecznie udało się ją zrealizować w 2019 roku.

CELE

Głównym celem projektu było wyposażenie uczestników w praktyczną wiedzę, umiejętności i narzędzia pomocne w tworzeniu tekstów oraz pomagające młodym pasjonatom teatru odnaleźć własne miejsce artystycznego wyrazu i ekspresji. Zadaniem prowadzących było przekazanie młodzieży teoretycznej wiedzy dotyczącej krytyki teatralnej, wywiadu i reportażu teatralnego oraz zastosowanie tejże wiedzy w praktyce.

REZULTATY PROJEKTU

- Realizacja czterech weekendowych modułów zajęć.
- Powstanie kilkudziesięciu tekstów o teatrze zebra-

nych w publikację wydaną w wersji drukowanej i opublikowaną online.

- Przekazanie uczestnikom konkretnej wiedzy na temat krytyki teatralnej i jej historii w Polsce, wywiadu oraz reportażu teatralnego.
- Podniesienie kompetencji artystycznych i twórczych uczestników projektu.
- Twórcza aktywizacja młodzieży, rozbudzenie zainteresowań teatralnych i kulturalnych.
- Wyposażenie uczestników w nową wiedzę i umiejętności, takie jak: kreatywność, świadomy odbiór dzieła teatralnego, pewność siebie, praca w grupie, prowadzenie dyskusji.
- Stworzenie warunków dla wzmacniania tożsamości i uczestnictwa w kulturze, zwiększających obecność kultury w życiu społecznym szerokiego grona widzów.
- Pokazanie STUDIO teatrgalerii jako miejsca otwartego, przyjaznego szerokiemu gronu odbiorców, propagującego idee wolności, demokracji, otwartości i tolerancji.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Cykl warsztatów pisania o teatrze uwzględniający w swoim programie również takie zagadnienia, jak wywiad i reportaż oraz zapraszający do prowadzenia spotkań specjalistów z tych dziedzin, wydał nam się propozycją unikatową. Potwierdzili to również uczestnicy, dla których wejście na próbę spektaklu i za kulisy teatru oraz możliwość stworzenia reportażu na bazie tych doświadczeń było czymś zupełnie nowym i ekscytującym.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

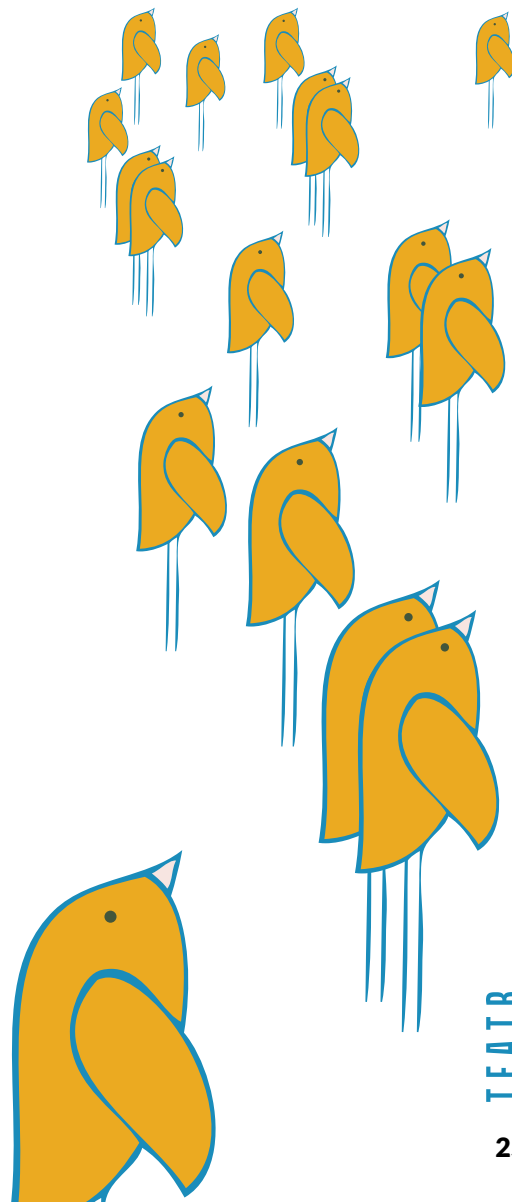
Wspólne stworzenie od podstaw publikacji finałowej było zadaniem trudnym, ale jakże satysfakcjonującym!

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Zaskoczeniem były dla nas tak dobre i profesjonalne teksty młodych krytyków. Po naszych warsztatach jedna z licealistek została nawet zaproszona przez Dwutygodnik.com do stałej współpracy!

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Silne emocje, radość i duma towarzyszyły nam i uczestnikom projektu podczas finałowego spotkania, kiedy wszyscy mogliśmy premierowo obejrzeć świeżo wydrukowaną publikację!



Zabawa – ważna sprawa

Aneta Muczyń, Jagoda Kędzierska, Elżbieta Chowaniec

Białolecki Ośrodek Kultury



fol. Michał Radochoński

- Wyróżnienie w kategorii Instytucje animacji kultury • termin realizacji: 18 sierpnia–13 grudnia 2019 • miejsce: Ośrodek Wsparcia Kobiet z Małoletnimi Dziećmi i Kobiet w Cięży „Eteżja”, Białolecki Ośrodek Kultury, scena Głębocka 66 • adresaci: mieszkanki Ośrodka „Eteżja” wraz ze swymi dziećmi, widzowie z Białoleckiego Ośrodka Kultury
- liczba uczestników: bezpośrednich 32, pośrednich 90 • realizatorzy: Aneta Muczyń, Jagoda Kędzierska, Elżbieta Chowaniec, Anna Andrzejewska, Rafał Sawuła, Natalia Oniśk, Jolanta Sikorska, Jolanta Graczykowska, Aldona Żejmo-Kudelska • finansowanie: środki własne

OPIS PROJEKTU

Projekt „Zabawa – ważna sprawa” był drugą odsłoną współpracy Białołęckiego Ośrodka Kultury i Ośrodka Wsparcia dla Kobiet z Małoletnimi Dziećmi i Kobiet w Cięży „Etezia”, organizacji wspierającej matki znajdujące się w trudnej sytuacji życiowej. Główną ideą projektu było wzmocnienie tych kobiet w obszarze osobistym, rodzicielskim i społecznym z pomocą narzędzi, jakie daje teatr. Mieszkanki „Etezi” zostały zaproszone do procesu artystycznego, dla którego punktem wyjścia była ZABAWA rozumiana jako narzędzie budowania relacji rodzinnych i społecznych. Kwestia umiejętności kontaktu i zabawy z własnym dzieckiem wskazana została przez uczestniczki jako sfera wymagająca wzmocnienia. Ważną inspiracją dla opracowania metodologii pracy warsztatowej były założenia Original Play (pierwotna zabawa) – praktyki psychologiczno-kulturowej służącej budowaniu lepszej relacji między ludźmi, ponad kulturowymi i społecznymi podziałami. Efektem projektu był spektakl rodzinny tworzony wspólnie przez mieszkanki „Etezi” i zaproszonych artystów, zaprezentowany na scenie BOK dla szerokiej publiczności, w tym dzieci aktorek. Pracę nad spektaklem poprzedził etap warsztatów ze specjalistami, którzy z pomocą różnorodnych technik wprowadzili matki i ich dzieci w świat teatru. Formułą projektu zakładała włączanie uczestniczek w proces twórczej pracy nad przedstawieniem. Matki biorące udział w projekcie nie tylko zadebiutowały na scenie jako aktorki, ale wymyśliły tożsamość swojej postaci, tworząc lalkę teatralną.

PIERWSZY KROK

Idea projektu wypłynęła z dążenia do tego, żeby ciężko doświadczone przez życie podopieczne Ośrodka „Etezia” mogły poczuć, że potrafią stworzyć coś wartościowego dla swoich dzieci. Zaprośiliśmy uczestniczki do różnorodnych form zabawy, sprawdzając, w których będą najbardziej twórcze. Poprosiliśmy, by każda z mam wraz z dzieckiem wykonała swoją lalkę – bohaterkę lub bohatera opowieści. I to był prawdziwy miłowy krok w projekcie. Lalki zbudowały więź uczestniczek z postacią i stały się podstawą historii w spektaklu. Przede wszystkim jednak sprawiły, że matki poczuły się ważne w roli współtwórczyń przedstawienia.

CELE

- Stworzenie demokratycznego procesu twórczego i efektywne włączanie mieszkanek „Etezi” i ich dzieci w ten proces.
- Włączanie uczestników projektu (narażonych na wykluczenie i izolację) w kulturę i życie społeczne oraz budowanie pozytywnych doświadczeń poprzez wspólny proces pracy twórczej.
- Pogłębianie więzi rodzicielskiej, wzmocnienie relacji rodzinno-społecznych poprzez nieskrępowaną zabawę w teatr.
- Wypracowanie zmiany (mentalnej i osobistej) wśród uczestniczek projektu.

REZULTATY PROJEKTU

Rezultaty twarde:

- 20h warsztatów z różnych dziedzin sztuki, które wyposażyły uczestniczki w konkretne narzędzia do komunikacji i zabawy z dzieckiem (15 matek, 17 dzieci).
- Wspólna praca nad spektaklem i scenariuszem (20h prób, osiem mieszkanek Ośrodka, które czynnie włączyły się w proces pracy, zostając w nim do samego końca).
- Stworzenie przestrzeni do integracji i dialogu międzykulturowego.
- Stworzenie rodzinnego spektaklu będącego jednocześnie paletą pomysłów do wspólnej zabawy z dzieckiem.

Rezultaty miękkie:

- Wzmocnienie umiejętności budowania więzi rodzinnych i społecznych.
- Wzrost poczucia sprawczości wśród uczestniczek projektu poprzez osadzenie ich w roli współtwórczyń spektaklu.
- Zwiększenie poczucia własnej wartości i wzmocnienie pozytywnego obrazu w oczach dziecka poprzez udział w spektaklu i publiczny występ artystyczny.
- Wzmocnienie poczucia odpowiedzialności poprzez wspólną pracę nad spektaklem i doprowadzenie go do finału.
- Rozwinięcie kompetencji twórczych i konkretnych umiejętności wyrażania się w sztuce (świadomość własnego ciała, operowanie głosem, animacja lalki i jej wykreowanie itp.).

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

„Kto się umie bawić?” – pyta główna bohaterka spektaklu, muzutmanka Hadija. Każdy człowiek umie się bawić – można by odpowiedzieć. Czy na pewno? Projekt „Zabawa – ważna sprawa” łączy w sobie teatr, elementy terapii i zabawę. Dlaczego ZABAWA stała się materia i tematem projektu? Okazało się, że palącą potrzebą matek i ich dzieci jest umiejętność wspólnej zabawy. Więź matki z dzieckiem kształtuje się przez zabawę, to ona jest naszym pierwotnym doświadczeniem. Tak pojawił się temat spektaklu: poszukiwanie form zabawy jako narzędzie do budowania relacji rodzinno-społecznych. Zabawa otworzyła uczestniczki i pobudziła ich twórczość.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Trudności w projekcie pojawiały się na każdym jego etapie. Falująca motywacja uczestniczek spowodowana ich realnymi problemami bytowo-osobistymi, stanem psychicznym i licznymi obowiązkami, skutkowałą nieustannym ryzykiem ich „wyjścia” z projektu i procesu. Potrzeba było dużo determinacji i silnej woli zarówno ze strony uczestników, jak i prowadzących, żeby dotrzeć z procesem do finału.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Tak dużego wpływu projektu na uczestniczki. Nieznająca polskiego Czechenka przychodząc na warsztaty nie była w stanie podać ręki, alienowała się. Odkryliśmy jej talent manualny – zrobiła piękną lalkę Hadiję – i był to klucz do jej otwarcia się na innych i na wspólną pracę. Przekonania kulturowe i bariera językowa nie dały jej szans na występ, ale Hadija została główną postacią spektaklu animowaną przez zawodową aktorkę.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Fakt, że udało się stworzyć przestrzeń i warunki do tego, żeby matki mogły się przejrzeć w oczach swych dzieci i zobaczyć w nich dumę. Ostatnim akordem spektaklu był moment, kiedy aktorki przedstawiły się już z poziomu prywatnego. Powiedziały kim są, o czym marzą, dlaczego wystąpiły. Przedstawiły także swoje dzieci, wywołując je na scenę. Radość dzieci oraz wzruszenie matek były dla wszystkich niezwykle budujące.

Backstage Dekameron

Justyna Lipko-Konieczna

STUDIO teatrgeria



foto. Gabriela Stankiewicz

- Wyróżnienie w kategorii Instytucje artystyczne i muzea • termin realizacji: 27 marca–1 czerwca 2020 • miejsce: STUDIO teatrgeria • adresaci: osoby starsze, zainteresowane działaniami teatralnymi i performatywnymi w przestrzeni online w okresie izolacji spowodowanej epidemią COVID-19 • liczba uczestników: bezpośrednich 12, pośrednich ok. 2000
- realizatorzy: Justyna Lipko-Konieczna, Gabriela Stankiewicz, Hanna Maciąg, Justyna Pankiewicz • finansowanie: środki własne, Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego

OPIS PROJEKTU

Pod nazwą „Backst/age Dekameron” kryje się projekt społeczny dedykowany ludziom starszym, dla których przymusowe zamknięcie w czasie pandemii było wyjątkowo trudne, ponieważ znaleźli się w grupie największego ryzyka zarażenia wirusem COVID-19 i pozostawali w największym osamotnieniu. Uczestnicy wspólnie z aktorami STUDIO teatrgalerii przygotowali wideo-teatr, czerpiąc z lektury Giovanniego Boccaccia „Dekameron” i z własnych pomysłów rozwijanych podczas pracy warsztatowej. Na stronie studio_online przez cały okres izolacji ukazywały się krótkie odcinki wideo-teatru przygotowane przez uczestników projektu. W ciągu dwóch miesięcy, od kwietnia do czerwca 2020 roku, uczestnicy spotkali się na platformie Zoom 50 razy podczas zbiorowych oraz indywidualnych prób i warsztatów. Zależało nam, by w tym trudnym czasie „zawieszenia” spowodowanego pandemią zaprosić seniorów do twórczego działania, pokazać ich jako kreatywną, twórczą i odważną grupę społeczną z dużym życiowym doświadczeniem. Miała to być odpowiedź na dyskurs pandemiczny, który definiował seniorów jako osoby słabsze, chore, szczególnie narażone na śmiertelne skutki zarażenia. Zaproponowaliśmy udział w projekcie realizowanym w oparciu o idee pedagogiki teatru, który miał odpowiedzieć na potrzeby ludzi starszych, wzmocnić ich poczucie sprawstwa i zadowolenie z życia, jak też zwiększyć widoczność tej grupy w mediach społecznościowych. Sięganie po „Dekameron” miało jednak jeszcze inny wymiar. Nie przypadkiem utwór Boccaccia znalazł się w indeksie ksiąg zakazanych. W kolejnych opowieściach „Dekameronu” naruszone zostaje tabu związane z seksualnością, cielesnością. Sięgając po ten konkretny tekst, chcieliśmy podjąć szerszy temat społecznego wizerunku seniorów, także w aspekcie ich prawa do seksualności.

PIERWSZY KROK

Punktem zapalnym był okres izolacji, który uniemożliwił teatrowi stacjonarną pracę, odciął aktorów od możliwości żywego kontaktu z widzami i zamknął w domach seniorów jako grupę największego ryzyka w obliczu pandemii.

CELE

Jako Dział Edukacji STUDIO teatrgalerii wiedzieliśmy, że należy skupić się na podtrzymaniu relacji społecznych w sytuacji odcięcia możliwości bezpośrednich spotkań w teatrze. Jednocześnie uderzyło nas, jak w przestrzeni publicznej mówi się o seniorach, jakie poczucie lęku i zagrożenia (mimo dobrych intencji) jest generowane na temat tej grupy i wśród niej w mediach. Zależało nam, by zaingerować w ten język i pokazać, że seniorzy mają wiele do zaoferowania, a nasze działanie miało być rodzajem wzmocnienia tej grupy. Celem projektu było też oswojenie seniorów ze światem online.

REZULTATY PROJEKTU

Uczestnicy warsztatów podczas dwóch miesięcy pracy dramaturgiczno-performatywnej stworzyli własne odpowiedzi artystyczne na wybrane przez siebie historie z „Dekameronu”. Powstało ponad 30 krótkich materiałów filmowych publikowanych cyklicznie na stronie internetowej oraz na Facebooku i Instagramie STUDIO teatrgalerii. Miały one kilkadziesiąt tysięcy wyświetleń i zgromadziły stałą grupę odbiorców. W części filmów seniorzy występują wspólnie jako grupa podejmująca poprzez działania i rozmowę ważne dla siebie tematy związane z cielesnością, wolnością, miłością, kondycją, zdrowiem, pożądaniem. W części występują indywidualnie, w duetach z aktorami STUDIO teatrgalerii. Miękkie rezultaty projektu to: zawiązanie żywej ze sobą społeczności w trudnym okresie izolacji i odosobnienia; ukazanie seniorów jako odważnej, twórczej grupy, która ma dużo do zaoferowania zarówno na polu artystycznym jak i społecznym; zaznajomienie i oswojenie seniorów z działaniem platform internetowych służących do zdalnej pracy, co przyczyniło się do ich udziału w innych projektach online.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Projekt „Backst/age Dekameron” było pierwszym w Polsce teatralnym programem online adresowanym do seniorów w czasie kwarantanny. Powołaliśmy zespół techniczny, który pozostawał w stałym kontakcie z każdym z uczestników projektu i indywidualnie rozwiązywał wszelkie problemy. Dzięki temu w projekcie pozostawała z nami m.in. osoba niedosłysząca, która bardzo obawiała się

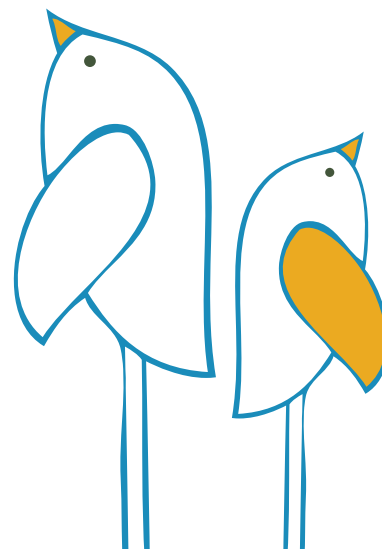
barier technologicznych uniemożliwiających jej uczestnictwo w działaniach, a którą udało się zatrzymać w grupie. Innowacyjność naszych działań polegała też na podjęciu w przestrzeni publicznej, w tym w mediach społecznościowych, skupiających z reguły osoby młodsze, tematów ważnych dla grupy seniorów, związanych z ich wolnością, potrzebą emancypacji, cielesnością.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Największym wyzwaniem było wytworzenie języka artystycznego projektu i odkrycie, że platforma Zoom to nasza scena teatralna. Zoom kojarzył nam się przede wszystkim jako narzędzie wykorzystywane w celach konferencyjnych i biznesowych. Wyzwaniem było więc przeformułowanie intymnej pracy teatralnej „twarzą w twarz”, odbywającej się zwykle w sali prób, w pracę online, gdzie sceną stawały się prywatne mieszkania aktorów i uczestników projektu.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Ogromną satysfakcją i radością był dla nas każdy publikowany film, wszystkie komentarze, które pojawiały się w związku z publikacjami, radość seniorów z odkrycia, jakimi świetnymi są aktorami i jak wiele pozytywnych emocji budzą ich działania.



Nowi Warszawiacy

Szymon Waćkowski, Marcin Kozłowski
Bielański Ośrodek Kultury



fot. Małgorzata Sokół

• 2 miejsce w kategorii Instytucje animacji kultury • termin realizacji: 15 sierpnia–20 grudnia 2019 • miejsce: Filia Bielańskiego Ośrodka Kultury, XLI LO im. Joachima Lelewela, Bielański Ośrodek Kultury, Bulwary nad Wisłą, Park Kępa Potocka, Kampinoski Park Narodowy • adresaci: młodzież, imigranci mieszkający w Warszawie, animatorzy kultury, mieszkańcy Warszawy • liczba uczestników: bezpośrednich 39, pośrednich 1500 • realizatorzy: Viktoriia Kuksa, Bogdan Popescu, Lubna Raad- Al- Hamadani, Gabriel Hernandez Rizo, Janusz Szymański, Kinga Zuchowicz-Pinilla • finansowanie: środki własne, Biuro Kultury m.st. Warszawy, Fundusz Animacji Kultury

OPIS PROJEKTU

Projekt „Nowi Warszawiacy” narodził się z potrzeby dialogu, ale też z poczucia, że kultura jest podstawą relacji społecznych i ważnym wymiarem rozwoju demokratycznego i odpowiedzialnego społeczeństwa. Jego realizacja opierała się kompleksowym opracowaniu w procesie warsztatów i spotkań z młodzieżą kluczowych tematów dotyczących wielokulturowości, takich jak: tożsamość, etnocentryzm, relatywizm kulturowy, ksenofobia, rasizm, tolerancja. Praca w ramach projektu odbywała się etapowo, a nasze działania prowadziliśmy tak, aby młodzież dynamicznie przechodziła od roli słuchacza do aktywnego uczestnika. Poszczególne działania realizowaliśmy poprzez pięć głównych celów bezpośrednich: edukowanie, integrowanie, wspólne działanie, diagnozowanie, utrwalenie. Proces warsztatowy rozpoczęliśmy od cyklu prelekcji i warsztatów kompetencyjnych dla młodzieży prowadzonych przez antropologa kultury. Następnie do działania zaprosiliśmy warszawskich imigrantów z Iraku, Rumunii, Ukrainy i Meksyku – odbył się cykl warsztatów międzykulturowych, dzięki którym młodzież mogła poznać nie tylko kulturę danego kraju, ale jednostkowe spojrzenie na takie zagadnienia, jak: obcość, odmiennność, asymilacja, tożsamość, tradycja, stereotyp. W kolejnym etapie przeprowadziliśmy cykl warsztatów filmowych dotyczących sztuki operatorskiej, montażu, reżyserii, tworzenia scenariusza, dźwięku i roli reżysera oraz scenarzysty w filmie dokumentalnym. Młodzież samodzielnie opracowała treatment i koncepcję filmu, wyłoniła reżyserów i operatorów poszczególnych sekwencji i rozpoczęła zdjęcia do filmu. Nabyte kompetencje pozwoliły na samodzielną postprodukcję, wybór scen i wstępny montaż materiału.

PIERWSZY KROK

W 2018 roku w Filii Bielańskiego Ośrodka Kultury odbyły się dwa projekty dotyczące tematyki wielokulturowej: „Domówka z Armenią” oraz „Agarra La Onda”. Tymi przedsięwzięciami rozpoczęliśmy dialog ze środowiskiem imigrantów oraz proces budowania wizerunku Filii Bielańskiego Ośrodka Kultury jako miejsca otwartego na inne kultury. Zależało nam też na aktywizacji młodzieży – grupy uznawanej za jedną z trudniejszych do zaangażowania w działania społeczne i animacyjne. W 2018 roku Filia Bielańskiego Ośrodka Kultury uczestniczyła w projekcie miejskim „Przetączę się na młodzież”, który miał na celu

rozpoczęcie dialogu z młodymi odbiorcami i kreowanie wizerunku Filii jako miejsca nowoczesnego. Sukces obu doświadczeń stał się inspiracją dla projektu „Nowi Warszawiacy”. Naszą ideą było połączenie zagadnień związanych z wielokulturowością oraz oddanie głosu młodzieży i zaangażowanie jej do działania i dyskusji.

CELE

- Uwrażliwienie młodych uczestników na zagadnienia wielokulturowości i rozwijanie w nich empatii, tolerancji oraz uważności na polu budowania relacji jednostkowych oraz wspólnotowych.
- Poinformowanie i edukowanie o procesach kulturowych w kontekście wielokulturowości.
- Opracowanie metody i techniki wspólnej pracy, która zachęci do dyskusji i pozwoli na pobudzenie krytycznej postawy.

REZULTATY PROJEKTU

Rezultaty twarde:

- Krótkometrażowy film dokumentalny „Nowi Warszawiacy”.
- Warsztaty: „Sztuka operatorska w filmie dokumentalnym”, „Reżyser i scenarzysta w filmie dokumentalnym”, „Montaż obrazu w filmie dokumentalnym”, „Reżyseria dźwięku w filmie dokumentalnym”.
- Wykład antropologiczny „Wielokulturowość. Zagadnienia – Teoria – Problemy”.

Rezultaty miękkie:

- Rozwinięcie umiejętności dyskusowania o kwestiach pochodzenia, tradycji, kultury – zainteresowanie młodzieży tematyką wielokulturową.
- Zbudowanie postaw zwiększających empatię względem imigrantów, ich kultury i wartości.
- Uwrażliwienie młodzieży na problem ksenofobii i rasizmu.
- Poszerzenie kompetencji do świadomego odbioru innych kultur.
- Rozwój krytycznego myślenia i dociekliwości w weryfikowaniu własnych przekonań.
- Poszerzenie umiejętności negocjacji i szukania kompromisu.
- Zdobycie kompetencji w zakresie sztuki filmowej: praca z kamerą i twórcze wykorzystanie obrazu filmowego, tworzenie scenariusza i przeprowadzenie jego założeń w praktyce, selekcja i montaż materiału filmowego.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Innowacyjność naszego projektu to nowe spojrzenie na takie zagadnienia, jak: tożsamość, etnocentryzm, relatywizm kulturowy, odmiennność, tolerancja. Przetoczyliśmy je na język filmu, tworząc obraz zaangażowany społecznie. Chcieliśmy zabrać głos wobec wykluczenia społecznego i incydentów na tle postaw rasistowskich czy ksenofobicznych poprzez włączenie do wspólnego działania warszawskich imigrantów oraz młodzieży wkraczającej w świat pełen podziałów, stereotypów, nietolerancji, milczenia. Wyjątkowość projektu polegała też na odwróceniu ról w instytucji kultury – to młodzież i warszawscy imigranci zostali postawieni w roli ekspertów, bohaterów, twórców, artystów.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Trudnością okazała się liczba uczestników projektu – cała klasa licealna licząca 33 osoby. Logistyczne opracowanie i koordynacja warsztatów z tak liczną grupą stało się wyzwaniem i nauką podzielności uwagi oraz skupienia na potrzebach każdego z uczestników.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Nie spodziewaliśmy się tak aktywnego udziału młodych uczestników projektu. Ich postawa i wkład pracy przełamały stereotyp zbuntowanego, znużonego nastolatka, niezainteresowanego kwestiami społecznymi. Licealiści spragnieni byli praktyki i dynamicznego działania. Kreatywnie włączyli się do dyskusji na temat ksenofobii i dyskryminacji. Z zaangażowaniem tworzyli portrety imigrantów.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Największą radość sprawił nam fakt, że młodzież od razu przejęła inicjatywę odnośnie kształtu artystycznego planowanego filmu dokumentalnego. Licealiści okazali się być bardzo samodzielnymi i aktywnymi twórcami, w pełni biorącymi odpowiedzialność za swoje wybory. Radość sprawiła nam także możliwość konfrontacji zamierzeń z rezultatami zmaterializowanymi na ekranie filmowym.

Nasza utopia

Iga Kania

L Liceum Ogólnokształcące im. Ruy Barbosy



życie to drzewa wyjeżdżające na urlop

fol. Natalia Baranowska

• 3 miejsce w kategorii Szkoły ponadgimnazjalne • termin realizacji: 20 kwietnia–24 czerwca 2020 • miejsce: L LO im. Ruy Barbosy, Internet • adresaci: uczniowie i szerokie grono odbiorców • liczba uczestników: bezpośrednich 4 • realizatorzy: Iga Kania, Natalia Baranowska, Gabriela Ostrowska, Klaudia Nowak • finansowanie: środki własne

OPIS PROJEKTU

Tematem mojego projektu było otwarcie się uczniów na nowy język. Film „Nasza utopia”, który powstał jako efekt wspólnych działań, podsumowuje spotkania w ramach kół teatralnego. W tym roku szkolnym były to zajęcia nietypowe, w duchu pedagogiki teatru, uważnie skupione na uczestnikach, ich emocjach, bez gotowego scenariusza, oparte na improwizacji oraz długich rozmowach. Z powodu COVID-19 z dnia na dzień zostały przerwane relacje, wszystko, nad czym pracowaliśmy, zatrzymało się. Sytuacja pandemii z jednej strony zredukowała liczbę uczestników, z drugiej zaś doskonale wpisała się w temat projektu. Postanowiliśmy, razem z trzema uczennicami, dla których spotkania były ważne, kontynuować zajęcia, otworzyć się na nieznaną, skomentować niełatwą rzeczywistość za pomocą narzędzi online. Powstały film jest zapisem refleksji na temat otaczającego świata, jego wizji, rzeczywistości widzianej oczyma młodego człowieka. Skonfrontowałyśmy skrajności, które zostały uwypuklone w tym dziwnym czasie. Film jest zapisem obaw i niepokoju, który towarzyszy młodym ludziom, ale czy tylko im?

PIERWSZY KROK

Początki projektu sięgają października 2019 roku, kiedy rozpoczęły się szkolne zajęcia teatralne, które zostały przerwane ogłoszeniem pandemii. Zajęcia zostały wznowione na prośbę trzech uczestniczek. Snując rozważania na temat nowej rzeczywistości, poczuliśmy potrzebę jej skomentowania i tak narodziła się myśl o rejestrowaniu naszych odczuć i doznań.

CELE

- Wyjście naprzeciw oczekiwaniom uczestniczek i podjęcie rozmowy na temat zmieniającej się rzeczywistości.
- Poszukiwanie nowych środków wyrażania emocji: poprzez obraz czy dźwięk.
- Dzielenie się refleksjami na temat społecznych zachowań.
- Wysłuchanie się w obawy i niepokoje towarzyszące młodym ludziom.
- Umacnianie poczucia własnej wartości.
- Kształtowanie umiejętności pracy zespołowej.
- Pobudzenie twórczego myślenia.

REZULTATY PROJEKTU

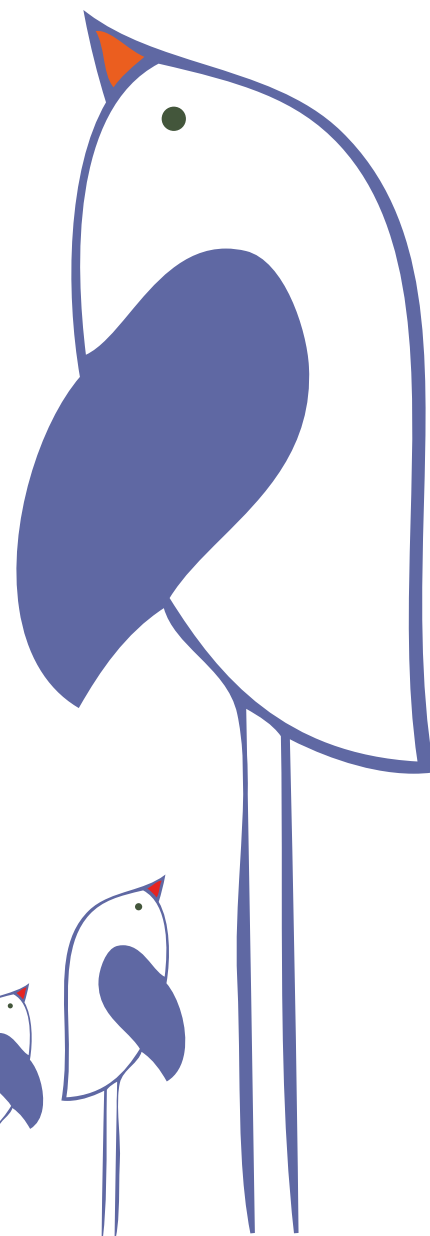
W efekcie wspólnych działań uczestniczek projektu powstał film zatytułowany „Nasza utopia”, który udostępniłyśmy uczniom naszej szkoły, ich rodzicom, nauczycielom i innym pracownikom placówki. Uczennice biorące udział w jego realizacji zdobyły umiejętności posługiwania się nowoczesnymi narzędziami audiowizualnymi i twórczego wykorzystania dostępnych środków przekazu, nauczyły się zasad współpracy przy realizacji projektu, odpowiedzialności za pracę zespołową i samodzielnego poszukiwania rozwiązań, odważyły się mówić wprost o swoich potrzebach i odczuciach, zyskały umiejętność krytycznego spojrzenia na problemy, uwarściły się na sztukę i świadomy odbiór kultury.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Film jest zapisem dojrzałej, sugestywnej refleksji i niepokoju młodych ludzi na temat otaczającego świata. Konfrontuje skrajności, które zostały uwypuklone przez pandemię. Uczestniczki poddały analizie utopijne wizje odradzającej się przyrody oraz bliskich relacji społecznych. Dzieło próbuje w sposób nieoczywisty, metaforyczny skłonić do refleksji odbiorcę. Twórczynie projektu wykazały interdyscyplinarne podejście do sztuki. Wykorzystały do tego różnorodne narzędzia audiowizualne.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Efekt końcowy – połączenie w spójną całość indywidualnej, autorskiej pracy uczestniczek za pomocą narzędzi online, powstanie filmu, który przemawia do odbiorcy, prowokuje do refleksji, pobudza chęć zmiany.



Easy Rider – film, kino, happening

Dominik Zuziak

CXXXVII Liceum Ogólnokształcące im. Roberta Schumana



fot. Dominik Zuziak

- 3 miejsce w kategorii Szkoły ponadgimnazjalne • termin realizacji: 3 września 2019–10 czerwca 2020 • miejsce: CXXXVII LO im. Roberta Schumana
- adresaci: uczniowie liceum oraz innych szkół, absolwenci, odbiorcy SchumTV • liczba uczestników: bezpośrednich 180, pośrednich 1500 • realizatorzy: Dominik Zuziak
- finansowanie: środki własne, Rada Rodziców, Urząd Gminy Targówek

OPIS PROJEKTU

„Easy Rider” to projekt kształtujący samodzielne myślenie, kompetencje kulturowe, społeczne i filmowe. Składa się z kilku etapów i różnorodnych działań:

- Akademia Filmowa Schumana to regularne, całoroczne spotkania z około 15-osobową grupą uczniów, którzy biorą udział w projekcjach filmowych połączonych z prezentacją genezy utworu, cech gatunkowych i dyskursem po seansie.
- Zajęcia z historii kina, szkolne warsztaty dziennikarskie i filmowe w ramach szkolnej animacji kultury, realizacja projektów zleconych na lekcjach wiedzy o kulturze.
- Warszawski Uczniowski Festiwal Filmowy – konkurs filmowy o zasięgu miejskim, na którym odbywa się przegląd filmów uczniów z różnych szkół z udziałem publiczności.
- Publikacje (artykuły, fotografie, wideo) na temat Akademii Filmowej Schumana i WUFF na stronie internetowej szkoły i na profilu szkolnej telewizji SchumTV na Facebooku.

PIERWSZY KROK

Pierwszym krokiem do realizacji projektu „Easy Rider” było „Kino Patio” – cykl popołudniowych seansów filmowych dla uczniów i rodziców, połączonych z dyskusjami na temat obejrzanych filmów. Podczas tych spotkań pojawiła się potrzeba uporządkowania wiedzy o gatunkach filmowych, historii kina, nurtach kulturowych, kontekstach. Tak powstała Akademia Filmowa Schumana. Wraz z podniesieniem poziomu kompetencji uczniów, rosły ich możliwości twórcze, satysfakcja i chęć do dalszych działań, w tym prezentowania filmowych realizacji uczniów. Zainaugurowano zatem Wiosenny (później Warszawski) Uczniowski Festiwal Filmowy, kładący nacisk na subiektywną, uczniowską wypowiedź filmową, kreatywność młodzieży, stanowiący istotny element całego projektu.

CELE

„Easy Rider” ma na celu kształtowanie samodzielnego, krytycznego myślenia, podniesienie poziomu kompetencji kulturowych i warsztatowych uczniów w obszarze filmu oraz dziennikarstwa. Młodzież ma decydujący wpływ na wybór repertuaru Akademii,

na organizację i przebieg Festiwalu, współtworzy także publikacje na temat realizowania działań z projektu. Problematyka spotkań, dyskusji ma na celu bardziej dojrzałe, świadome uczestnictwo uczniów w kulturze i wnikliwą ocenę procesów cywilizacyjnych.

REZULTATY PROJEKTU

- Rozwój kompetencji kulturowych uczniów i zrozumienia kontekstów różnych nurtów artystycznych.
- Kształtowanie krytycznej postawy wobec stereotypów, nietolerancji, egoizmu, materializmu, rasizmu.
- Zdobywanie wiedzy i praktycznych umiejętności z dziedziny filmu i dziennikarstwa (cechy gatunków filmowych, nurty artystyczne, zasady montażu, reżyserii, struktura scenariusza, kadrowanie, określanie roli rekwizytów, symboliki, aluzji w filmie, cechy felietonu, recenzji, reportażu).
- Zdobywanie kompetencji w zakresie organizacji wydarzeń filmowych, współpracy w grupie, budowanie relacji społecznych, prowadzenie dyskursu i promocji wydarzenia w mediach.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Oryginalność koncepcji polega na tym, że projekt „Easy Rider”, realizując cele edukacyjno-wychowawcze z zamiarem dla edukacji szkolnej, wykorzystuje szereg różnorodnych i mniej standardowych działań. U podstaw tej koncepcji symbiozy „podprojektów” leżą wnioski z obserwacji nauczycieli: uczniowie chętniej biorą udział w zajęciach, które nie stanowią dla nich dodatkowego obciążenia, lecz wydają się być ciekawą alternatywą, a nawet aktywną formą odskoczni od szkoły, relaksu, nowych przeżyć. Uczestnictwo w kluczowych działaniach projektu jest oczywiście dobrowolne, jednak wszyscy uczniowie mają z nim styczność: na lekcjach języka polskiego, wiedzy o kulturze, godzinach wychowawczych, podczas oglądania SchumTV, w trakcie Festiwalu i na spotkaniach Akademii.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Technicznie projekt nie jest trudny. Dzięki temu, że wynika ze swoistej ewolucji „podprojektów”, jest niejako rozbudową działań szkolnych. Najtrudniejsze było zorganizowanie Warszawskiego Uczniowskiego

Festiwalu Filmowego, z uwagi na jego skalę i duży zakres działań (kwestie formalne, promocja wydarzenia w innych szkołach, zdobycie środków na nagrody dla uczniów, aranżacja sali gimnastycznej, obsługa techniczna).

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Nie spodziewaliśmy się, że wszystkie elementy składowe projektu tak naturalnie „wpiszą się” w codzienne życie szkolne. Stały się one swego rodzaju normą, charakterystyczną cechą naszego liceum, składową częścią wizerunku szkoły. To źródło wielkiej satysfakcji dla autorów i uczestników projektu.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Wielką radość sprawia nam obserwowanie, jak około 15 osób przez kilka godzin podczas Festiwalu z uwagą ogląda filmy swoich rówieśników, a później żywo je komentuje w trakcie dyskusji. Cieszy nas fakt, że uczniowie–autorzy, uczniowie–widzowie czują się traktowani w szkole podmiotowo, jako partnerzy w dialogu, mają przekonanie, że ich spojrzenie na świat nie jest ignorowane.



MASTERCLASS – Szkoła Filmowania

Maciej Dominiak

Stowarzyszenie FILMFORUM



• fot. Małgorzata Romanowska

- 3 miejsce w kategorii Organizacje pozarządowe • termin realizacji: 1 września 2019–15 czerwca 2020 • miejsce: Stowarzyszenie FILMFORUM • adresaci: uczniowie warszawskich liceów, dzięki realizacji projektu w wersji online grono odbiorców zostało powiększone o kolejnych widzów, z pominięciem kryteriów wiekowych
- liczba uczestników: bezpośrednich 116, pośrednich 20 000 • realizatorzy: Maciej Dominiak, Anna Równy, Simone Lipińska • finansowanie: Biuro Edukacji m.st. Warszawy

OPIS PROJEKTU

MASTERCLASS – Szkoła Filmowania to cykl kreatywnych warsztatów filmowych, podczas których młodzież tworzy pod okiem profesjonalistów swoje pierwsze filmy krótkometrażowe. Projekt ma już kilkuletnią tradycję, w roku szkolnym 2019/2020 został zrealizowany po raz szósty. Na jesieni odbyły się otwarte wykłady w murach XXVII LO im. Tadeusza Czackiego. Cykl zainaugurowały zajęcia z aktorem Mateuszem Damięckim, ambasadorem projektu. Wykłady z montażu filmowego poprowadził Rafał Listopad, Łukasz Grzegorzek – zajęcia z reżyserii i zasad współpracy na planie filmowym. Jacek Petrycki wprowadził młodzież w tajniki sztuki operatorskiej, a Cezary Harasimowicz opowiadał o roli scenarzysty w tworzeniu dzieła filmowego. Z racji ograniczeń związanych z epidemią COVID-19 realizacja projektu w drugiej części roku szkolnego została zmodyfikowana. Spotkania przybrały formę wykładów online, webinarów i konsultacji internetowych, dzięki czemu znacząco wzrosła liczba uczestników, a projekt zyskał nowy wymiar. Wykłady online prowadzili m.in.: Arkadiusz Tomiak, autor zdjęć filmowych; Michał Oleszczyk, krytyk filmowy i konsultant scenariuszowy; Przemysław Chruścielewski, montażysta oraz Magdalena Kamińska, producentka filmowa. Na zakończenie warsztatów uczestnicy przygotowały krótkie formy filmowe, których tematyka oscylowała wokół hasła „Miasto w czasie pandemii”. Najlepszy z filmów zdobył nagrodę finansową.

PIERWSZY KROK

Inspiracją do powstania projektu MASTERCLASS – Szkoła Filmowania były spotkania przedstawicieli FILMFORUM z dyrektorami warszawskich liceów, którzy zasygnalizowali istotne deficyty w ofercie warszawskiej edukacji kulturalnej, zwłaszcza filmowej (z uwagi na wysokie koszty sprzętu do rejestracji obrazu i dźwięku oraz sprzętu projekcyjnego, a także brak dostępu do wykwalifikowanych edukatorów filmowych). FILMFORUM zdecydowało się opracować program edukacji filmowej dedykowany młodzieży licealnej, którego celem będzie kształtowanie świadomych odbiorców sztuki audiowizualnej. Po kilku latach do grona partnerów w naturalny sposób dołączyła Filмотeka Szkolna, której cele są zbieżne z programem realizowanym przez FILMFORUM. Do projektu każdego roku dołączają kolejne warszawskie licea. Ambasadorem przedsięwzięcia został aktor Mateusz Damięcki.

CELE

Ideą przedsięwzięcia jest realizowanie nowoczesnego projektu edukacyjnego o tematyce filmowej rozwijającego zainteresowania młodzieży oraz budowanie stałej oferty edukacji kulturalnej realizowanej przy współpracy organizacji pozarządowych, szkół i instytucji kultury. Celem projektu jest przybliżenie uczestnikom realiów panujących na planie filmowym, kształtowanie świadomego odbioru obrazu filmowego i zachęcenie uczestników do kreowania własnych artystycznych wypowiedzi.

REZULTATY PROJEKTU

Uczestnicy warsztatów w ankietach pisali, że zostali bardzo zmotywowani do działań praktycznych. „Dobór wykładowców sprawił, że miałem ogłód na wszystkie dziedziny produkcji filmowej” – podsumował swoje doświadczenia jeden z uczestników. „Dla wielu była to wiedza bezcenna dlatego właśnie, że przekazywali ją praktycy, osoby, które często swój warsztat pracy budowali w większości na własnych doświadczeniach” – dodawał inny uczestnik. „Każdy z prowadzących stworzył rzetelny, a przy tym łatwy do przyswojenia wykład, a podczas webinarów odpowiadał wyczerpująco na ciekawe pytania” – pisał kolejny. „Osoby prowadzące wykłady potrafiły zainteresować odbiorcę, a prace własne pomagały sprawdzić wyniesioną wiedzę i swoje umiejętności” – dzielił się swoimi spostrzeżeniami kolejny. Co istotne, oprócz przekazania szerokiej wiedzy teoretycznej, projekt miał także na celu kształtowanie umiejętności praktycznych uczestników. Ćwiczenia filmowe, które były realizowane podczas poprzednich edycji projektu, zostały dostosowane do potrzeb odbiorców w trudnym okresie epidemii. Formuła konkursu przypadła do gustu uczestnikom, a jury złożone z profesjonalistów branży filmowej wyróżniło cztery filmy i przyznało Nagrodę Główną.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

MASTERCLASS – Szkoła Filmowania to projekt realizowany w 2020 roku po raz szósty. Przedsięwzięcie ewoluowało na przestrzeni lat, dostosowując ofertę do potrzeb odbiorców i zmieniając się z kameratealnych warsztatów w inicjatywę angażującą co roku liczne grono warszawskiej młodzieży. Siłą projektu jest dwutorowość działań: z jednej

strony pozwala on nauczyć się świadomego odbioru dzieła filmowego oraz poznać specyfikę pracy na planie filmowym. Z drugiej strony, w ramach praktycznych ćwiczeń filmowych, oddaje głos młodemu pokoleniu warszawiaków, którzy mają okazję przygotować autorskie wypowiedzi audiowizualne według własnych pomysłów i w oparciu o własną wrażliwość artystyczną. W efekcie projekt może poszczycić się dorobkiem filmowym, stanowiącym istotny „głos młodego pokolenia” na temat życia we współczesnej Warszawie.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

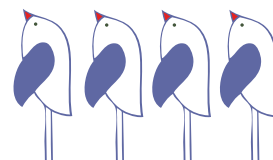
Najtrudniejszym doświadczeniem dla organizatorów była konieczność ekspresowej zmiany formuły projektu na wydarzenia online. Zaangażowanie autorów projektu pozwoliło opracować spójny i wartościowy program edukacyjny, w którym młodzi ludzie chętnie wzięli udział i wynieśli ciekawe doświadczenia. Konieczne zmiany pozwoliły także rozwinąć kompetencje cyfrowe wykładowców i zespołu organizacyjnego.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Miłym zaskoczeniem była popularność wykładów zrealizowanych na potrzeby projektu (nawet do 8000 wyświetleń), które poprowadzili: Arkadiusz Tomiak, Michał Oleszczyk, Przemysław Chruścielewski, Magdalena Kamińska, Łukasz Grzegorzek oraz Mateusz Damięcki.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Epidemia COVID-19 wymusiła zmianę formuły warsztatów filmowych na konkurs, w którym realizowano indywidualne wypowiedzi filmowe pod hasłem „Miasto w czasie pandemii”. Powstałe filmy są niezwykle wartościowym komentarzem młodych ludzi na temat sytuacji, z którą musieli się zmierzyć. Zaskakują pomysłowością i dojrzałością, jednocześnie integrując uczestników wokół wspólnych przemyśleń i doświadczeń.



Etap Ameryka Południowa

Marcin Grochowski

CXXII Liceum Ogólnokształcące im. Ignacego Domeyki



fot. archiwum IgnaTV

• Wyróżnienie w kategorii Szkoły ponadgimnazjalne • termin realizacji: 1 maja–30 września 2019 • miejsce: Polska (Warszawa), Chile (Santiago de Chile, La Serena, Punta Arenas, Calama, Paihuano), Argentyna (Ushuaia) • adresaci: młodzież chilijska ze szkół partnerskich, młodzież polska, dorośli zainteresowani podróżami i edukacją • liczba uczestników: bezpośrednich 400, pośrednich 50 000 • realizatorzy: Monika Kuchnio, Kamil Kamiński, Gabriela Grzelak • finansowanie: środki własne, Rada Rodziców, wsparcia barterowe lub rzeczowe od partnerów

OPIS PROJEKTU

Etap Ameryka Południowa jest częścią Etapowej Wyprawy Dookoła Świata. Odbyna się ona w ramach Kampanii Domeyko & Wagner – Dziedzictwo, która organizowana jest przez członków Telewizji Szkolnej IgnaśTV przy CXXII LO im. Ignacego Domeyki. Dzięki temu, że uczniowie samodzielnie realizują cały projekt, uczą się na własnych błędach, rozwijają pasję oraz zdobywają doświadczenia poprzez działanie i podczas podróży do miejsc, które wcześniej znali jedynie ze zdjęć. Celem projektu jest aktywizacja młodzieży poprzez działanie oraz niekonwencjonalne podejście do edukacji. Metodami pozaformalnymi uczniowie uczą się języków obcych, umiejętności interpersonalnych, pracy w grupie, pozyskiwania partnerów i patronów czy korzystania z nowoczesnych narzędzi informatycznych. Projekt stanowi formę interdyscyplinarnego rozwoju młodzieży, umożliwiając im ciągłe poszerzanie horyzontów. Etap Ameryka Południowa był pokłosiem ogromnej pracy młodzieży z IgnaśTV przy produkcji pełnometrażowego filmu fabularnego „Skarb Domeyki”. Został on w całości zrealizowany przez młodzież w latach 2015-2017 w Chile, na Litwie, we Francji oraz w Polsce. Przedstawiciele zespołu tworzącego film udali się w podróż do Ameryki Południowej, by poprzez zrealizowany obraz opowiadać o patronie swojej szkoły oraz o Polsce. W ramach całej etapowej wyprawy wolontariusze przemierzą ponad 120 tysięcy kilometrów, odwiedzając ponad 30 miast w ponad 10 krajach na czterech kontynentach. Do tej pory odbyły się etapy: Ameryka Północna, Ameryka Południowa oraz etap specjalny: Rejs Niepodległości. Na lata 2020-2021 planowane są kolejne odstony: Etap Europa Środkowo-Wschodnia, Etap Europa Zachodnia, Etap Australia i Oceania oraz Etap Karaiby.

PIERWSZY KROK

Wszystko zaczęło się w 2015 roku, kiedy pojawił się pomysł realizacji pełnometrażowego filmu fabularnego „Skarb Domeyki”, który w niekonwencjonalny sposób pokazać miał historię patrona naszej szkoły. Członkowie ekipy filmowej przemierzali kilkadziesiąt tysięcy kilometrów, realizując film z ogromnym rozmachem w Chile, we Francji, na Litwie oraz w Polsce. Dzięki zastosowaniu najwyższej jakości sprzętu oraz metod green screena widz może przenieść się do XIX wieku i podróżować wraz z Ignacym Domeyką po świecie. Sukces tego filmu skłonił młodzież do

rozpoczęcia kolejnego przedsięwzięcia: Etapowej Wyprawy Dookoła Świata im. I. Domeyki i W. Wagnera. Jednym z jej elementów był właśnie projekt Etap Ameryka Południowa, podczas którego uczniowie zapragnęli zaprezentować zrealizowany przez siebie film oraz nawiązać relacje polsko-chilijskie.

CELE

- Promowanie dokonań Ignacego Domeyki (polskiego geologa, reformatora edukacji w Chile) oraz Władysława Wagnera (pierwszego Polaka, który opłynął świat pod żaglami) poprzez prezentacje i pokazy filmów naszej produkcji.
- Nawiązanie i zacieśnianie relacji polsko-chilijskich.
- Zachęcenie młodzieży oraz władz oświatowych w Chile i w Polsce do realizacji podobnych do naszego projektów edukacji pozaformalnej.
- Promowanie zrównoważonego i niekonwencjonalnego podróżowania poza utartymi szlakami turystycznymi.

REZULTATY PROJEKTU

- Chilijska premiera filmu „Skarb Domeyki” autorstwa młodzieży z Telewizji Szkolnej IgnaśTV w domu należącym niegdyś do I. Domeyki oraz na antenie stacji telewizyjnej Vive Chile Elqui.
- Seria spotkań polskiej młodzieży z młodzieżą chilijską (Liceo Domeyko w Santiago de Chile, Liceo Cordovez w La Serena, Liceo Mistralino w Paihuano, Liceo Minero w Calamie) oraz przedstawicielami władz Chile (uczniowie zostali oficjalnie powitani w Kongresie Narodowym Chile i odbyli spotkania z Deputowanym Sergio Gahoną, Gubernatorem Regionu Coquimbo oraz burmistrzami La Sereny i Paihuano).
- Wizyty młodych polskich podróżników w Ushuaia, najdalej na południe wysuniętym mieście na świecie, w rezerwacie flamingów oraz polskiej kopalni Sierra Gorda.
- Wzmocnienie w młodzieży wiary, że są sprawczy, skuteczni, mogą realizować własne marzenia, przełamywać słabości, realizować śmiało i ambitnie zamierzenia.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Projekt był przedsięwzięciem niezwyklej na skalę międzynarodową. Młodzież wyruszyła na drugi koniec świata, by przekraczać granice swoich możliwości oraz realizować pokazy własnego pełnometrażowego filmu fabularnego.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

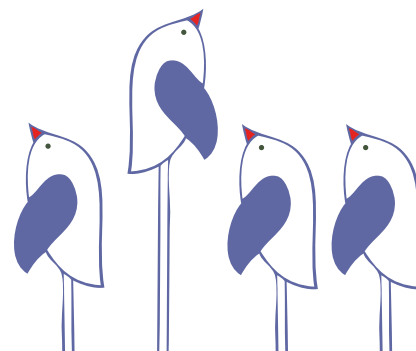
Najtrudniejsze bez wątpienia były początki. Niezwykle trudno było zaplanować tak daleką podróż, angażując się w wiele spotkań w miejscach oddalonych od siebie nawet o kilka tysięcy kilometrów.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Nie spodziewaliśmy się tak ciepłego przyjęcia przez Chilijszczyków oraz Argentczyków. Wszyscy witali nas niezwykle serdecznie, a widząc nasze stroje reprezentacyjne z białą-czerwoną flagą na ramieniu ochoczo pozdrawiali nas nawet na ulicy. Ogromnym wyróżnieniem było powitanie nas w Kongresie Narodowym Chile jako oficjalnej delegacji z Polski.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

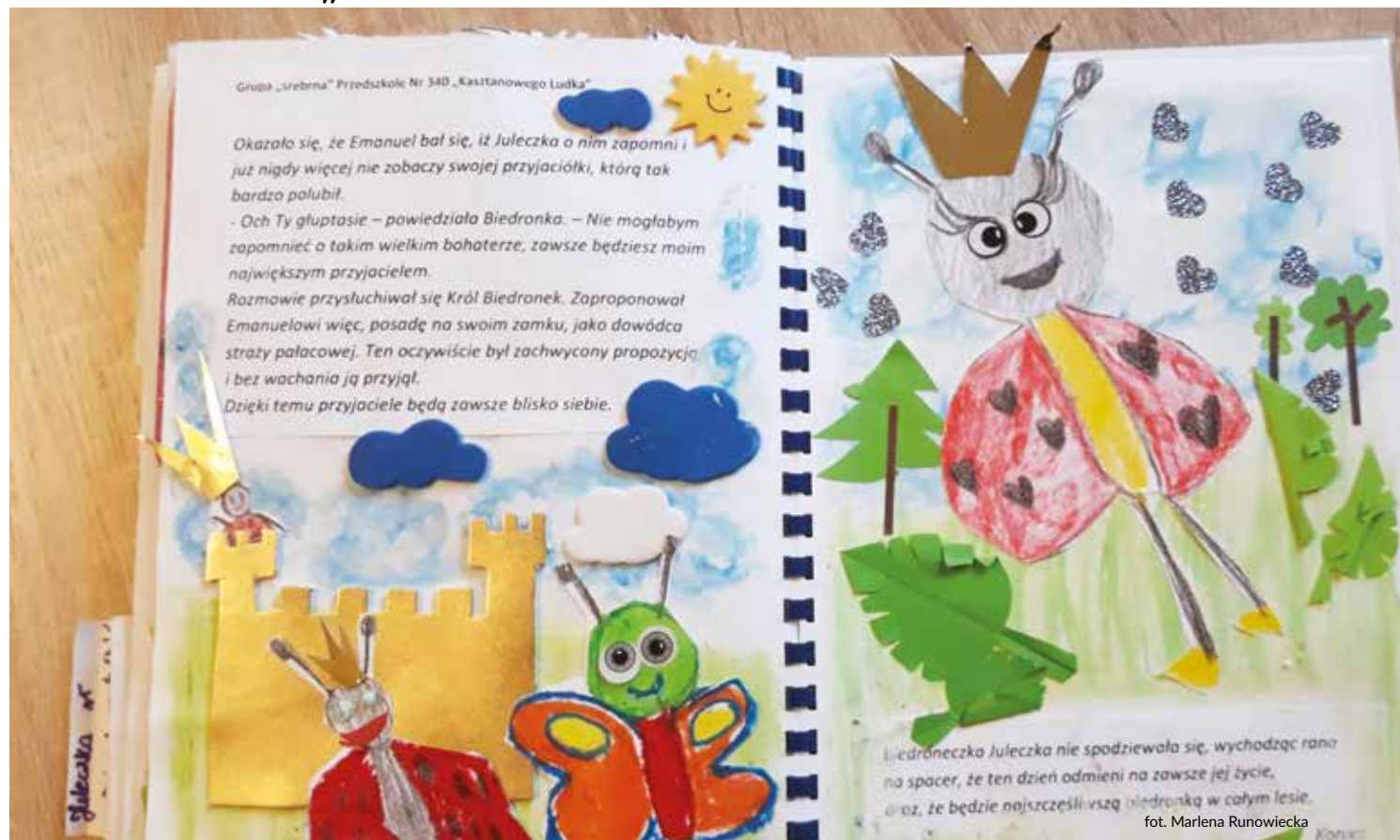
Nie da się wyróżnić jednego momentu, gdyż euforia pojawiała się co najmniej kilkakrotnie. Przy wyruszeniu w podróż, przy każdym spotkaniu, po premierze filmu... ale chyba największe wrażenie zrobił na nas wschód słońca nad zamarznętym jeziorem solnym na Pustyni Atacama w Andach na wysokości około 4600 m n.p.m., podczas gdy padały akurat dni zakwitania małych roślin na tejsze pustyni.



Dzieci z bielańskich przedszkoli tworzą bajkową książkę „Przygody Biedroneczki Juleczki”

Marlena Runowiecka

Przedszkole nr 309 „Baśniowa Kraina”



Grupa „srebrna” Przedszkole Nr 340 „Kasztanowego Ludka”

Okazało się, że Emanuel bał się, iż Juleczka o nim zapomni i już nigdy więcej nie zobaczy swojej przyjaciółki, którą tak bardzo polubił.

- Och Ty głuptasie – powiedziała Biedronka. – Nie mogłabym zapomnieć o takim wielkim bohaterze, zawsze będziesz moim największym przyjacielem.

Rozmawie przysłuchiwał się Król Biedronek. Zaproponował Emanuelowi więc, posadę na swoim zamku, jako dowódcę straży pałacowej. Ten oczywiście był zachwycony propozycją i bez wachania ją przyjął.

Dzięki temu przyjaciele będą zawsze blisko siebie.

Biedroneczka Juleczka nie spodziewała się, wychodząc rano na spacer, że ten dzień odmieni na zawsze jej życie, oraz, że będzie najszczęśliwszą biedronką w całym lesie.

fol. Marlena Runowiecka

- 1 miejsce w kategorii Przedszkola • termin realizacji: 9 września 2019–21 czerwca 2020 • miejsce: Bielany • adresaci: dzieci i nauczyciele z przedszkoli na Bielanach
- liczba uczestników: bezpośrednich ok. 400 dzieci i 35 nauczycieli, pośrednich 14 • realizatorzy: Marlena Runowiecka oraz: Przedszkole nr 346 „Pod Kasztanem”, Przedszkole Specjalne nr 245 dla Dzieci Słabowidzących „Sowy Mądrej Głowy”, Przedszkole nr 301 „Zaczarowany Świat”, Przedszkole nr 318 „Zielony Zakątek”, Przedszkole nr 105 „Wesoła Stopiątka”, Przedszkole nr 287 „Piotrusia Pana”, Przedszkole nr 308 „Krasnala Hałabały”, Przedszkole nr 49 „Pluszowy Miś”, Przedszkole z Oddziałami Integracyjnymi nr 341 „Kota Filemona”, Przedszkole nr 334 im. „Jasia i Małgosi”, Przedszkole nr 39 „Pod Topolami”, Przedszkole nr 340 „Kasztanowego Ludka”, Przedszkole z Oddziałami Integracyjnymi nr 309 „Baśniowa Kraina”
- finansowanie: środki własne, Rada Rodziców

OPIS PROJEKTU

Nasz projekt polegał na wspólnym przygotowaniu przez dzieci z bielańskich przedszkoli książeczki „Przygody Biedroneczki Juleczki”. Do udziału w tym przedsięwzięciu zaprosiliśmy wszystkie przedszkola z naszej dzielnicy. Wraz z zaproszeniem wysłaliśmy opis projektu i regulamin udziału w nim. W ciągu miesiąca na nasze zaproszenie odpowiedziało 20 placówek. Wspólnie z dziećmi z mojej grupy wymyśliłiśmy początek historii „Przygody Biedroneczki Juleczki”. Umieściłam ją w przygotowanej książce i przekazałam do pierwszego przedszkola z listy. Kolejna grupa dzieci i nauczycieli miała się zapoznać z pierwszą częścią książki, następnie wymyślić i napisać dalszy ciąg historii, a także zilustrować go samodzielnie wykonanymi rysunkami. Po zakończeniu zadania książka była przekazywana do kolejnych przedszkoli biorących udział w projekcie. Gotowa książeczka wróciła do nas na początku czerwca. Kolejne części przygód Biedroneczki Juleczki były bardzo ciekawie opowiedziane i atrakcyjnie zilustrowane. Wszystkie przedszkola otrzymały kopię książeczki oraz dyplomy dla dzieci i nauczycieli biorących udział w projekcie.

PIERWSZY KROK

Sam pomysł narodził się dzięki dzieciom, które w naszym przedszkolu wykazują ogromne zainteresowanie nowymi pozycjami książkowymi. Lubią słuchać czytanych opowieści, często same wymyślają ich dalszy ciąg. W ubiegłym roku szkolnym przedszkolaki w poszczególnych grupach pisały swoją książkę i tworzyły ilustracje. Wyszło im to wspaniale i stało się inspiracją dla naszego projektu.

CELE

- Rozwijanie czytelnictwa u dzieci.
- Rozwijanie wyobraźni.
- Zaciekawienie dzieci tworzeniem własnej książki.
- Uwrażliwienie na walory estetyczne wykonywanych ilustracji.
- Czerpanie radości i satysfakcji ze wspólnego tworzenia.

REZULTATY PROJEKTU

- Dzieci zaciekawione wymyślaniem kolejnych przygód bohaterki książki rozwijały swoją wyobraźnię. Było to natchnieniem do tworzenia własnych historii.
- Wspólne tworzenie książki zintegrowało grupy, nauczycielki i przedszkola biorące udział w projekcie.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Innowacyjna był koncepcja projektu łączącego tak wiele placówek. Okazało się, że przedszkolaki z różnych przedszkoli z pomocą nauczycieli potrafią wspólnie stworzyć coś tak atrakcyjnego i pomysłowego. Realizacja projektu stwarzała w naszym odczuciu możliwość zintegrowania całej bielańskiej społeczności przedszkolnej. Warto też dodać, że ilustracja na okładce książki została specjalnie zaprojektowana i narysowana na potrzeby realizacji projektu, znajduje się ona tylko w naszej publikacji.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Najtrudniejsze było to, że w trakcie realizacji projektu z powodu COVID-19 zostały zamknięte placówki oświatowe. Nasza książka utknęła w ostatnim z przedszkoli. Dokończenie naszego przedsięwzięcia stanęło pod znakiem zapytania. Jednak dzięki otwarciu przedszkoli udało się doprowadzić projekt do końca.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Zaskoczeniem była liczba grup przedszkolnych, które zgłosiły się do udziału w projekcie. Największą zaś niespodzianką był dla nas efekt końcowy. Książka prezentuje się niezwykle.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Największą radością był dla nas odzew z tyłu przedszkoli i to, że projekt udało się zrealizować. Motywuje nas to do dalszych działań.



Opowieści pysznej treści, czyli smaczne bajki na trudne chwile

Anna Sadowska, Grażyna Sobieska-Szostakiewicz, Dominika Woźniak

Młodzieżowy Ośrodek Wychowawczy nr 2



fol. Roman Kalinowski

- 2 miejsce w kategorii Inne • termin realizacji: 3 listopada 2019–25 czerwca 2020 • miejsce: Młodzieżowy Ośrodek Wychowawczy nr 2 • adresaci: wychowanki i absolwentki MOW-u, ich rodziny, Przedszkole Integracyjne, Uczniowie Szkoły Specjalnej nr 99 i ich rodzice, mieszkańcy Domu Dziecka Niewidomego, lokalna społeczność Rembertowa • liczba uczestników: bezpośrednich 27, pośrednich ok. 300 • realizatorzy: Anna Sadowska, Grażyna Sobieska-Szostakiewicz, Dominika Woźniak, dr Danuta Świerczyńska-Jelonek, Katarzyna Kotowska, dr Roman Kalinowski
- finansowanie: środki własne

OPIS PROJEKTU

„Opowieści pysznej treści, czyli smaczne bajki na trudne chwile” to projekt, który powstał w Młodzieżowym Ośrodku Wychowawczym nr 2. Promuje on udział młodzieży w kulturze poprzez połączenie dwóch działań twórczych: pisania własnych tekstów literackich oraz kreatywności kulinarnej. Inspiracją do powstania bajek pisanych przez wychowanki MOW-u były rodzinne przepisy kulinarne seniorów i kombatantów, z którymi wcześniej prowadziliśmy działania animacyjne. Przystępując do pracy ustaliliśmy wspólnie, że będzie to działanie prospołeczne – napisanie tekstu dla kogoś, kto potrzebuje wsparcia. Zadanie polegało na znalezieniu przepisu kulinarnego i na wykreowaniu bohatera baśni lub opowieści. Dzięki wykonanej potrawie i przy pomocy innych osób bajkowa postać miała poradzić sobie z jakimś osobistym problemem. Wskazane było pozytywne zakończenie historii, co miało dać czytelnikowi wiarę i nadzieję na pokonanie jego własnych problemów. Okazało się, że stworzone bajki, choć często powiązane z osobistymi doświadczeniami autorek, zyskały wymiar uniwersalny. Odwoływały się do emocji znanych nam wszystkim. Były one czytane dzieciom spoza placówki i zachęciły je do pisania swoich opowiadań. Powstał w ten sposób różnorodny zbiór bajek, które złożyły się na dwie wersje książki: dla osób widzących i dla niewidomych. Udział w projekcie był dla naszych wychowanek dużym wyzwaniem, lecz pokazał im, jak wiele dobrego mogą przekazać innym – nawet poprzez „zdalny” wolontariat. Wykorzystane w opowieściach przepisy znalazły się na założonym przez uczestniczki projektu blogu „Skazane na kuchnię”. Teksty te zostały przeczytane przez uznanych specjalistów w dziedzinie literatury dziecięcej i młodzieżowej oraz opatrzone komentarzami dla autorek.

PIERWSZY KROK

W czasie spotkań z seniorami w Domu Kultury Rembertów wolontariuszki z MOW-u prowadziły działania animacyjne. Jednym z nich były rozmowy na temat ulubionych bajek i zbieranie przepisów rodzinnych, którymi mieszkańcy Rembertowa chcieli się podzielić. Okazało się, że wszyscy uczestnicy tych spotkań bardzo zaangażowali się w rozmowy na tematy kulinarne. Wiele osób wspominało swoich bliskich i sytuacje, które kojarzyły im się z określonymi potrawami. Opowiadali całe historie rodzinne, były wspomnienia i tży. Zaczęto się kolekcjonowanie przepisów kulinarnych oraz

nauka przygotowywania posiłków, pieczenia ciast, deserów i dekorowania stołu. Efektem kulinarnych eksperymentów w kuchni był blog „Skazane na kuchnię”. Powstał również pomysł napisania opowiadania – bajki, w której to właśnie potrawa i jej moc tworzenia więzi międzyludzkich, budowania bliskości jest równoprawnym bohaterem historii.

CELE

- Stwarzanie możliwości realizowania ważnych potrzeb (wiary w siebie, satysfakcji, dobrych relacji, poczucia godności) poprzez działalność kulturalną i artystyczną.
- Zaangażowanie wychowanek MOW-u w działania w sytuacji odizolowania społecznego oraz zapewnienie im doświadczeń wzmacniających i przekonania o własnej sprawczości.
- Wykorzystanie techniki pisania ekspresyjnego do podnoszenia samooceny uczestniczek projektu.
- Budowanie tradycji kultury, estetyki wspólnego przygotowywania i spożywania posiłków.

REZULTATY PROJEKTU

- Autorskie bajki napisane przez uczestniczki.
- Zwiększenie świadomości znaczenia tradycji rodzinnych.
- Wzrost umiejętności kulinarnych oraz uczenie się, jak ważna jest pozytywna atmosfera podczas spożywania posiłków.
- Rozwój umiejętności poszukiwania i przetwarzania informacji, np. przy prowadzeniu bloga kulinarnego.
- Umiejętność wyrażania siebie poprzez twórczość literacką, kształtowanie świadomości i ekspresji kulturalnej.
- Podniesienie poczucia własnej wartości, bycia ważnym i kreatywnym.
- Zaangażowanie w działania prospołeczne – przekazanie bajek dzieciom niewidomym, ze szkoły specjalnej, z przedszkola integracyjnego, do Domu Kultury, autorom blogów.
- Poszerzenie zainteresowań uczestniczek o sztukę gotowania, fotografię artystyczną, czytanie książek, wolontariat.
- Nabywanie wiedzy i umiejętności z zakresu promowania swoich działań w mediach społecznościowych.
- Zainteresowanie mediów: audycje w Radiu dla Ciebie, informacje na portalach społecznościowych.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Charakterystyczna dla projektu jest jego uniwersalność – sprawdza się w pracy z różnymi odbiorcami – a oryginalne jest połączenie twórczości literackiej z gotowaniem, prowadzeniem bloga kulinarnego i wykorzystanie bajki w funkcji wspierającej zmianę postaw oraz systemu wartości. Ciekawe okazało się też wyjście poza schemat literacki – przepis kulinarny został obudowany historią – bajki stały się inspiracją dla odbiorców spoza placówki do tworzenia własnych historii i prac plastycznych. Innowacyjne było też podejście do tematu wolontariatu – tu rolę wolontariatu zastępczego podczas okresu zdystansowania społecznego spełniła twórczość uczestniczek projektu.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Dużym wyzwaniem była dla nas zmiana przekonania wychowanek z „nie potrafię, nie umiem, nic mi nie przychodzi do głowy” na „spróbuję”, nadanie sensu ich działaniom i zmotywowanie do systematycznej pracy. Trudnością okazała się także nieznanomość bajek przez wychowanki MOW-u, a kolejnym wyzwaniem – przezwyciężenie ich niezdrowych nawyków żywieniowych.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Zaskoczyło nas żywe zainteresowanie przepisami kulinarnymi absolwentek i wychowanek MOW-u oraz ich rodzin, a także zainteresowania autorów blogów kulinarnych. Nie spodziewaliśmy się, że napisane bajki będą wykorzystywane na lekcjach i zajęciach online w Ośrodku.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Radość dały nam pozytywne komentarze specjalistów w dziedzinie literatury, zainteresowanie blogiem „Skazane na kuchnię”, zapach ciasta w Ośrodku i radosne, wspólne posiłki, wykorzystujące poznane przepisy kulinarne. Wychowanki MOW-u miały wielką satysfakcję z powstania książki z napisanymi przez nie bajkami.



#WpływamyNaKulturę

Anna Fiszler-Nowacka, Joanna Braun

Biblioteka Publiczna w Dzielnicy Bemowo



fot. archiwum Biblioteki Publicznej w Dzielnicy Bemowo

• Wyróżnienie w kategorii Instytucje animacji kultury • termin realizacji: 9-30 maja 2020 • miejsce: strona internetowa, profil na Facebooku i kanał YouTube Biblioteki Bemowo, profile społecznościowe TikTokerów • adresaci: młodzież w wieku 10-15 lat • liczba uczestników: 65 000 (zasięgi wydarzenia wykazane w portalach społecznościowych Biblioteki oraz zaangażowanych TikTokerów) • realizatorzy: Sebastian Kowalczyk, Roxana Orłowska, Ula Kornelia Woźniak, Krystian Ziętkowski, Paulina Paola, Ciapur (Ahmed Mans Vehees) • finansowanie: środki własne, Fundacja ARTE – w ramach programu Aktywna Warszawska Młodzież współfinansowanego ze środków m.st. Warszawy

OPIS PROJEKTU

Projekt #WpływamyNaKulturę miał na celu przyciągnięcie uwagi nastolatków i zachęcenie ich do korzystania z zasobów Biblioteki. Zależało nam na skłonieniu młodych ludzi do sięgnięcia po literaturę i na promocji czytelnictwa wśród tej grupy. Wśród młodzieży bardzo wyraźnie widać wzrastające zainteresowanie nowymi mediami i twórcami związanymi z platformami komunikacji przeznaczonymi dla młodszego odbiorcy, stąd też pomysł na wykorzystanie tego trendu i popularnych twórców TikToka. Stworzyliśmy przestrzeń, w obrębie której wyeksponowałyśmy sposoby prezentacji myśli, pasji, umiejętności oraz zainteresowań młodych ludzi zaangażowanych w tworzenie ulubionej aplikacji nastolatków. W swoich założeniach projekt #WpływamyNaKulturę – pod hasłem „TikTok Tour” – zakładał spotkania młodzieży ze znanymi i lubianymi TikTokerami w bemowskich placówkach oświatowych oraz wybranych placówkach Biblioteki. Rzeczywistość pandemiczna wymusiła jednak zmianę sposobu realizacji projektu na tryb online. Zorganizowaliśmy cztery spotkania z TikTokerami w mediach społecznościowych Biblioteki. Każde z nich zakładało prezentację filmu nagranych na Bemowie przez TikTokerów, a następnego dnia po premierze nastolatki miały okazję osobiście porozmawiać z bohaterami filmów podczas live-chata na Facebooku. Do włączenia się do projektu zachęcałyśmy również rodziców nastolatków, którzy z dużym zainteresowaniem śledzili informacje na naszych profilach społecznościowych. Projekt był swoistym testem niekonwencjonalnego sposobu dotarcia do młodych, próbą zyskania wśród nich popularności, zwrócenia ich uwagi na ponadczasowe zachowania postaci z książek czy filmów. Jego efekt i odzew w młodym środowisku przekroczył – zwłaszcza pod względem zasięgu i liczby odbiorców – nasze najśmielsze oczekiwania.

PIERWSZY KROK

Genezą projektu była analiza grup czytelników Biblioteki i próba znalezienia sposobu dotarcia z przekazem do młodzieży. Stąd pomysł na współpracę i spotkania z TikTokerami. TikTok jest obecnie ulubioną aplikacją nastolatków. Dzięki niej młodzi ludzie prezentują swoje umiejętności taneczne, wokalne i aktorskie. Pomyślałyśmy o spotkaniach młodszych czytelników z bemowskich placówek

oświatowych z TikTokerami. Zaplanowałyśmy je na marzec i kwiecień 2020 roku. Spotkania miały odbywać się w wybranych placówkach bemowskiej Biblioteki, w każdym miała uczestniczyć para TikTokerów. Osią spotkań miały być rozmowy o wybranych przez nich książkach, o tym, co jest ważne w ich życiu, jakie potencjały drzemią w każdym z nas, jakie są sposoby wyrażania swoich pasji i otwierania się na innych. Planowałyśmy także warsztaty, interaktywne zabawy, konkursy oraz wspólne nagrywanie TikToka.

CELE

Głównym celem projektu była próba dotarcia do młodych dzięki popularnym TikTokerom, pokazanie bliskich im wartości i zachęcenie młodzieży do odkrywania świata wartości poprzez literaturę. Zależało nam na rozmowie o tolerancji, otwartości, wolności, przyjaźni, a także na integracji różnych środowisk i grup. Chciałyśmy pokazać, że biblioteka może być atrakcyjnym miejscem spotkania i rozmowy z ciekawymi ludźmi, a czytanie książek kształtuje nasze życiowe postawy, rozwija kreatywność, poszerza wiedzę.

REZULTATY PROJEKTU

Dzięki popularności najbardziej znanych TikTokerów, dotarliśmy do tysięcy nastolatków z przekazem na temat wagi i znaczenia ponadczasowych wartości. Wykorzystując przestrzeń online udało nam się zachęcić młodych ludzi do sięgania po książki i filmy z ogólnodostępnych zasobów bibliotecznych. Każdy z TikTokerów dzielił się z młodzieżą refleksją na temat swojej ulubionej książki, podkreślając, jak ona miała wpływ na jego życie, podejmowane decyzje czy postawę. Zarówno w nagranych filmach, jak i podczas spotkań live z TikTokerami daliśmy młodzieży możliwość utożsamienia się z osobami, dla których ważne są uniwersalne wartości. W trudnym czasie epidemii stworzyliśmy młodym ludziom platformę do kontaktu z ich idolami i kolegami. Wirtualnej rozmowie wytworzyło się poczucie wspólnoty i duża dawka dobrej, kreatywnej energii. Zachęciliśmy młodzież do sięgnięcia po książki, filmy, ale nade wszystkim daliśmy inspirację do działania, bycia odważnym bądź podjęcia próby znalezienia odpowiedzi na pytania o własną tożsamość, zainteresowania, pasje i wartości.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

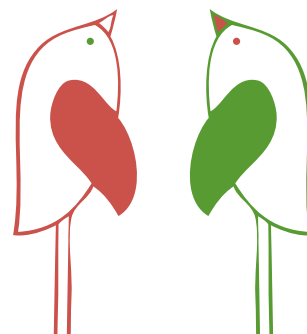
Wyjątkowość projektu polegała na stworzeniu unikalnej inicjatywy zachęcającej młodych do wizyty w naszej Bibliotece. Wśród młodych ludzi spada zainteresowanie czytaniem książek. Podjęłyśmy zatem próbę połączenia promocji kultury i czytelnictwa z promocją nowej i niezwykle popularnej aplikacji w środowisku młodzieżowym. Wspólnie z TikTokerami chciałyśmy zwrócić uwagę na książki, które kształtują kreatywność i otwierają umysł, z których czerpać można nie tylko rozrywkę, ale też przykłady wartościowych postaw życiowych. Poprzez ten projekt chciałyśmy pokazać, że biblioteka jest dziś miejscem nowoczesnym, korzysta z nowych technologii, otwiera się na nowe trendy, zaś TikTokerzy, jako grupa, która aktywnie wykorzystuje nowe media, jest tego uosobieniem, ale potrafi też docenić wartość tradycyjnej książki i jej ponadczasowego przekazu.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Najtrudniejszy okazał się moment zawieszenia działalności instytucji kultury, kiedy były już zaplanowane spotkania i rozpoczęła się promocja projektu. Zmieniłyśmy wówczas założenia, przenosząc realizację projektu do świata wirtualnego i organizując cztery spotkania z TikTokerami w mediach społecznościowych bemowskiej Biblioteki.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Satysfakcją była dla nas udana próba połączenia pozornie różnych światów – biblioteki i środowiska młodych ludzi działających głównie w przestrzeni wirtualnej. Z radością patrzyłyśmy, jak każdy z TikTokerów prezentował własną interpretację książek lub postaci literackich, które miały wpływ na jego życie i na swój oryginalny sposób wyrażał siebie oraz nawiązywał dialog ze swoimi fanami.



Język kolażu/Collage language

Katarzyna Sołtys, Marta Janik

Dom Kultury „Praga”



fot. archiwum DK _Praga

- 1 miejsce w kategorii Instytucje animacji kultury • termin realizacji: 11 września–31 grudnia 2019 • miejsce: Dom Kultury „Praga”, Centrum Praskie Koneser • adresaci: uczestnicy warsztatów: dorośli i dzieci mieszkający w Warszawie, artyści oraz artyści amatorzy tworzący w kolażowej estetyce • liczba uczestników: bezpośrednich 262, pośrednich 5700
- realizatorzy: Katarzyna Szumlas, Marta Janik, Alex Urso • finansowanie: środki własne, Urząd Marszałkowski Województwa Mazowieckiego w Warszawie

OPIS PROJEKTU

Projekt „Język kolażu/Collage language” polegał na pokazaniu, jak uniwersalny, zaskakujący i łączący ludzi w różnym wieku może być kolaż. Poprzez zetknięcie się z procesem powstawania kolaży uczestnicy projektu mogli zobaczyć, że każdy z nich jest na swój sposób artystą. Dzięki temu przedsięwzięciu rozwinięty został nurt pracy animacyjnej w formule „art with people”. Do realizacji projektu zaproszono dwóch artystów: Alexa Urso z Włoch i Martę Janik z Warszawy. Ich pierwszym zadaniem było przeprowadzenie eksperymentu artystycznego, który polegał na przygotowaniu bazy pod plakat promujący projekt. Każdy z artystów otrzymał taki sam zestaw materiałów archiwalnych i z nich stworzył swój własny kolaż. Ponadto artyści przeprowadzili serię warsztatów, podczas których wraz z mieszkańcami stworzyli autorskie kolaże w różnych technikach, dotyczące życia i historii wielokulturowej warszawskiej Pragi. Spośród prac wykonanych na warsztatach demokratycznie wybrano 20 kolaży, z których wydrukowane zostały nietuzinkowe zestawy pocztówek. Dołączyliśmy do nich informację o projekcie list, który literacko nawiązywał do techniki kolażu. Ponadto zaproszone do projektu artystki, Marta Janik i Małgorzata Czekajko, przygotowały wyjątkową, autorską instalację wykonaną w technice kolażu 3D – eksponowaną przez cały listopad 2019 roku w jednym z transparentnych słupów ogłoszeniowych – przy Al. Jerozolimskich (przy wyjściu z metra Centrum). Finiszem projektu była wystawa prac wykonanych podczas warsztatów. Połączona ona została z koncertem artystki Min T. (Martyna Kubicz), której muzyka to swoisty kolaż wielu nastrojów i odmian muzycznej sceny elektronicznej. Podczas wystawy cyrkowcy z grupy „Kejos The-At-Er” wykonali przygotowany specjalnie na tę okazję performans w formie żywego kolażu. Uczestnicy finisażu mogli spróbować swoich sił w artystycznym wyrażeniu siebie poprzez kolaż oraz spotkać artystów, którzy zajmują się tą dziedziną sztuki na co dzień.

PIERWSZY KROK

Wszystko zaczęło się od spotkania dwóch kobiet, które postanowiły ze sobą pracować. Podczas jednej z wielu rozmów na temat kierunku rozwoju domu kultury niestrudzenie szukały pomysłu na nieszablonowe, a jednocześnie proste działania edukacyjne dla mieszkańców Pragi-Północ. W związku z tym, że jedna z nich od lat jest artystką tworzącą w technice kolażu, a druga od lat zapaloną działaczką kultury

postanowiły połączyć swoje kobiece moce i zainteresowania. Dzięki temu powstał cykl zdarzeń i wydarzeń „Język kolażu/Collage language” mających na celu rozwój społeczności kolażowej na warszawskiej Pradze-Północ.

CELE

Głównym celem projektu było łączenie pokoleń poprzez wspólną pracę twórczą metodą kolażu. Został on osiągnięty przez metodyczną realizację projektu międzypokoleniowego rozwijającego twórcze kompetencje mieszkańców Pragi. W projekcie wzięło udział 112 osób w wieku od 5 do 94 lat. Ponadto „Język kolażu” był projektem, który kontynuował nurt programowy domu kultury w formule „art with people”, czyli sztuki społecznej – sztuki tworzonej z ludźmi.

REZULTATY PROJEKTU

- Zebranie międzypokoleniowej grupy 112 mieszkańców, która wzięła udział w warsztatach z technik kolażu.
- Zorganizowanie wystawy podsumowującej projekt, podczas której pokazane zostały wszystkie skończone kolaże uczestników. Dzięki temu udało się osiągnąć efekt zatarcia różnic między mieszkańcami Warszawy oraz kontynuować rozwijanie formuły animacji poprzez sztukę tworzoną z ludźmi.
- Podczas ośmiu warsztatów kolażu i wykładu towarzyszącego wystawie oraz poprzez publikacje tekstów związanych z projektem udało się osiągnąć efekt upowszechniania i edukacji związanej z różnymi technikami kolażu.
- Wysłanie za granicę (do UE i Kanady) 22 zestawów pocztówek będących wizualizacją projektu wraz z opisem w języku angielskim. W projekcie integrującym artystów i mieszkańców warszawskiej Pragi powstały wypowiedzi zaangażowane społecznie, odwołujące się do lokalnej tożsamości. Pocztówki trafiły do instytucji zajmujących się kolażem i sztuką współczesną.
- Dzięki instalacji kolażowej 3D w transparentnym słupie ogłoszeniowym w Centrum Warszawy powstał nowy model atrakcyjnej i innowacyjnej metody komunikacji z warszawską publicznością.
- Powstanie nowej grupy uczestników oraz nowego cyklu warsztatów pn. „Cafe Collage”.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Innowacja projektu „Język kolażu/Collage language” polegała na połączeniu kilku rozwiązań animacyjnych w jednym działaniu. Pierwszym było zderzenie artystów różnych narodowości, tworzących w tej samej dziedzinie sztuki. Później zorganizowanie eksperymentu artystycznego, czyli przekazanie im tych samych materiałów do stworzenia bazy pod plakat. Kolejnym elementem była praca warsztatowa w grupach międzypokoleniowych. Dzięki pracy w formule sztuki tworzonej z ludźmi powstał prawdziwy zbiór niepowtarzalnych dzieł mówiących o życiu na Pradze-Północ. Instalacja artystyczna kolażu 3D w transparentnym słupie ogłoszeniowym stała się nową formułą komunikacji z warszawską publicznością. Innowacyjne było także stworzenie performansu w formie żywego kolażu.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Najtrudniejsze okazało się zorganizowanie wystawy, która dopełni i uspołni prace warsztatowe. W trakcie trwania projektu instytucja partnerska, w której siedzibie miała zostać zorganizowana wystawa, zmieniła operatora i nie mogliśmy skorzystać z zaplanowanej przestrzeni. Musieliśmy szybko szukać alternatywnego miejsca. Skorzystaliśmy z lokalu w pasażu handlowym w Praskim Centrum Koneser.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Dzięki „Językowi kolażu” zbudowaliśmy zaangażowaną wspólnotę osób zajmujących się tą dziedziną sztuki. Energia zainicjowana w projekcie przełożyła się na stworzenie cyklu edukacyjnego dla kolarzy działających pod szyldem „Cafe Collage”. Grono to coraz bardziej się powiększa i zaczyna tworzyć autonomiczne projekty artystyczne. Kolażowy cykl online był hitem podczas lockdownu wywołanego epidemią COVID-19.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Bohaterem jednej z nich jest pan Jan (lat 84), uczestnik warsztatów, który stworzył własny kolaż mimo dużych problemów zdrowotnych. Kiedy na wernisażu okazało się, że jego praca trafiła do zestawu pocztówek i zobaczy ją wiele osób, uśmiechnął się ze łzami w oczach.

Sztuka na Receptę. Nauka i sztuka w treningach kompetencji społecznych

Edyta Ołdak, Marcin Markiewicz

Stowarzyszenie „Z Siedzibą w Warszawie”



fot. Paweł Heppner

• 1 miejsce w kategorii Organizacje pozarządowe • termin realizacji: 16 sierpnia 2019–25 czerwca 2020 • miejsce: Warszawa • adresaci: dzieci ze szkół podstawowych (klasy I-IV), nauczyciele, rodzice, dorośli ze spektrum autyzmu • liczba uczestników: bezpośrednich 233 • realizatorzy: Edyta Ołdak, Marcin Markiewicz, Paula Markowska, Marta Dunikowska, Karolina Dyrda • finansowanie: Biuro Edukacji m.st. Warszawy, Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego

OPIS PROJEKTU

Program „Sztuka na receptę – nauka i sztuka w Treningach Umiejętności Społecznych” jest innowacyjną metodą prowadzenia TUS-ów przy wykorzystaniu sztuki współczesnej, a konkretnie edukacji wizualnej. Takie prowadzenie treningów jest bardziej naturalne i rozwija wielokanałowo, zarówno w kierunku umiejętności miękkich, jak również konkretnej wiedzy w zakresie nauki i sztuki. Program ten jest wynikiem naszych wcześniejszych doświadczeń na polu prowadzenia TUS-ów oraz zajęć z edukacji wizualnej. Od 2017 roku prowadzimy TUS-y innowacyjną metodą, w którą włączamy działania z zakresu nauk ścisłych oraz edukację z obszaru sztuki współczesnej, ze szczególnym uwzględnieniem form eksperymentalnych i intermedialnych. Pilotaż programu udowodnił konieczność prowadzenia dalszych TUS-ów przy wykorzystaniu sztuki współczesnej, ponieważ uczestnicy (dzieci z zespołem Aspergera, postawami opozycyjno-buntowniczymi, dzieci nieśmiałe) wykazywali duży entuzjazm i program przekładał się na zadowalające rezultaty terapeutyczne (wzrost poczucie własnej wartości, umiejętność pracy w grupie, śmiałość w podejmowaniu odważnych zadań). Zasadniczym celem edukacji wizualnej jest umiejętność obserwowania i oceniania wszystkiego, co nas otacza pod kątem wizualnym. Uczymy się patrzenia na sztukę współczesną, poznajemy jej język. Robimy to nie tylko po to, żeby ją rozumieć, ale głównie po to, żeby poznać mechanizmy tworzenia. W ramach projektu oprócz Treningów Umiejętności Społecznych, prowadzonych w tandemie artysta/eduktor i psycholog, zrealizowaliśmy również seminaria dla nauczycieli na temat spektrum autyzmu oraz sposobu prowadzenia TUS-ów z udziałem sztuk wizualnych. Pomagają nam w tym m.in. opublikowane przez nas w formie książkowej oraz online scenariusze zajęć, które promujemy na seminariach. Równoległe do spotkań z TUS-ami daliśmy możliwość wzięcia udziału w warsztatach rozwijających kompetencje rodzicielskie rodzicom dzieci uczestniczących w programie.

PIERWSZY KROK

Podczas spotkania Edyty Ołdak, która prowadziła w Akademii Dobrej Edukacji zajęcia ze sztuki wizualnej, oraz Marcina Markiewicza, który prowadził Treningi Kompetencji Społecznych dla dzieci z zespołem Aspergera, narodził się pomysł wykorzystania sztuk wizualnych jako pretekstu i „środowiska” do uczenia dzieci umiejętności społecznych. Stwierdziliśmy, że

taki sposób prowadzenia TUS-ów jest bardziej naturalny i rozwija wielokanałowo, zarówno w kierunku umiejętności miękkich, jak również konkretnej wiedzy w zakresie nauki i sztuki. W roku 2017 stworzyliśmy program pilotażowy, a w latach 2018-2019 przeprowadziliśmy pierwszą edycję programu dofinansowaną z Urzędu Miasta Stołecznego Warszawy. Zachęceniu zainteresowaniem odbiorców postanowiliśmy kontynuować nasze działania.

CELE

- Zwiększenie integracji oraz umiejętności pracy grupowej wśród uczniów biorących udział w projekcie (20-30 uczniów).
- Zwiększenie umiejętności społecznych: nawiązywania przyjaźni, umiejętności komunikacyjnych, współpracy, radzenia sobie ze stresem w sytuacjach społecznych.
- Zwiększenie wiedzy z zakresu sztuki wizualnej wśród 20-30 uczniów.
- Wzrost zrozumienia potrzeb uczniów z zespołem Aspergera wśród rówieśników neurotypowych.
- Wzrost wiedzy na temat metod edukacji włączającej.

REZULTATY PROJEKTU

- 40 treningów kompetencji społecznych dla pięciu grup odbiorców, łącznie 200 przeprowadzonych treningów. Uczestnicy rozwinęli swoje umiejętności pracy w grupie oraz kompetencje społeczne, m.in. czekanie na swoją kolej, pracę zespołową, wzmacnianie orientacji na wspólny cel, oferowanie pomocy, korzystanie ze wskazówek płynących z otoczenia, rozpoznawania emocji oraz radzenie sobie z emocjami swoimi i innych. Uczniowie zapoznali się z podstawową wiedzą na temat sztuk wizualnych i zwiększyli swoje umiejętności tworzenia oraz kreatywnego podejścia do zadania.
- 28 nowych scenariuszy w wersji drukowanej oraz online dla nauczycieli i uczniów.
- 60h szkoleń dla nauczycieli. Wzięło w nich udział ponad 200 osób.
- Warsztaty kompetencji rodzicielskich. Przeprowadziliśmy cykl cotygodniowych warsztatów (10 x 2h) z kompetencji rodzicielskich, na których rodzice zapoznawali się z następującymi tematami: odróżnianie trudnych zachowań od objawów zaburzeń, dostrzeganie pozytywnych zachowań, praca z check-listą, wydawanie poleceń, pochwały, analiza przyczyn i następstw trudnych zachowań, umowa na nagrody,

techniki, które zapobiegają trudnym zachowaniom, system żetonowy, wprowadzania zasad i konsekwencji. W warsztatach wzięło udział pięciu rodziców.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

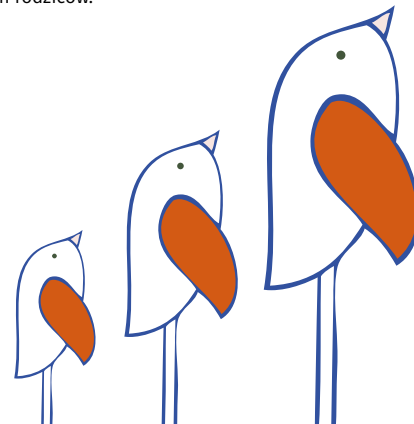
Oryginalność projektu polega na połączeniu sztuk wizualnych oraz treningu kompetencji społecznych. Takie połączenie uatrakcyjnia zajęcia dla odbiorców, wykorzystując ich naturalną ciekawość, chęć do eksperymentowania i kreatywnego podejścia. Daje również prowadzącym możliwość stworzenia dla dzieci naturalnych warunków uczenia się i wykorzystywania kompetencji społecznych, autoprezentacji, pokazywania swojego potencjału twórczego. Równoległe z zajęciami dla dzieci rodzice mają możliwość uczestniczenia w warsztatach kompetencji rodzicielskich, a nauczyciele w seminariach dotyczących pracy z dziećmi ze spektrum autyzmu.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Na pewno dużym utrudnieniem był dla nas brak możliwości kontynuacji zajęć po zamknięciu szkół z powodu pandemii. Przeszliśmy na formę komunikacji online oraz wyprodukowaliśmy 20 filmików dotyczących umiejętności społecznych, które zamieszczaliśmy na naszym kanale YouTube. Zaskoczeniem dla nas było niewielkie zainteresowanie warsztatami dla rodziców w przeciwieństwie do seminariów dla nauczycieli.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

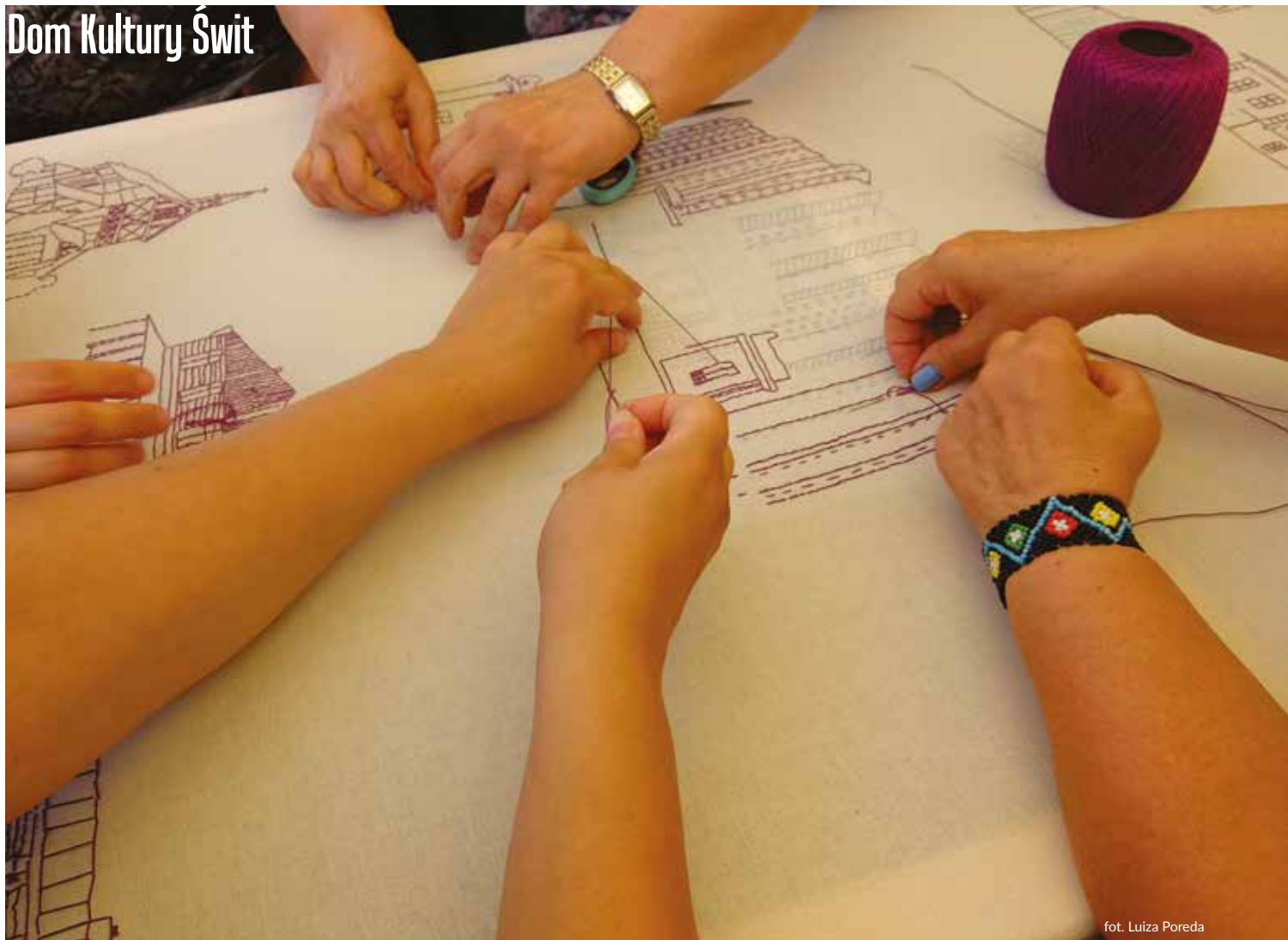
Największą radością była dla nas pozytywna informacja zwrotna od dzieci, uczestników naszych zajęć oraz ich rodziców.



Nicią malowane – wspólnie wyszywamy mapę naszej okolicy

Anna Chudzik-Pawlik

Dom Kultury Świt



fol. Luiza Poreda

- 3 miejsce w kategorii Instytucje animacji kultury • termin realizacji: 2 maja–30 listopada 2019 • miejsce: Warszawa, dzielnice: Targówek, Praga-Północ, Praga-Południe
- adresaci: dzieci, młodzież, studenci, dorośli, seniorzy, mieszkańcy danej dzielnicy oraz cudzoziemcy • liczba uczestników: bezpośrednich 298, pośrednich: 449
- realizatorzy: Anna Chudzik-Pawlik, Małgorzata Klimiuk, Karol Bulski, Jarosław Kaczorowski, Luiza Poreda, Marcin Chudzik-Pawlik • finansowanie: Biuro Kultury m.st. Warszawy, Fundusz Animacji Kultury 2019 Rewitalizacja

OPIS PROJEKTU

Projekt „Nicią malowane” realizowany był przez Dom Kultury Świt od maja do listopada 2019 roku na obszarach Targówka, Pragi-Północ i Pragi-Południe objętych Zintegrowanym Projektem Rewitalizacji i finansowanym ze środków Funduszu Animacji Kultury. W maju rozpoczęły się spacery prowadzone przez Praską Ferajnę (jednego z trzech partnerów projektu), zapoznające z obiektami, historią oraz dziedzictwem danego rejonu. Już wówczas wytypowane zostały pierwsze obiekty do umieszczenia na wyszywanych nicią mapach. Kolejne zaproponowali uczestnicy warsztatów. Przy wyszywaniu map spotkaliśmy się 14 razy. Efektem pracy ponad 200 par rąk są trzy duże mapy (80 x 120 cm), na których znalazły się 53 obiekty. Są to zarówno zabytki czy budowle charakterystyczne dla każdej z dzielnic, ale także miejsca, których już nie ma albo które pojawiły się niedawno. Są też takie, z którymi mieszkańcy utożsamiają się, które mają dla nich znaczenie sentymentalne lub symboliczne. Każda z map wyszywana była ręcznie w innym kolorze: Targówek jest w odcieniach fioleto, Praga-Północ – granatu, a Praga-Południe utrzymana jest w tonacji zielonej. Na mapie Targówka znalazły się m.in.: Centrum Kultury i Aktywności na Siarczanej (drugi z partnerów projektu), pierwsze metro z lat 50. ubiegłego wieku i stacja metra otwarta całkiem niedawno, restauracja „Kresowa” czy trzepak. Na mapie Pragi-Północ wybór padł m.in. na: kapliczkę – symbol podwórek praskich, kolorowy samochód Teatru BAJ, dworek Korzeniowski z niebieskimi rzeźbami aniołków autorstwa Marka Sułka, praskie miśki i górkę do zjeżdżania na sankach. Na mapie Pragi-Południe od razu zauważyć można Torcik Wędłowski, Stadion Narodowy, Rogatki z Grochowskiej, czy „Święte drzewo” przy Podskarbińskiej.

PIERWSZY KROK

Pierwszą wyszywaną mapą były „Zabytki Szmulek” – autorski projekt Anny Chudzik-Pawlik realizowany w Domu Sąsiedzim „Moje Szmulki” na Pradze-Północ. Podczas spotkań pn. „Szmulkowe dziewczyny wspólnie wyszywają” wyszywane były ważne obiekty z obszaru Szmulowizny. Celem projektu było wspólne działanie, spotkanie, rozmowy, nawiązanie relacji, integracja, a mapa i wyszywanie miały stanowić tylko tło, pretekst do spotkania się. Projekt miał swój finał – wystawę pokazującą efekt spotkań oraz spacer po obszarze Szmulek, pozwalający zobaczyć i poznać historię wyszytych obiektów. Popularność tej inicjatywy

oraz pojawiające się sygnały: „dlaczego tylko dla dziewczyn” oraz „fajnie bytoby wyszyć coś jeszcze” stały się załączkiem inicjatywy dla szerszej publiczności i na większym obszarze. Tak narodził się pomysł na projekt „Nicią malowane”.

CELE

- Pokazanie nowym mieszkańcom historii ich dzielnic.
- Integracja nowych i starych mieszkańców dzielnic, w tym także społeczności wielokulturowej.
- Włączenie lokalnej społeczności w proces tworzenia kultury.
- Sieciowanie i współpraca pomiędzy placówkami aktywizującymi społeczność lokalną.
- Zachęcenie młodych osób do poznania dawnej techniki rękodzielniczej.

REZULTATY PROJEKTU

W ramach projektu „Nicią malowane” zrealizowano trzy spacer (po jednym w każdej z dzielnic). Odbyło się 14 spotkań warsztatowych, podczas których ponad 200 par rąk na trzech dużych płótnach wyszyło w sumie 53 obiekty. Finałem projektu była wystawa prezentująca namalowane nicią mapy. Spotkania warsztatowe były dla niektórych uczestników pierwszym zetknięciem się z haftem. Mimo iż część uczestników przystawała tylko na chwilę przy naszym „stole”, to z czasem nabierali odwagi i próbowali swoich sił w wyszywaniu. Często byli zaskoczeni faktem, iż technika ta nie jest tak trudna, jak by się wydawało. Zostawali wówczas z nami na dłużej, z zaangażowaniem wyszywając kolejne okienka. Praca nad detalami architektonicznymi poszczególnych obiektów czasami bywała mozolna, jednakże warta efektów końcowych. Zdarzało się sprawdzanie, czy obiekt z mapy w rzeczywistości ma tyle okien, albo tak charakterystyczne „zawijaski” ponad nimi. Uczestnicy, zwłaszcza młodzi, nie krępowali się i nie ukrywali radości z faktu, że ich praca jest częścią większego dzieła i będzie prezentowana szerokiej publiczności podczas wystawy. Byli też tacy, dla których spotkanie przy mapach było sentymentalnym powrotem do wspomnień, do czasów, kiedy haftem dekorowali różnorodne przedmioty w rodzinnych domach, czasem z cudownymi opowieściami o babciach i przedmiotach, które po nich pozostały.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Spotkania warsztatowe często realizowane były bezpośrednio na ulicach, w parkach, na placach, skwerach pośród blokowisk i kamienic. To czyniło je ogólnodostępnymi dla wszystkich. Mieszkańcy, wychodząc po zwyczajne sprawunki, na spacer z psem czy na plac zabaw z dziećmi, zachęteni formułą warsztatu (rama, na której rozpięta była mapa i jej ułożenie tworzyły samoistnie jakby blat stołu) i zaproszeniem do wspólnego biesiadowania, przysiadali się choćby po to, by odpocząć, ale też zapytać, co to jest i ostatecznie przyłączyć się do wspólnego tworzenia. Przy tym „stole” zacierały się wszelkie różnice, także kulturowe. Spotykał się sąsiad z sąsiadem, turysta z „chtopakiem z dzielni”, zbuntowana nastolatka i samotna pani spod piątki. Niejednokrotnie praca animatora kupiała się na aktywnym słuchaniu i wspieraniu uczestników.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Bardzo trudno było wyselekcjonować obiekty do umieszczenia na mapach, szczególnie z Pragi-Północ, gdzie jest mnóstwo wspianiatych miejsc, budynków, rzeźb, które chciałyby się zachować, wyszyć. Nie chcieliśmy, by mapy wypełnione były po brzegi znanymi monumentalnymi budowlami, zależało nam także na takich „zwyczajno-niezwyczajnych” miejscach, codziennie mijanych, ale związanych z osobistymi historiami.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Liczyliśmy, że osoby współtworzące projekt będą się z nim utożsamiały. Jednak nie spodziewaliśmy się aż tak silnego zidentyfikowania. Są obiekty na mapie nazywane „moją kamienicą”, uczestnicy dokładnie pamiętają, co wyszywali i są z tego bardzo dumni.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Każde spotkanie przy wyszywaniu było ogromną radością i zarazem niespodzianką. Kto dziś przyjdzie? Co zaproponuje do umieszczenia na mapie? Jaką historię przyniesie? Z czasem przy projekcie utworzyła się mała społeczność, taki fanklub wędrujący od warsztatu do warsztatu, po to tylko, by ponownie się spotkać i spędzić razem czas.

Sztuka, czyli co?

Teresa Cieślik

Szkoła Podstawowa nr 94



• fot. Teresa Cieślik

• 3 miejsce w kategorii Szkoły podstawowe • termin realizacji: 16 września 2018–1 grudnia 2019 • miejsce: Szkoła Podstawowa nr 94 • adresaci: uczniowie klasy I, uczestnicy koła plastycznego, rodzice uczniów oraz cała społeczność szkolna wraz z gośćmi zaproszonymi na uroczystą galę projektu w dniu święta szkoły • liczba uczestników: bezpośrednich 44, pośrednich 3000 • realizatorzy: Teresa Cieślik • finansowanie: środki własne, Rada Rodziców, Biuro Edukacji m.st. Warszawy

OPIS PROJEKTU

Inspiracją do powstania projektu „Sztuka, czyli co?” była odpowiedź ucznia I klasy szkoły podstawowej, kiedy zapytałam go: „Gdy myślę o sztuce, to widzę...?”. Brzmiała ona: „Widzę sztukę mięsa”. Ta spontaniczna uczniowska reakcja na moje pytanie przyczyniła się do stworzenia projektu, który miał sprawić, że słowo sztuka kojarzyć się będzie dzieciom z dziełem artystycznym i jego twórcą. Prace nad projektem zaczęły się od zapoznania uczniów ze znakomitą książką Ewy Jatachowskiej „Historia sztuki dla dzieci i rodziców”, dzięki której uczniowie mogli odkryć tajemnice sztuki, zrozumieć, jaka była kiedyś i dlaczego tak bardzo zmieniła się ostatnio. Realizacja kolejnych zadań opierała się na uczestnictwie w zajęciach prowadzonych przez warszawskie instytucje kultury oraz twórczych zajęciach w szkole. Pobyt w Teatrze Wielkim – Operze Narodowej na grze edukacyjnej „Poszukiwacze operowych dźwięków” i przedstawieniu „Bajko, gdzie jesteś” zapoznał uczniów z operą. W Muzeum Fryderyka Chopina uczniowie tworzyli swoje pierwsze kompozycje muzyczne. Podczas wizyty w Centrum Sztuki Współczesnej poznawali różne tajemnicze pojęcia ze świata sztuki. Co to jest kolaż i czym się różni od asamblażu? Co to abstrakcja, a co instalacja? Warsztaty „Warszawa jak z obrazka” w Muzeum Narodowym pozwoliły im zobaczyć, jak wyglądała kiedyś Warszawa na obrazach Canaletta, Aleksandra Gierymskiego, Władysława Podkowińskiego. Podczas odwiedzin w Muzeum Łazienki Królewskie uczniowie zamienili się w królewskich artystów i odkrywali tajniki ich warsztatu. Wspaniale było współpracować z Martą Bałabuch, pod okiem której powstał piękny cykl „Szalone asamblaże” i „Myśli pozytywne”. Wielu wrażeń dostarczył spektakl „Sztuka bez babci” oraz konkurs fotograficzny „Sztuka mieszka w Warszawie”. Imponujące efekty prac nad projektem zaprezentowane zostały podczas gali klasowych projektów „Ogrody Nauki i Sztuki” i na festynie rodzinnym.

PIERWSZY KROK

Inspiracją do rozpoczęcia projektu była rozmowa z uczniem, która uświadomiła mi, że muszę bardzo mocno postarać się, by słowo sztuka kojarzyło się uczniom z czym innym niż tylko... sztuką mięsa. Na początku sięgnęłam po książkę, dzięki której uczniowie powoli odkrywali świat sztuki i artystów. Rozmowy z dziećmi sprawiły, że powstał autorski projekt „Sztuka, czyli co?” porządkujący wiedzę o dziedzinach sztuki i jej funkcjach.

CELE

Celem moich działań było stworzenie przestrzeni umożliwiającej uczniom Szkoły Podstawowej nr 94 znalezienie odpowiedzi na pytanie „Sztuka, czyli co?” i zwiększenie ich świadomego dostrzegania funkcji, jaką pełni sztuka oraz klasyfikacji, jakim podlega.

REZULTATY PROJEKTU

- Wizyty i warsztaty w najważniejszych warszawskich instytucjach kultury.
- Pokazanie uczniom wielkiego potencjału kulturotwórczego Warszawy.
- Zapoznanie z ciekawym, atrakcyjnym narzędziem edukacyjnym, jakim jest lapbook, który uczy i bawi, a jednocześnie stanowi pole do popisu dla kreatywności i pomysłowości ucznia.
- Zachęcanie uczniów do tworzenia prac metodą asamblażu przy pomocy technik Powertex.
- Konkurs fotograficzny „Sztuka mieszka w Warszawie”, w którym wzięto udział 54 uczestników.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

- Podniesienie rangi edukacji artystycznej.
- Promocja formy pracy z uczniami metodą projektu.
- Współpraca z najważniejszymi instytucjami kultury w celu stworzenia przestrzeni do efektywnej komunikacji różnych środowisk zaangażowanych w edukację.
- Bardzo wysoki poziom prowadzonych warsztatów, specjalnie opracowanych na potrzeby projektu.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Najtrudniejszym zadaniem była praca nad kolażem „Tak to widzę”, która wymagała od uczniów niezwykłej kreatywności, wytrwałości oraz umiejętnej selekcji własnych pomysłów zastosowanych w pracy.

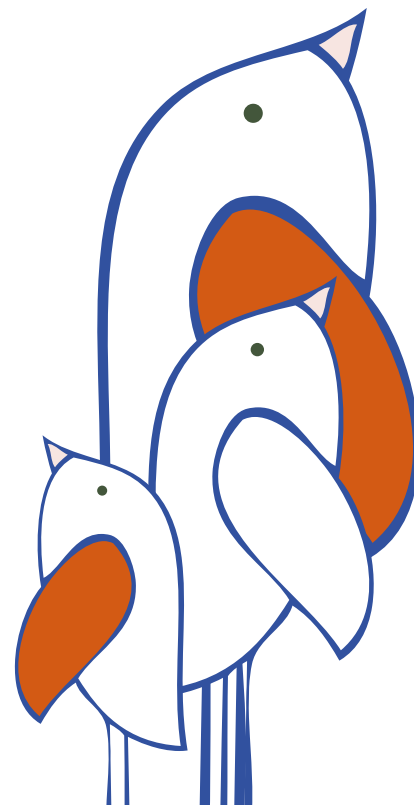
CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Zaskoczeniem było, jak fantastyczne, kolorowe lapbooki pn. „Sztuka, czyli co?” wykonali uczniowie w ramach pracy nad projektem. Porządkowały i pogłębiły one ich wiedzę o sztuce, pełniły również funkcję

interaktywnej przestrzeni na rysunki i zdjęcia z wybranych dziedzin sztuki.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Największą radością były nieskrępowane rozmowy o sztuce, podczas których uczniowie prezentowali swój punkt widzenia na wybrane przejawy artystycznych działań. Dużą przyjemność sprawiło mi także słuchanie relacji z wycieczek, podczas których uczniowie fotografowali warszawską sztukę, i oglądanie pięknych zdjęć, jakie samodzielnie wykonali rzeźbom, muralom, witrażom czy architekturze.



Kim jestem

Marta Mąka

Szkoła Podstawowa nr 70



fot. Marta Mąka

• Wyróżnienie w kategorii Szkoły podstawowe • termin realizacji: 16 marca–19 czerwca 2020 • miejsce: Internet • adresaci: uczniowie klas V i VI podczas realizowania edukacji zdalnej • liczba uczestników: bezpośrednich 95 • realizatorzy: Marta Mąka • finansowanie: środki własne

OPIS PROJEKTU

Po rozpoczęciu edukacji zdalnej wprowadziłam dla uczniów klas V i VI, w których jestem nauczycielką plastyki, zagadki filmowe „Kim jestem?”. Zadaniem dzieci było odgadnięcie, w jaką postać związaną ze sztuką się wcielam. Nagrywałam krótkie filmiki, moja charakterystyka była bardzo prosta i oszczędna, ale zawsze używałam oryginalnego języka twórcy i szukałam wyróżniających go atrybutów. Starłam się uchwycić charakterystyczną cechę postaci, by ułatwić dzieciom rozszyfrowanie zagadki. Zależało mi też na tym, by uczniowie nie tylko próbowali samodzielnie szukać informacji, ale by kontaktowali się ze sobą, z nauczycielem wspomagającym lub wychowawcą i wspólnie ustalali odpowiedź. Zakładałam, że nie każdy utrzymuje kontakt z rówieśnikami, mogą zdarzyć się tacy, którzy czują się odtrąceni, zapomniani i wyizolowani. Zagadkę umieszczałam co tydzień jako obowiązkową pracę z plastyki, rezygnując z tradycyjnych zadań przesyłanych mailem. Zależało mi na rozbudzeniu ciekawości uczniów, wzbudzeniu emocji, może rozbawienia, co ma nie tylko sprawiać, że zadania szkolne są przyjemne, ale także lepiej zapamiętane. Pamiętając o ograniczeniach czasowych w korzystaniu z komputera wskazanych dla dzieci w wieku szkolnym, starałam się, by moje nagrania były krótkie. Uczniowie, którzy mieli problemy techniczne z odtworzeniem filmów, mogli skorzystać z dołączonej do zadania domowego fotografii.

PIERWSZY KROK

Pomysł przebrania się za Fridę Kahlo, meksykańską malarkę, miał być zrealizowany jeszcze podczas tradycyjnego nauczania, jednak przymus edukacji zdalnej popchnął mnie ostatecznie do rozwinięcia jednorazowej realizacji do całego cyklu zadań-zagadek.

CELE

- Rozbudzenie ciekawości uczniów w zakresie sztuki.
- Prowokowanie do samodzielności w skutecznym poszukiwaniu wiedzy i informacji.
- Integracja zespołu klasowego w czasie izolacji społecznej.
- Wzbudzanie emocji sprzyjających lepszemu uczeniu się i zapamiętywaniu informacji.
- Stworzenie przestrzeni do własnej interpretacji dzieł artystycznych i wyrażania własnego zdania na temat sztuki.

REZULTATY PROJEKTU

- Niemalże stuprocentowa realizacja zadań domowych, w tym informacje zwrotne od uczniów – nie tylko ich opinie o samym zadaniu, ale także o artystach, których obejmowały zagadki filmowe.
- Pozytywne wiadomości od rodziców zaintrygowanych taką formą prac domowych.
- Kontakt utrzymywany między dziećmi, by ustalić prawidłową odpowiedź na filmową zagadkę z plastyki.
- Omawianie zadań podczas innych lekcji online, na przykład godzin wychowawczych.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Moja koncepcja zdalnych lekcji i prac domowych z plastyki była pomysłem na autorskie, intrygujące przedstawienia artystów. To odmienne od tradycyjnego podejście do pracy z uczniami, nie polegające na mechanicznym odtwarzaniu, wymusiło aktywność uczniów i pobudziło ich do działania.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

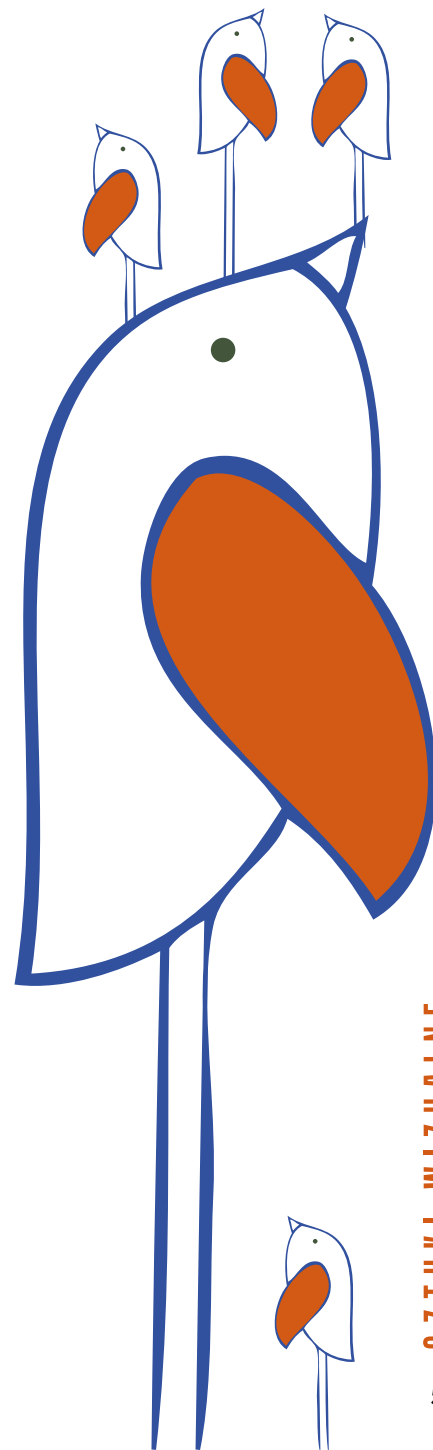
Niepewność, czy wszystkie dzieci mają dostęp do Internetu, czy będą w stanie obejrzeć zagadki filmowe, czy nie będą wykluczone z zabawy.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Nie spodziewałam się tak pozytywnych komentarzy rodziców, którzy niekiedy sprawiali wrażenie bardziej zaintrygowanych kolejnym zadaniem niż sami uczniowie. Zaskakujące było także to, że najszybciej na zadania odpowiadały dzieci, które w nauczaniu tradycyjnym miały trudność z motywacją do pracy.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

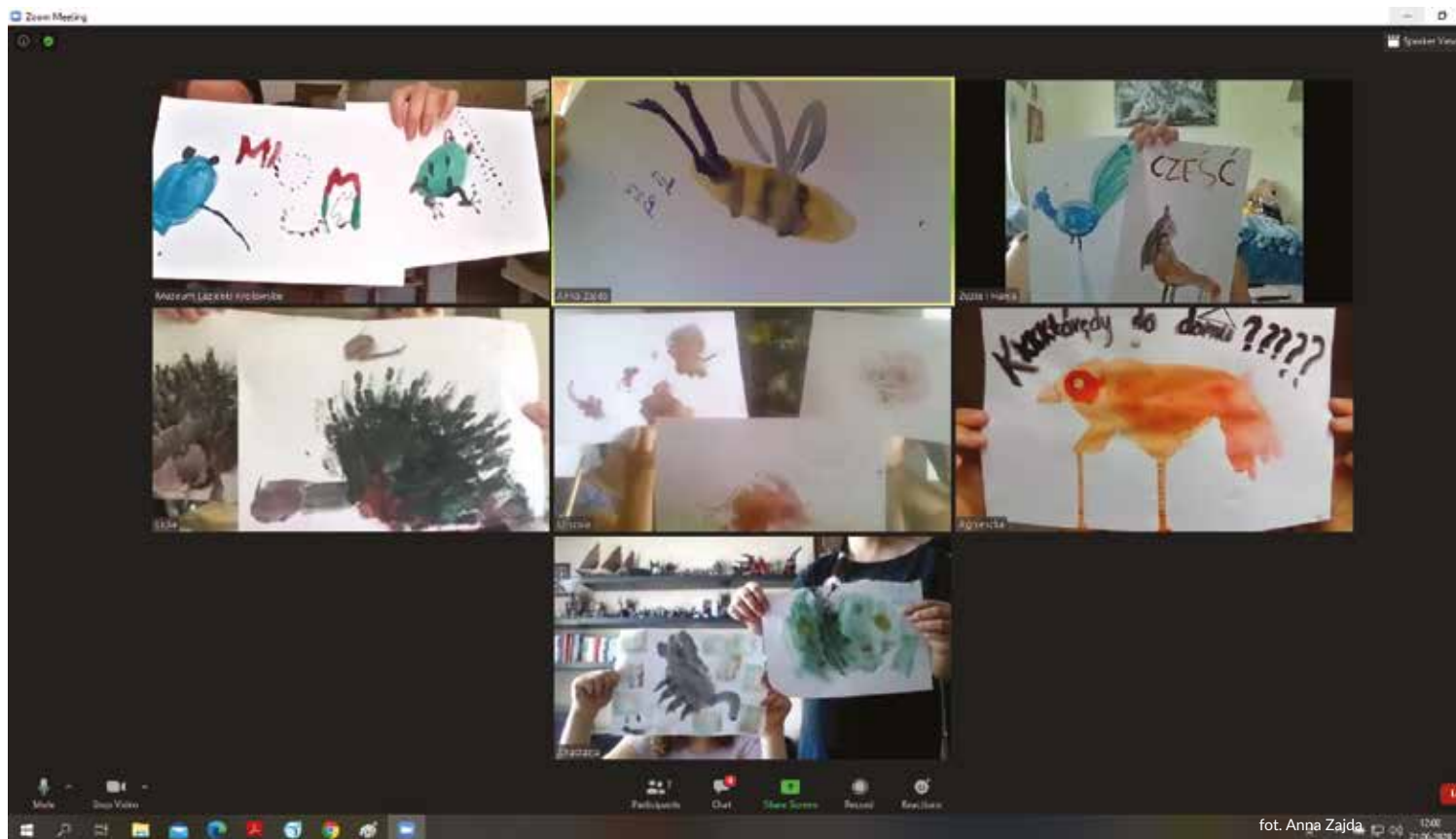
Wiadomości od uczniów z informacjami zwrotnymi na temat zagadek.



Muzeum zachwyków

Anna Zajda, Zofia Zaccaria

Muzeum Łazienki Królewskie



fot. Anna Zajda

- Wyróżnienie w kategorii Instytucje artystyczne i muzea • termin realizacji: 22 września 2019–23 czerwca 2020 • miejsce: Muzeum Łazienki Królewskie, Internet
- adresaci: dzieci, młodzież i dorośli, miłośnicy książki obrazowej • liczba uczestników: bezpośrednich 400, pośrednich 50 • realizatorzy: Anna Zajda, Agnieszka Palińska, Zofia Zaccaria, Paulina Organiściak-Kwiatkowska, Krystyna Mikucka-Stasiak, Agata Pietrzyk-Sławińska, Joanna Szumańska, Olga Michalik, Ewa Zagawa, Krzysztof Kolasa, Monika Kawecka • finansowanie: środki własne

OPIS PROJEKTU

Projekt Muzeum zachwyków zrealizowany w Muzeum Łazienki Królewskie (MŁK) składał się z dwóch komponentów. Pierwszy z nich to książka „Muzeum zachwyków. Malarski przewodnik po Łazienkach Królewskich” wydana w wersji drukowanej i elektronicznej. Drugi komponent to wydarzenie edukacyjne towarzyszące publikacji. „Muzeum zachwyków” jest książką obrazową, ilustrującą fenomen Łazienek Królewskich. Jej głównym środkiem przekazu jest malarska ilustracja, która prowadzi czytelnika/odbiorcę poprzez łażeniowski ogród i architekturę, uwalniając go na piękno przyrody, niezwykłość dzieł sztuki i bogactwo detali budujących zabytkową przestrzeń. Stronę wizualną książki uzupełniają krótkie teksty o lekkiej formie. Książka została wydana w dwóch wersjach: papierowej i elektronicznej. Wersja elektroniczna (powstała ze względów epidemicznych) zyskała interaktywną formę poprzez dodanie do niej niebieskich kropek odsyłających do linków prowadzących do dodatkowych materiałów w postaci filmów, fotografii i tekstów dotyczących MŁK. Książce towarzyszyły wydarzenia edukacyjne:

- Wytrop kropki! – rodzinna gra terenowa do samodzielnego przeprowadzenia w ogrodach Łazienek Królewskich. Gra inspirowana była interaktywną wersją książki „Muzeum zachwyków”. Podobnie jak w publikacji, w łażeniowskich ogrodach zostały ukryte niebieskie kropki. Zadaniem uczestników było odszukanie ich, a następnie rozwiązanie zagadek prowadzących do finałowego hasła. Grze towarzyszyła specjalnie zaprojektowana karta z zagadkami oraz mapa.
- „Zwierzęce zachwyty” – warsztaty artystyczne online dla rodzin z dziećmi w wieku 5-10 lat. Inspirując się ilustracjami z książki uczestnicy warsztatów realizowali zadania plastyczne rozbudzające ich kreatywność i zachęcające do wnikliwej obserwacji zwierząt.
- „Pracownia zachwyków” – warsztaty ilustratorskie dla dorosłych połączone ze spotkaniem z autorkami książki.

PIERWSZY KROK

Na koncepcję projektu wpływ miały dwa zasadnicze czynniki. Pierwszy to krążąca w naszych głowach idea książki obrazowej, drugi to prozaiczna potrzeba. Łazienki Królewskie to dobrze znane miejsce. Zaczęliśmy jednak zastanawiać się nad tym, co tak naprawdę znaczy to stwierdzenie: kto i jak zna Łazienki? Doszliśmy do wniosku, że znacząca liczba naszych gości

porusza się utartym szlakiem zwiedzania, często ograniczając swoją wizytę jedynie do ogrodów. Postanowiliśmy pokazać inne możliwości eksplorowania przestrzeni Muzeum, zachęcić do poszukiwania własnej ścieżki i budowania relacji z tym niezwykłym miejscem. Wyczerpanie nakładu dotychczasowego muzealnego activ booka dla dzieci spowodowało, że w miejscu publikacji przystępnych najmłodszym pojawiła się luka, którą postanowiliśmy wypełnić malarskim przewodnikiem.

CELE

Celem projektu było wypracowanie nowego, uniwersalnego i klarownego języka opowiadania o Muzeum Łazienki Królewskie. Obrazowa forma przewodnika pozwoliła na udostępnienie bogactwa kulturowego MŁK w przystępny sposób. Wydarzenia towarzyszące publikacji miały za zadanie wzmocnić przekaz książki oraz rozwinąć kompetencje uczestników, pokazując przewodnik jako inspirację do działań twórczych.

REZULTATY PROJEKTU

Książka ze względu na swoją formułę wpisuje się w nurt edukacji wizualnej kształtującej umiejętność czytania obrazów. Jej odbiorca wyostrza zmysł obserwacji i zaczyna zwracać uwagę na to, co do tej pory było dla niego niewidoczne. Czytelnik zostaje zachęcony do powrotu do książki, a tym samym do Muzeum, gdzie za każdym razem może odkrywać nowe intrygujące detale dzieł sztuki, niezwykle miejsca oraz dawne i współczesne historie. Gra „Wytrop kropki” ze względu na ograniczenia pandemiczne postawiła rodzica/opiekuna w roli animatora i współorganizatora wydarzenia edukacyjnego. W ten nieoczekiwany, acz interesujący sposób, rodziny współtworzyły grę, nadając jej partykularne cechy i dostosowując ją do własnych potrzeb. Warsztaty artystyczne dla dzieci i dorosłych wpłynęły na udoskonalenie umiejętności plastycznych i twórczą ekspresję uczestników kształtowaną przez działania indywidualne i zespołowe. Zajęcia miały wpływ na popularyzację wiedzy o zbiorach Łazienek Królewskich. Poszerzyły też pole widzenia odbiorców o nowe sposoby patrzenia na dzieła sztuki. Tworząc publikację bogatą w treści obrazowe zwróciliśmy się zarówno do dzieci, jak i dorosłych, a tym samym podjęliśmy próbę budowania spójności wrażliwej estetycznie.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Publikacja „Muzeum zachwyków” jest wynikiem poszukiwań formy przekazu, która oddawałaby złożony obraz muzealnej instytucji. Formuła książki pozwoliła na przedstawienie czasów dawnych i współczesnych, przestrzeni zabytkowych wnętrz i historycznych ogrodów, rytmu pór roku i towarzyszących im zmiennych zjawisk przyrody. Ponadto pokazała, że niezbędnym elementem tworzącym genius loci Muzeum jest zgromadzona wokół niego społeczność. Książka, poprzez brak hierarchicznego układu, nie wyróżnia żadnego z przedstawionych w niej elementów – każda rzecz jest tu tak samo ważna i potrzebna – od zabytkowego pałacu po małego żołądźca. Tak samo każdy z nas może znaleźć w muzealnym labiryncie coś zachwycającego, czemu warto poświęcić uwagę. „Zachwyty” staje się tu narzędziem edukacyjnym, zachęcającym nas do samodzielnego wyszukiwania i poznawania niezliczonych muzealnych skarbów.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Muzeum Łazienki Królewskie to rodzaj gabinetu osobliwości, na który składają się muzealne zbiory, zabytkowe wnętrza, przestrzeń ogrodów, a także historyczne postaci. Muzeum tworzą również jego pracownicy i odwiedzający je goście. Jak zmieścić to całe bogactwo w jednej książce? Jak to wszystko poukładać? Do jakiej kategorii przyporządkować? I wreszcie jak to wszystko opisać i namalować? Sprostanie tym wyzwaniom było dla nas nie lada zadaniem.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Zaskoczyła nas pandemia, która wstrzymała działania związane z promocją drukowanej wersji książki. Postanowiliśmy więc wydać jej interaktywną, elektroniczną wersję z dodatkowymi treściami. Okoliczności przyczyniły się również do zmodyfikowania programu wydarzeń towarzyszących publikacji. Zdecydowaliśmy o organizacji gry terenowej do samodzielnego przeprowadzenia i warsztatów w formie online.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Na każdym etapie projektu pojawiały się inne radości: dzieci entuzjastycznie reagujące na ilustracje w książce, pełne pozytywnej energii warsztaty czy niesamowite zaangażowanie rodzin w grę terenową.

Zbudujemy sobie miasto, czyli jak zostać artystą-urbanistą?

Agnieszka Trepkowska

Szkoła Podstawowa nr 143



fot. Agnieszka Trepkowska

- 1 miejsce w kategorii Szkoły podstawowe • termin realizacji: 1 października 2019–14 czerwca 2020 • miejsce: Szkoła Podstawowa nr 143 • adresaci: uczniowie klasy II, rodziny
- liczba uczestników: bezpośrednich 25, pośrednich 50 • realizatorzy: Agnieszka Trepkowska, Miłosz Wiesiołek • finansowanie: środki własne, Rada Rodziców

OPIS PROJEKTU

Inspiracją dla cyklu lekcji o architekturze i urbanistyce była przede wszystkim potrzeba sięgnięcia po mniej znane dzieciom dziedziny sztuki. Chciałam, by indywidualna i grupowa praca uczniów nad małymi elementami dała w finale wspólny efekt, aby pokazać integralność wielu procesów, które towarzyszą powstawaniu miasta i które wpływają na siebie. Podobnie dzieje się z procesami w grupie, gdzie dzięki współpracy i kreatywności osiąga się najwięcej. Jednocześnie przy pojawiających się modnych metodach aktywnej nauki (jak np. lapbooki) postanowiłam powrócić do takiej, która została odłożona na bok, a którą uczniowie klas I-III uwielbiają, czyli do makiety. Działania zaplanowałam tak, aby po lekcjach powstawały obiekty, które złożone w całość stworzą na końcu wspólny efekt – MIASTO. Projekt realizowany był w kilku wymiarach, złożyły się na niego: zaprojektowane przeze mnie lekcje na temat niezwykłych budowli, ich historii, funkcji, ciekawostek; cykl lekcji zainspirowanych scenariuszami Fundacji Uniwersytet Dzieci na temat budownictwa, projektowania ścieżek rowerowych czy placów zabaw, roli przyrody i sztuki w mieście (murali, rzeźb); warsztaty w ośrodkach kultury; wycieczki, warsztaty i rozmowy z architektem; inne działania, które powstawały samoistnie w trakcie rozwoju projektu, np. udział w Warszawskim Konkursie Plastycznym, tworzenie wirtualnych wystaw (w trakcie zdalnej edukacji). Kolejność lekcji opartam na refleksji: od budowy głównych elementów (wieżowce, domy) do coraz mniejszych (przystanki, place zabaw), połączenia ich infrastrukturą, zaplanowania zieleni i dodania artystycznej funkcji miasta (dzieła sztuki). Od połowy projektu praca klasy musiała już być konsultowana – np. w zakresie planowania ścieżek rowerowych i zieleni, aby po złożeniu fragmentów makiety elementy łączyły się ze sobą w logiczny sposób. Zakończeniem głównych prac było złożenie makiety.

PIERWSZY KROK

Zaczęło się od nieszczęścia – nie dostaliśmy się do architektonicznego projektu „Archi-przygody”. Zamiast szukać zastępczego tematu, podjęłam decyzję o samodzielnym zaplanowaniu działań, w których uczniowie mieliby szansę poznać tajemnice architektury i urbanistyki. Bazą projektu stały się własne pomysły, ciekawa oferta partnerów kulturalnych oraz przychylność i chęć współpracy rodzica – architekta.

CELE

Celem projektu było zapoznanie dzieci z architekturą jako dziedziną sztuki, ale z szerszą perspektywą pokazania także jej funkcji praktycznych, użytecznych. Wychodząc z założenia, że wynalazki człowieka powinny mu dobrze służyć, potraktowałam miasto jako wycinek rzeczywistości do prowadzenia badań przez dzieci, czym dotknęliśmy zdecydowanie większego procesu, jakim jest urbanistyka. Każdy projekt, jaki realizuję z uczniami, ma również aspekt wychowawczy – w tym wypadku była to współpraca.

REZULTATY PROJEKTU

Tematyka i zaproponowane aktywności rozwinęły umiejętność obserwacji i rozbudziły ciekawość dzieci w dziedzinie architektury – od najmniejszych elementów w postaci pojedynczych budowli do pojęcia architektury jako zjawiska sztuki. Projekt stworzył możliwość rozwijania wyobraźni, kreatywności uczniów, ale i planowania zgodnie z zasadami logiki, zrozumienie mechanizmów regulujących sprawne funkcjonowanie miasta jako wielopłaszczyznowej struktury. Działania korzystnie wpłynęły na doskonalenie umiejętności pracy w zespole, organizacji pracy wieloetapowej, wymagającej współpracy, cierpliwości – są to kompetencje, które chciałam rozwijać u uczniów na tym etapie edukacji. Ze względu na dydaktyczny charakter mojej pracy projekt umożliwiał realizację wybranych elementów podstawy programowej z zakresu techniki, plastyki, przyrody i języka polskiego (a w zasadzie zdecydowanie rozszerzył te treści). Dodatkowym efektem było zdobycie przez dwie uczennice tytułu laureata w Warszawskim Konkursie Plastycznym „Rzeźba-pomnik dla Warszawy”. Poza makietą miasta z przygotowanych na kolejnych etapach prac powstawały szkolne wystawy i e-wystawy.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

W moim przekonaniu innowacją jest już samo podjęcie tematyki architektoniczno-urbanistycznej dla dzieci w młodszym wieku szkolnym. Jednak tym, co wyróżniało ten projekt, była jego otwartość i dynamika w podążaniu za zainteresowaniami uczniów. Poza zaplanowaną uporządkowaną strukturą działań jednym z ciekawszych zadań, które powstało z inicjatywy dzieci, było skonstruowanie znanych budowli

z klocków lego. Fascynacja tymi klockami wywołała pomysł na fotografię mieszkańców lego w naszych domach-miastach (czas epidemii) i barier, z jakimi mogą się spotkać. Eliminowanie takich barier jest istotą urbanistyki, czyli planowania miasta przyjaznego jego mieszkańcom. E-wystawa zastąpiła realną wystawę fotografii, która miała znaleźć się na parkanie szkoły i stanowić praktyczny wkład w architekturę i urbanistykę Warszawy, przez swój wirtualny charakter przekroczyła jednak granice miasta!

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Największą trudnością był brak miejsca i przechowywanie (eksponowanie) makiety o dużym rozmiarze w trakcie realizacji całego projektu. Czasochłonne było tworzenie materiałów i przekładanie informacji na prostszy dziecięcy język. Wraz z pojawieniem się epidemii trudnością stała się izolacja i konieczność przyjęcia innych metod pracy, ale jak się okazało i tu można było znaleźć ciekawe rozwiązania.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Początkowo obawiałam się samodzielnie realizować projekt urbanistyczny, gdyż wydawał mi się zbyt specjalistyczny. Nie spodziewałam się, że możliwości jego realizacji są tak szerokie i różnorodne, a partnerzy chętnie zaprojektują lekcje „na miarę”. Zawsze zagadką i wielką niespodzianką są dla mnie pomysły dzieci dotyczące wykonywanych zadań, z radością czekam na ich dokonania w dorosłym życiu.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Największa radość to zaangażowanie uczestników (również w trakcie zdalnego nauczania), obserwowanie motywacji i ciekawości wywołonych odkrywaniem kolejnego kawałka świata; pozytywny odbiór efektów prac dzieci przez obiektywne odbiorców (innych niż rodzice). Radość sprawiało mi zwykłe obserwowanie pracy dzieci – ich umiejętności współpracy, wzajemnego zaufania, wiary we własne możliwości oraz pomysłowości.

Światłoczuły modernizm

Michał Mioduszewski, Magdalena Grudziecka, Artur Trojanek
Wolskie Centrum Kultury



fol. Olga Rusinek

- 2 miejsce w kategorii Instytucje animacji kultury
- termin realizacji: 17 lipca–29 października 2019
- miejsce: Warszawa, Wola
- adresaci: mieszkańcy Woli i całej Warszawy, w tym osoby zagrożone wykluczeniem społecznym
- liczba uczestników: bezpośrednich 675, pośrednich 34 000
- realizatorzy: Michał Mioduszewski, Artur Trojanek, Magdalena Grudziecka
- finansowanie: Muzeum Historii Polski w ramach programu Patriotyzm Jutra

OPIS PROJEKTU

Świattoczuły modernizm to 15-tygodniowy cykl wydarzeń edukacyjnych: spacerów obserwacyjnych wraz z oprowadzaniem i wykładów dotyczących historii modernizmu, na przykładzie warszawskiego osiedla Koło. Wykłady, organizowane w plenerze, prowadzone były przez ekspertów z dziedziny architektury modernistycznej i historii (m.in. Tomasz Fudałę, Jana Strumiłłę, Aleksandra Kędziorka). Natomiast główną część projektu, spacerów, prowadzili zarówno specjaliści z zewnątrz (m.in. Beata Chomą-towska, Weronika Parfianowicz, Grzegorz Mika), jak i osoby mieszkające na osiedlu Koło – miejscowi przewodnicy, osoby znające wyjątkowe historie i często nieznane badaczom fakty (m.in. Barbara Wieczorek, Marcin Strzelecki, Karolina Kłaczyńska). Nasze działania opierały się na możliwie maksymalnym wychodzeniu z murów instytucji i wchodzeniu w obszar osiedla. Ważną częścią projektu było udostępnienie udziału osobom z niepełnosprawnościami. Zrealizowano 15 wydarzeń z asystą dla osób niewidomych, niesłyszących oraz dostosowanych do potrzeb osób z niepełnosprawnościami ruchowymi. Zadanie było autorskim projektem Wolskiego Centrum Kultury, inspirowanym cieszącą się dużym zainteresowaniem mieszkańców wystawą Muzeum Szklanych Domów zlokalizowaną w pomieszczeniach WCK.

PIERWSZY KROK

Zaczęto się od kilku pytań: Co można zrobić, by rozszerzyć pole dyskusji o architekturze i jej historii poza wąskie grono ekspertów i osób mocno zainteresowanych tą tematyką? Jakie działania przedsięwziąć, by w swobodny sposób zaangażować różne grupy społeczne? Jak sprawić, by Wolskie Centrum Kultury było bardziej obecne w przestrzeniach osiedla, było bliżej mieszkańców?

CELE

Głównym celem projektu było podniesienie wśród mieszkańców poziomu wiedzy z zakresu historii architektury oraz wzmocnienie poczucia wartości zamieszkiwanego miejsca. Równie ważne i spójne ze strategią działania Wolskiego Centrum Kultury było wyłonienie i wsparcie kolejnej grupy aktywnych mieszkańców, chętnych do podejmowania własnych projektów, a także umożliwienie udziału w wydarzeniach osobom

ze szczególnymi potrzebami oraz osobom na co dzień nie korzystającym z naszej oferty kulturalnej.

REZULTATY PROJEKTU

W ramach projektu w ciągu 15 tygodni w przestrzeni osiedla Koło zrealizowaliśmy 20 wydarzeń plenerowych, w których wzięło udział 675 osób. Pięć wykładów odbyło się z tłumaczeniem na PJM. Projekt przyczynił się do bardzo dużej aktywności mieszkańców osiedla Koło. Cztery spacerów zostały poprowadzone przez mieszkańców i dotyczyły historii oraz życia codziennego na osiedlu modernistycznym. Ponadto, za inspiracji projektem, właściciel mieszkania przy ul. Sitnika 4 odtworzył „Syrenkę Picassa”, narysowaną węglem w 1948 roku, a zniszczoną w 1953. Po rekonstrukcji dzieła odbiorcy jednego ze spacerów mieli okazję odwiedzić „mieszkanie z Syrenką”. Dzięki realizacji projektu udało się wydobyć, a następnie wzmocnić ważne elementy tożsamości lokalnej osiedla Koło. Ewaluacja projektu pokazała, że 97,98% osób było bardzo zadowolonych lub zadowolonych z udziału w spacerach po osiedlu Koło, 98,70% osób bardzo podobały się zorganizowane w ramach projektu wykłady, 99% ankietowanych osób chciałoby wziąć udział w kolejnych wydarzeniach dotyczących architektury osiedla Koło, a 92,63% uczestników wydarzeń uważa je za miejsce atrakcyjne do życia.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Projekt był pierwszym tego typu działaniem na osiedlu Koło – łączącym specjalistów z amatorami – miłośnikami tego miejsca. Cykl spacerów obserwacyjnych wraz z oprowadzaniem i wykładami dotyczącymi historii modernizmu łączył wykłady, organizowane w plenerze, prowadzone przez ekspertów z dziedziny architektury modernistycznej, ze spacerami prowadzonymi zarówno przez specjalistów z zewnątrz, jak i osoby mieszkające na osiedlu. Projekt odbywał się z tłumaczeniem na PJM, z asystą dla osób niewidomych i głuchoniewidomych oraz dostosowaniem do potrzeb osób z niepełnosprawnościami ruchową.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Zorganizowanie wydarzeń tak, by faktycznie były wygodne i dostępne dla osób ze szczególnymi potrzebami przy jednoczesnym zachowaniu przyjemnej atmosfery wydarzeń, swobody i komfortu wszystkich

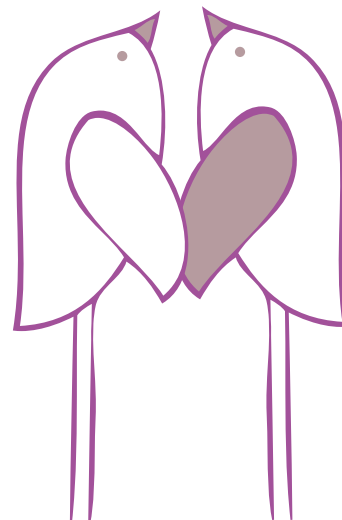
osób uczestniczących. Realną trudnością były z warunki atmosferyczne, które dwukrotnie zmusiły nas do zmiany zaplanowanej trasy spacerów.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Największym zaskoczeniem było dla nas tak duże zainteresowanie projektem, a także nawiązanie owocnej współpracy z Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, które bezpłatnie użyczyło nam nagłośnienia przenośnego do spacerów, i z Zachętą – Narodową Galerią Sztuki, która wsparła nas tyflografiką, czyli materiałami pomocniczymi dla osób niewidomych.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Podczas spacerów i wykładów wychodzili do nas mieszkańcy budynków, których dotyczyły wydarzenia i opowiadali o swoich doświadczeniach, zapraszali na klatki schodowe, a także – co było największym zaskoczeniem – do mieszkań. Pan Paweł mieszkający obecnie w lokalu, w którym Pablo Picasso w 1948 roku narysował Syrenkę, z własnej inicjatywy i za własne środki odtworzył i udostępnił zniszczone w 1953 roku dzieło. To wszystko dało nam dużo radości.



Architektura: ćwiczenia z myślenia

Katarzyna Witt

Kolektor



fot. Katarzyna Witt

- 2 miejsce w kategorii Inne • termin realizacji: 1 stycznia–31 sierpnia 2019 • miejsce: Warszawa • adresaci: dzieci (6–12 lat) – uczestnicy warsztatów, nauczyciele, edukatorzy i animatorzy
- liczba uczestników: bezpośrednich 198, pośrednich ok. 250 • realizatorzy: Katarzyna Witt • finansowanie: środki własne, Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego

OPIS PROJEKTU

Centralną oś projektu stanowiła architektura – rozumiana jako wszechobecna i najbardziej demokratyczna dziedzina sztuki, która jednocześnie jako praktyka kształtowania przestrzeni i myślenia o otoczeniu człowieka jest prawie nieobecna w edukacji formalnej. Tymczasem zawiera w sobie ogromny potencjał, który wykorzystywać można w poszukiwaniach innych modeli uczenia się i nowoczesnych sytuacji edukacyjnych. Projektowanie, konstruowanie i myślenie o przestrzeni dostarcza wielu narzędzi do rozwijania kreatywności dzieci i analitycznego myślenia. Architektura jest sztuką rozwiązywania rozmaitych problemów i odpowiadania na potrzeby użytkowników. Każdorazowo, proces projektowy – niezależnie czy mówimy o profesjonalnej pracy, czy też o warsztatach dla uczniów – opiera się na testowaniu rozwiązań, popętnianiu błędów oraz analitycznym myśleniu. Jako autorka, chciałam zdefiniować cele edukacji architektonicznej, zrozumieć ich potencjał i opracować treści edukacyjne tak, by wzmocnić kompetencje tych, którzy swoją przygodę z architekturą chcieliby dopiero zacząć. Przygotowałam dla dzieci serię warsztatów o różnorodnej tematyce i charakterze. Po sprawdzeniu pomysłów w praktyce opracowałam publikację dla animatorów i edukatorów. Stanowi ona coś w rodzaju „narzędziownika” zbierającego inspiracje, ćwiczenia i wskazówki do działań. Zależało mi na tym, aby wynieść edukację architektoniczną na nowy poziom, wskazując, że tego rodzaju działania są nie tylko zabawą, ale mogą przyczyniać się do rozwoju kompetencji twórczych i stanowić trening uważnego myślenia, obserwacji i świadomego odbioru struktur, w których na co dzień żyjemy. To również zachęta do eksperymentowania i wychodzenia poza utarte schematy myślenia. Tytułowe „ćwiczenia z myślenia” odbywały się w różnych miejscach – szkole, muzeum, a nawet w przestrzeni komercyjnej.

PIERWSZY KROK

Od kilku lat pozostaję pod wpływem myśli i filozofii Oskara i Zofii Hansenów. Z teorią Formy Otwartej pracowałam realizując programy edukacyjne w Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie. Jest to dla mnie szalenie inspirująca myśl, która kształtowała to, jak rozumiem i postrzegam edukację nieformalną. Pracowałam z dziećmi w domu Hansenów w Szuminie i w Muzeum nad Wisłą przy okazji wystawy poświęconej Formie Otwartej. Doświadczenia architektoniczne zbierałam też podczas pracy przy festiwalach

Warszawa w Budowie. Budując projekt, miałam w głowie trzy zasadnicze pytania: W jaki sposób można używać architektury jako narzędzia edukacyjnego? Jak można zdefiniować nowoczesną edukację inspirowaną procesem projektowym? Jak wykorzystywać architekturę w codziennych aktywnościach w szkole, muzeum, w domu?

CELE

- Pobudzenie twórczych kompetencji dzieci: rozwijanie kreatywności, samodzielnego myślenia, wychodzenia poza schematy.
- Stworzenie eksperymentalnej platformy: dotarcie do zróżnicowanych środowisk i sprawdzenie odmiennych kontekstów dla działań w miejscach takich jak szkoła, dom kultury, muzeum.
- Dzielenie się wiedzą i doświadczeniami, inspirowanie edukatorów i nauczycieli. Stworzenie „narzędziownika” na rzecz edukacji, która przyczyni się do rozwoju ważnych współcześnie kompetencji.

REZULTATY PROJEKTU

Realizując projekt udało mi się stworzyć platformę testującą edukację architektoniczną dzieci. Dzięki sprawdzeniu odmiennych kontekstów w miejscach takich jak szkoła, muzeum, miejsce publiczne związane z rozrywką, świadomie stworzyłam w podręczniku różne wersje ćwiczeń. Proponowane przeze mnie aktywności wzmocniały kompetencje twórcze uczestników, a także stawiły na trening myślenia. Opracowany w ramach projektu podręcznik przyczynia się nie tylko do uświadamiania roli i potencjału architektury w kontekście edukacji, ale na poziomie ogólnym inspirowa, motywuje do działania i uczenia się przez całe życie. Wygenerowana wiedza wraz z doświadczeniami jest dostępna i darmowa, przez co manifestuje gotowość do dzielenia się i wzajemnego wspierania się środowisk edukacyjnych. Rezultatem stypendium jest też poszerzenie moich kompetencji jako edukatorki i twórczyni treści zainteresowanej nowoczesną edukacją pozaszkolną. Praca nad warsztatami i podręcznikiem zaowocowała materiałem dowodowym na to, że edukacja przestrzenna jest świetnym polem do rozwijania alternatywnych modeli uczenia się. Mam na myśli procesy, w których dzieci uczą się myśleć samodzielnie, krytycznie, problemowo.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Działanie w przestrzeni, projektowanie i tworzenie makiet stymuluje myślenie. Dzieci miały okazję ćwiczyć się w umiejętności rozwiązywania problemów oraz odpowiadania na potrzeby, bo właśnie o tym jest architektura! W tym procesie uczenia nie było jedynych właściwych odpowiedzi, a jedynie szereg możliwości, które wspólnie sprawdzaliśmy. To zachęta do tego, by poszukiwać, próbować, ryzykować bez obawy popełniania błędów, które w projektowaniu (tak jak w życiu) są ważne, bo przybliżają nas do najlepszych rozwiązań. Chciałam pokazać, że nie chodzi o ekspercką wiedzę do przekazania, ani o daty, nazwiska, style czy historię architektury. Zwykła ciekawość wystarczy do tego, by uważnie się budynkom przyglądać, porównywać je, opisywać. Tak właśnie starałam się stworzyć podręcznik, w którym nie ma gotowych scenariuszy, ale inspirowane tematy i ćwiczenia do dowolnego zestawiania w zależności od potrzeb.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Najtrudniejsze było to, że realizując ten projekt samodzielnie, musiałam jednocześnie być koordynatorką, edukatorką, fotografką, autorką podręcznika, promotorką projektu a nawet graficzką. Połączenie tych wszystkich zadań i funkcji w jednej osobie było lekkim szaleństwem. Trochę przeliczyłam się jeśli chodzi o ilość planów i założeń w stosunku do czasu trwania projektu.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Nie sądziłam, że tak bardzo istotna i efektywna dla projektu jest przestrzeń do wielokrotnego przemyślenia swoich założeń. Dzięki elastycznym ramom całości mogłam cały czas weryfikować treści podręcznika – sprawdzać reakcje dzieci i atrakcyjność zadań, modyfikować, dodawać treści.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

To radość dzieci, zachwyt nad własną twórczością, ekscytacja i entuzjazm jako reakcje na efekty własnej pracy. Moją osobistą radością było to, że mogłam dzieciom dać dużo wolności, a ja miałam możliwość dostosowywać swoje propozycje do zmiennych kontekstów sytuacji edukacyjnych.

KULTOUR – spotkania ze sztuką współczesną

Natalia Grzędzińska, Karolina Iwańczyk, Anna Kurelska, Marta Przybył,
Anna Rochowska

Teatr Powszechny, TR Warszawa, Muzeum Sztuki Nowoczesnej, Zachęta – Narodowa Galeria Sztuki



fol. Anna Kurelska

• 2 miejsce w kategorii Instytucje artystyczne i muzea • termin realizacji: 1 września–31 grudnia 2019 • miejsce: Teatr Powszechny, TR Warszawa, Muzeum Sztuki Nowoczesnej, Zachęta – Narodowa Galeria Sztuki • adresaci: młodzież i kadra z VII LO im. Juliusza Słowackiego, XXVII LO im. Tadeusza Czackiego, SLO Nr 5 STO, CLX LO im. gen. dyw. Stefana Roweckiego „Grota”, XXXV LO im. Bolesława Prusa, XLII LO im. Marii Konopnickiej oraz Technikum nr 8 im. Jana Karłowicza • liczba uczestników: bezpośrednich 225, pośrednich 270 • realizatorzy: Natalia Grzędzińska, Karolina Iwańczyk, Anna Kurelska, Marta Przybył, Anna Rochowska, zespoły edukacji Muzeum Sztuki Nowoczesnej oraz Zachęty – Narodowej Galerii Sztuki • finansowanie: środki własne

OPIS PROJEKTU

KULTOUR – spotkania ze sztuką współczesną to program, który powstał z inicjatywy osób pracujących w działach edukacji stołecznych instytucji kultury zajmujących się sztuką współczesną: Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, Teatru Powszechnego im. Zygmunta Hübnera, Zachęty – Narodowej Galerii Sztuki oraz TR Warszawa. Stworzyły one wspólny program edukacyjny dla klas ze szkół średnich, który zakładał wędrowkę grup, czyli „tour” po ważnych miejscach na kulturalnej mapie Warszawy. Program powstał z myślą o całych klasach i dla bardzo różnorodnych grup: od uczniów, którzy interesują się kulturą, aż po grupy, dla których wizyta w naszych placówkach była pierwszym spotkaniem ze sztuką współczesną. W projekcie wzięło udział dziewięć klas ze szkół ponadpodstawowych z Warszawy i okolic. Uczniowie odwiedzili każdą instytucję, gdzie wzięli udział w warsztatach z elementami oprowadzania po wystawie lub teatrze. W trakcie poszczególnych zajęć poruszane były inne tematy związane ze sztuką współczesną – w MSN Warszawa pracowaliśmy wokół wystawy „Nigdy więcej. Sztuka przeciwko wojnie i faszyzmowi w XX i XXI wieku”; w Teatrze Powszechnym odbyły się spotkania dotyczące podstawowych zagadnień teatru współczesnego; w Zachęcie – Narodowej Galerii Sztuki działaliśmy wokół wystawy „Zmiana ustawienia” dotyczącej scenografii teatralnej; w TR Warszawa zorganizowaliśmy zajęcia wokół współczesnych adaptacji i sztuki abstrakcyjnej na scenie. Zajęcia miały charakter zarówno teoretyczny, jak i praktyczny, tak aby uczniowie uczestniczący w programie mieli poczucie poznania każdej instytucji od środka, a także doświadczenia sztuki współczesnej z perspektywy różnych twórców, zarówno teatralnych, jak i wizualnych.

PIERWSZY KROK

Zaczątkiem projektu była współpraca z uczniami Młodzieżowego Ośrodka Socjoterapii w Zielonce i spotkania dotyczące wsparcia dla dziewczynek z MOS-u w ramach organizowania wyjść kulturalnych. Był to dla nas ważny moment zarówno pod względem wspólnego działania dla grupy zagrożonej wykluczeniem, jak i spotkania osób prowadzących działania edukacyjne w naszych instytucjach kultury. Postanowiliśmy stworzyć twórczą grupę edukacyjną czterech instytucji, działających w podobnym obszarze, i zaprogramować wspólny koncept edukacyjny. Zależało nam również na wykorzystaniu potencjału

programu Klasa w Warszawie, Warszawa z klasą, który stał się dla nas kolejnym impulsem do wspólnotowego działania. Jako edukatorki czuliśmy potrzebę wyjścia poza mury własnych instytucji i stworzenia oferty, której punktem wspólnym byłaby sztuka współczesna.

CELE

Celem programu było poszerzenie kompetencji kulturowych młodzieży poprzez zapoznanie jej ze sztuką współczesną oraz z ważnymi miejscami na mapie kulturalnej stolicy. Była to okazja do dyskusji na temat roli i wpływu kultury na otaczający nas świat, a także sposobu, w jaki sztuka interpretuje i przedstawia wydarzenia historyczne oraz aktualne społeczne tematy. Ważnym aspektem projektu była też chęć pokazania współpracy między warszawskimi instytucjami kultury.

REZULTATY PROJEKTU

Efekty naszego projektu to przede wszystkim: wzmocnienie kompetencji kulturowych uczestników, poszerzenie wiedzy wśród odbiorców o instytucjach kultury poprzez osadzenie ich w kontekście lokalnym, nawiązanie trwałej współpracy pomiędzy instytucjami, usystematyzowanie zdobywanej wiedzy o sztuce poprzez ułożenie spotkań w spójny cykl i interdyscyplinarną perspektywę, rozwijanie potencjału twórczego. W ramach programu odbyło się 35 spotkań/warsztatów dla dziewięciu grup liczących 225 uczniów. Podczas ewaluacji 92,4% ankietowanych stwierdziło, że dzięki programowi poszerzyło swoją wiedzę na temat sztuki współczesnej. 3/4 uczestników projektu uznało go za wartościowy i bardzo wartościowy (ocena w skali 1-5). Większość uczniów deklarowała chęć odwiedzenia naszych instytucji kultury ponownie.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

KULTOUR to pierwszy program zakładający tak szeroką inicjatywę edukacyjną łączącą ważne instytucje zajmujące się sztuką współczesną. Była to oddolna inicjatywa instytucji, powodowana chęcią współpracy – bez elementu rywalizacji! Powstała ona z potrzeby realizacji kompleksowego, interdyscyplinarnego programu o sztuce współczesnej, służącego

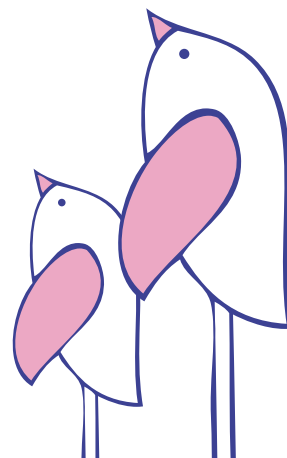
poszerzeniu kompetencji kulturowych uczestników poprzez czerpanie z różnych dziedzin sztuki. Ważnym aspektem projektu była także wymiana między instytucjami stałych odbiorców, a także połączenie sił we wspólnym pozyskaniu nowej publiczności. Istotna była współpraca osób zajmujących się edukacją, wymiana doświadczeń oraz wzajemne wsparcie w poszerzaniu grona młodzieży zainteresowanej kulturą współczesną. Kluczowy był również element łączenia różnych metod edukacyjnych stosowanych w każdej z instytucji – od nowoczesnych lekcji muzealnych po pedagogikę teatru.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

Najtrudniejsze było dostosowanie organizacji warsztatów do możliwości wszystkich instytucji – każda z nich działała dotąd na swoich zasadach, które należało zaadaptować na potrzeby współpracy tak, aby ułatwić uczestnikom przejście przez wszystkie etapy programu. Chętne klasy zaproszone były do częstszych niż zazwyczaj wizyt poza szkołą, co wymagało reorganizacji planów szkolnych.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

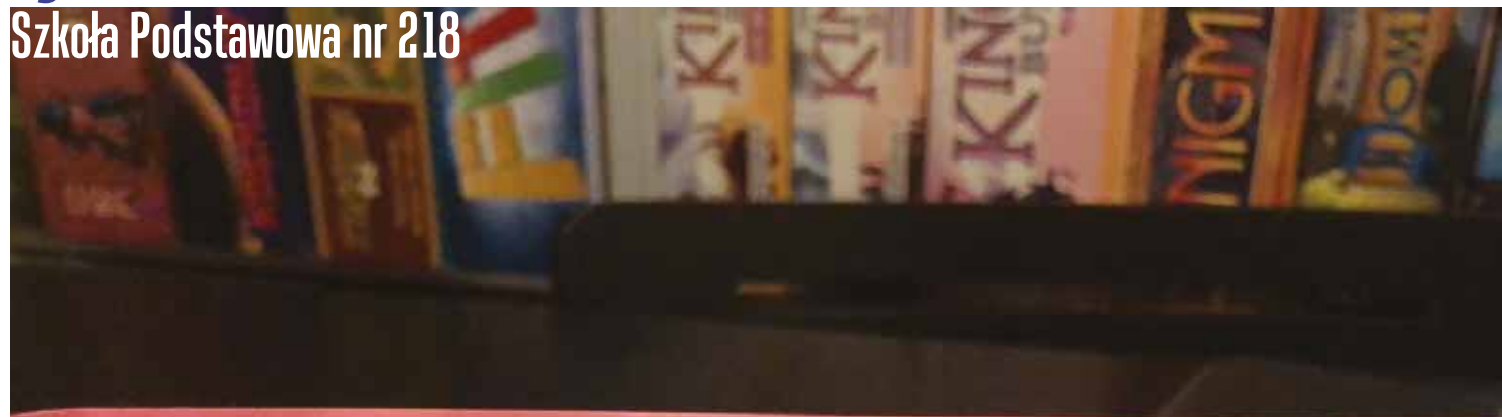
Największą radością było obserwowanie zaangażowania młodzieży w proponowane przez nas artystyczne aktywności oraz dialog z uczestnikami o sztuce współczesnej. Ogromnie nas cieszyła wymiana doświadczeń i stały kontakt między naszymi instytucjami – mogliśmy się uczyć i czerpać od siebie nawzajem. Nasz projekt uważamy za bardzo udany i dlatego podjęliśmy decyzję o jego kontynuacji – już pracujemy nad kolejną edycją.



Czym Wy się żywicie? Projekt Polarnik

Agnieszka Rostkowska, Anna Polkowska

Szkoła Podstawowa nr 218



Czym w się żywicie?

Czym w podróżujecie?

Czy w świat waszą DZIECI?

fol. Anna Polkowska

- 2 miejsce w kategorii Szkoły podstawowe
- termin realizacji: 1 grudnia 2019–1 marca 2020
- miejsce: Szkoła Podstawowa nr 218, Wawerskie Centrum Kultury filia Anin
- adresaci: uczniowie II klasy
- liczba uczestników: bezpośrednich 25, pośrednich 31
- realizatorzy: Agnieszka Rostkowska, Anna Polkowska, Ewa Andrearczyk
- finansowanie: środki własne

OPIS PROJEKTU

Czym Wy się żywicie? Projekt Polarnik to przygoda, którą przeżyliśmy z uczniami II klasy Szkoły Podstawowej nr 218. Złożyło się na niego kilka etapów i wiele różnorodnych aktywności:

- Przeczytanie i omówienie lektury „Zaczarowana zagroda” Aliny i Czestawa Centkiewiczów – o pingwinach mieszkających na Antarktydzie.
- Nawiązanie kontaktu z Mateuszem Mandatem – polarnikiem pracującym w Polskiej Stacji Badawczej na Arktyce.
- Zebranie wiadomości dotyczących Antarktydy oraz Arktyki, specyfiki tych środowisk, warunków tam panujących, różnicy między dwoma biegunami; tworzenie notatek, map myśli, rysunków; spisanie przez dzieci pytań i interesujących ich zagadnień.
- Przekazanie polarnikowi pytań od dzieci i pokaz zdjęć z Arktyki nadesłanych przez Mateusza Mandata.
- Stworzenie prac plastycznych przedstawiających dziecięce wyobrażenia o życiu na biegunie, dedykowanych pracownikom stacji.
- Wideorozmowa z polarnikiem oraz wideospacer na żywo po stacji polarnej, poznanie jej historii i pracowników, poznanie kulisy pracy na stacji, obejrzenie krajobrazów Arktyki.
- Warsztaty architektoniczne – wszystkie zbudowane konstrukcje zostały zaprezentowane przez poszczególne zespoły i zostały poddane sile wiatru – w ten sposób sprawdziliśmy, czy wytrzymałyby one w trudnych warunkach Arktyki.

PIERWSZY KROK

Wszystko zaczęło się od przeczytania lektury „Zaczarowana zagroda”. Książka bardzo zainteresowała dzieci i stała się inspiracją do rozmów, pytań dotyczących życia na biegunie, pracy polarników i badaczy. Nawiązałyśmy więc kontakt z polarnikiem, Mateuszem Mandatem, który wysłał nam swoje zdjęcie sprzed stacji z napisem „Pozdrowienia z Polskiej Stacji Polarnej na Spitsbergenie dla 2C”. Dzieciaki skakały ze szczęścia. Zwłaszcza, gdy okazało się, że mogą mu zadać dowolne pytania i na wszystkie otrzymają odpowiedź. Co interesowało ośmiolatków? Najróżniejsze rzeczy: czy jest tam Wi-Fi, czy misie są miłe, czy wśród polarników są dzieci, czy bardzo tęskni się za rodziną. Jedno z pytań: „Czym Wy się żywicie?” wykorzystaliśmy jako tytuł projektu. Okazało się, że oprócz pracy zawodowej na stacji jest czas i na gry wideo, plan-szówki, sport, a nawet rzucanie się śnieżkami.

CELE

Zależało nam na przekazaniu uczniom wiedzy w atrakcyjny, nieszablony sposób – nie tylko w postaci suchych faktów, ale przede wszystkim przeżyć. Chciałyśmy, by dzieci dowiedziały się więcej na temat okołobiegunowych regionów świata, warunków tam panujących i zamieszkujących je zwierząt, a także by poznały specyfikę pracy badacza naukowego na stacji polarnej. Projekt miał też pokazać uczniom możliwości technologiczne w kontakcie z ciekawymi osobami na całym świecie.

REZULTATY PROJEKTU

Dzięki projektowi dzieci znają i różnicują pojęcia: Antarktyda, Arktyka oraz Antarktyka, potrafią wskazać je na mapie, opisują warunki naturalne panujące na biegunach i wskazują, jakie zwierzęta można tam spotkać. Wiedzą, na czym polega praca na stacji badawczej i jak ona wygląda. Uczniowie znają treść lektury „Zaczarowana zagroda”, potrafią zadawać pytania na interesujące je tematy, wykonują pomysłowe prace plastyczne, potrafią pracować zespołowo, wspólnie podejmować decyzje i dążyć do wspólnego celu.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Udało nam się nawiązać wyjątkową relację z naukowcem z drugiego końca świata. Przez trzy miesiące trwania projektu wymienialiśmy myśli, doświadczenia i fotografie. Uczniowie tworzyli prace plastyczne, zadawali pytania, a także zwiedzili Polską Stację Polarą Hornsund na Spitsbergenie. Na początku 2020 roku nikt nie spodziewał się, że kilka miesięcy później nauczanie zdalne, lekcje online i wideorozmowy będą na porządku dziennym. Wtedy brzmiało to jak science fiction. Dla nas też było to nowe – po raz pierwszy wykorzystywaliśmy nowe technologie w pracy w szkole i w filii Anin Wawerskiego Centrum Kultury w taki sposób. Wirtualne połączenie się ze stacją polarną znajdującą się na krańcu świata wydawało się poza zasięgiem, a wszystko się udało. Mogliśmy obejrzeć stację badawczą, porozmawiać z jej pracownikami, przyrzuć się otoczeniu i na bieżąco zadawać pytania.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

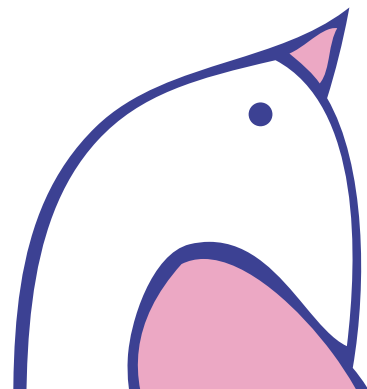
Mimo że wykonywaliśmy wcześniej test połączenia i mieliśmy rozplanowany harmonogram spotkania i tak najbardziej obawialiśmy się rozmowy online. To było nasze pierwsze tego typu działanie, więc byliśmy pełni obaw: czy połączenie będzie odpowiedniej jakości, czy obraz będzie ostry, czy uczniom spodoba się taki rodzaj rozmowy, czy będą zainteresowani?

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Zaskoczyło nas, że udało się nawiązać prawdziwą obustronną relację – zarówno dzieci, jak i polarnik co jakiś czas o siebie dopytują. Niedawno dostaliśmy pocztą ręcznie pisaną pocztówkę. Liczymy, że uda nam się spotkać jeszcze raz. Tym razem „na żywo”.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Największą radością było dla nas wytworzenie się niezwyklej więzi między czterema kluczowymi uczestnikami projektu: wychowawczynią klasy, filią Anin Wawerskiego Centrum Kultury, polarnikiem i oczywiście samymi dziećmi. Pomysł był tak szalony, że mógł być sukcesem tylko dzięki zaangażowaniu wszystkich zainteresowanych. I to się właśnie stało! Nowe media, nauka, głód wiedzy i potrzeba dialogu. Tak mało, a tak wiele!



Grasz w kolory? – Gram, by wiedzieć więcej

Magdalena Dworzyńska, Magdalena Krawczyńska, Małgorzata Kuźma
Przedszkole nr 261 „Pod dębami”



fol. Magdalena Dworzyńska

• 2 miejsce w kategorii Przedszkola • termin realizacji: 1 września 2019–25 czerwca 2020 • miejsce: Przedszkole nr 261 „Pod dębami” • adresaci: przedszkolaki, ich rodziny, sąsiedzi, pracownicy przedszkola i mieszkańcy Wesolej, a z pomocą bloga projektu – wszyscy chętni, by poznać dzieła młodych artystów • liczba uczestników: bezpośrednich 140, pośrednich ok. 1000 • realizatorzy: Magdalena Krawczyńska, Magdalena Dworzyńska, Małgorzata Kuźma, grono pedagogiczne, pracownicy przedszkola • finansowanie: środki własne, dofinansowanie z Warszawskiego Programu Edukacji Kulturalnej dzielnicy Wesola

OPIS PROJEKTU

Świat dzieci jest wypełniony kolorami. Dziecko otwiera się na nie stopniowo – od ubożego postrzegania czerni i bieli, po wypełniony różnorodnymi barwami świat przedszkolaka. Dzieci w tym okresie mają swoje ulubione barwy. Kierują się swoimi preferencjami tworząc rysunki czy wybierając zabawki. Wiedząc, jak ważną rolę odgrywają kolory w życiu dziecka, postanowiliśmy, że staną się one naszymi przewodnikami w procesie poznawczym. Każdy miesiąc otrzymał określoną barwę lub dwie. Realizacja projektu była rzeczywistym podążaniem za kolorem. Dobieranie tematów przypominało nieco mapy myśli: kolor – skojarzenie – podejmowany temat (pomarańczowy: radość, żółty: jesień, zmiany zachodzące w przyrodzie, brązowy: zwierzęta leśne, czerwony: miłość, emocje, biały: zima, lodowce, różowy: bał, savoir-vivre, niebieski: woda, susze, ochrona środowiska). Dużo było zadawania pytań, szukania, odkrywania i doświadczania. Wychodząc z założenia, że o kolorach najwięcej dowiemy się od artystów, sięgnęliśmy do sztuki. Wielkich artystów, m.in. Vincenta van Gogha, Jacksona Pollocka, Pietera Bruegla, Magdaleny Abakanowicz, i ich dzieła poznawaliśmy podczas zajęć plastycznych. W laboratorium kolorów przeprowadzaliśmy doświadczenia z kolorami. Uczestniczyliśmy w różnorodnych koncertach i przedstawieniach teatralnych. Świat poezji przybliżyła nam nauczycielka pisząca nasz program fraszkami oraz Dorota Gellner, z której udziałem zorganizowaliśmy konkurs recytatorsko-plastyczny.

PIERWSZY KROK

Zaczęto się od pytania: Grasz w kolory? Potem była burza mózgów, jak tę grę poprowadzić. Program miał realizować treści podstawy programowej, a z drugiej strony inspirować, odchodzić od rutyny. Pojawił się pomysł podążania za kolorem i zajęcia o emocjach. Czy trudno połączyć kolory z emocjami? Nie. Najlepiej pokazuje to sztuka – pełna emocji właśnie. Temat koloru od razu skierował nas do świata sztuki i wielkich artystów. Zaczęły powstawać kolorowe fraszki pani Zuzi. Zabawa w skojarzenia i mapy myśli tworzone przez dzieci pomogły dobrać tematy. Wieloletnia współpraca z Biblioteką Publiczną otworzyła przed nami kolejne możliwości, tj. konkursy, koncerty, przedstawienia. Wówczas nabraliśmy apetytu na kulturę. Nasz projekt stawał się wędrówką z kolorami po świecie sztuki i wiedzy.

CELE

- Wspomaganie procesów poznawczych dzieci przez zachwyty, zdziwienie i zaciekawienie.
- Przybliżanie dzieciom sztuki wybitnych artystów i inspirowanie dzieci do własnej twórczości.
- Przekazywanie wiedzy poprzez zadawanie pytań i stymulowanie dzieci do samodzielnego szukania odpowiedzi.
- Rozwijanie wiedzy o emocjach poprzez teatr, literaturę, muzykę, sztuki plastyczne.

REZULTATY PROJEKTU

Dzieci poznały sylwetki i twórczość kilku wielkich artystów oraz terminy plastyczne, takie jak: abstrakcja, malarstwo gestu, faktura, pejzaż. Obcowanie z dziełami sztuki, oglądanie obrazów pozwoliło im wyjść poza schematy w wykonywaniu pracach plastycznych. Inspiracje płynące ze sztuki poszerzyły ich horyzonty i wzbogaciły warsztat oraz umiejętności. Zaowocowało to pięknymi pracami plastycznymi. Poprzez sztukę i kolor dzieci ćwiczyły umiejętności rozpoznawania i nazywania emocji. Potrafiły określić, który obraz wzbudza w nich radość, strach, smutek. Dowiedziały się, że poprzez działania artystyczne mogą także wyrażać własne uczucia. Jako twórcy przedszkolaki stały się bardziej świadome swoich możliwości i zdecydowanie wzrosło ich poczucie własnej wartości (przede wszystkim u dzieci nieśmiałych i z dysfunkcjami rozwojowymi). Przedszkolaki umieją rozmawiać o swoich pracach w sposób empatyczny, bez niechęci, obrażania czy wyśmiewania. Częste wizyty w teatrach, salach koncertowych, biblioteki ukształtowały ich savoir-vivre. Doświadczanie, zadawanie pytań i zachęcanie do samodzielnego szukania odpowiedzi rozbudziły ich ciekawość świata. Odkryłyśmy nowe talenty i możliwości dzieci oraz grona pedagogicznego. Pokazałyśmy rodzicom poetyckie oblicze edukacji poprzez przekazywanie informacji wierszem, fraszkami, rymowaniami. Nauczycyśmy dzieci zadawać pytania. Podsumowaniem projektu była publikacja, w której zaprezentowałyśmy wydarzenia zrealizowane w ramach poszczególnych kolorów.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Oryginalne wydało nam się to, że dzieci stały się twórcami (nie tylko odbiorcami) projektu poprzez samodzielny dobór tematów. Każdy kolorowy miesiąc miał swoją fraszkę. Wernisaż prac dzieci znalazł się na blogu promującym projekt, co umożliwiło dostęp do twórczości naszych przedszkolaków szerszemu gronu odbiorców. Patrzenie na świat kolorami ułatwiało dzieciom osvajanie się z emocjami. W różnych ogólnodostępnych punktach w dzielnicy Wesola pojawiły się plakaty promujące obrazy naszych przedszkolaków, co sprawiło, że wielu mieszkańców mogło uczestniczyć w tym niezwykłym wernisażu.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

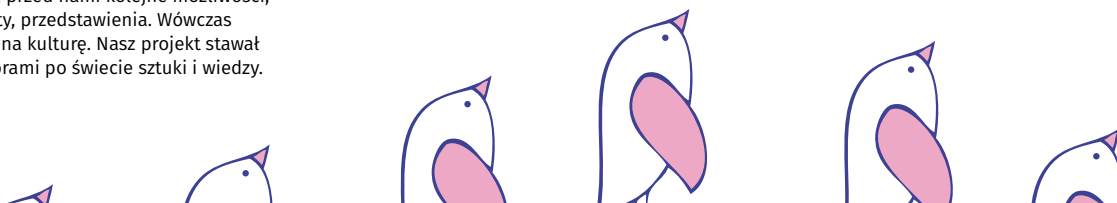
Program trwał 10 miesięcy i zakładał realizację podstawy programowej, a więc konieczność podjęcia wielu tematów. Comiesięczna zmiana dekoracji przedszkola była dużym wysiłkiem. W czasie edukacji zdalnej dzieci miały nieco problemów z koncentracją, uważnością na to, co prezentuje nauczyciel.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Zazwyczaj nasze działania zamykają się w obrębie terenu przedszkola i zaprzyjaźnionej Biblioteki Publicznej, a tym razem podsumowanie projektu oraz prace dzieci zaistniały w ogólnodostępnej przestrzeni Internetu i w przestrzeni dzielnicy Wesola. Przedszkolaki to zdecydowanie uskrzydliło, a my mogłyśmy obserwować, jak sztuka wywołuje uznanie dla matych twórców!

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Bardzo cieszyło nas ogromne zaangażowanie dzieci podczas zajęć i zaskakując dojrzałe efekty ich twórczości. Radością był plakatowy wernisaż prac dzieci, jaki zrealizowałyśmy na terenie dzielnicy.



Buntowniczk

Krzysztof Jakubiak, Monika Rokicka, Jagoda Wypszyńska

Biblioteka Publiczna w Dzielnicy Wawer



fol. Jagoda Wypszyńska

- 3 miejsce w kategorii Instytucje animacji kultury • termin realizacji: 1 września 2018–25 czerwca 2020 • miejsce: konkursy i część edukacyjna: zasięg ogólnopolski, akcja #WawerskieBuntowniczk: Wawer • adresaci: dzieci i młodzież ze szkół w całej Polsce, mieszkanki Wawra • liczba uczestników: bezpośrednich 600, pośrednich 2500
- realizatorzy: Krzysztof Jakubiak, Monika Rokicka, Jagoda Wypszyńska • finansowanie: środki własne

OPIS PROJEKTU

W 2018 roku obchodziliśmy 100-lecie dwóch wielkich wydarzeń historycznych: odzyskania przez Polskę niepodległości i uzyskania praw wyborczych przez kobiety. Chcieliśmy uhonorować i upamiętnić sylwetki wybitnych Polek, które swoją postawą i działalnością przysłużyły się do umacniania wolności, tolerancji i postaw społecznych. Książka „Opowieści na dobranoc dla młodych buntowniczek” była podstawą prowadzonych przez nas działań. Jej struktura pozwalała na wybranie poszczególnych biografii, które są na tyle krótkie, że można było przeczytać i omówić je w trakcie jednych zajęć. Niezależnie, czy skupialiśmy się na biografii jako gatunku literackim, czy też kobietach w historii, ta pozycja była w stanie zaciekawić młodych ludzi, a tym samym przekazać im wiele nowych informacji. Nasz projekt opierał się na trzech filarach: działalności edukacyjnej, ogólnopolskim konkursie plastyczno-literackim oraz akcji #WawerskieBuntowniczkki. W trakcie warsztatów społeczno-plastycznych uczestnicy stworzyli oś czasu, na której zaznaczyli światowe wydarzenia polityczne, społeczne, militarne, a także najważniejsze wynalazki i odkrycia. Umieścili na niej także portrety buntowniczek, bazując na ich datach urodzenia. Aby wykonać tę pracę musieli przeprowadzić badania – wychodząc od biografii z książki, przez poszukiwanie informacji o buntowniczkach, krajach, kulturze i czasach, w których żyły. Ponadto uczniowie naszej szkoły wzięli udział w cyklu zajęć „wzmacniających siłę wewnętrzną”. Przeprowadziliśmy również wśród mieszkańców dzielnicy plebiscyt na #WawerskieBuntowniczkki, czyli kobiety pełne pasji, zaangażowania, odwagi i uporu, które patrzą przed siebie, chcą zmieniać świat na lepsze, odkrywać to, co ukryte i zdobywać szczyty. Następnie przedstawiliśmy je wszystkim szerszemu gronu, przeprowadziliśmy z nimi rozmowy online oraz zaprosiliśmy na wyjątkową sesję portretową, aby podziękować za ich codzienną pracę.

PIERWSZY KROK

Zaczęto się od książki „Opowieści na dobranoc dla młodych buntowniczek” przyniesionej przez uczennicę klasy II na lekcję i od niesamowitego zainteresowania dzieci, kiedy wychowawczyni czytała im te nietatwe historie. Wtedy powstał pomysł, by pokazać dzieciom, że one też mogą być silne. Zaczęliśmy od warsztatów czytelniczych i społecznych opartych na książce, następnie zorganizowaliśmy ogólnopolski

konkurs plastyczno-literacki, na który wpłynęło mnóstwo prac. Zafascynowani historiami o buntowniczkach, które były córkami i sąsiadkami autorów tekstów, postanowiliśmy odnaleźć takie osoby w naszej dzielnicy.

CELE

- Kształtowanie postaw społecznych i patriotycznych.
- Upowszechnianie wiedzy na temat wybitnych Polek oraz poznanie wyjątkowych mieszkanki Wawra.
- Promowanie czytelnictwa wśród dzieci i młodzieży.
- Uświadamianie uczniom roli buntu w rozwoju człowieka.
- Wzmacnianie siły wewnętrznej uczniów.

REZULTATY PROJEKTU

W trakcie tworzenia osi czasu buntowniczek uczniowie nauczyli się dokładnej analizy tekstów i wyszukiwania potrzebnych informacji. Dzięki konkursom kształcili swoje umiejętności literackie i plastyczne. Warsztaty społeczne pozwoliły im wzmocnić wiarę w swoje możliwości i wewnętrzną siłę. Podczas zajęć z kaligrafii nauczyli się projektowania murali, które zostaną wykonane na drzwiach w Szkole Podstawowej nr 140. Dzięki plebiscytowi na #WawerskieBuntowniczkki odkryliśmy wiele wspaniałych kobiet, które poprzez pracę starają się zmieniać swoje najbliższe otoczenie. W ten sposób dzieci i młodzież poznały na konkretnych przykładach aktywną i twórczą rolę kobiet. Wyłonione w plebiscycie buntowniczkki z Wawra postanowiły stworzyć nieformalną grupę i podejmować wspólne działania na rzecz mieszkańców dzielnicy.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Postanowiliśmy wbrew tradycji i wychowaniu skupić nasze działania na dziewczynkach i kobietach. Pokazać im, jak wiele mogą osiągnąć, jak silnymi są osobami. Daliśmy im narzędzia i prawo do buntowania się. Od wielkich nazwisk z całego świata przeszliśmy do tych z naszej małej ojczyzny, o których większość mieszkańców nigdy nie słyszała, a których właścicielki na co dzień zmieniają „świat” – nawet jeśli jest to tylko świat naszej dzielnicy.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

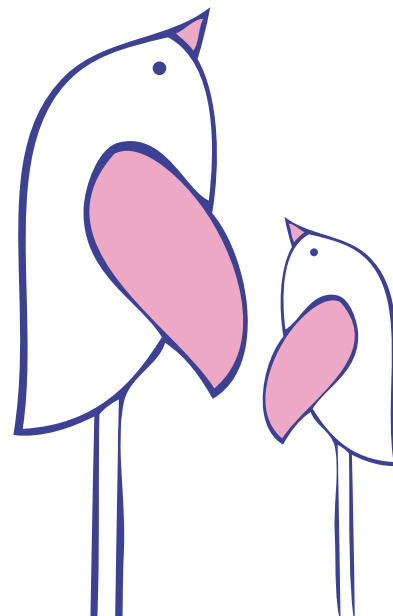
Najtrudniejsze było przekonania środowiska, że należy pokazać dziewczynkom, że nie muszą grzecznie zgadzać się na wszystko, a także przekonać dorosłe kobiety, że należy im się pochwała za to, co robią dla innych i dla swojego otoczenia.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Nie spodziewaliśmy się tak dużego zainteresowania naszymi konkursami oraz tak dużego wsparcia ze strony rodziców, którzy przysyłali do nas maile z podziękowaniami za poruszenie tej trudnej tematyki.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Największą radością jest zdecydowanie to, że nasz projekt pomimo oficjalnego zakończenia, będzie trwał nadal. Panie, które otrzymały tytuł #WawerskiejBuntowniczkki, chcą podjąć wspólne działania na rzecz zmian w naszej dzielnicy. Bardzo podobało nam się też oglądanie i czytanie nadesłanych w konkursie prac – ich poziom, szczególnie prac plastycznych, był bardzo wysoki.



Park kultury

Maria Emilia Reif

Fundacja ART



fol. archiwum Biblioteki Publicznej w Dzielnicy Ursus

- Wyróżnienie w kategorii Organizacje pozarządowe • termin realizacji: 24 sierpnia–28 września 2019 • miejsce: Ursus – parki i place zabaw: Plażówka, Park Achera, Hassanka, Park Czechowicki, Park Hassów • adresaci: mieszkańcy Ursusa, rodziny z dziećmi, młodzież • liczba uczestników: bezpośrednich 600, pośrednich 800
- realizatorzy: Maria Reif • finansowanie: Urząd Dzielnicy Ursus, Biblioteka Publiczna w Dzielnicy Ursus

OPIS PROJEKTU

PARK KULTURY był wakacyjnym cyklem działań artystycznych w uroczych parkach w Ursusie. Program zrodził się z potrzeb i aspiracji kulturalnych mieszkańców dzielnicy. Uczestniczyły w nim rodziny z dziećmi. Spotkania były pomysłem na kreatywne spędzenie wolnego czasu z kulturą i sztuką w dzielnicy, gdzie nie ma teatru, kina, sal muzycznych. Pomysł spotkań z teatrem, muzyką, plastyką, tańcem w ciepłe miesiące roku nie jest nowy, ale tutaj był inicjatywą oczekiwaną i oddolną, zainspirowaną opiniami mieszkańców. Spełnił on kapitalną rolę społeczną: zacieśnił współpracę pomiędzy artystami, twórcami i mieszkańcami, upowszechnił działania kulturalne blisko domu, integrował społeczność (w tym mieszkańców napływowych, których w Ursusie jest bardzo dużo), niwelował różnice społeczne. Ideą PARKU KULTURY było przybliżenie i pokazanie różnorodności sztuki tam, gdzie jest daleko do centrum miasta, czyli w obrzeżnej dzielnicy stolicy. Dlatego każde z pięciu spotkań plenerowych było inne i zaplanowane w różnych punktach Ursusa, aby zasięg i liczba uczestników były jak największe. Byliśmy więc na modnej Plaźowce z koncertem beatboxu i działaniami animacyjnymi. Teatr Lalki pokazaliśmy w Parku Achera. Oprócz spektaklu dla dzieci zorganizowaliśmy także animacje i warsztaty. Spotkanie na Hassance odbyło się pod hasłem Teatr Ulicy. Podziwialiśmy pierwsze występy publiczne utalentowanych dzieci, które zmierzyły się z pantomimą, były gry planszowe, żonglerka, zabawy ogrodowe. W Parku Czechowickim zmieniliśmy klimat na koncertowy, proponując spotkanie z dyrygentem i koncert muzyki nie tylko klasycznej. Ostatnie spotkanie było kierowane do nastolatków, gdyż jego tematem była muzyka elektroniczna, spotkanie z kompozytorem oraz pokaz poppingu, a także warsztaty poppingu i kolażu oraz kiermasz książek i gier.

PIERWSZY KROK

A co by można było zrobić dla młodych? To pytanie usłyszeliśmy od pani dyrektor Biblioteki Publicznej w Ursusie. Z analizy i badań preferencji mieszkańców dzielnicy wynikało, że mieszka w niej dużo młodzieży, ale w ostatnich latach przeważa liczba rodzin z małymi dziećmi. Jest zatem potrzeba, by dla nich budować ofertę wakacyjną, gdyż jest to grupa potrzebująca w tym czasie więcej zajęć kulturalnych, ponieważ w okresie wakacyjnym nie działają

domy kultury, a centrum miasta jest daleko. Dlatego też rodzice z małymi dziećmi często korzystają z pięknych parków, w których oprócz małych placów zabaw nie ma żadnych atrakcji. Właśnie dlatego zaproponowaliśmy działania kulturalne dla rodzin w parkach Ursusa.

CELE

W ramach projektu zachęcaliśmy rodziny do poszukiwania propozycji kulturalnych w ofercie stolicy i korzystania z nich, integrowaliśmy mieszkańców Ursusa poprzez wspólną zabawę, pracowaliśmy z rodzinami, proponując im ciekawą ofertę wakacyjnych i weekendowych spotkań z kulturą, przedstawialiśmy ofertę stołecznych teatrów, scen muzycznych, działań animacyjnych edukacji kulturalnej, aby w ten sposób zachęcać do uczestniczenia w życiu kulturalnym miasta.

REZULTATY PROJEKTU

Rezultaty twarde:

- Zwiększyła się liczba wakacyjnych działań kulturalnych w Ursusie.
- Zrealizowaliśmy trzy koncerty, dwa występy teatralne, jeden pokaz tańca, pięć warsztatów plastycznych, pięć spotkań z książką, w tym głośne czytanie z podziałem na role, dwa spotkania z pedagogiem kultury, pięć kiermaszy wymiany książek i gier.

Rezultaty miękkie:

- Wzrost zainteresowania mieszkańców działaniami kulturalnymi.
- Zbudowanie oferty kulturalnej skierowanej do szerokiej grupy mieszkańców.
- Upowszechnianie i udostępnianie aktywnych działań kulturalnych blisko domu.
- Rozwój Biblioteki Publicznej jako miejsca kultury i edukacji kulturalnej.
- Współpraca pomiędzy instytucją kultury a organizacją pozarządową.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Instytucje kultury w upalne wakacyjne dni nie są dla dzieci i rodziców tak atrakcyjne jak zielone otwarte przestrzenie z oczkami wodnymi czy fontanami. Stąd kultura w wakacje powinna pójść za

publicznością, dotrzeć do miejsc, gdzie ona przebywa. To wyjście do publiczności i bliższe z nią spotkanie było innowacyjnym podejściem i atutem projektu. Artysta, muzyk, aktor, performer, instrument – wszystko było na wyciągnięcie ręki. Dzieci miały możliwość działania z artystami bez barier, bez rampy. Ta otwartość bardzo się podobała i sprawdziła. Wielość, różnorodność i bliskość pozwalały na unikalny kontakt z widzami i kulturą.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

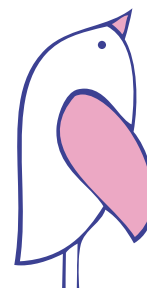
Wyzwaniem było dla nas zorganizowanie działań teatralnych i koncertowych w parkach, gdyż brak odpowiedniego zaplecza zawsze wymaga dobrego przygotowania logistycznego. Obawialiśmy się także o pogodę, ale ta szczęśliwie nam dopisała.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Zaskoczyła nas wysoka frekwencja podczas wydarzeń, bliski i otwarty kontakt z mieszkańcami, ich entuzjazm i zainteresowanie proponowanymi atrakcjami kulturalnymi.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Radość dało nam obserwowanie, jak chętnie dzieci podejmują próby improwizowania, mierzenia się z naśladowaniem dźwięków, ruchów, tworzenia wraz z rodzicami małych dzieł muzycznych i plastycznych. Radością była relacyjność, bo rodzice na placach zabaw nie rozmawiają ze sobą. Przeważnie siedzą na ławkach, zapatrzeni w ekrany swoich telefonów, a u nas bawili się i działali z dziećmi i rozmawiali między sobą.



W sieci tworzę, uczę się i komunikuję

Marta Milczarek

CLXIII Liceum Ogólnokształcące, Wesola



fot. Marta Milczarek

- Wyróżnienie w kategorii Szkoły ponadgimnazjalne • termin realizacji: 9 września 2019–25 czerwca 2020 • miejsce: CLXIII LO • adresaci: uczniowie klas I
- liczba uczestników: bezpośrednich 68, pośrednich 65 • realizatorzy: Marta Milczarek, Izabela Nowacka • finansowanie: Rada Rodziców, fundusze dzielnicy Wesola

OPIS PROJEKTU

CLXIII LO to nowo powstała szkoła w dzielnicy Wesoła. Rozbudzenie w uczniach potrzeby aktywności na rzecz społeczności szkolnej jest dla wszystkich osób tworzących to miejsce bardzo ważne. Projekt „W sieci tworzę, uczę się i komunikuję” miał zachęcić młodzież do wykorzystywania swojego potencjału twórczego. W ramach projektu zostały zrealizowane zajęcia z edukacji medialnej pozwalające uczniom w sposób świadomy i kreatywny korzystać z szeroko pojętych mediów. Na zajęciach młodzież zyskała możliwość stworzenia własnych nagrań, tekstów, scenopisów, hasła reklamowych. Uczniowie dzielili się przemyśleniami na temat mediów tradycyjnych i społecznościowych, opowiadali o swoich codziennych aktywnościach w Internecie. Ważną częścią projektu było powołanie zespołu redakcyjnego w celu tworzenia szkolnego czasopisma. O jego tytule „Licealnik” zadecydowali w głosowaniu sami uczniowie, a redaktorzy zostali wyłonieni w konkursie na najlepszy artykuł. Przez cały rok doskonalili warsztat pisarski, uczestniczyli w szkolnych kolegiach redakcyjnych, zajmowali się składem czasopisma, a także promowaniem kolejnych wydań. Stworzyli cztery numery kwartalnika, obecnie wydawanego w wersji elektronicznej. Funkcjonowanie szkoły w trybie zdalnym w okresie pandemii przyczyniło się do wzbogacenia realizowanego projektu. Z inicjatywy uczniów już podczas zawieszenia zajęć szkolnych został zmontowany i opublikowany film promocyjny o CLXIII LO, zrealizowany z udziałem całej społeczności szkolnej. Premiera filmu na kanale YouTube dodała nam skrzydeł. Stworzyliśmy wirtualną Licealną Galerię Artystyczną, przeistoczyliśmy stronę startową liceum w licealną agorę. Zwieńczeniem naszych działań był dzień otwarty online dla kandydatów z udziałem nauczycieli i młodzieży, zrealizowany we współpracy z WCIES.

PIERWSZY KROK

CLXIII LO to szkoła, która oficjalnie rozpoczęła swoją działalność we wrześniu 2019 roku. Priorytetem dla wszystkich osób związanych z nową placówką było stworzenie miejsca przyjaznego uczniom, w którym będą mogli rozwijać swoje pasje i aktywność społeczną. Dyrektor liceum wyszła z inicjatywą, by pierwszym projektem aktywizującym młodzież były zajęcia z edukacji medialnej, które poruszałyby zagadnienia szczególnie bliskie młodym ludziom: media społecznościowe, czas wolny, nauka

w Internecie. Chcieliśmy także, by szkoła zyskała swoje własne czasopismo, które będzie narzędziem promocji liceum i dzielnicy oraz kolejnym sposobem na zaangażowanie uczniów w życie szkoły i wzbudzenie w nich poczucia realnego wpływu na jego kształt.

CELE

Głównym celem projektu było kształtowanie w młodzieży krytycznego i twórczego odbioru nowoczesnych form medialnych, rozwijanie kompetencji kulturowych i przekonanie do aktywnego uczestniczenia w kulturze. Ważnym celem była integracja uczniów i włączenie ich w działania w różnych obszarach szkolnego życia, z uwzględnieniem twórczej i odpowiedzialnej promocji szkoły. Od marca priorytetem było stworzenie przyjaznej przestrzeni do aktywności podczas zawieszenia działania szkoły z powodu COVID-19.

REZULTATY PROJEKTU

Uczniowie poszerzyli swoją wiedzę na temat mediów tradycyjnych, języka jako podstawowego narzędzia w przekazach medialnych, praw autorskich, tworzenia materiałów filmowych, otworzyli się na szereg aktywności, rozbudzili w sobie różne zainteresowania. Wybrani uczniowie stworzyli zespół redakcyjny, aktywnie współpracowali z opiekunem redakcji, zbudowali szkolne czasopismo „Licealnik”. Poznali schemat tworzenia pisma, rozwinęli umiejętność pisania artykułów różnicowanych tematycznie, pogłębili wiedzę na temat kultury języka, poznali narzędzia pomocne w składzie. Uczniowie stali się twórcy i kreatywni. Wykazali się aktywnością podczas realizacji filmu o szkole według autorskiego scenariusza wiceprzewodniczącego Samorządu Uczniowskiego, prezentowali własne prace plastyczne i talenty muzyczne w ramach Licealnej Galerii Artystycznej. Na stronie LO zamieszczono cztery wystawy plastyczne (malarskie i fotograficzne) oraz dwie aktywności muzyczne. Młodzież uczestniczyła w spotkaniu z kandydatami do szkoły, prezentując działania Samorządu, redakcji „Licealnika” i wolontariatu.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Projekt powstał w wyjątkowym czasie dla szkoły, ponieważ łączył się z jej otwarciem. CLXIII LO jest

młodą placówką, która dopiero zaczyna budować swoją renomę i tradycję. Program miał na celu zaktywizowanie uczniów, stworzenie z nimi relacji, która przerodzi się w długofalowe zaangażowanie młodzieży w życie społeczności szkolnej i dzielnicowej. Dzięki niemu licealiści od podstaw stworzyli szkolne czasopismo, z własnej inicjatywy nagrali film promujący szkołę, w czasie nauki zdalnej wychodzili z propozycjami organizowania akcji, np. zycia maseczek albo napisania listu otwartego z podziękowaniami do nauczycieli uczących w placówce, stworzyli Licealną Galerię Artystyczną na stronie internetowej liceum.

GO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

W realizacji samego projektu nie napotkaliśmy na znaczące trudności, ale wyzwaniem stało się utrzymanie aktywności uczniów po zamknięciu szkoły z powodu COVID-19. To wymagało elastyczności ze strony nauczycieli i młodzieży. Projekt okazał się odpowiedzią na potrzeby czasu. Wiosenny numer „Licealnika” nie mógł być dystrybuowany tradycyjnie, pojawił się w formie elektronicznej, film obejrzałyśmy na YouTube.

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Zaskoczyło nas, jak szybko uczniowie zaczęli utożsamiać się ze szkołą, działać na rzecz jej promocji i podejmować samodzielne inicjatywy. Pomimo kwarentanny młodzież kontaktowała się z nauczycielami, inicjowała i z optymizmem podejmowała kolejne aktywności. Zespół redakcyjny w ciągu roku znacznie się powiększył, ekipa filmowa dokończyła montaż, licealni artyści zaprezentowali swoje talenty.

NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

To, co nas najbardziej wrusza i cieszy, to fakt, że uczniowie są coraz bardziej emocjonalnie związani ze szkołą. Wzrasta ich świadomość, że dzięki podejmowaniu różnych aktywności i promowaniu ich za pośrednictwem Internetu, kreują wizerunek liceum. Są dumni z drukowanych i elektronicznych wydań „Licealnika”, filmu, galerii. Ukuli powiedzenie: „My się historii nie uczymy, my ją tworzymy”.

Paszport Hugona

Karolina Zakolska-Oleszczuk, Ewa Dudzińska

Szkoła Podstawowa nr 148



fot. Ewa Dudzińska

- Wyróżnienie w kategorii Szkoły podstawowe • termin realizacji: 2 września 2019–25 czerwca 2020 • miejsce: Szkoła Podstawowa nr 148 • adresaci: uczniowie, rodzice, nauczyciele
- liczba uczestników: bezpośrednich 300, pośrednich 700 • realizatorzy: Karolina Zakolska-Oleszczuk, Ewa Dudzińska, Małgorzata Pietrzak, Aleksandra Bożek
- finansowanie: środki własne, Rada Rodziców, Catering Szwajcarka, Ambasada Niemiec, Instytut Hiszpański, Consejería de Turismo współpracująca z Ambasadą Hiszpanii, Centrum Doradztwa Education USA, Polsko-Amerykańska Fundacja Fulbrighta, rodzice uczniów

OPIS PROJEKTU

Pamiętacie ten dreszczyk emocji, który towarzyszył nam, gdy wyciągaliśmy ze skrzynki pocztowej Paszport Polsatu? Po 24 latach postanowiłam stworzyć własny paszport: PASZPORT HUGONA (nazwa od imienia szkoły, w której pracuję) i dać go każdemu uczniowi, by dzięki niemu mógł odbywać wirtualne podróże. I tak zaczął się projekt, który we wrześniu 2019 roku oficjalnie został zatwierdzony na Radzie Pedagogicznej. Projekt realizowany był nie tylko na lekcjach języka angielskiego, geografii czy historii, ale również podczas imprez szkolnych, w trakcie Europejskiego Dnia Języków czy podczas specjalnie organizowanych spotkań z gośćmi. Pierwszym etapem projektu był Tydzień Języków Obcych. Poznaliśmy kulturę, historię, geografię i kuchnię Włoch, Grecji, Portugalii, Hiszpanii oraz Niemiec. Zgłosiliśmy swój projekt do międzynarodowej bazy EDJ. Nagraliśmy też własny filmik promujący naukę języków. Następnie „ruszyliśmy w świat”. Odwiedziliśmy Meksyk, uczniowie poznawali wówczas tradycje związane ze świętem Dia De Los Muertos. Byliśmy w Chinach, Japonii, Wietnamie i Nikaragui. W podróży do Wielkiej Brytanii obchodziliśmy Bonfire Night. Szkolne korytarze ozdobiła kukła Guya Fawkesa, plakaty i mnóstwo prochu. Masło orzechowe, popcorn i wyroby Hershey's wirtualnie przeniosły nas do Stanów Zjednoczonych. Zimą zajmowaliśmy się typowymi podróżami związanymi z Bożym Narodzeniem, Walentynkami, Dniem Kobiet, Wielkanocą. W marcu wybraliśmy się do Irlandii świętować Dzień Świętego Patryka. W czerwcu celebrowaliśmy naszą wielokulturowość. Czasem nie musieliśmy się ruszać z ławek, bo świat przyjeżdżał do nas. Gościliśmy uczniów z Ogólnokrajowej Szkoły Polskiej na Węgrzech, odwiedził nas pan Janusz Andrasz – autor przewodników po Portugalii, w dniu Amerykańskiego Święta Dziękczynienia z wizytą zawiatała do nas Frankee Lyons, stypendystka fundacji Fulbrighta. Zimą dostaliśmy listy z Pałacu Buckingham i Pałacu Kensington.

PIERWSZY KROK

Projekt zaczął się od rozpisania działań na cały rok oraz pozyskania partnerów. Następnym etapem było włączenie się w Europejski Dzień Języków i podzielenie zadań między klasy, a także zakup żółtej walizki – symbolu naszych podróży.

CELE

Paszport Hugona to szkolny, interdyscyplinarny projekt edukacyjny, który zakłada wirtualne zwiedzanie świata. Poza realizowaniem podstawy programowej, uczniowie uczestniczą w lekcjach kulturowych, poznając wszystko to, co wiąże się z „odwiedzanym krajem” – kulturę, język, ciekawe miejsca czy kuchnię. Projekt promuje różnorodność kulturową, kształtuje postawy tolerancji, empatii oraz otwartości na dialog międzykulturowy. Z każdej „podróży” przywozimy w paszportach pieczątki.

REZULTATY PROJEKTU

- Zbudowanie relacji. Jak wiadomo, nie ma edukacji bez relacji, a tego typu projekty jednoczą wszystkie strony edukacji i wszyscy uczestnicy wiedzą, że pracują dla siebie.
- Współpraca. Projekt wywołał głęboko skrywane talenty i potęgę współpracy. Dzięki pracy zespołowej odkrywaliśmy drzemiący w nas potencjał. Nie każdy uczeń może zabłysnąć na lekcji. Paszport Hugona pozwolił jednak wielu dzieciom uwierzyć w siebie i zaistnieć choć na chwilę.
- Interdyscyplinarność. Paszport Hugona to nie tylko język angielski, choć nieustannie przypominaliśmy o roli języków obcych we współczesnym świecie. W projekt włączyli się wszyscy nauczyciele. Zanim ruszyliśmy do Portugalii czy Irlandii, nauczycielka geografii pokazała nam, gdzie te kraje leżą. Przed przystąpieniem do prac związanych z amerykańskim orłem bielikiem, nauczycielki biologii i plastyki dały nam wskazówki. Zanim zaprezentowaliśmy Grecję czy USA, pan od historii opowiedział nam o mitach greckich i wojnie secesyjnej.

ORYGINALNOŚĆ KONCEPCJI

Środowisko naszej szkoły jest bardzo zróżnicowane i wielokulturowe. Przez kilka lat działał tu KLUB WŁÓCZYKIJA – po lekcjach dzieci chodziły na wycieczki po Warszawie i okolicy. Okazało się wtedy, iż mimo że są mieszkańcami stolicy, nie wszystkie były przy pomniku Kopernika czy w ZOO! Paszport Hugona dzięki zdobywaniu wiedzy i poznawaniu innych kultur miał otworzyć wszystkich na świat.

CO BYŁO NAJTRUDNIEJSZE?

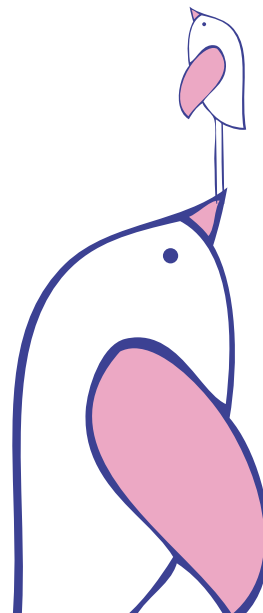
Nerwy! Zwłaszcza w trakcie pierwszego dnia Tygodnia Języków Obcych. W głowie kłębiły się pytania i obawy: czy uczniowie klasy IV coś przygotowują, czy projekt się spodoba, a może rodzice się nie zaangażują i nic z tego nie wyjdzie, czy starsze klasy będą zainteresowane tym, co przygotowują młodszymi?

CZEGO SIĘ NIE SPODZIEWALIŚMY?

Pandemii! Tego, że piknik, który zaczęliśmy przygotowywać na początku lutego, nie odbędzie się w zaplanowanej formie, a także zdalnego przeprowadzenia dnia Świętego Patryka, Wielkanocy oraz prezentacji wielokulturowości.

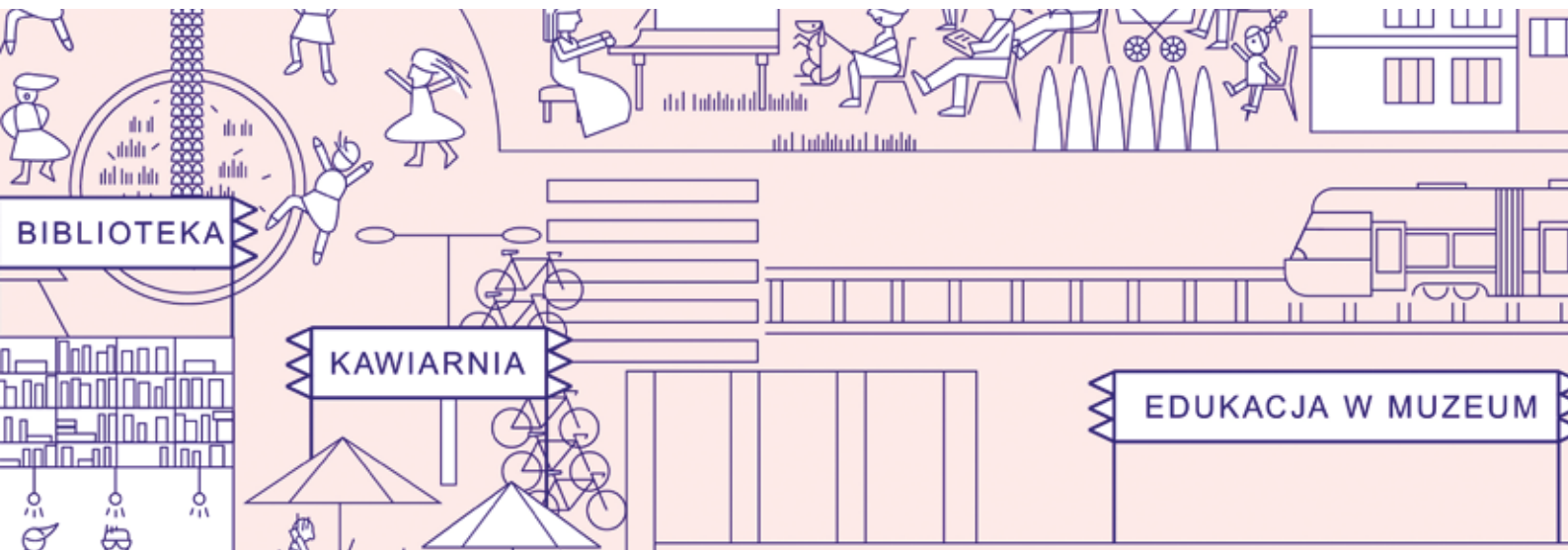
NAJWIĘKSZA RADOŚĆ

Radość to mnóstwo pozytywnych reakcji, komentarzy, informacji zwrotnych! Maile rodziców z gratulacjami, a także fakt, że z każdym nowym etapem coraz więcej dzieci i rodziców przyłączało się do projektu. Na co dzień bardzo nas cieszyła ogromna pomoc i wsparcie ze strony Rady Rodziców.





Warszawski Program Edukacji Kulturalnej

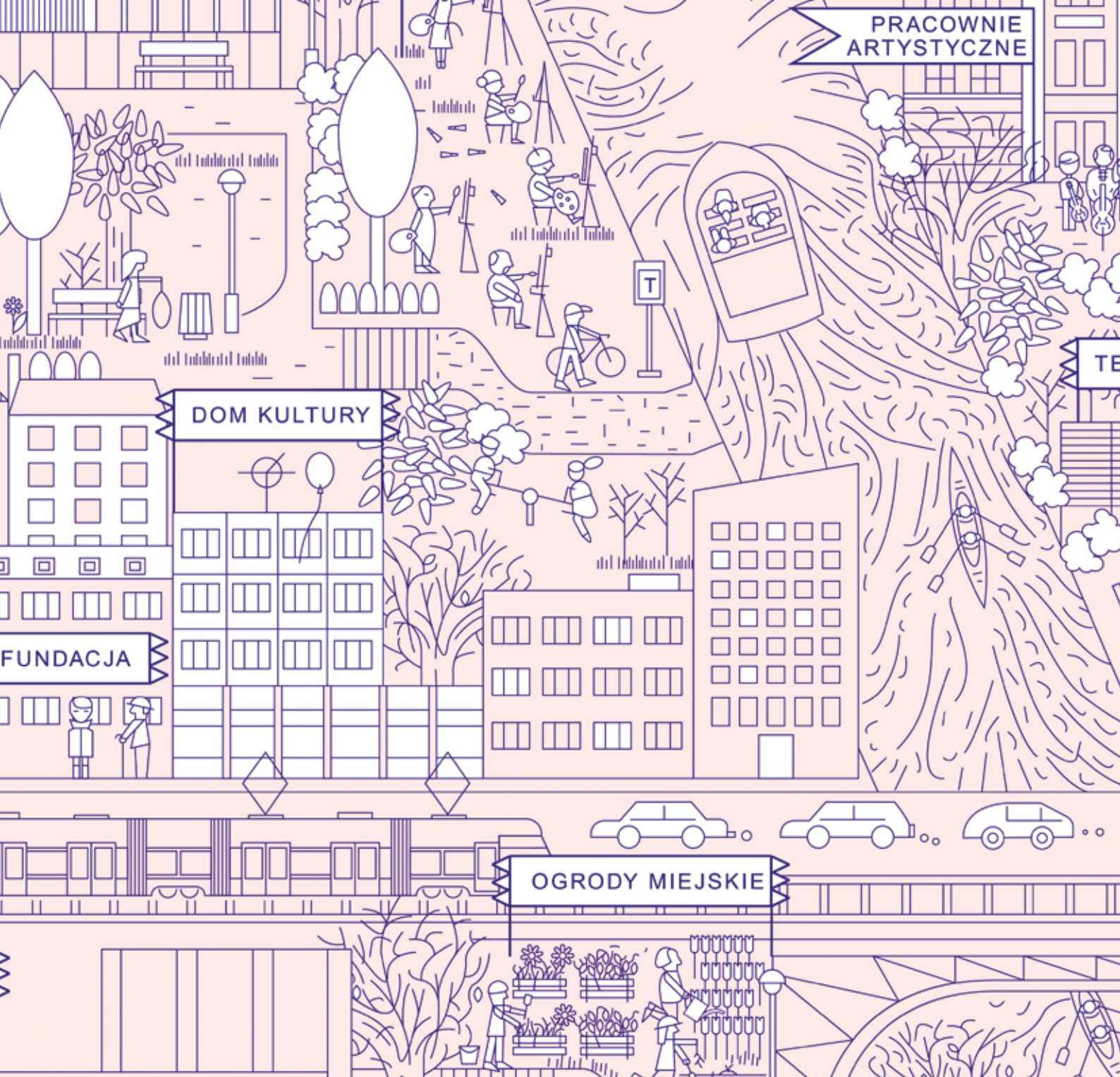


PRACOWNIE
ARTYSTYCZNE

DOM KULTURY

FUNDACJA

OGRODY MIEJSKIE



WSPÓŁPRACA



PROJEKTY



EKSPRESJA



KREATYWNOŚĆ

WARSZAWSKI PROGRAM EDUKACJI KULTURALNEJ TO SIĘĆ
Koordynatorów dzielnicowych powoływanych przez
burmistrzów, koordynatorów w szkołach i instytucjach,
powoływanych przez dyrektorów oraz realizatorów
w organizacjach pozarządowych i przedsiębiorstwach

KTO

Laboratorium Edukacji Kulturalnej, publikacje, raporty, giełda
projektów i programów Edukacji Kulturalnej, Warszawska
Nagroda Edukacji Kulturalnej, konferencje kulturalna
Edu-Akcja Warszawy, projekty partnerskie, konkursy, dotacje,
Fundusz Animacji Kultury, warszawskie inicjatywy edukacyjne

JAK

WWW.EDUKACJAKULTURALNA.PL

Baza wiedzy o edukacji kulturalnej i jej realizatorach,
informacje o wydawnictwach, badaniach, dobrych praktykach

GDZIE

MUZEALNA

EduAkcja

Warszawy

16 października 2020

Muzeum Historii
Żydów Polskich POLIN

organizator:

Warszawski Program
Edukacji Kulturalnej

współorganizator:



partnerzy:

Instytut
Ludzi i
Narodów
Nowy Górnik

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego

Instytut
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego

U.
URSYNÓW



TEATRALNA

EduAkcja

Warszawy

2020



webinarium 23 czerwca 2020,
warsztaty 24 czerwca 2020

organizator:

Warszawski Program
Edukacji Kulturowej



współorganizator:



Centrum Edukacji
Kulturowej



FOTOGRAFICZNA EduAkcja Warszawy

17 stycznia 2020
Zachęta – Narodowa Galeria Sztuki
Plac Stanisława Małachowskiego 3

15 września 2020
Służewski Dom Kultury
ul. Bacha 15

partnerzy:



SŁUŻEWSKI
DOM KULTURY



organizatorzy:

Warszawski Program
Edukacji Kulturalnej



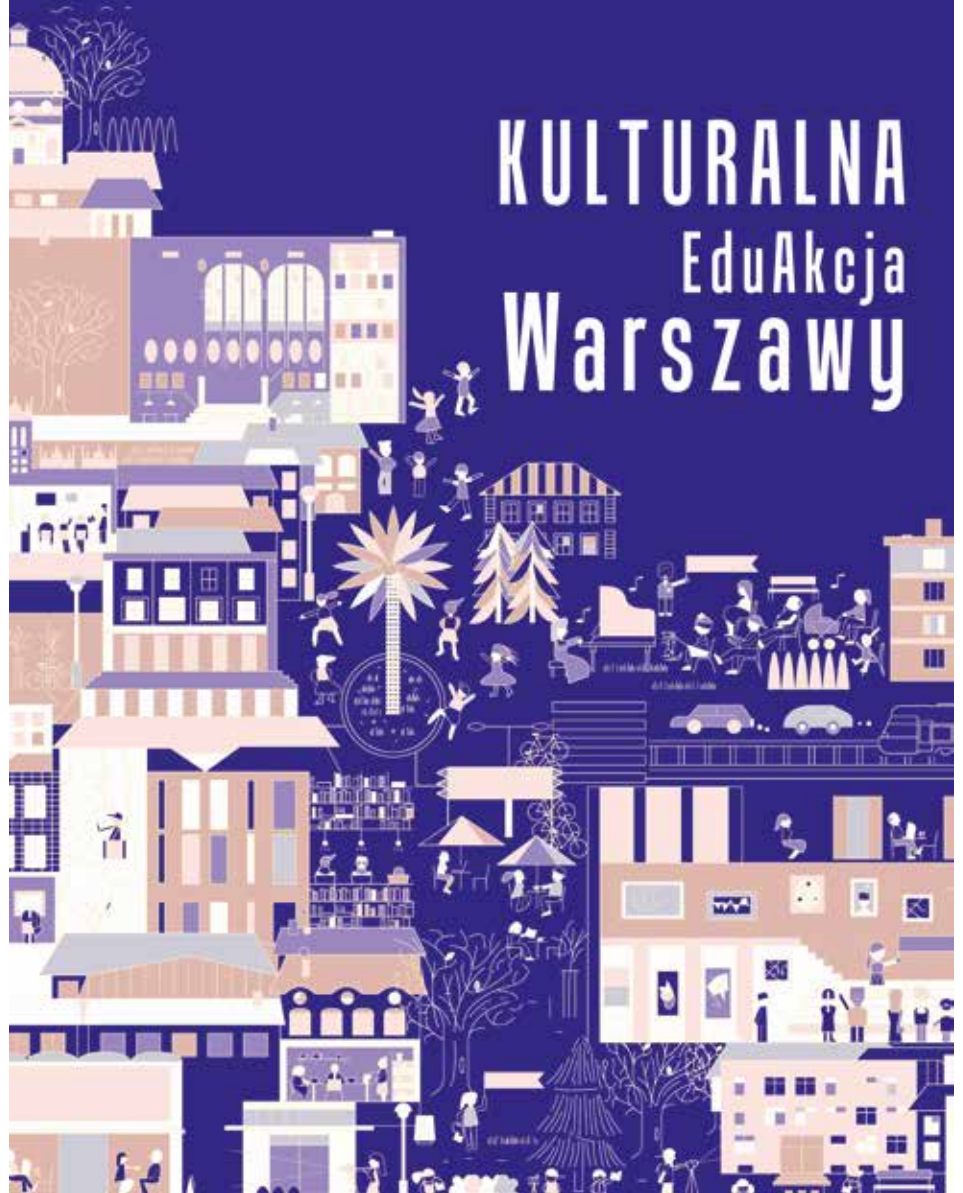
WJF

stowarzyszenie
fotografów



FUNDACJA
FOTOGRAFIKI

KULTURALNA EduAkcja Warszawy





**Giełda
Programów
i Projektów
Edukacji
Kulturalnej**

2020

ONLINE


**Spółdzielnia
Kultury,**



**Rzeczy
do dzielenia,
rzeczy
do działania!**



**Stoły
do dzielenia**



**Stoły
do działania!**

www.spoldzielniakultury.waw.pl



**Krzeseła
do dzielenia**



**Krzeseła
do działania!**

www.spoldzielniakultury.waw.pl





IQ

Indeks Kulturalny

...dla ucznia warszawskiej szkoły.



Warszawski Program Edukacji Kulturalnej od 10 lat tworzy warunki współpracy, wymiany doświadczeń, rozwoju kompetencji animatorów, edukatorów i nauczycieli. Realizatorzy edukacji kulturalnej w Warszawie spotykają się na konferencjach, warsztatach, wizytach studyjnych, ale też na co dzień współpracują, tworząc projekty oraz programy edukacyjne i kulturalne dla warszawianek i warszawiaków w różnym wieku.

W roku 2021 będziemy kontynuować działania w zakresie edukacji kulturalnej poprzez WPEK 2.0. Nadal będziemy zachęcać mieszkańców do bycia aktywnym uczestnikiem kultury, do podejmowania roli twórcy, a nie tylko odbiorcy – w ramach Celu 2.2 „Aktywnie spędzamy czas wolny blisko domu” Strategii #Warszawa2030.

W ramach Celu 4.1 „Rozwijamy nasz twórczy potencjał” będziemy kontynuowali nasze sztanदारowe działania: Warszawską Nagrodę Edukacji Kulturalnej, konkursy grantowe dla organizacji pozarządowych, Fundusz Animacji Kultury, PeGaz, Warszawskie Inicjatywy Edukacyjne, program Klasa w Warszawie, Warszawa z klasą, Indeks Kulturalny, Laboratorium Edukacji Kulturalnej oraz Kulturalne EduAkcje Warszawy.

Zapraszam Was do korzystania ze wszystkich narzędzi WPEK, a szczególnie z portalu www.edukacjakulturalna.pl.

Przypominam też, że wszystkie nasze teksty, zdjęcia i filmy udostępniamy na wolnych licencjach.

Serdecznie zapraszam do współtworzenia i korzystania z edukacji kulturalnej w mieście.

Anna Michalak-Pawłowska
Pełnomocnik Prezydenta m.st. Warszawy
ds. Edukacji Kulturalnej

Zespół redakcyjny: Anna Michalak-Pawłowska, Monika Gołębiowska
Korekta: Monika Gołębiowska
Opracowanie graficzne i skład: Adam Jastrzębski
(tylna okładka – opracowanie graficzne studio Podpunkt)
Druk: Agencja Poligraficzno-Wydawnicza GIMPO
Wydawca: Dom Kultury Doróżkarnia



Współwydawcy:
Dzielnicy Ośrodek Kultury Ursynów



Służewski Dom Kultury



ISBN
978-83-955495-1-9
Warszawa 2020



Publikacja książkowa sfinansowana przez m.st. Warszawę.
Wszystkie zdjęcia zostały przekazane przez autorów projektów, organizacje bądź instytucje.

Publikacja dostępna na licencji Creative Commons. Uznanie autorstwa 4.0. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz autorów i Warszawskiego Programu Edukacji Kulturalnej. Pełna treść licencji dostępna na stronie <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pl>.
Zezwala się na dowolne wykorzystanie treści publikacji pod warunkiem wskazania autorów oraz podania informacji o licencji.



LEKcje MALARSTWA

CHÓR

BAZA WIEDZY ONLINE

TANIEC

DOM KULTURY

STOWARZYSZENIE

FUNDACJA

BIBLIOTEKA

KAWIARNIA

EDUKACJA W MUZEUM

edukator