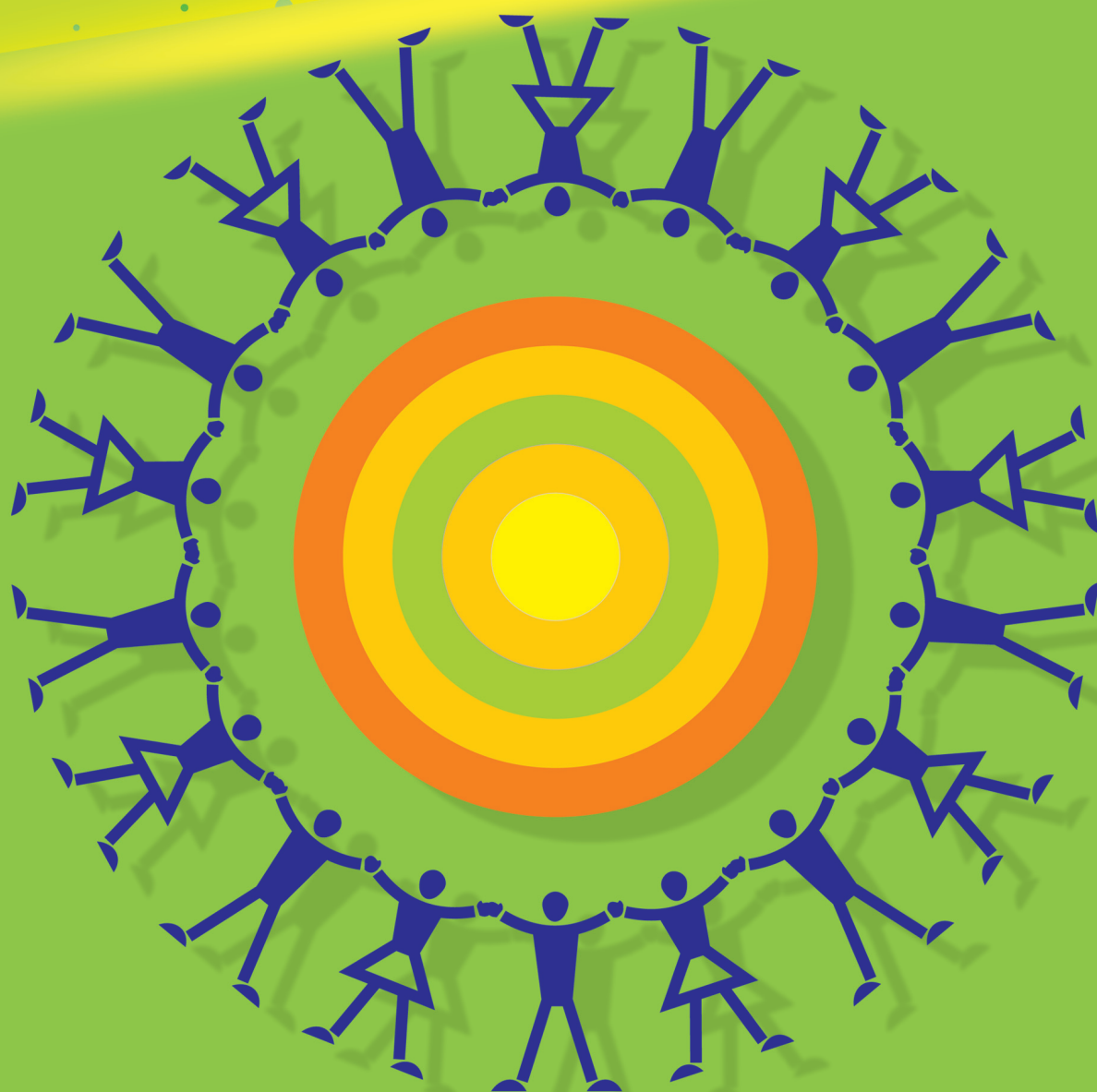




**gminne centrum wspierania
inicjatyw młodzieżowych
SATELITY**





BIBLIOTEKA PROGRAMU AKADEMII RÓWNAĆ SZANSE

GMINNY OŚRODEK KULTURY W DYWITACH

GMINNE CENTRUM WSPIERANIA INICJATYW MŁODZIEŻOWYCH

„SATELITY”

POD REDAKCJĄ:
Anety Fabisiak-Hill
Moniki Maciejkowicz-Zdziarskiej

Dywity 2007



Koordynator projektu: Aneta Fabisiak-Hill

Redakcja tekstu: Monika Maciejkowicz-Zdziarska
Aneta Fabisiak-Hill

Realizatorzy projektu:

Aneta Fabisiak-Hill
Monika Maciejkowicz-Zdziarska
Mariola Grzegorzczuk
Daniel Ciszewski
Maciej Wąsik
Trevor Hill
Małgorzata Paszke
Jadwiga Orzolek
Artur Smekla

Projekt okładki: Marcin Chomicki

Grafika i skład: Jarosław Korzeniewski

Korekta tekstu: Monika Maciejkowicz-Zdziarska

Wydawca: Gminny Ośrodek Kultury

Ul. Olsztyńska 28, 11-001 Dywity

Tel. 089 512 01 23, e-mail: gokdywity@wp.pl

Numer ISBN 978-83-925944-0-6

Druk: Drukarnia „LEO” s.c. 10-170 Olsztyn, ul. Gietkowska 9c/2

Wydanie: pierwsze, Dywity 2007

Książka wydana dzięki Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności oraz Polskiej Fundacji Dzieci i Młodzieży w ramach programu „Równać Szanse”



The background is a solid green color. Overlaid on it is a large, stylized yellow 'X' that spans most of the page. A circular pattern of yellow stick figures, resembling a molecular structure or a network, is also overlaid. The figures are connected by lines, forming a ring around the top and bottom of the page, with some figures extending outwards. The text is placed within the green area, partially overlapping the 'X' and the circular pattern.

(...) kultura więzi. Jest siłą, która może stanowić przeciwwagę dla fragmentaryzacji naszego świata. Jej zadaniem jest odnawianie relacji wszędzie tam, gdzie one zanikają lub zostały utracone; relacji między człowiekiem a społeczeństwem, jedną rasą a drugą, mikrokosmosem i makrokosmosem, humanizmem a mechanizacją (...)

Peter Brook

*Publikację tę dedykujemy każdej osobie,
która wpisała większą lub mniejszą gwiazdę
w firmament tego projektu*

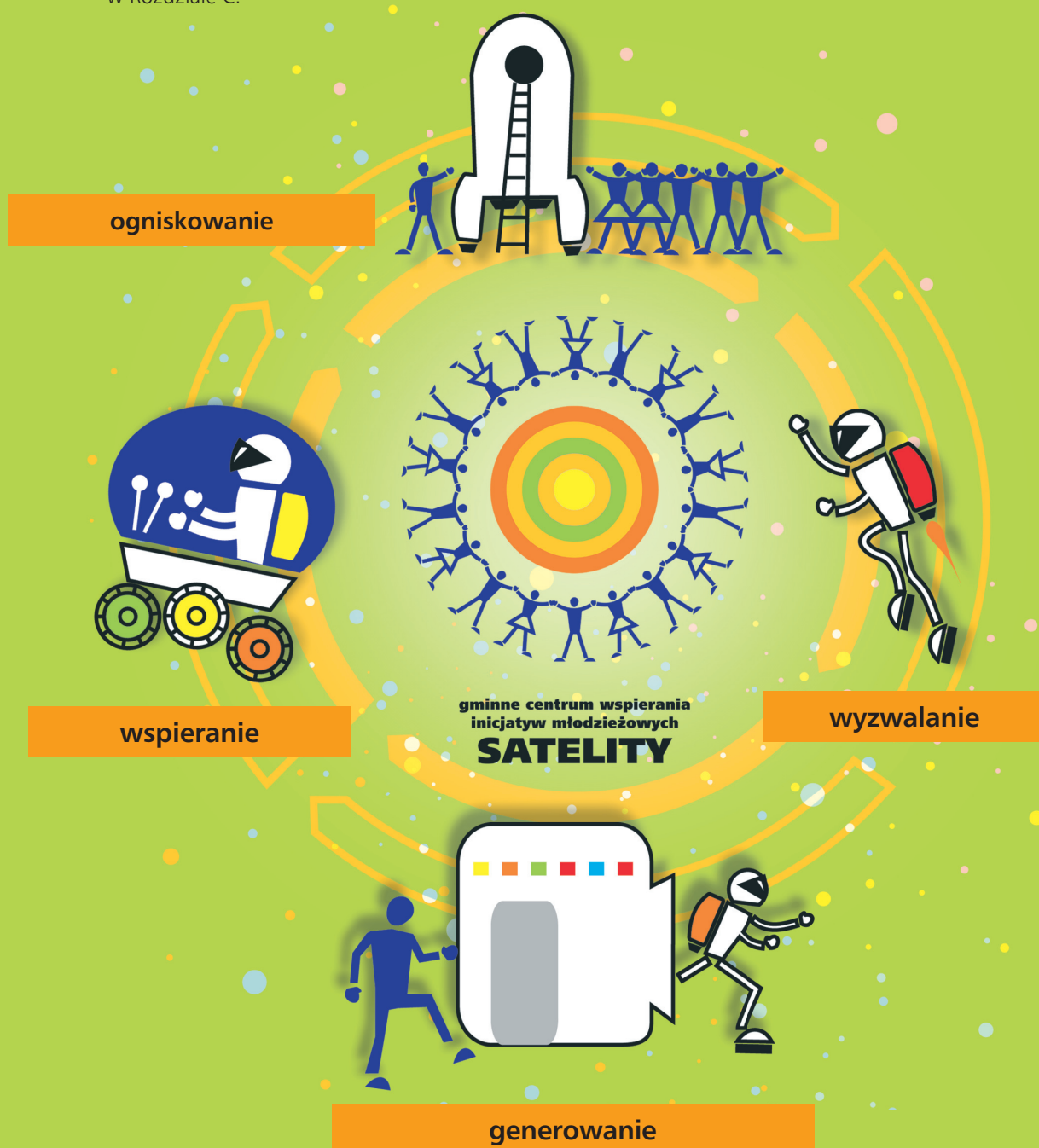
Autorki

Wprowadzenie

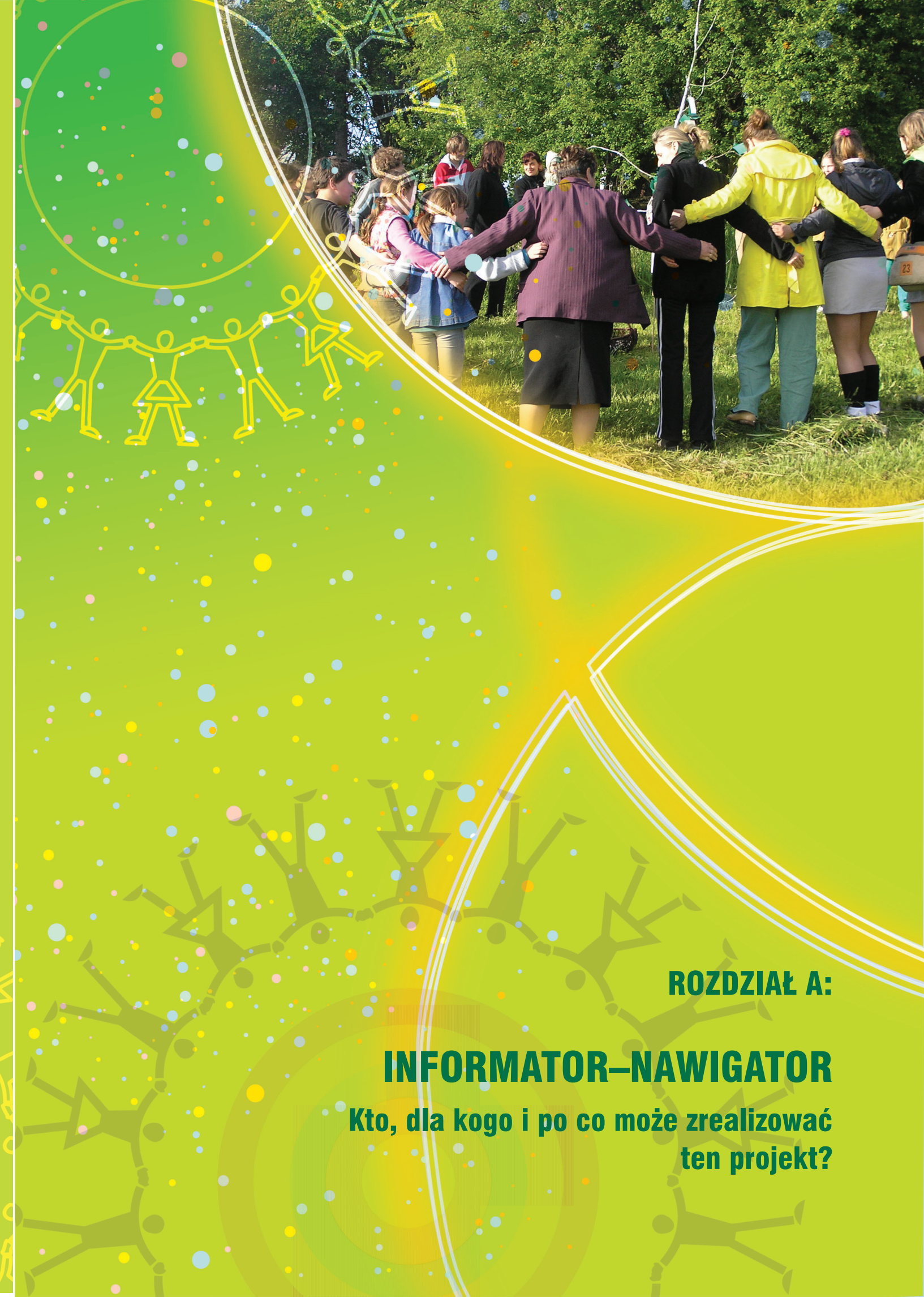
- Projekt „Gminne Centrum Wspierania Inicjatyw Młodzieżowych – SATELITY” to projekt modelowy Programu „Równać Szanse” Polsko Amerykańskiej Fundacji Wolności, realizowany od 2004 roku przez Gminny Ośrodek Kultury w Dywitach.
- Celem projektu jest wyrównywanie szans edukacyjnych młodzieży wiejskiej poprzez wielostopniowe przygotowanie jej do podejmowania samodzielnych działań na rzecz rówieśników i społeczności lokalnej.
- Owocem tej pracy są: integracja i aktywizacja młodych ludzi.
- W wyniku realizacji projektu wypracowane zostały, przez nasz zespół, konkretne metody pracy (metoda Satelit) i specyficzne działania (poligon doświadczeń), dzięki którym stworzone zostały mocne podwaliny do usamodzielnienia się młodzieży, wzbogacenia jej wiedzy i umiejętności.
- W projekcie motorem sprawczym są młodzi. Na bazie ich potrzeb powstał pierwszy w gminie Dywity „bastion młodych”, tytułowe Gminne Centrum Wspierania Inicjatyw Młodzieżowych.
- Trzyletni związek z projektem zaowocował niniejszą publikacją. Znajdziecie w niej opis planów, celów, bitew, zwycięstw, doświadczeń i porażek, z których zawsze wypływa cenna nauka.
- Publikację tę można wykorzystać dwójako:
 - jako podręcznik, który krok po kroku można próbować wprowadzić w życie w Waszym środowisku, posługując się nim jak drogowskazem;
 - można też wykorzystać ją jako dziennik z podróży i na bazie naszych doświadczeń wybrać się ze swoimi uczestnikami na zupełnie nową wyprawę, do której ta książka, zawarte w niej przeżycia i elementy pracy wydadzą się Wam najbardziej użyteczne w poszukiwaniu skutecznych metod wyrównywania szans edukacyjnych, społecznych, kulturowych młodych ludzi z wiosek, w których pracujecie na co dzień.
- Mottem naszej podróży było zbudowanie i uruchomienie systemu wsparcia młodych mieszkańców gminy poprzez zaangażowanie do współpracy przedstawicieli samorządu lokalnego, organizacji pozarządowych, rodziców, nauczycieli, sołtysów i wolontariuszy (Faza ogniskowania).
- Następnie młodzi przeszli przez szereg działań z zakresu teatru, plastyki, wiedzy o Europie, multimedialności (Faza wyzwalań) mających na celu pobudzenie ich wolności twórczej.
- Zdobyte umiejętności pomogły niektórym uczestnikom wejść w nową rolę – rolę lidera (Faza generowania) i przejść do etapu tworzenia własnych działań, pisania autorskich projektów.
- Wypadkową tych trzech faz był finalny etap projektu, czyli uruchomienie tzw. „SATELIT” – terenowych ognisk aktywności młodych oraz przeniesienie środka ciężkości działań z miejsca zwanego „ośrodkiem kultury” do miejsc najbliższych samym uczestnikom projektu: wiejskich świetlic, biblioteki, klasy szkolnej (Faza wspierania).

Misją Centrum jest ogniskowanie, wyzwianie, generowanie i wspieranie aktywności młodych

Poniższy komiks porządkuje misję i schemat działania Centrum. Pod czterema słowami kluczami określonymi słowem „FAZA”, kryją się działania i metody pracy, które szerzej przedstawione zostaną w Rozdziale C.







ROZDZIAŁ A:

INFORMATOR–NAWIGATOR

**Kto, dla kogo i po co może zrealizować
ten projekt?**

Kto może realizować projekt?

Doświadczenie w pracy projektem „Gminne Centrum Wspierania Inicjatyw Młodzieżowych – SATELITY” pozwala nam bezpiecznie zachęcać do jego adaptacji inne **wiejskie ośrodki kultury**.

Nie ma jednak przeszkód, by realizowało go **stowarzyszenie, szkoła, świetlica wiejska**, czy inny podmiot pod warunkiem, że spełnia następujące wymagania:

- posiada lokum, w którym może funkcjonować Centrum;
- ma świadomość potrzeb młodych ludzi;
- jest mobilny – może przemieszczać się swobodnie między miejscowościami, w których mieszkają uczestnicy projektu;
- współpracuje z animatorami, pedagogami, wolontariuszami, profesjonalistami z zakresu działań zaplanowanych w projekcie, którzy wesprą „siłą fachową” młode inicjatywy, poprowadzą warsztaty, wyruszą w teren, są gotowi do pracy w czasie niewymiarowym;
- zapewni stały dostęp do Internetu, sprzętu komputerowego i multimedialnego;
- zbuduje zaplecze finansowe w postaci budżetu, grantu, sponsora itp., które pozwoli prowadzić zajęcia na wymaganym w projekcie poziomie.

Kto jest jego potencjalnym odbiorcą i do jakich środowisk jest adresowany?

Wczuj się w sytuację młodego człowieka.

Znowu masz 13–19 lat. Wyobraź sobie miejsce na ziemi gdzie wszędzie jest daleko. Organizacje pozarządowe dopiero zaczynają powstawać. Władze samorządowe mają może dobre chęci, ale niekoniecznie wiedzą jak pomóc w aktywizacji małych, wiejskich społeczności. Świetlice wiejskie zaczynają się reorganizować albo nie ma ich jeszcze w ogóle. Wszędzie jest daleko: do kin, teatru, klubu, domu kultury, kafejki internetowej i co gorsza do rówieśników, którzy podzieliliby nasze pasje, zainteresowania, pomogli zrealizować najbardziej szalone pomysły. Na widnokręgu brak również pozytywnych dorosłych. Nuda, brak perspektyw, potrzeba ucieczki do lepszego świata.

Jeśli ta wizualizacja jest łudząco podobna do miejsca, w którym pracujesz, to projekt „Gminne Centrum Wspierania Inicjatyw Młodzieżowych – SATELITY” może pomóc zmienić to miejsce na lepsze.

Pamiętaj jednak, iż motorem zmian w Centrum są młodzi! Ty, poprzez dobór umiejętnościych działań tworzysz trampolinę, od której wybijać się mają wszyscy!





Na jakie potrzeby projekt odpowiada?

Aby projekt był obiektywnie użyteczny dla środowiska młodych mieszkańców wsi, o tzw. mniejszych szansach, musi być zbudowany w oparciu o ich realne potrzeby!!!

Od momentu **pomysłu na projekt** należy go konsultować, negocjować, oswajać ze środowiskiem, dla którego jest przeznaczony.

Częstym błędem popełnianym przez autorów projektów młodzieżowych jest „bawienie się we wróżkę – jasnowidza”, który wie lepiej niż młodzi, co sprawi im większą frajdę i da wymierny pożytek.

Wspólne budowanie celów i działań projektu gwarantuje nam:

- poczucie, iż rzeczywiście staramy się działać w odpowiedzi na realne potrzeby środowiska;
- uczestników, którzy czują się współtwórcami, partnerami projektu a nie tylko podmiotem edukacyjnym.

Jak rozpoznać potrzeby młodych?

- Zwróć uwagę w jakim środowisku żyją: jaki jest status materialny mieszkańców wsi, czy jest komunikacja PKS, czy są oferty dla młodych, czy we wsi funkcjonuje szkoła lub stowarzyszenie etc..
- Zorganizuj spotkanie twarzą w twarz, zdobądź od nich informacje: z czym się borykają, co ich denerwuje, co pasjonuje, co chcieliby zmienić?
- Zanalizuj zdobyte informacje i na ich bazie oprzyj działania projektu.



Z naszego podwórka:

Nie jest łatwo, będąc stateczną instytucją kultury, „ruszyć z posad bryłę świata” lokalnej aktywności. Najtrudniejszą „do ruszenia” grupą są zazwyczaj młodzi: nieufni, dłuższy czas pozostawieni sami sobie, nie przyzwyczajeni do myśli, że kulturę można współtworzyć, a dom kultury może stać się trampoliną do spełniania najbardziej zważanych marzeń.

Przed wszystkim jednak ten dom kultury musi chcieć zaszać, „pozytywnie wykołować się” z utartej drogi pracy kulturalno-oświatowej na rzecz podróży w nieznaną. Zrezygnować ze schematycznych metod i rozwiązań, i wkroczyć na drogę zmian.

Zmiana stylu pracy ośrodka kultury:

Zmiana ta możliwa była dzięki wypracowaniu **nowych metod animacji środowiskowo-kulturalnej** rewitalizujących stereotypowe działania charakterystyczne dla tego typu placówek.

Te nowo wprowadzone metody to:

wędrujący dom kultury

nasz GOK przestał być przynależny do miejsca, w którym stoi. Jego trajektorię działań wyznacza teraz cała przestrzeń lokalna, na rzecz której powinien pracować. Stał się mobilny, misyjny i dialogujący z aktualnymi społecznymi potrzebami. Dzięki temu jest żywo wpisany w lokalny pejzaż.

zamiana „kół” na inicjatywy

tradycyjne koła zainteresowań przypisane ośrodkom kultury zmieniliśmy na inicjatywy – grupy twórcze, w których wspólnie podejmowane są decyzje o celach, działaniach, harmonogramie.

W kole zainteresowań styl pracy pozostaje zazwyczaj ten sam, co jakiś czas wymieniają się uczestnicy zajęć. W inicjatywie, to grupa określa tempo i kierunek rozwoju.

Animator jest przewodnikiem, menadżerem, który wspiera tę grupę.

praca metodą Satelit

żadna zmiana nie dokonuje się w pojedynkę, ważne by wokół ośrodka kultury powstał układ sprzyjających planet: wolontariuszy, przedstawicieli lokalnych organizacji pozarządowych, samorządowców, sołtysów, nauczycieli, ambasadorów młodszych i starszych pokoleń. To przy ich pomocy jesteśmy w stanie uruchamiać kolejne ośrodki aktywności młodych, tworzyć ciekawą ofertę zajęć.

Dzięki ww. metodom pracy uzyskaliśmy ośrodek kultury tętniący życiem, w którym nie tylko uczestniczy się w proponowanych przez animatorów zajęciach, ale kreuje własne działania. W tym ośrodku kultury współpracują pasjonaci różnych dziedzin sztuki i wiedzy, przedstawiciele różnych profesji i co najważniejsze wszystkich pokoleń.



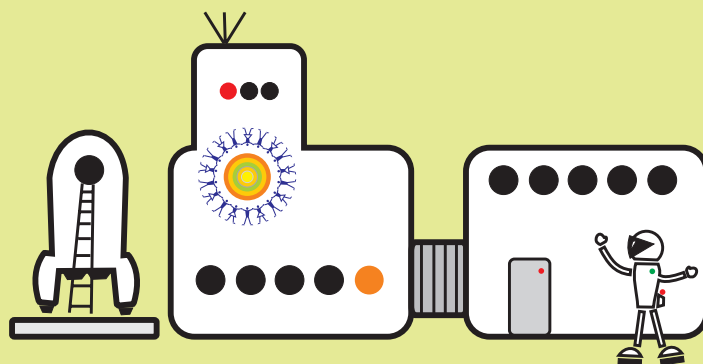


ROZDZIAŁ B:

Jak zbudować Gminne Centrum Wspierania Inicjatyw Młodzieżowych?

Aby powstało Gminne Centrum Wspierania Inicjatyw Młodzieżowych warto pójść naszym tropem i skorzystać z następującego schematu:

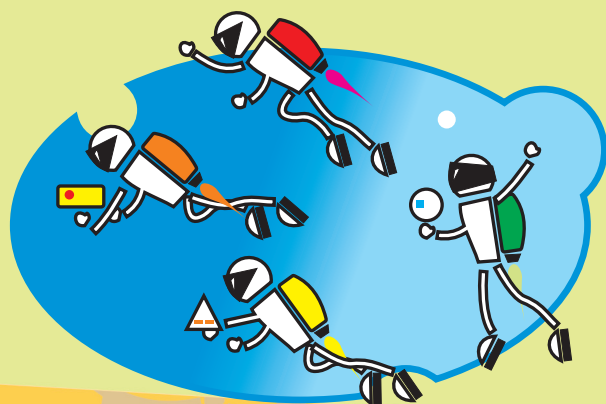
Stwórz bazę – Centrum:



Aby Centrum funkcjonowało poprawnie należy:

- Wygospodarować i wyposażać spore pomieszczenie, ponieważ w przyszłości odbywać się w nim będą spotkania i warsztaty;
- Zapewnić w nim dostęp do komputerów, Internetu, urządzeń typu: skaner, drukarka, kopiarka, aparat cyfrowy, kamera;
- Dobrze, gdy Centrum jest dostępne 5 dni w tygodniu, w godzinach od 8.00 do 20.00;
- Zbudować zespół profesjonalistów (pedagogów, animatorów kultury, informatyka etc.);
- Zadbaj, aby w Centrum zawsze obecny był ktoś z osób dorosłych związanych z projektem: animator, wolontariusz, koordynator;
- Włączyć młodych w budowanie Centrum np. w: tworzenie planu zajęć, wystrój wnętrza, tworzenie regulaminu korzystania z multimediów etc.;
- Często w Centrum pojawiają się młodzi z terenu: rano – przed szkołą, albo po południu w oczekiwaniu na PKS. Zadbaj o swobodną atmosferę: możliwość wypicia herbaty, dostęp do zasobów Centrum, indywidualne rozmowy z animatorem.

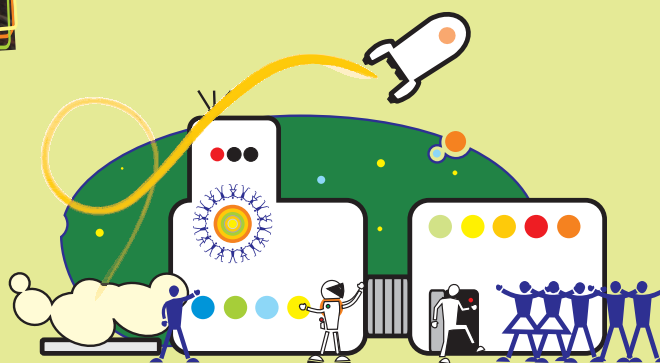
Zaproś współbudowniczych:





- Rozejrzyj się po środowisku i ustal, kto może wesprzeć cię w realizacji projektu. Zostać jego partnerem (np. sołtys, nauczyciel, rodzic itp.);
- Zapoznaj go z celami projektu, ideą, która mu przyświeca. Wskaż także grupę docelową, na której zogniskują się główne działania;
- Ustal, jaką rolę partner może odegrać w realizacji projektu;
- Wskaż obiektywne i subiektywne korzyści z udziału Partnera w projekcie.

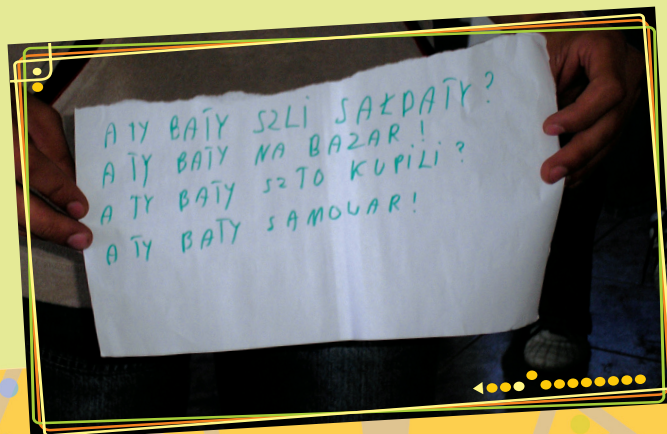
Zaproś młodych do zasiedlenia Centrum:



- Roześlij wiadomość o istnieniu Centrum i jego ofercie do wszystkich wiosek Twojej gminy, np. w formie plakatu, gazety lokalnej, poprzez sołtysów;
- Zorganizuj spotkania w lokalnych Gimnazjach: tam w czasie lekcji wychowawczych najłatwiej dotrzeć z informacją o nowym projekcie;

Zbierz Animatorów Oblatywaczy:

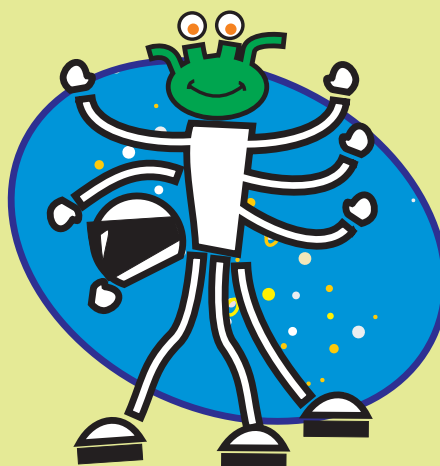
Dopilnuj, aby zespół realizatorów projektu stanowili ludzie z pasją!



Profil charakterologiczny animatora:

Animator oblatywacz to – pracownik młodzieżowy, postać kluczowa: autor, realizator, wolontariusz, niekoniecznie pracownik placówki.

- Wiek – nie ma znaczenia.
- Płeć – jak, kto woli, obojętna.
- Wykształcenie – profesjonalista w swej dziedzinie.
- Głęboko zarażony pasją.
- Czasem nieprzewidywalny, ale obliczalny.
- Chce się dzielić.
- Wytrwały w boju. Konsekwentny.
- „Nie szuka pokłasku”.
- Cierpliwie czeka na owoce swej pracy.
- Realista.
- Nie chce zbawiać, wciąga do współpracy.
- Dobrze, jeżeli sam przeszedł drogę od lidera do animatora.
- Projekt stwarza szanse rozwoju również dla niego.



Rola animatora:

Animator oblatywacz musi mieć świadomość, że nasze działania nie zażegnają takich problemów jak bezrobocie czy ubóstwo. Ma rzetelnie zapraszać młodych do współpracy nad zjawiskami, którym sami mogą w znacznym stopniu przeciwdziałać, jak chociażby brak atrakcyjnych ofert spędzania czasu wolnego, brak miejsca spotkań, poczucie wyalienowania, gorszości. Etapy projektu nadają mu różne funkcje: od prowadzącego warsztaty do koordynatora działań podjętych przez młodych. Wymaga to od animatora elastyczności myślenia i akceptacji swojej pozycji. Sukcesem realizatorów projektu jest znalezienie w młodych partnera do dalszych działań.





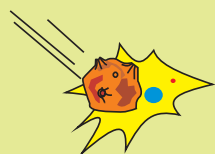
Zadania animatora. Czym zajmuje się animator?

- Rozpoznaje teren – słucha, obserwuje i określa potrzeby środowiska, pełni funkcję VILLAGE STREET WORKERA, nawiązuje kontakty z młodymi poprzez indywidualne rozmowy w naturalnych dla młodych sytuacjach: na przystanku PKS, pod sklepem, w świetlicy, bibliotece, czy w szkole;
- Szuka ładowiska pod Satelitę np.: biblioteki, świetlicy, remizy, klasy szkolnej;
- Znajduje lokalnych sprzymierzeńców: nauczycieli, rodziców, przedstawicieli stowarzyszenia – tzw. pozytywnych dorosłych;
- Wyświetla się – systematycznie pojawia się w środowisku, organizuje spotkania informacyjne, opowiada o projekcie i jego działaniach, zaprasza do współpracy. Na tym etapie przestaje być anonimowy dla środowiska, jego intencje i zamiary są czytelne zarówno dla młodzieży, jak i zainteresowanych dorosłych;
- Tworzy „poligon doświadczeń” – prowadzi zajęcia, jest przewodnikiem/trenerem dla młodych po swej dziedzinie. Weryfikuje metody swojej pracy, dostosowuje je do potrzeb i możliwości grupy;
- Pomaga młodym przełączyć się z odbioru na nadawanie, z uczestnictwa na liderowanie;
- Przyjmuje rolę superwizora – jego zadaniem jest monitorowanie samodzielności młodych, wspieranie ich pomysłów i inicjatyw.

Animator musi dysponować potrzebnymi mu materiałami i to dobrej jakości. W naszym działaniu nie ma miejsca na byle jakość! Nie oszczędzaj na papierze, filmach, farbach itp., udostępnij Internet. To wszystko świadczy o wyjątkowości Centrum i nadaje mu „rys nowoczesności”.

Niezbędnik animatora oblatywacza:

- informacje o projekcie (ulotki, prezentacja multimedialna),
- materiały do prowadzenia zajęć,
- przenośny sprzęt komputerowy i multimedialny (laptop, tablet do grafiki komputerowej, aparat cyfrowy, kamera itp.),
- internet (dostępny przynajmniej w Centrum),
- środek transportu.



UWAGA METEOR!

Realizator/animator w naszym rozumieniu powinien być rodzajem village street workera. Jego miejscem pracy jest teren a targetem – młodzi.





ROZDZIAŁ C:

Proces realizacji projektu Gminne Centrum Wspierania Inicjatyw Młodzieżowych

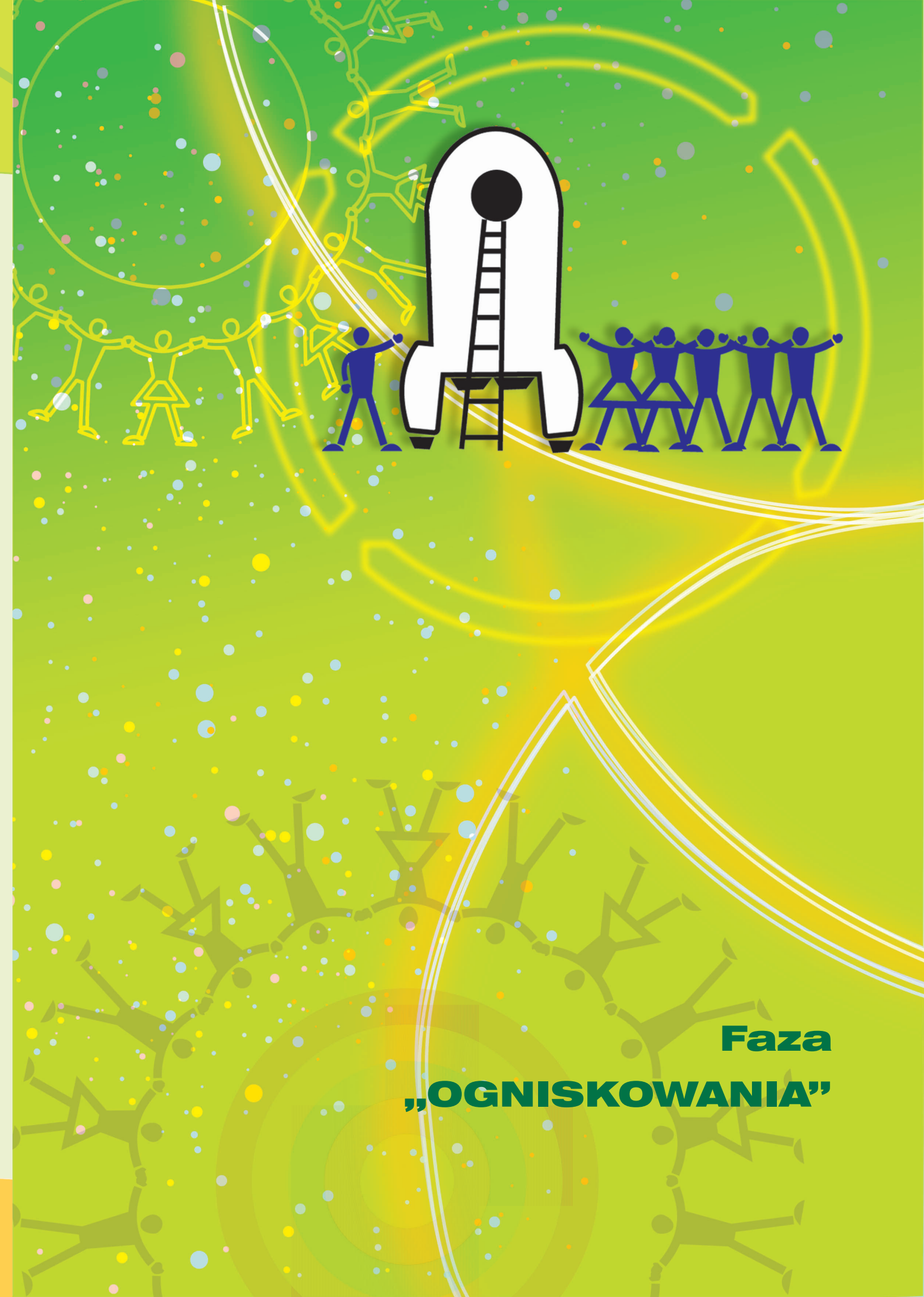


Proces realizacji projektu „Gminne Centrum Wspierania Inicjatyw Młodzieżowych – Satelity” składa się z czterech faz:

- Ogniskowania
- Wyzwalania
- Generowania
- Wspierania

Każdej z nich przyporządkowane zostały konkretne bloki działań: integrujących, dających nowe umiejętności, doświadczenia, otwierających młodych na samodzielność, pozwalających wykonać krok na drodze równania własnych szans na lepsze życie.

Zapraszamy do ich przestudiowania.



Faza „OGNISKOWANIA”

Faza „OGNISKOWANIA” polega na zbudowaniu magnetycznej więzi pomiędzy Centrum a młodymi z poszczególnych wiosek gminnych.

Jest najogólniej mówiąc **promocją projektu w środowisku**, w czasie której animator oblatywacz „wyświetla” ideę projektu jego przyszłym uczestnikom.

„Wyświetlanie” może mieć formę specjalnie zorganizowanego spotkania informacyjnego w świetlicy, szkole, klubie itp. Często jednak odbywa się „przy okazji” innych pobytów animatora w wiosce. Każdy pretekst jest dobry do indywidualnej rozmowy z młodym człowiekiem, nawet banalne z pozoru festyny wiejskie mogą stać się dobrym tłem do *street workerskiej* działalności animacyjnej.

Celem ogniskowania jest integracja rozproszonego środowiska młodych, zaproszenie ich do korzystania z zasobów Centrum, ukazanie oferty zajęć oraz zaproszenie ich do jej współtworzenia.

Przygotowując spotkanie promujące projekt czy nowe działanie, animator powinien:

- Mieć przygotowany plakat lub ulotkę informacyjną z tematami, terminami i miejscami zajęć.
- Mieć świadomość, gdzie „promować” – dotrzeć do miejsc, które na danej wsi są enklawą młodych, może to będzie przystanek PKS (to ciągle najbardziej „kultowe” miejsce spędzania czasu na wielu polskich wioskach), może tablica informacyjna „pod sklepem”, świetlica wiejska, szkoła?
- Być komunikatywny, kontaktowy, interesujący. Oznacza to, że musi już na samym początku „zaczarować” młodych: dać odczuć, że są dla niego ważni, pokazać efekty swojej dotychczasowej pracy, np. w formie publikacji multimedialnej, filmiku, fotek. Dobry przykład przyciągnięcia młodych najbardziej.

Kolejną ważną kwestią w fazie ogniskowania jest przekonanie młodych o ich sprawczości w proponowanym działaniu. Trzeba jasno pokazać związek pomiędzy ich marzeniami, problemami, niemożnościami a proponowaną przez Centrum ofertą. Pokazać konkretną zmianę, nad którą będziemy pracować. Można to zrobić za pomocą proponowanego przez nas ćwiczenia:

WSPOMNIENIA ASTRONAUTY:

I znów w teren.

I znów w teren. Droga kiepska, autobus się spóźnia, przystanek z dziurawym dachem, nawet nie ma gdzie schować się przed deszczem.

Co ja tu robię? Mój kolega również z branży animatorów—oblatywacz patrzy z uśmiechem jakby zadowolony z tego, że trudności się piętrzą, a my znów na wygnaniu, szukamy tych młodych, zbuntowanych, chcących jeszcze coś zmienić.

Pani w sklepie pyta:

– A pani do kogo? Tłumaczę, że idziemy do szkoły, opowiedzieć o projekcie, że chcemy prowadzić zajęcia z młodymi ludźmi, zrobić spektakl.

A pani jak wszędzie odpowiada:

– Tak, dobrze. Tu nic się nie dzieje. Pani, ci młodzi tylko piją.

Znam te odpowiedzi, młodzi zawsze są źli, więc pytam:

– Czy starzy w tej wsi nie piją?

Pani, trochę zdziwiona, odpowiada:

– No, tak, ale żeby młody człowiek...

Przy sklepie miły pan z piwem w ręku kłania się w pas, zdejmując czapkę. Odpowiadam serdecznie. To najlepsi obserwatorzy życia wiejskiego, w końcu mają na to czas. W asyście wesołego kundla docieramy do szkoły. Dzieciaki nas witają i pytają do kogo zaprowadzić. Chłopaki, ze zrozumiałą pogardą, patrzą jak na każdego nowo przybyłego.

Po krótkiej rozmowie z dyrektorem (wszystko było wcześniej ustalone), kierujemy się do „komnaty aligatorów” – zbiórka zainteresowanych gimnazjalistów. Wrzeszczą, śmieją się, zgrzytają, chichrają, plują pestkami i patrzą (myślę, „młodzi gniewni” to bajka!).

Wykrzykuję swoje imię. Działają. Słuchają. Zaczynam opowiadać o sobie, o tym, co robię, czym się interesuję, mówię, że pracuję w takiej świetnej fabryce, która produkuje projekty, żeby życie było ciekawsze, żeby można było spotkać fajnych ludzi, wyjechać na Fora Edukacyjne. Są zainteresowani. Zapraszam na zajęcia teatralne, a kolega na multimedialne. Mówimy o zasadach uczestnictwa, że mają wybór i mogą zrezygnować, jeśli im się nie spodoba. Straszliwa chmara aligatorów powoli ucłowiecza się! Część wychodzi, inni zostają, oglądają zdjęcia, zadają pytania. Są nieufni, ale to dopiero początek.

Znów jesteśmy w tym jednym z zapomnianych miejsc, tak uniwersalnych, tak powszechnych, tylko ci młodzi inni...

„HUSTON MAMY PROBLEM!”

W czasie spotkania zorganizowanego we wsi poproś młodych o narysowanie komiksu na temat problemów, z którymi na co dzień stykają się w swoich społecznościach.

Przeanalizujcie razem powstałe „kadry”, spróbujcie nadać im tytuły. Porozmawiajcie, co musiałyby się stać, żeby problemy te były mniej dotkliwe. Może to być dobry punkt wyjścia do wspólnego wymyślania celów i działań waszego projektu.

Jak przeprowadzić ćwiczenie „Huston mamy problem?”

1. Umów się na spotkanie z młodymi z danej wioski: wywieś wcześniej przygotowane plakaty, pojedź tam, zagadaj z przygodnie spotkanymi młodymi, zaprosz ich osobiście, daj ulotkę informującą o spotkaniu;
2. Zaprosz też na to spotkanie osoby dorosłe, mogące stać się sojusznikami młodych w tej wiosce: sołtysa, nauczyciela, szalonego hobbystę ;-)

3. Przygotuj materiały: kartki, markery;

4. Zadbaj o „entourage”: przywieź ze sobą ciacha, może ktoś na miejscu zorganizuje kawę, herbatę – młodzi rzadko bywają „podejmowani”, poczęstunek – to forma pokazania, że młodzi są dla nas ważni, że są „gośćmi”, że traktujemy ich specjalnie, jesteśmy przygotowani do spotkania.

5. Powiedz na jaki temat chcesz rozmawiać: „Problemy młodych” i podaj metodę pracy: Komiks.

6. Podziel młodych na grupy, jakąś dobrą metodą separującą „kumotrów” np. odliczcie do 4! A potem w grupy łączą się kolejno jedynki, dwójki, itd.

7. Każda grupa robi „burzę mózgów” i w sposób komiksowy przedstawia najbardziej palące problemy, z którymi boryka się co dzień.

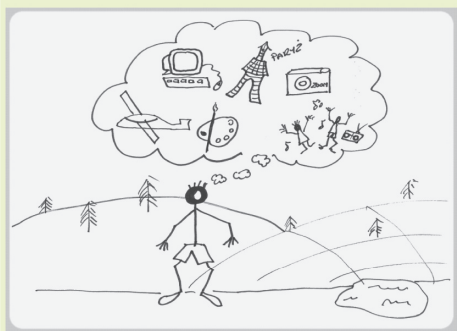
8. Robicie wystawę komiksów. Każda grupa opowiada, dlaczego taki, a nie inny problem wybrała, i czy wyraża wolę walki z tym problemem. Pamiętaj! Dopiero nawiązujesz znajomość, nie strasz zbyt dalekosiężnymi planami i zobowiązaniami!

9. Masz obraz tego, co jest tu do zrobienia!





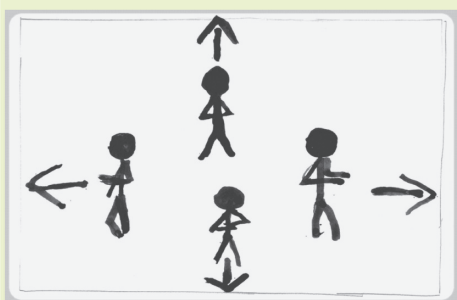
Czuję się poza światem...



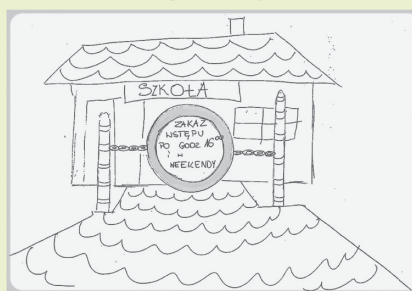
brak ofert dla młodych



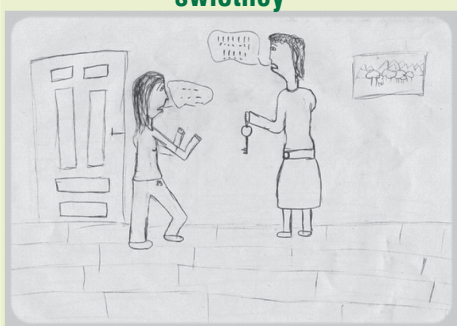
brak integracji młodych



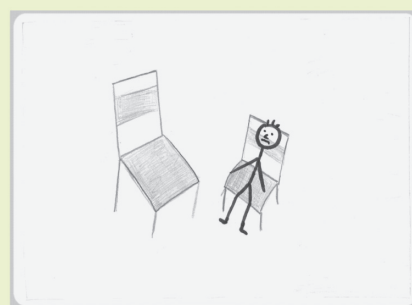
Szkoła jest zamykana
tuż po lekcjach



groźna pani trzyma klucze do
świetlicy



brak starszych sojuszników



wszystkie autorytety leżą...



Kłopoty z komunikacją





Faza „WYZWALANIA”

Faza „WYZWALANIA” polega na przejściu młodych przez cykl zajęć i warsztatów pod nazwą Poligon doświadczeń.

Tak nazywamy warsztaty i działania prowadzone w ramach projektu. Organizacja poligonu polega na przygotowaniu takiej oferty, aby każdy z młodych mógł wybrać zajęcia według własnych zainteresowań i predyspozycji.

Poligon tworzą:

- Happeningownia
- Multimedialna Pracownia Sztuki
- Dekor – Akcja
- Klub Eurozone

Jest to cykl dwu – czteromiesięcznych warsztatów, a uczestnictwo w jednym działaniu nie zobowiązuje młodych do dalszej współpracy.

Mechanizm wyrównywania szans edukacyjnych polega na gromadzeniu nowych doświadczeń i umiejętności, co wyzwala nie tylko potrzeby poznawcze wśród młodych, ale także pozytywną energię i kreatywność. Spotkania z ciekawymi, inspirującymi ludźmi oraz dostęp do nowoczesnych form sztuki są przeciwwagą dla poczucia gorszości i wyalienowania.

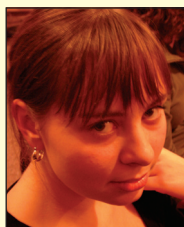
Poligon doświadczeń jest metodą pracy, polegającą na wprowadzaniu uczestników w nowe sytuacje, role, skłaniającą młodych ludzi do brania odpowiedzialności za własną drogę rozwoju jak i zaangażowania się w życie społeczności, której są nieodłączną częścią. Bycie na poligonie jest walką z kompleksami i ograniczeniami.

Poligon to praktykowanie szerokiego spektrum nowoczesnych form sztuk plastycznych i teatralnych, poszerzenie znajomości krajów Europy, nauka języka angielskiego.

Te działania inspirują młodego człowieka do aktywności, budują jego pewność siebie i poczucie własnej wartości poprzez wyposażanie go w nowe umiejętności.

Funkcjonowanie profesjonalnej pracowni multimedialnej daje młodym możliwość zapoznania się z obsługą kamery, aparatu cyfrowego, programów komputerowych, co wyrównuje ich szanse na dalszą edukację i rozwój.

Ten etap projektu jest ważny w budowaniu strategii „porwania młodych do działania”, dlatego istotne są zasady funkcjonowania „poligonu doświadczeń”.



MŁODZI NADAJĄ:

Różne czynniki zewnętrzne kształtują człowieka. Pomagają mu rozwijać się. Najbardziej podatnym na ich wpływ jest człowiek młody. Okres dojrzewania to taki „stan”, w którym każdy detal może zawrócić na jego przyszłości. Zaangażowanie w życie społeczne i kulturalne zmienia nie tylko otoczenie, ale również jego osobę. Sprawia, iż po części staje się innym człowiekiem. Często – lepszym i bardziej wartościowym.

Taki wpływ miały na mnie projekty realizowane w ramach Gminnego Centrum Wspierania Inicjatyw Młodzieżowych „Satelity”. Początkowo traktowałam je tylko jako ciekawy pomysł na spędzenie wolnego czasu. Jednak teraz, poza tym aspektem, widzę, że miały (i mają) one wpływ na pewną zmianę moich zainteresowań. Najbardziej zapadły mi w pamięć warsztaty teatralne oraz multimedialne. Dzięki zajęciom teatralnym, pogłębiłam swoją wiedzę w tym kierunku, np. nauczyłam się nowych sposobów wyrażania emocji na scenie. Natomiast warsztaty multimedialne sprawiły, iż lepiej poznałam świat kinematografii „od drugiej strony”. Na zajęciach zaznajomiłam się z technikami, których zastosowanie jest niezbędne przy tworzeniu profesjonalnego filmu. Poza tym warsztaty pomogły mi „oswoić się” z obiektywem w sytuacji, gdy mieliśmy za zadanie stworzyć własny program telewizyjny. Jedne i drugie zajęcia przyczyniły się do tego, że co raz bardziej poważnie zaczynam myśleć o moim przyszłym zawodzie, który mógłby wiązać się z kinem czy teatrem.

Sandra Gnoińska

Rotacja działań i uczestników:

- działania odbywają się w cyklach dwumiesięcznych zajęć;
- każde działanie ma wymierny efekt np. prezentacja, wystawa;
- młodzież według własnych zainteresowań wybiera, w których zajęciach chce wziąć udział - dobrowolność wyboru.

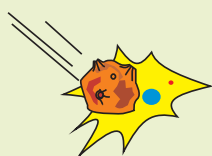
Jak zbudować sprawny poligon?

Sprawny poligon cechuje:

- profesjonalny dowódca-koordynator, zajmujący się układaniem harmonogramu, terminarzem, zapewnieniem dostępu do sal, koordynuje cały przebieg działań;
- co najmniej 4 animatorów profesjonalistów (patrz rozdz. B);
- mnogość i różnicowanie działań (teatr, multimedia, plastyka, język angielski);
- efektywność.

Proponowane rodzaje działań:

- Happeningownia
- Euro-Zone
- Multimedialna Pracownia Sztuki
- Dekor Akcja



UWAGA METEOR!

Wymienione powyżej rodzaje działań nie są dogmatyczne. Wskazane jest wykorzystanie zasobów miejsca w którym pracujecie. Liczy się atrakcyjność proponowanych zajęć i hobbysta-pasjonat, który je dla młodych zaanimuje.



Happeningownia – działania teatralne

W trakcie realizacji dwóch edycji programu „Równać Szanse” praktykowaliśmy następujące formy : teatr spontaniczny i happening, które dają szansę rzeczywistego zaangażowania młodych.

Wyrównują szanse edukacyjne poprzez to, że uczą:

- nazywania problemów,
- twórczego manifestowania swoich potrzeb,
- pracy w grupie i wykorzystywania potencjału grupy „razem możemy więcej”,
- otwartości na nowe poszukujące formy,
- łamania bariery lęku przed publicznym wystąpieniem.

Nasze działania teatralne (happening i teatr spontaniczny) są alternatywną propozycją do form praktykowanych w szkole (apele, akademie) i domach kultury (kółka teatralne), są reakcją na problemy, które zaobserwowaliśmy:

- brak przygotowania pedagogów do podejmowania działań teatralnych, co odbija się na jakości prezentacji,
- rozbieżność pomiędzy propozycjami teatralnymi pedagogów, a problemami dorastających nastolatków przez co teatr młodych to „teatr obok nich, a nie z nich” .

Teatr Spontaniczny – pozwala odrzucić stereotypowe myślenie o teatrze, zbędne są takie elementy jak kurtyna, scena, kostiumy. Działanie koncentruje się na materiale, jaki stanowi doświadczenie młodych. Daje się go zrobić wszędzie, wystarczy tylko sala do pracy.

Aby lepiej zgłębić wymienione metody proponujemy posłużyć się poniższym schematem.

Proces budowania spektaklu:

1. Stwórz grupę 8–12 osobową, to optymalna liczba osób do efektywnej pracy.
2. Wprowadź ćwiczenia ruchowe i głosowe, podstawowe zadania aktorskie, grupowe improwizacje.
3. Opracuj elementy składowe spektaklu (muzyka, scenariusz).



WSPOMNIENIA ASTRONAUTY:

Kiedy rozpoczęłam zajęcia teatralne pojawiły się podstawowe pytania: Czy można zrobić dobry teatr na wsi z osobami, których doświadczenia sięgają szkolnych apeli, czy konkursów recytatorskich? Jak w warunkach klasy szkolnej oddać klimat magicznej, tajemniczej, poszukującej idei teatru? Wtedy wyzwaniem dla mnie samej było odkrycie tego co stanowi esencję szeroko rozumianego teatru. Praktyka w pracy teatrze trzeciego nurtu (teatru niszowego, offowego) podpowiadała skupienie uwagi na działających. To działanie aktora jest wyróżnikiem tej dziedziny sztuki.

W pracy z tymi młodymi ludźmi zasadniczym zadaniem było odkrycie skrytych pod maską zblazowanego gimnazjalisty ich indywidualnych linii. Nie chodzi tu o poszukiwanie charakteru, ale „autentyczniej wrażliwości”, która dla każdego jest inna. Kształtują ją obserwacja rzeczywistości i mozolna codzienna konfrontacja z materią życia. Dla tych młodych bycie w grupie jest bardziej naturalne niż poszukiwanie swojej odrębności, ale to umieszczenie w odmiennych warunkach staje się momentem rzeczywistej pracy, zmagania z tym co w sobie nieodnalezione. I tu dochodzimy do odpowiedzi na wyżej zaznaczone pytania. Pracować można w różnych warunkach o ile teatr traktujemy jako narzędzie. Celem działań teatralnych nie jest produkowanie spektakli, one są efektem żywym, a nie końcowym. Narzędzie teatralne jest impulsem przeobrażenia.

Monika Maciejkowicz-Zdziarska



Propozycje:

Ćwiczenie „Latawiec”

Opis ćwiczenia: Latawiec to ćwiczenie ruchowe, polega na graniu z wyobrażeniem puszczanego latawca. Osoba wykonująca ćwiczenie wyobraża sobie, iż puszcza latawiec, przyjmuje odpowiednią pozycję, trzyma w rękach sznurek od latawca, bawi się siłą wiatru, jego kierunkami.

Co daje to ćwiczenie?

- wyrabia poczucie „bycia” w przestrzeni i działania w niej z innymi osobami,
- uczy zmiany kierunków ciała: wokół własnej osi, na poziomie wertykalnym góra - dół,
- uczy gry ze zmianami tempa i rytmu ruchu.



Ćwiczenie „Intencje”

Opis ćwiczenia: Wybierzcie fragment tekstu, który wszyscy uczestnicy znają na pamięć np. inwokację z „Pana Tadeusza”, niech każdy z uczestników wyrecytuje tekst tak, jak wydaje mu się najlepiej. Następnie zmieniajcie intencję wypowiedzanego tekstu np.:

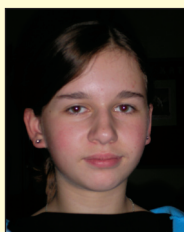
- wypowiedzany tekstem opisz zdarzenie wypadku samochodowego, który przed chwilą widziałeś,
- powiedz tekst tak, aby brzmiał jak wyznanie miłosne,
- krzycz na drugą osobę tym tekstem, zrób awanturę, itd.

Dalszy krok w tym ćwiczeniu: uczestnicy dobierają się w pary, z proponowanego tekstu układają dialog, umieszczają go w konkretnej sytuacji np. wizyta u lekarza, kolejka przed sklepem, następnie przedstawiają scenkę. Pozostali uczestnicy z intencji głosu odgadują, o jaką sytuację może chodzić.

Co daje to ćwiczenie?

- uczy świadomości, że tekst jest mówiony „po coś”, w stosunku „do czegoś” do osoby lub przedmiotu, a nie w „próżnię”,
- pokazuje, że to intencja nadaje tekstowi interpretację, konkretyzuje ją,
- ukazuje, jaka jest różnica pomiędzy pustą recytacją, a tekstem mówionym w określonym celu.

3. Opracuj elementy składowe spektaklu (muzyka, scenariusz):



MŁODZI NADAJĄ:

Tak o swoich doświadczeniach pisze Dorota Różalska:

„zajęcia teatralne znacznie na mnie wpłynęły, pozwoliły mi otworzyć się na innych, co nie jest prostym zadaniem, kiedy jest się nieśmiałą osobą ... często zadania które otrzymywałam wydawały mi się wręcz nie możliwym do wykonania jak np. zaśpiewanie piosenki sto lat w sposób komiczny w sali pełnej ludzi. Początki były trudne, ale przełamalam swój lęk i udało się. W zajęciach podobało mi się również to, że nie otrzymaliśmy gotowego scenariusza, tylko sami, chodź nieświadomie go tworzyliśmy. Każde z przedstawień przez nas stworzonych jest o nas, o naszych problemach i o tym, co myślimy i co czujemy. Pokazując nasze dzieło dorosłym moglibyśmy im to wszystko przekazać, to co jest naszym problemem. Poprzez zajęcia teatralne możemy odkryć samych siebie, nasze umiejętności i słabości.

Budowanie poszczególnych scen odbywać się może wedle poniższego schematu:

Reportaże: pierwszy opisuje miejscowość uczestników, co im się podoba, co chcieliby zmienić, drugi dotyczy najbardziej poruszającej sytuacji w jakiej się znaleźli mieszkając w swojej wsi.

Zadanie ma prowadzić do zgromadzenia jak największej ilości informacji o uczestnikach i ich warunkach dorastania. Na dalszy plan schodzi gatunkowa czystość reportaży, mogą to być również luźne formy opowiadania.



Analiza reportaży, na ich podstawie określ środowisko, zdarzenia, miejsca, które najbardziej oddają sytuację młodzieży w danej wsi; nazwij tematy głównych improwizacji np. rodzina, przystanek autobusowy, lekcja w szkole, dyskoteka, wiejski sklep.



Samowolka twórcza: wyciągnięte powyżej tematy przydziel grupom 3–4 osobowym, które przygotowują improwizację, pozwól młodym spontanicznie grać ze skojarzeniami, bawić się hasłami.



Manifest: stwórz manifest potrzeb i uwag młodych, który będzie „wykrzyczany” w trakcie spektaklu. Treść manifestu mogą stanowić prozaiczne i wielkie problemy. W naszym spektaklu pojawiły się takie punkty np.:

1. Więcej papieru toaletowego w damskiej i męskiej toalecie!
2. Nie chcemy wałęsających się psów!
3. Zróbcie z bagna lodowisko i otwórzcie boisko!



Muzyka: Poproś młodych o przyniesienie swoich ulubionych utworów, nie odrzucaj propozycji zawierających wulgaryzmy, nie mieszczących się w kanonach szkolnej estetyki, poproś, aby na jego podstawie napisali własną wersję tekstu: np. przekleństwa zastąpili innymi słowami. Pamiętaj – muzyka dodaje mocy spektaklowi, szczególnie przygotowana przez samych młodych i przez nich zaśpiewana! Muzyka jest tłem i uzupełnieniem treści spektaklu.



Spontaniczność uporządkowana: przejdź do porządkowania materiału, znajdź najważniejsze punkty improwizacji, na ich podstawie skonstruuuj schemat, konkretyzuj działanie, aż do uzyskania powtarzalnej sceny. Spisz dialogi.



Puzzle: dokonaj montażu scen, szukaj związków, tekstowych, sytuacyjnych, dźwiękowych, zamknij scenariusz.



Zorganizuj pokaz spektaklu.

UWAGA METEOR!

Organizując z ekipą teatralną pokaz spektaklu pamiętajcie o jego promocji w środowisku lokalnym, stwórzcie plakaty, przygotujcie imienne zaproszenia dla osób, na których obecności wam najbardziej zależy: rodziców, babć, przedstawicieli samorządu, prasy. Postarajcie się aby wasz teatr był pretekstem do zamanifestowania waszych potrzeb, pracy i sukcesów szerszemu odbiorcy.



Happening

Happening – to zdarzenie teatralne odnoszące się do problemów danego środowiska, związane z konkretnym miejscem, jego historią lub postacią, to teatralna forma odpowiedzi na aktualne wydarzenia. Liczba osób w takim przedsięwzięciu jest nieograniczona, happening może odbyć

się w każdym miejscu, czas przygotowania również można ograniczyć do jednego dnia.

Happening – to komentarz teatralny (ilustracja teatralna) do palących nas problemów, jego zadaniem jest prowokować zmiany, stanowi on propozycję organizowania imprez plenerowych.

Taka forma teatralna uczy młodych mobilności i elastyczności myślenia, działania w takich warunkach, w jakich żyją na co dzień.

Metodę pracy happeningiem, jego specyfikę, ulotność pokazują: poniższy opis i komiks:

Proces tworzenia spektaklu można podzielić na 3 części: etap konfrontacji, okres walki i etap przeobrażeń. Pierwszy z nich był pełen buntu, nieufności. Ktoś przychodzi i stawia młodym ludziom pytania: Kim jesteście? Co was w tym życiu denerwuje?

Dlaczego mają uwierzyć w szczere zainteresowanie ich osobami? – Aby ta obecność wobec młodych była wiarygodna wymagała konfrontacji moich teatralnych umiejętności z ich pejzażem wiejskiego życia, wrażliwością gimnazjalisty (...) moje metody pracy dostosowały się do charakteru grupy, a ich oczekiwania zmieniły kierunek na „ryzyko”. (...) Możemy dyskutować z teatralną jakością przedstawienia, ale nie możemy dyskutować z wartością naszego spotkania”

Monika Maciejkowicz-Zdziarska

Z NASZEJ PRAKTYKI:

„Opuszczony Dom”

W jednej z wiosek, która weszła do projektu jako Satelita, znajduje się stary zrujnowany dom. W samym centrum wsi straszy wybitymi szybami, zapadającym dachem, jest niebezpieczny dla bawiących się dzieci, a jednocześnie piękny, intrygujący. W ramach przygotowań do happeningu postanowiliśmy zebrać historie od starszych mieszkańców wsi, którzy pamiętają jeszcze świetność tego domu i namalować je na kawałkach dykty. Następnie powstałe obrazy zamontowaliśmy w oknach, zmieniając tym samym jego wizerunek i chroniąc dostęp do środka. Część niewykorzystanych obrazów umocowaliśmy na obok stojącej stodole tworząc swoistą galerię. Nasza praca trwała cały dzień. Mieszkańcy wsi uczestniczyli w niej bądź jako widzowie, ciekawi spacerowicze bądź też przystawali i dopowiadali fragmenty historii domu, pomagali mocować galerię na stodole.



UWAGA METEOR!

Działania teatru spontanicznego wymagają intensywnej pracy, gdyż efektem jest spektakl teatralny. Czas potrzebny jest do przejścia różnych momentów w pracy, chociażby zdobycie zaufania grupy przez animatora. Ponadto wypracowanie scenariusza i opanowanie umiejętności śpiewania wymaga kilku spotkań.

W przypadku happeningu, który jest otwartą i pojemną formą, włączmy do działania widza, realizacja happeningu zajmuje jeden dzień.



KLUB EURO-ZONE

Młodzież mieszkająca w środowisku wiejskim ma znacznie mniejsze poczucie związków z Europą.

Z jednej strony mała jest znajomość elementów żywej kultury krajów UE, słaba znajomość języków obcych (choćby ze względu na brak szkół językowych, problemy z zatrudnieniem lektorów w małych, wiejskich szkołach itp.).

Dużym problemem jest również mała wiara w atrakcyjność własnej kultury.

Główną ideą Klubu Euro-Zone jest sprawienie, żeby młodzi poczuli, iż Europa to również oni sami.

Głównym celem Klubu jest doprowadzenie do wymiany z młodzieżą z innych krajów Europy.

Aby cel ten stał się faktem warto w ramach Euro-Zone uruchomić poniższe działania:

- spotkania służące poznaniu kultury poszczególnych krajów UE poprzez czytanie czasopism, przewodników, oglądanie filmów dokumentalnych itp.;
- tworzenie Informacji Plakatowej (uczestnicy przygotowują plakaty zawierające kwintesencję wiedzy o wybranym kraju UE);
- zajęcia z języka angielskiego (warto zebrać wolontariuszy, native speakerów żyjących w lokalnym środowisku i „prowokować” sytuacje, w których młodzi uczą się lub ćwiczą angielski „po drodze”, z potrzeby chwili, chęci dogadania się);
- korzystanie z portali internetowych takich jak Eurodesk czy Program Młodzież w Działaniu, wspólne pisanie maili i poszukiwanie partnerów do międzynarodowej wymiany.



Z ostatniej chwili

Działania Klubu Euro-Zone w naszym wydaniu miały konsekwencję w postaci pierwszej w naszej wiejskiej gminie międzynarodowej wymiany młodzieży.

Latem 2007 odwiedzili nas goście z Estonii i Niemiec. Powstał spektakl pod nazwą „Wędrowni Trubadurzy”. Młodzi z Centrum mieli szansę w praktyce wykorzystać zebrane w trakcie warsztatów europejskich informacje o krajach partnerskich, uwolnić swój angielski, nawiązać indywidualne przyjaźnie. Kontynuować mogli również praktyki teatralne, z nową międzynarodową kadrą instruktorów.

Uruchomiliśmy w ramach Centrum blog internetowy (www.wanderingtroubadours.blog.pl), na którym trwa nieprzerwany dialog polsko-estońsko-niemiecki i już pojawiają się plany na następne działania. Co najważniejsze, te plany snują sami młodzi.

Aneta Fabisiak-Hill



MŁODZI NADAJĄ:

Dla mnie osobiście najciekawszym zdarzeniem było spotkanie z Niemcami i Estończykami w trakcie wymiany. Okazało się, że Niemcy są zupełnie inni, niż mi się wydawało, że są fajni, dobrze nastawieni. O Estończykach dotąd nie wiedziałem nic. Zauważyłem, że przydatny jest język obcy. Ze dzięki angielskiemu mogłem łatwiej uczestniczyć w międzynarodowych warsztatach.

Co do native speaker'a, który pomaga nam w GOKu, uważam, że jego obecność się przydaje do poprawiania angielskiego. Jak coś robimy wspólnie (ostatnio kręciliśmy film), to muszę mu niektóre rzeczy przetłumaczyć na angielski, bo przecież on słabo mówi po polsku. I tak sam się rozwijam.

Chciałbym znowu uczestniczyć w wymianie. Myślę, że najfajniej byłoby pojechać w przyszłym roku do Niemiec albo Anglii.

Michał Mierkowski

DEKOR-AKCJA

Jedną z metod pracy używanych w Gminnym Centrum była **plastyka**.

Plastykę rozumiemy w naszym działaniu szeroko, bardziej jako medium stwarzające pole do realizacji możliwości młodego człowieka, pobudzające go do wypowiadania swoich odczuć, poglądów; wzmacniające poczucie własnej wartości i zaspokajające potrzebę działania, mniej: jako sztukę samą w sobie.

Zajęcia plastyczne w Centrum są szansą na podjęcie działalności twórczej, na nadanie sensu swojemu istnieniu oraz na twórcze współdziałanie w grupie.

WSPOMNIENIA ASTRONAUTY:

Decoupage, technika, którą można wykonać praktycznie na wszystkim, pozwala młodym ludziom na stworzenie dekoracji w prosty sposób na: płytkach, naczyniach, deseczkach a nawet dachówkach, które często leżą gdzieś niepotrzebne. Możliwość bycia twórcą wzmacnia poczucie własnej wartości, możliwość pracy w zespole zaś, poprzez spotykanie się ze sobą, budowanie grupy i nawiązywanie wzajemnych relacji pozwala poczuć siłę i odwagę do podejmowania kolejnych wyzwań, np. stworzenia wystawy dla mieszkańców wsi, warsztatów dotyczących innej interesującej młodych techniki, zorganizowania edukacyjnego wyjazdu do muzeum itd..

Z pozoru nieznaczące działania plastyczne uruchamia kaskadę zmian w środowisku i w konsekwencji przyczynia się w szerszym wymiarze do wyrównywania szans.

Mariola Grzegorzczuk, Aneta Fabisiak-Hill

Istotą działań DEKOR-AKCJI było też wyrównywanie szans młodych mieszkańców wsi poprzez zapewnienie im:

- dostępu do profesjonalnego plastyka;
- ciekawej, modnej/aktualnej techniki decoupage;
- atrakcyjnych, profesjonalnych materiałów i narzędzi do pracy.

Decoupage to technika zdobnicza znana od dawna. W dodatku bardzo prosta. W ten sposób można ozdobić zarówno duży mebel, jak i małe tekturowe pudełko. Jednocześnie jest to technika bardzo widowiskowa i popularna. Promuje się ją w mediach i Internecie. Daje to

młodym uczestnikom zajęć poczucie bycia **wyjątkowym, aktualnym twórcą**.

Decoupage umożliwia własnoręczne stworzenie pięknej i oryginalnej dekoracji, która wygląda jak ręcznie malowana. Technika ta polega na efektywnym zdobieniu przedmiotów (mebli, skrzynek, dachówek, tacek, doniczek, itp.) poprzez wydzieranie lub wycinanie elementów papierowych (z papierów lub serwetek) i naklejanie ich na wybraną powierzchnię: drewnianą, metalową, ceramiczną, tekturową, plastikową etc. Do ozdobienia przedmiotów tą techniką potrzebne są farby akrylowe, płaskie pędzle, klej do serwetek, lakier pękający, środki konserwujące, lakiery. Do uzyskania najlepszego efektu czasem trzeba nałożyć nawet do 30 warstw lakieru tak, aby powierzchnia była zupełnie gładka!

Decoupage to XX wieczne słowo, które pochodzi od francuskiego słowa decouper, które oznacza wycinać.



MULTIMEDIALNA PRACOWNIA SZTUKI

Jak sprawić by wasz wiejski ośrodek kultury i Centrum zarożyło się od nowych uczestników?

Stwórzcie w nim **innowacyjną pracownię multimedialną**.

Nie: standardową kafejkę internetową, lecz cyberoazę dla pasjonatów laptopów, tabletów do grafiki komputerowej, aparatów cyfrowych, filmu, animacji, mixowania, tworzenia stron www, galerii internetowych, php i htmla.

Oczywiście na pierwszy rzut oka, można powiedzieć: Jasne, tylko jak??? Sprzęt kosztuje, instruktor kosztuje... a my na wsi kilka razy biedniejsi niż w mieście...

My też zaczęliśmy od zera. Okazuje się, że jest w Polsce kilka programów, dzięki którym możliwe jest pozyskanie komputerów na nasze potrzeby, zupełnie „za darmo”. Trzeba tylko starannie śledzić Internet i nie dać szansie wymknąć się z rąk. Aplikować, aplikować, aplikować i... sprzęt będzie już na miejscu!

Kolejną istotną kwestią przy tworzeniu Multimedialnej Pracowni Sztuki jest instruktor-wizjoner. On jest podstawą powodzenia wszelkich działań.

Musi być zarówno świetnym fachowcem w swojej dziedzinie, jak również dobrym pedagogiem i mieć wszelkie cechy animatora oblatywacza.

Multimedialna Pracownia Sztuki działa trójtorowo:

TOR PIERWSZY: WOLNA KAFEJKA INTERNETOWA.

Zasady działania:

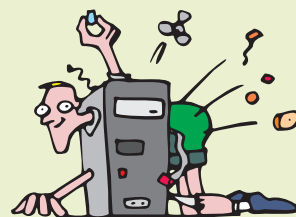
- Kafejka jest czynna codziennie.
- Może z niej korzystać każdy, wedle regulaminu ustalonego wspólnie z uczestnikami Pracowni. Regulamin ten powinno jasno przedstawiać standardowe zasady BHP pracy przy komputerach (dostępne w Internecie) a także inne, których chcielibyśmy wspólnie przestrzegać.
- Zasada „coś za coś” – aby swobodnie poserfować po Internecie trzeba najpierw, przez pół godziny, wraz z instruktorem poświęcić czas na poznanie nowego programu komputerowego, wykonać drobne ćwiczenie z tabletem do grafiki, przygotować fotografie cyfrowe do „wrzucenia” na stronę www ośrodka kultury albo zeskanować i poddać obróbce komputerowej materiały tekstowe etc. W Kafejce funkcjonuje swoista symbioza wiedzy i zabawy.

TOR DRUGI: VIDEO TEAM – to długi stopień wtajemniczenia. Grupa rozwojowych maniaków komputerowych, którzy pod okiem instruktora uczą się w profesjonalnym wymiarze podstaw fotografii cyfrowej, videofilmowania, programów do montażu filmów i teledysków, animacji komputerowych i mixowania muzyki.

Grupa ta posiada niepisany kontrakt na pracę minimum 2 dni w tygodniu.



kto pornole ogląda ten głupio wygląda



nie naprawiaj sprzętu samodzielnie

W sposób profesjonalny poznaje programy takie jak: CorelDraw, Adobe Photoshop, Color FIX, HIP-HOP EJAY, OTBLAB, Audacity, Pinnacle Studio, Windows Movie Maker i wiele innych.

Efektom pracy VIDEO TEAM są generowane komputerowo utwory muzyczne, videoclipy, komiksy, strony www, filmy. Grupa ta zajmuje się również dokumentacją działań prowadzonych przez Gminne Centrum Wspierania Inicjatyw Młodzieżowych.

Z NASZEJ PRAKTYKI:

Nasz dywicky Video Team w sposób praktyczny wykorzystuje swoje umiejętności. Chłopcy nakręcili m.in. film dokumentalny o Forum Edukacyjnym Polskiej Fundacji Dzieci i Młodzieży w Olsztynie (2007).

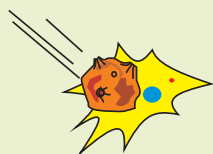
TOR TRZECI: MOBILNA PRACOWNIA KOMPUTEROWA.

Ważnym elementem działań Centrum jest praca w terenie. Stąd też pomysł stworzenia pracowni komputerowej, która mogłaby przemieszczać się do miejscowości satelitarnych objętych działaniami Centrum.

Aby taka Pracownia powstała trzeba zorganizować:

- minimum 1 laptop,
- drukarkę,
- kamerę video,
- aparat cyfrowy,
- tablet do grafiki komputerowej,
- oprogramowanie (Pakiet Office lub Open Office, Corel Draw, Corel Photo Paint, Photo Filter, Virtual Dub, Unlead Video Studio, HIP-HOP EJAY, OTBLAB oraz oczywiście inne wedle uznania prowadzącego),
- instruktora,
- środek transportu, którym przemieszczać się może prowadzący zajęcia wraz z licznym sprzętem.

Ważne jest utrzymanie możliwie takiej samej jakości w Pracowni podróżnej, jak tej pracującej na co dzień w Centrum.



UWAGA METEOR!

Pamiętaj o ochronie młodych podopiecznych! Zainstalujcie, w komputerach Pracowni np. bezpłatny Program Benjamin. Jest on programem służącym do kontroli dostępu, do zasobów Internetu. Jego zadaniem jest aktywna kontrola przeglądanych stron internetowych oraz blokowanie dostępu do tych stron, które zgodnie z ustalonymi regułami, nie powinny być wyświetlone. Benjamin jest dostępny na stronie www.menis.gov.pl

Posiadanie go w waszych komputerach pozwoli na bezpieczną kontrolę treści, po które czasem sięgają nasi podopieczni.





Faza „GENEROWANIA”

Faza „GENEROWANIA” to moment zamiany ról z uczestnika na lidera własnych inicjatyw.

To etap przełączania młodych z odbioru na nadawanie, praktyczna nauka liderkiego rzemiosła oraz nabywanie umiejętności dzielenia się wiedzą zdobytą na poligonie doświadczeń.

Centrum opracowało 3 podstawowe formy tego swoistego „przepoczwarczania się” w lidera:

- Konkurs na Małą Inicjatywę Młodzieżową;
- Akcja „PODAJ DALEJ”;
- PGR czyli Prezentacje Genialnych Rozwiązań;

Jak przełączyć młodych z odbioru na nadawanie?

Wprowadzenie:

Poligon doświadczeń pozwolił młodym na:

- dotknięcie nowej wiedzy,
- przetrenowanie nowych ról,
- zdobycie nowych umiejętności.

Aby jednak poligon zakończył się sukcesem potrzebny jest czas na:

- budowanie i ćwiczenie samodzielnych taktyk;
- praktykę w dzieleniu się swoimi nowymi „zasobami”.

W fazie przełączania najbardziej stresuje mnie, ale i cieszy, moment jak młodzi „wymykają” nam się spod kontroli i podejmują własne inicjatywy. Byłam bardzo dumna, jak podczas realizacji I edycji Gminnego Centrum skrzyknęła się ekipa młodych tancerzy, muzyków, plastyków, napisała i otrzymała swój pierwszy grant z Programu Młodzież. Co więcej, projekt został zrealizowany i rozliczony w terminie, a moja pomoc została przez młodych ograniczona do minimum („pieczęteczka, podpisik i wpadnie pani obejrzeć...”).

A nie jest łatwo dać młodym przestrzeń i spokojnie patrzeć co z tego wynika. Czasami towarzyszy nam poczucie lekkiego horroru...

Obserwując pierwsze samodzielne kroki młodych z boku, trudno powstrzymać się od narzucania swoich błyskotliwych uwag, natrętnego asekurowania, ochraniania, wybawiania z przewidywalnych z naszego punktu widzenia opresji.

W fazie przełączania młodych „przełącza” się też sam animator. Powinien obrać rolę akuszerskiego stoika, który umiejętnie może wyluskać młodym prawdziwe ziarno ich własnych idei.

Aneta Fabisiak-Hill

Poligon musi wejść w **fazę generowania**. Samodzielnego używania poznanych składników wiedzy o własnych potrzebach, talentach, umiejętnościach i wyznaczania zakresów własnej aktywności.

Jednym z podstawowych założeń projektu jest używanie takich technik, które pomogą młodym samodzielnie wziąć część odpowiedzialności za sytuację swoich rówieśników zamieszkujących w najbliższym otoczeniu.

Wziąć czynny udział w wyrównywaniu własnych szans.

W tym celu niezbędną rzeczą jest zaproponowanie im poprowadzenia indywidualnych wątków pracy z animatorem jako superwizorem.

Pomocne będą tu następujące formy pracy Gminnego Centrum Wspierania Inicjatyw Młodzieżowych –SATELITY”:

- Konkurs na Małą Inicjatywę Młodzieżową;
- Akcja „PODAJ DALEJ”;
- PGR czyli Prezentacje Genialnych Rozwiązań;

Konkurs na Małe Inicjatywy Młodzieżowe:

Chcesz sprawdzić czy „twoi” młodzi są gotowi podjąć prawdziwe wyzwanie?

Rozpisz w swojej gminie konkurs na „Małą Inicjatywę Młodzieżową”.

Konkurs ten polega na przekazaniu jego młodym uczestnikom mikrograntu, który będą mogli spożytkować na realizację własnego pomysłu.

Działanie od momentu ogłoszenia konkursu, poprzez wyłonienie zwycięzców, realizację mikro-projektu i jego rozliczenie nie powinno trwać dłużej niż 2 miesiące.

Czy forma konkursu mikrograntowego wyrównuje szanse młodych???

Jak najbardziej, ponieważ uczy w sposób praktyczny:

- Budowania sobie grupy projektowej;
- Konkretyzowania realnych celów;
- Dbania o potrzeby własne oraz innych mieszkańców społeczności;
- Planowania;
- Pisania formalnego wniosku o grant;
- Realizacji projektu;
- Jego dokładnego sprawozdania i rozliczenia.

Efektem opisanego tu konkursu może być, tak jak w naszym przypadku, podejmowanie przez młodych skutecznych prób aplikowania o granty do „prawdziwych” fundacji.

Konkursowe meritum:

- W konkursie mogą wziąć udział nieformalne grupy młodzieży, składające się z minimum 3 osób.
- Stawką do „wygrania” na własne działanie może być nawet 500 złotych.
- Aby grupa mogła wziąć udział w konkursie musi:
 1. Wypełnić załączony formularz (przykładowy formularz – załączamy poniżej!).
 2. Nadesłać go lub doręczyć osobiście do siedziby Centrum w konkretnie wyznaczonym terminie.
 3. Dołączyć dwie rekomendacje dla grupy nieformalnej i jej wniosku/pomysłu – np. od sołtysa, dyrektora szkoły, stowarzyszenia itp.

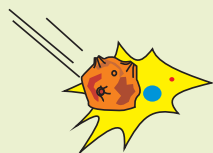
UWAGA METEOR!

Wnioski konkursowe ocenia komisja złożona z osób, które mają doświadczenie w realizowaniu projektów.



Przykładowe kryteria oceny wniosków:

- atrakcyjność i innowacyjność pomysłu;
- liczebność grupy jego odbiorców;
- sposób w jaki mikro-projekt poprawia sytuację młodych na wsi;
- realizm w planowaniu działań i wydatków.



UWAGA METEOR!

Gminne Centrum Wspierania Inicjatyw Młodzieżowych wspiera etap wypełniania wniosków. Animatorzy pomagają grupom uporządkować pomysły, rozpisać dobry harmonogram i budżet.

Animatora Centrum można zaprosić do swojej miejscowości, lub całą grupą przyjechać do Centrum – skorzystać z wiedzy fachowca oraz sprzętu komputerowego.

Z NASZEJ PRAKTYKI:

„FOTORAJDOWCY”:

Ogłoszony przez Centrum Konkurs na Małą Inicjatywę Młodzieżową, pod hasłem „Nasz sposób na nudę” wygrała inicjatywa „FOTORAJDOWCY”, która napisała wniosek pod nazwą „Obiektyw z sercem”. Autorami nagrodzonej inicjatywy była czwórka gimnazjalistów Dywit i Różnowa. Działanie polegało na zorganizowaniu rajdu rowerowego dla chętnych gimnazjalistów, zrobieniu artystycznych zdjęć dokumentujących pejzaż i za- bytki Gminy Dywity. Zdjęcia te zostały następnie wywołane i elegancko oprawione, a następnie wystawione na aukcji charytatywnej dla mieszkańców całej gminy. Zebrany dochód młodzież przeznaczyła na zakup krzesła rehabilitacyjnego dla niepełnosprawnego rówieśnika.

Fotorajdowcy w swoim projekcie zadbali zarówno o stronę organizacyjną i artystyczną aukcji, jak również prawną (w naszym przypadku o zgodę wójta na zbiórkę pieniędzy).

Ważnym elementem projektu było ujęcie w nim zwołania tzw. grona doradców: lokalnych lekarzy, rehabilitantów, którzy pomogli dobrać parametry krzesła do indywidualnych potrzeb niepełno- sprawnego chłopca.

Przykładowy formularz wniosku na konkurs:

I. Informacje podstawowe o organizacji i projekcie:	
1. Tytuł Projektu:	
2. Nazwa Grupy:	
3. Dokładny adres:	
.....	
Telefon kontaktowy: Email:	
4. Osoba odpowiedzialna za projekt:	
Imię, Nazwisko	
adres telefon.....	
5. Termin realizacji projektu:	
Data rozpoczęcia projektu:	
Data zakończenia	
6. Przewidywany termin złożenia raportu finansowo-merytorycznego:	
7. Całkowity koszt projektu w zł:	

II. Szczegółowy opis projektu:	
1. Nazwa projektu:	
2. Opis sytuacji młodzieży w waszej miejscowości, opis grupy nieformalnej, na jakie potrzeby młodzieży grupa chce odpowiedzieć tworząc niniejszy projekt:	
.....	
.....	
.....	
.....	
3. Czas trwania projektu:	
4. Cele projektu:	
.....	
.....	
.....	

5. Opis grupy odbiorców:

6. Szczegółowy opis działań/harmonogram:

7. Planowane efekty projektu:

III. Budżet projektu:		
Kategoria: osobowe	Sposób kalkulacji	Wnioskowana kwota
Honorarium prowadzących zajęcia		
Kategoria: materiały do realizacji projektu:		
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
Ogółem budżet projektu:		

- wszelkie operacje finansowe w ramach otrzymanej nagrody dokonywane są przez ośrodek kultury lub inną organizację, która ogłasza konkurs.

Podpis koordynatora projektu:

Akcja „PODAJ DALEJ”

Zaproponuj uczestnikom Centrum współorganizację zajęć dla młodszych dzieci z ich miejscowości, np. letnich półkolonii.

Schemat działania może wyglądać następująco:

- Poinformuj młodzież o tym, że istnieje możliwość sprawdzenia swoich umiejętności pracy z grupą dzieciaków, w trakcie 5 dniowych półkolonii letnich (założmy, że każdego dnia półkolonie będą trwały 3 godziny), w roli asystenta/wolontariusza animatora domu kultury.
- Przed wakacjami zorganizuj w Centrum warsztaty, w trakcie których młodzi razem z doświadczonymi animatorami ośrodka kultury zbiorą różne pomysły, ćwiczenia, zabawy, które pomogą uatrakcyjnić program dla dzieci (Młodzi z Centrum mogą korzystać z gotowych ćwiczeń, które zaproponowali im animatorzy w trakcie „poligonowych” warsztatów w Centrum, np. multimediiów, plastyki, zabaw integracyjnych etc., w naszej praktyce warsztaty te nosiły nazwę „PODAJ DALEJ”).
- W trakcie warsztatów, animatorzy i liderzy ustalają wspólnie, tworząc równorzędny team, termin półkolonii, temat przewodni, potrzebne materiały, szkic scenariusza i wątki do samodzielnego poprowadzenia.
- Przygotowujemy plakaty informujące o półkoloniach.
- Gotowa propozycja zajęć półkolonijnych przedstawiana jest sołtysowi z miejscowości satelitarnej. Ustalamy z nim również pewne elementy współpracy jak udostępnienie kluczy, pomoc w realizacji niektórych punktów programu, np. ogniska na zakończenie.
- Półkolonie stają się faktem:-)

UWAGA METEOR!

Aby wzbogacić zasób narzędzi liderów Centrum zaprosz na warsztaty poprzedzające akcję „Podaj Dalej” osoby ze stowarzyszeń, które zajmują się np. pedagogiką zabawy, integracją grupową itp., żeby podpowiedziały nowe ćwiczenia, zwróciły uwagę na potrzebę ustalania regulaminu pracy grupy, zmianę dynamiki zajęć, specyfikę pracy z małymi dziećmi etc.



PGR czyli Prezentacje Genialnych Rozwiązań

Prezentacje Genialnych Rozwiązań mają wyjątkowe znaczenie dla wyrównywania szans nie tylko edukacyjnych, ale też społecznych. Młodzi zaczynają przejmować role „sprawcze”, mają świadomość bycia specjalistą w danej dziedzinie (np. dokumentatora: robią zdjęcia, filmy, archiwizują działania projektu, obrabiają je przy użyciu profesjonalnych programów komputerowych). Samodzielnie prowadzą warsztaty dla osób starszych, lepiej wykształconych od siebie (studenci uniwersytetu), miastowych – uzyskują przy tym bardzo pozytywne opinie na swój temat. Sprawność młodych z Centrum w prowadzeniu zajęć uniwersyteckich jest zauważona przez opiekuna studentów i stawiana im za wzór. Młodzi podróżują, uczestniczą w Forach Edukacyjnych, nawiązują kontakty, podpatrują pomysły – tworzą własne projekty.

Dla ugruntowania samodzielności młodzieży uczestniczącej w projekcie proponujemy totalną zmianę ról.

Dajmy młodym poczucie, że są pełnoprawnym właścicielem projektu, współkreatorem Centrum, osobami, które są za nie odpowiedzialne i potrafią czynnie przyczyniać się do jego promocji i rozwoju.



Stwarzamy sytuacje, wykorzystujemy gotowe możliwości, aby młodzi mogli prezentować to, czego w projekcie dokonali.

W naszym przypadku takimi sytuacjami były:

■ imprezy organizowane przez ośrodek kultury:

Zwykłe życie każdego ośrodka kultury niesie za sobą dziesiątki możliwości włączania młodych:

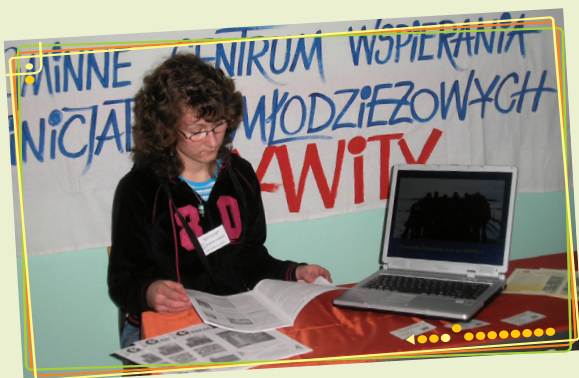
- można poprosić uczestników Multimedialnej Pracowni Sztuki, aby zadbali o wizerunek medialny planowanej imprezy: zrobienie plakatów, nakręcenie dokumentu video, zrobienie dokumentacji fotograficznej;
- tradycyjny przegląd teatralny można uatrakcyjnić i „odkonwencjonalnić” awangardowym happeningiem przygotowanym przez młodych;

■ fora edukacyjne Polskiej Fundacji Dzieci i Młodzieży:

- uczestnicy przygotowują stoisko promujące Gminne Centrum Wspierania Inicjatyw Młodzieżowych;
- tworzą z wyprzedzeniem prezentację multimedialną o swoich działaniach, ulotki i wizytówki z kontaktem dla zainteresowanych osób;
- przygotowują swoje punkty do scenariusza warsztatów prowadzonych tam przez Centrum, są partnerami animatorów Centrum, współprowadzącymi;

■ lekcje uniwersyteckie ze studentami lokalnej wyższej uczelni:

- proponujemy lokalnej uczelni posiadającej kierunki nauczycielskie, pedagogiczne możliwość skorzystania z ciekawej lekcji przygotowanej przez młodzież, dotyczącej nowatorskich działań wyrównujących szanse młodych ludzi z terenów wiejskich;



- liderzy Gminnego Centrum we współpracy z animatorami i wykładowcą uniwersyteckim przygotowują scenariusz zajęć oparty na działaniach Centrum i Satelit, mający upowszechnić tę metodę pracy;
- lekcje trwają 90 minut, tyle ile przeciętne zajęcia na uczelni;
- zasadą lekcji uniwersyteckiej jest to, że prowadzą ją młodzi, animator pełni funkcję techniczną, np. organizuje dojazd na uczelnię, obsługuje rzutnik itp.



MŁODZI NADAJĄ:

Natalia Burakowska – lider Gminnego Centrum Wspierania Inicjatyw Młodzieżowych – SATELITY”:

Kto „porzuca lepszymi grypsami”...

czyli: czym różni się życie młodego uczestniczącego w projektach od moich rówieśników z Tuławek, którzy nie biorą w nich udziału???

Moim zdaniem na pozór życie moich znajomych uczestniczących w projektach od znajomych, którzy nie biorą w nich udziału niczym się nie różni. Jednak bardziej się przyglądając tym dwóm grupom młodych ludzi można zauważyć pewne różnice. Widać je chociażby w sposobie spędzania wolnego czasu.

My – młodzi uczestniczący w projektach mamy inne pomysły na spędzanie wolnego czasu. My wolimy spędzać swój czas w bardziej aktywny sposób. Chociażby odwiedzając GOK i biorąc udział w różnych cyklach zajęć. Zaś osoby postronne ten czas wykorzystują na siedzenie na przystanku, boisku bądź spożywaniu trunków których spożywać nie powinni. I nie oklamujemy się większość młodych ludzi tak właśnie spędza swój czas. Ogarnia ich monotonia, lenistwo. Nie mają zapału do pracy. Zachęcając ich do brania udziału w jakichkolwiek innych formach zorganizowanego wypo-

czynku najczęściej słyszy się odpowiedź:

„A po co ja tam potrzebny/potrzebna. Niech chodzi ktoś inny.”
Przykro to mówić, ale tak jest z większością młodzieży zamieszkujących teren gminy Dywity. Taka sytuacja panuje nie tylko w Tuławkach. Często się mówi „dzisiejsza młodzież schodzi na psy” niestety coraz częściej właśnie po tym jak spędzają czas można to wywnioskować. Na szczęście nie wszyscy są tacy. Jest grupa ludzi, którzy chcą coś osiągnąć w swoim życiu i nie jest dla nich najważniejszy popis przed rówieśnikami, kto więcej wypije czy kto „porzuca lepszymi grypsami”. Właśnie ta grupa uczestniczy w zajęciach prowadzonych przez Gminny Ośrodek Kultury w Dywitach.

To właśnie dzięki projektom możemy się nauczyć pracy w grupie, systematyczności, obowiązkowości i odpowiedzialności za wykonywane czyny. Dodatkowym pozytywnym aspektem uczestniczenia w zajęciach jest to, iż nie zrażamy się poniesioną porażką tylko dążymy do osiągnięcia swojego celu.

Staramy się namówić innych do uczestniczenia w zajęciach i czasem przynosi to pozytywny efekt. Niestety to jest tylko czasem, gdyż zajęcia odbywają się w godzinach popołudniowych i większość jest już przyzwyczajona do tego, że w tych godzinach spotyka się na przystanku, bądź gra na boisku. Ciężko jest się odzwyczaić od nawyków i dlatego część rezygnuje po pewnym czasie z zajęć, ale w Centrum nikt nikogo do nich nie zmusza i każdy ma wolną wolę. Albo chodzi albo nie. Raz jest gorzej, raz jest lepiej. Zaś my- młodzież bardziej aktywna trzymamy się GOKu i sądzę, że w przyszłości wspomnę te wszystkie zajęcia będąc wdzięczna za możliwość w nich uczestniczenia.

Bo chociaż nie nauczę się na nich chorób układu krwionośnego czy tablicy Mendelejewa to zajęcia dają dużo więcej – pewność i odpowiedzialność.

Dodatkowo chcemy „ścignąć” i namawiać innych na nie i jak na razie na skład ekipy nie możemy narzekać.

Drugą zasadniczą różnicą jest hierarchia ważności pewnych cech tych dwóch grup młodzieży. Dla uczestniczących ważne jest osiągnięcie celu, zrealizowanie planów, systematyczność, obowiązkowość. Ta grupa młodzieży ma także swoje może bardziej ambitne plany dotyczące przyszłości. Dodatkowo mogą powiedzieć to na chociażby swoim przykładzie młodzież ta chce coś zdziałać. Zaś dla tej drugiej grupy młodzieży liczy się terazniejsza chwila i oni praktycznie nie myślą o swoich zainteresowaniach. Jednak wszystko to obraca się wokół spędzania wolnego czasu i szczerze mówiąc lenistwa.

Wydaje mi się, iż są to zasadnicze różnice między tymi dwiema grupami młodzieży. Pociągający jest fakt, iż nie wszystkich ogarnia monotonia i niektórzy chcą ją jakoś zwalczyć...



Marcin Murawski – lider Gminnego Centrum Wspierania Inicjatyw Młodzieżowych – SATELITY”:

Jak przełączyć młodych z odbioru na nadawanie?

Odbieranie jest procesem w którym uczestnik danego projektu jest niczym gąbka chłonna wiedzę i doświadczenia czy to od prowadzących czy to od innych uczestników. Początkowo wszyscy uczestnicy są nieśmiali, wstydzą się siebie nawzajem, ale mają jednak osobowość i charakter, które dzięki umiejętnej pomocy prowadzących stopniowo ujawniają co raz to nowe oblicza uczestników.

Ważnym przykładem zamiany odbioru na nadawanie jest poznawanie doświadczeń, które ja nazywam życiowymi. Mam na myśli spotkania z młodymi ludźmi, którzy pomimo swojego wieku osiągnęli naprawdę wiele. Młodzi fachowcy mogą podzielić się gotowymi receptami na problemy, które nas też otaczają.

Odbiór nie jest wcale niczym złym wbrew przeciwnie czasem jest nawet wskazany.

Odbierać, jak i nadawać trzeba mieć na czym, mam na myśli sprzęt.

Podczas realizacji projektu mogliśmy pracować na nowoczesnym sprzęcie z ludźmi, którzy byli profesjonalistami w danej dziedzinie. Począwszy od teatru poprzez fotografię i multimedia – na nauce języków obcych skończywszy.

W trakcie działań po początkowym odbiorze zaczęliśmy nadawać, że hej!

Stworzyliśmy własne dzieła sztuki, nauczyliśmy się jak uczyć innych i nauczyliśmy innych. Tworzyliśmy spektakl teatralny za pośrednictwem, którego nadawaliśmy w eter wiadomości o nas, o tym, jakie mamy problemy i jak można to zmienić, jeśli się tylko chce.

Bo właśnie chęć do działania jest podstawą do wszelkiego typu działań i to wzbudzenie tej chęci jest kluczem do sukcesu. Nie wiem jak inni ale ja nigdy nie lubiłem milczeć. Gadanie zawsze było moją wadą, ale dzięki początkowemu odbiorowi teraz wiem jak wiem co i wiem kiedy... mowa ciągle o nadawaniu czyli po prostu przekazywaniu swoich doświadczeń innym. Jasne łatwo powiedzieć pewnie, że łatwo, bo i łatwo też zrobić! Tak naprawdę nadawanie i odbieranie toczą się jednocześnie nawet, jeżeli tego nie zauważamy. Sztuka polega na tym żeby nadawać na określonych falach wtedy, kiedy tego chcemy.

Chciałbym przedstawić parę rad jak można przestawić nas młodych ludzi z ciągłego odbioru na nadawanie:

Dajcie nam mówić o tym, co nas tak naprawdę interesuje!

Pamiętajcie, że potrzebujemy dobrych wzorców!

Pomóżcie nam znaleźć swoje miejsce spotkań i działań, za które możemy poczuć odpowiedzialność!

Wspierajcie nas, nie ograniczajcie!

Stawiajcie nam wyzwania!



Faza „WSPIERANIA”

Faza „WSPIERANIA” opiera się na metodzie tzw. Satelit.

Jej celem jest:

- Tworzenie terenowych ognisk aktywności młodych;
- Przeniesienie środka ciężkości działań z Centrum do Satelit;
- Usamodzielnianie Satelit;
- Pilotowanie pierwszych indywidualnych projektów młodzieżowych.

Jeżeli Centrum działa sprawnie: ma bogatą ofertę, poszerza się jego grono odbiorców, młodzi skupieni wokół Centrum przeszli cykl warsztatów i jako liderzy chcieliby rozwinąć samodzielne działania, środowisko zaczyna się interesować waszymi inicjatywami to czas zasiedlić nowe planety, na których wciąż:

- Brak alternatywnych propozycji spędzania wolnego czasu;
- Słaba komunikacja (brak połączeń autobusowych) stoi na przeszkodzie w korzystaniu z zasobów Centrum;
- Brak lokalnych animatorów działań społecznych;
- Brak miejsc gdzie skupiałaby się aktywność lokalna.

Ekspansja Centrum uruchamia inne ogniska aktywności na terenie gminy – nazywane przez nas Satelitami.

Czym jest Satelita?

Z punktu widzenia definicji jest to:

- 1 «mniejsze ciało niebieskie krążące wokół większego»
2. «statek kosmiczny wyprowadzony na orbitę wokół jakiejś planety lub jej księżyca»
3. «miasto położone w pobliżu większego miasta»
4. «osoba, organizacja lub państwo pozostające w strefie czyichś wpływów» (PWN, słownik online <http://sjp.pwn.pl>)



W naszym wypadku **Satelita** jest terenowym ogniskiem aktywności młodych, zlokalizowanym w ich własnej miejscowości (w świetlicy wiejskiej, bibliotece, klasie szkolnej), animowanym przez liderów młodzieżowych współpracujących z Centrum, przyjaznych dorosłych z miejscowości satelitarnej oraz wspieranym przez gminny ośrodek kultury.



Jakie są cele istnienia Satelit?

- stworzenie fizycznie istniejących w terenie przyczółków działań aktywizujących młodych mieszkańców naszej gminy;
- organizowanie na miejscu warsztatów, szkoleń, działań, imprez artystycznych w znaczny sposób podnoszących poziom spędzania czasu wolnego przez młodych, jak również przecierających szlak edukacji pozaformalnej;
- dążenie do samodzielności Satelity, np. przejęcia jej przez wiejskie stowarzyszenie;
- zamiana Satelity w pełnoprawnego partnera Centrum.



Jak uruchomić Satelitę?

Rozejrzyj się po swojej gminie, może znajdziesz zapomnianą świetlicę wiejską, przyjaznego nauczyciela, sołtysa, a może straż pożarna udostępni salę do prowadzenia zajęć. Zauważ potencjał środowiska (ludzi, miejsca) i jego możliwości, „odpal” Satelitę:

1. Zorganizuj spotkanie z osobami zainteresowanymi działaniem Satelity, zaproś młodych liderów współpracujących z Centrum, sołtysa, dyrektora szkoły i jej nauczycieli, członków lokalnej organizacji pozarządowej, inne osoby chętne.
2. Przedstaw korzyści z uruchomienia Satelity dla całej społeczności np. atrakcyjne miejsce spotkań z ciekawymi propozycjami zajęć, efekty dostępne dla całej społeczności (prezentacja spektakli, wystawy), przygotowana grupa liderów młodzieżowych do prowadzenia zajęć z dziećmi, podejmowanie własnych inicjatyw na rzecz społeczności.
3. Zaraż ich ideą miejsca, w którym kumulować się będzie pozytywna aktywność młodszych i starszych mieszkańców wsi.
4. Przygotuj miejsce: świetlicę wiejską, wiejską filię biblioteczną, salę w świetlicy stowarzyszenia, remizę, klasę wiejskiej szkoły itp.
5. Ustal harmonogram zajęć.

Przykłady zajęć możesz zaczerpnąć z rozdziału „Poligon doświadczeń”.

Z NASZEJ PRAKTYKI:

Bardzo ważne w budowaniu Satelity jest znalezienie osoby, która tam, na miejscu będzie koordynowała jej działania. W jednej z naszych Satelit takim łącznikiem była nauczycielka (bazę satelity stanowiła szkoła), informowała nas na bieżąco o zmianie planu lekcji, planowanych imprezach szkolnych, nagłych przerwach w pracy szkoły ze względu na dokuczliwą zimę, przekazywała wiadomości dla uczestników. To niezwykle ułatwiło pracę animatorom.



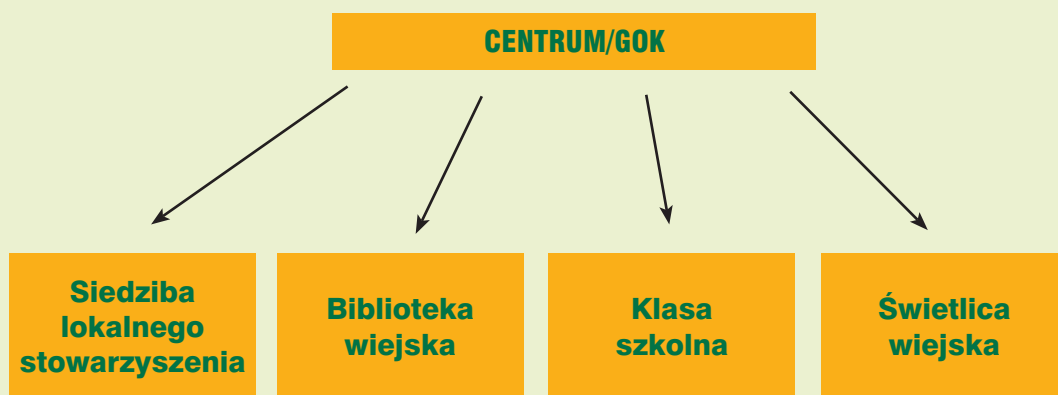
UWAGA METEOR!

Istnienie satelity rozszerza działanie Centrum, zwiększa się grono odbiorców, dociera do „zapomnianych” miejsc gminy, odciąża Centrum przez co zmienia jego rolę, pozwala na dalszy rozwój, zmianę jakości pracy ze stosunku „duży” – „mały” = zależny, na partnerstwo.

Niemożliwe jest funkcjonowanie Satelity bez dobrego łącznika = partnera.

Z NASZEJ PRAKTYKI:

Schemat sieci naszych Satelit wyglądał następująco:



WSPOMNIENIA ASTRONAUTY:

Projekt "Satelity" prowadzony w 2005r. przez Gminny Ośrodek Kultury w Dywitach był pierwszym projektem, w którym uczestniczyła młodzież ze wsi Gady. W wiejskiej świetlicy w Gadach nie było nic poza zniszczonymi stolikami i krzesłami. I raptem w tym nijakim smutnym świecie pojawiły się multimedia, plastyka, języki obce, muzyka. Młodzi sami niecierpliwie pilnowali terminów spotkań z przyjeżdżającymi do nich realizatorami. Wyjazd do Gminnego Ośrodka Kultury na zajęcia komputerowe był dla uczestników projektu wielkim wydarzeniem, długo przez nich wspomnianym.

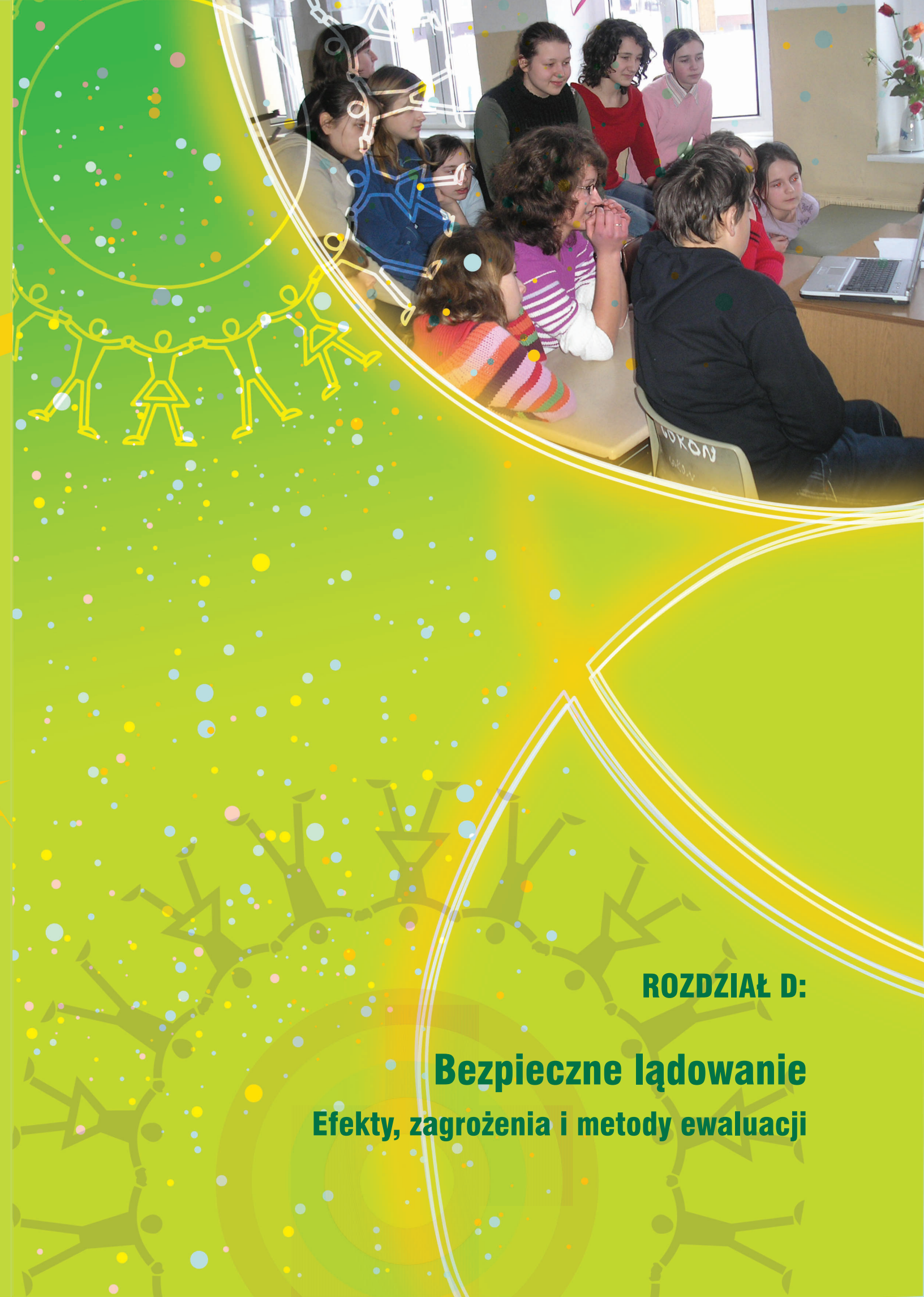
Z pewnością młodzi skorzystaliby z uczestnictwa w tym projekcie jeszcze więcej, gdyby we wsi znajdowała się wówczas ogrzewana, czysta, dobrze wyposażona sala (zajęcia odbywały się późną jesienią i zimą), z małym choćby zapleczem sanitarno-kuchennym, aby na miejscu wypić ciepłą herbatę, umyć ręce po zajęciach.

Znajomość zawarta wówczas z GOKiem Dywity pozwoliła młodym rozwinąć loty i trwać nadal.

Teresa Kosińska, Stowarzyszenie "Nasze Gady"







ROZDZIAŁ D:

Bezpieczne lądowanie **Efekty, zagrożenia i metody ewaluacji**



Skuteczność projektu możemy określić po zmianach, jakie dokonały się w twojej placówce, miejscowości, ale najważniejsze są możliwości, jakie dał projekt młodym ludziom.

Efektem pracy metodą projektu „Gminne Centrum Wspierania Inicjatyw Młodzieżowych – Satelity” jest funkcjonujące centrum i sieć Satelit, dzięki czemu młodzi ludzie włączeni w główny nurt życia społecznego otrzymują wsparcie w tworzeniu i realizowaniu własnych pomysłów.

Uczestnicy projektu mający dostęp do szerokiej oferty zajęć, nabywają nowych doświadczeń i umiejętności.

Dzięki nowo zdobytym umiejętnościom młodzi ludzie stają się współtwórcami oferty ośrodków kultury, a jako wyszkoleni liderzy młodzieżowi inicjują zmiany i pomagają w uruchomieniu sieci Satelit. Placówki kulturalne wprowadzając nowe metody pracy przestają być pustymi miejscami na mapie życia społecznego.

Realizacja projektu „Gminne Centrum Wspierania Inicjatyw Młodzieżowych – Satelity” przyniosła zyski nie tylko młodzieży w postaci nowych możliwości rozwoju, ale także stała się inspiracją do budowania lokalnych więzi. Okazało się, że budowaniu tych więzi służą działania kulturalne, przyczyniając się do tworzenia relacji społecznych i wypełniania luk międzypokoleniowych.

Efekty pracy metodą projektu Gminne Centrum Wspierania Inicjatyw Młodzieżowych

Co zyskują młodzi?	Co zyskuje ośrodek kultury?	Co zyskuje społeczność lokalna?
• Poczucie zmniejszenia dystansu względem rówieśników z miasta; • Nowe umiejętności (czynne używanie języka angielskiego, samodzielność w generowaniu pomysłów i realizowaniu działań, umiejętność pisania projektów, używania nowoczesnych technologii, technik z zakresu pracy teatralnej, plastycznej); • Uczą się trudnej sztuki dialogu i komunikacji; • Mają dostęp do profesjonalistów – autorytetów; • Uczą się pozyskiwać i wykorzystywać wiedzę; • Mają możliwość sprawdzenia się w pracy na rzecz innych; • Mają poczucie większego włączenia w główny nurt życia społecznego, • Są konkretną grupą, reprezentującą interesy młodych; • Otrzymują wsparcie w tworzeniu i realizowaniu własnych projektów; • Zyskują mobilność w działaniu; • Mają możliwość podróżowania i wymiany doświadczeń; • Uczą się mówić i myśleć o sobie w pozytywny sposób, wzmacnia się ich poczucie wartości; • Zyskują „sławę”, poprzez popularność projektu są lepiej postrzegani w swoich miejscowościach, szkołach, są zapraszani do reprezentowania ośrodka kultury na zewnątrz;	• Atrakcyjną metodę pracy ożywiającą miejsce; • Zróżnicowaną, ciekawą, nowoczesną ofertę; • Sieć partnerów dzięki uruchomieniu Satelit; • Wyposażenie pracowni multimedialnej; • Profesjonalne narzędzia i materiały do pracy; • Wyszkolonych liderów młodzieżowych; • Kadre z nowymi umiejętnościami, doświadczeniem;	• Integrację środowiska poprzez współpracę miejscowej szkoły, stowarzyszenia, rodziców, sołtysa i ośrodka kultury etc.; • Nowy wizerunek swojej miejscowości, poprzez pojawienie się nowoczesnej oferty zajęć; • Projekt wspiera rozwój społeczeństwa obywatelskiego – uaktywniają się mieszkańcy, którzy działają na rzecz wsi; • doświadczenie w pozyskiwaniu dodatkowych środków finansowych na działania w środowisku lokalnym; • Promocję miejscowości poprzez obecność w różnych mediach;

Zagrożenia:

Wszystkie fazy projektu wymagają czasu i mozolnej pracy, i jak każde działanie niosą za sobą ryzyko niepowodzenia. My również na swojej drodze spotkał się wiele przeszkód. Należy liczyć się z pewnymi problemami, ale pomimo to kontynuować podjęte zadania.

W tym miejscu dzielimy się naszą wiedzą o zagrożeniach i próbach ich pokonania.

Realne zagrożenia	Propozycja rozwiązania
• brak komunikacji na terenie gminy (pomiędzy Centrum, a rozrzuconymi Satelitami), co skutkuje ograniczonym czasem pracy, mniejszą ilością spotkań;	• zarezerwuj w budżecie projektu pieniądze na dojazdy;
• warunki pogodowe;	• działania plenerowe planuj na okres letni np. happeningownię;
• blokowanie młodzieży dostępu do sal, pomieszczeń, świetlic wiejskich;	• zanim młodzież wypracuje zaufanie, korzysta z sali, sprzętu pod opieką animatora;
• projekt traci swoją dynamikę, brak płynności w przechodzeniu do kolejnych etapów;	• dokonaj ewaluacji: zbierz informacje zwrotne od uczestników, zorganizuj spotkanie konsultacyjne z realizatorami;

Czemu warto przyglądać się w trakcie realizacji projektu? Ewaluacja.

Wskaźniki oceny projektu	Proponowane pytania do ewaluacji
1. Młodzi uczestnicy nabyli nowe umiejętności (czynnie używają języka angielskiego, znają nowe techniki z zakresu pracy teatralnej i plastycznej, używają nowoczesnych technologii).	• Ile osób poprawiło swój angielski? • Ile spektakli powstało? • Ile osób podniosło swoje umiejętności w zakresie multimedialnych (nowych technologii)? • Ile osób stworzyło własny film? • Ile powstało stron internetowych?
2. Podniósł się ich poziom umiejętności z zakresu komunikacji językowej.	• Ile osób dokonało autoprezentacji? • Ile wystąpień publicznych mieli młodzi?
3. Młodzi spotkali się w projekcie z profesjonalistami i autorytetami.	• Ile autorytetów i profesjonalistów pojawiło się w projekcie? • Jak liczna grupa młodych wzięła udział w warsztatach prowadzonych przez profesjonalistów? • Jaki wpływ na młodego człowieka ma kontakt z autorytetem?

4. Posługują się zdobytą w projekcie wiedzą.	• Czy młodzi wykorzystują wiedzę z projektu w życiu codziennym? • Czy wiedza zdobyta w projekcie wpływa na funkcjonowanie młodego w szkole? • Do czego przydaje się wiedza wyniesiona z projektu?
5. Podejmują działania na rzecz innych osób.	• Ile działań zainicjowali młodzi? • Kto był odbiorcą działań młodzieży?
6. Tworzą i realizują swoje projekty.	• Ile powstało wniosków młodzieżowych? • Ile projektów zostało zrealizowanych?
7. Są widoczni w życiu społecznym.	• Czy młodzi z Centrum włączają się w inne działania społeczne?
8. Reprezentują interesy młodych.	• Czy młodzi nawiązali kontakt z samorządem lokalnym? • Czy mają wpływ na politykę młodzieżową w swojej gminie?
9. Istnieje system wsparcia działań młodzieży.	• Ile organizacji wspiera działania młodzieży? • Ilu dorosłych włączyło się w działania Centrum?
10. Tworzą się inicjatywy młodzieżowe.	• Ile inicjatyw podjęto? • Czy inicjatywy wciągają do Centrum nowych młodych?
11. Młodzi podróżują, wymieniają doświadczenia.	• W ilu Forach Edukacyjnych wzięli udział młodzi? • Ile warsztatów poza siedzibą Centrum poprowadzili? • Ile nowych kontaktów nawiązano?
12. Wzmacnia się ich poczucie wartości.	• Czy poprzez uczestnictwo w projekcie młody czuje, że jego życie zyskało nową jakość?
13. Projekt daje młodym „popularność”.	• Ile artykułów prasowych, audycji radiowych i telewizyjnych oraz publikacji w Internecie opisywało młodych i ich działania? • Ile razy media zabiegały o kontakt z młodymi a ile razy młodzi o media?
14. Pojawiają się dodatkowe efekty dla ośrodka kultury i społeczności lokalnej.	• Jak zmienił się odbiór młodych w ich własnych miejscowościach? • Czy wzrosła ilość odbiorców oferty ośrodka kultury? • Czy pojawiły się zmiany w „krajobrazie kulturalnym” wiosek, z których wywodzą się młodzi?

Wybrane pomysły na ewaluację:

Kosz i walizeczka – Rozdaj młodym kartki formatu A4 z narysowanym koszem i walizeczką. Zadaniem jest wpisanie w kontury walizeczki wszystkich pozytywnych odczuć i przemyśleń związanych z projektem, lub działaniem, w którym wzięli udział, a w kontury kosza tego, co ich zdaniem było nudne, złe, niepotrzebne (do wyrzucenia). Pamiętaj o podaniu czasu wykonania zadania.

Tarcza strzelecka – W skali od 1 do 10 na dużej tracy każdy uczestnik przykleja otrzymaną od prowadzącego kartkę samoprzylepną. Określa tym samym własną ocenę wartości zajęć, projektu, w których uczestniczył.

Ankieta ewaluacyjna – Na zakończenie zajęć warto uzyskać informację zwrotną na temat swojej pracy.

Ankieta pozwala obiektywnie, uświadomić sobie popełnione błędy, wyłapać słabe punkty projektu/działania/zajęć i skorygować je. Ankieta może mieć dowolną formę, powinna być prosta, nieskomplikowana, niezbyt długa i co najważniejsze: ANONIMOWA.

Istnieje wiele gotowych wzorów ankiet ewaluacyjnych udostępnionych w różnego typu publikacjach czy Internecie. Zadbajmy o to, aby pytania w niej zawarte jak najpełniej pozwoliły nam znaleźć odpowiedzi, na zagadnienia istotne dla celów i efektów naszej pracy.

Metoda własna „Satelity”

Schemat metody wygląda następująco:



Mając „wypełnione” wszystkie „Satelity”, przez wszystkich uczestników możemy zmierzyć procentowo, które z naszych zajęć dały najwięcej pożytku naszym uczestnikom.



Epilog



Realizując projekt trafiamy na różny grunt, jednak najważniejsze to pokazać młodym, iż są ważnymi i wartościowymi ludźmi!

Wszystko to, co dzieje się w projekcie jest tylko narzędziem do budowania, w tych młodych ludziach, poczucia własnej godności, szacunku do samego siebie! To naprawdę istotne wartości i coraz mniej obecne w dzisiejszym świecie.

Jeśli ci młodzi dorastają w rzeczywistości ciągłego narzekania, poczuciu beznadziejności, zatracania siebie w niemocy zmian, ich wymagania wobec życia, innych ludzi i najważniejsze samych siebie ciągle się zmniejszają.

Minimalizując oczekiwania przestają się rozwijać, a w tym leży zadanie ośrodków kultury działających na rzecz młodzieży, aby stymulować ich do podejmowania wyzwań w życiu, a następnie wyposażać młodego człowieka w takie narzędzia, aby mógł w tym świecie je realizować.

Te narzędzia to m.in. umiejętność dialogu i komunikacji, autoprezentacji, znajomość nowoczesnych technologii, umiejętność podejmowania decyzji i dokonywania wyborów. Po to projekt pokazuje im ciekawe osobowości, profesjonalistów, aby rozbudzić w nich chęć poszukiwania w sobie indywidualnej pasji.

Młodzi ludzie odbierają siebie, jako istoty z założenia gorsze, to co na zewnątrz ich społeczności i miejsca w którym żyją wydaje się kolorowe, idealne, przerastające.

Dlatego warto konfrontować ich wyobrażenia z tym, co jest.

Uczestnictwo w Forach Edukacyjnych, wyjazdy na uczelnie pokazują, że oni też mogą funkcjonować w tym wyobrażonym „lepszym świecie”.

Ich obecność nie jest pusta, przyjeżdżają ze swoimi doświadczeniami, którymi mogą się podzielić, spotykają (o ironio!) grupy z podobnymi problemami.

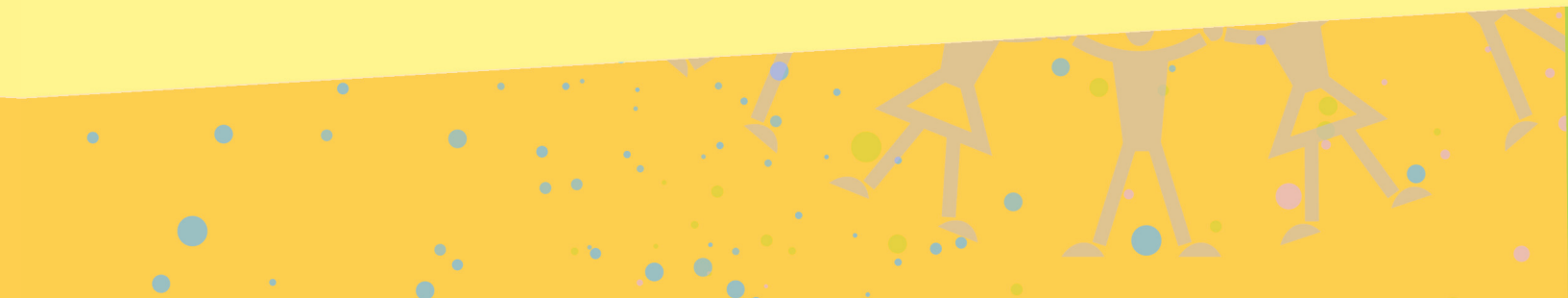
To daje im śmiałość do stawiania samodzielnych kroków w momencie, kiedy opuszczają znajome mury gimnazjów. Zyskują mobilność i elastyczność, są otwarci na inność, a także zdobywają świadomość, iż ich życie nie jest ograniczone tylko do ich własnej miejscowości.

Z drugiej jednak strony projekty realizowane w miejscach, z których pochodzą, dają szansę zauważenia lokalnego potencjału i możliwości atrakcyjnego życia tam, gdzie dorastają.



Spis treści

Wprowadzenie	6
Rozdział A	
Informator–Nawigator	
Kto, dla kogo i po co może zrealizować ten projekt.....	9
Rozdział B	
Jak zbudować Gminne Centrum Wspierania Inicjatyw	
Młodzieżowych.....	13
Rozdział C	
Proces realizacji projektu Gminne Centrum Wspierania	
Inicjatyw Młodzieżowych	19
Faza Ogniskowania	21
Faza Wyzwalania	25
Faza Generowania.....	36
Faza Wspierania.....	46
Rozdział D	
Bezpieczne lądowanie.	
Efekty, zagrożenia i metody ewaluacji.....	51
Epilog	57





Zaproszenie do współpracy

Jako animatorzy, którzy przeszli już satelitarny chrzest bojowy, mamy świadomość jak wiele trzeba wiedzieć, widzieć a nawet umieć przewidzieć, aby projekt stał się realnym sukcesem, aby przyniósł zamierzony efekt.

Tej wiedzy nie chcemy zatrzymywać dla siebie.

Jeśli masz wrażenie, że ta publikacja może być inspiracją do Twojej własnej pracy zawodowej, społecznej, że może przynieść korzyść twojemu środowisku, proponujemy Ci współpracę.

Jesteśmy otwarci na współpracę na różnych poziomach:

- konsultacji emailowych: za pomocą Internetu podzielimy się doświadczeniem, poradzimy, opowiemy o naszych zmaganiach;
- warsztatów z zakresu metod pracy „poligonu doświadczeń”: plastyki, multimediiów, Euro-zone czy Happeningowni;
- pisanie projektów;
- promocji projektu „Gminne Centrum Wspierania Inicjatyw Młodzieżowych –Satelity” w formie wykładu/opowieści o naszych patentach na ogniskowanie, generowanie, wyzwalać i wspierać aktywności młodych;
- wymiany doświadczeń;
- wdrażania projektu w jego oryginalnej formie.

Profil zajęć dostosujemy do odbiorcy.

Ofertę kierujemy do animatorów i pracowników kulturalnych, a także młodych uczestników projektów.

Wszelkie osoby zainteresowane naszymi autorskimi metodami pracy prosimy o kontakt:

Gminny Ośrodek Kultury
ul. Olsztyńska 28, 11-001 Dywity
Telefon: 089 512 01 23
e-mail: gokdywity@wp.pl
www.dywity.gmina.pl

Zapraszamy

