

spis treści

5	wstęp
7	uspołeczniamy się
8	eksperci
10	moderatorka
11	uczestnicy seminarium
12	przebieg seminarium
12	rozgrzewka
15	analiza przypadku – prezentacje ekspertów
17	symulacja – z nieba na ziemię
23	projekty uczestników seminarium
31	karta pracy nr 1
32	karta pracy nr 2
33	karta pracy nr 3
35	stopka redakcyjna

Tworzenie, upowszechnianie i ochrona dóbr kultury – takie obowiązki na „działalność kulturalną” nakłada ustawodawca. Współczesny świat stawia także inne wyzwania. Przede wszystkim chodzi o włączanie, aktywizowanie ludzi, otwieranie się na oczekiwania odbiorców, a wreszcie „monitorowanie”, diagnozowanie lokalnych środowisk w celu inicjowania zmian społecznych. Takie rozumienie powinności organizacji działających w sektorze kultury zakłada reagowanie nie tylko na ogólne trendy artystyczne, ale także – w nie mniejszym stopniu – na potrzeby najbliższego otoczenia organizacji czy instytucji kultury. Takim właśnie wyzwaniom poświęciliśmy kolejne seminarium CLZ, adresowane do animatorów kultury.

Zmiana społeczna nie jest możliwa na poziomie przepisów prawa – gwarancji lub zobowiązań konstytucyjnych czy ustawowych. Najpierw musi nastąpić zmiana w świadomości jednostek – to słowa Michaila Volcheka, lidera niezależnej białoruskiej organizacji Falanster. Podczas ostatniego seminarium przyglądaliśmy się dwóm kierunkom, w jakim podąża ta zmiana świadomości: wśród samych animatorów i pracowników instytucji kultury oraz w społecznościach lokalnych. Zastanawialiśmy się, do jakiego stopnia jest to odpowiedź na modne obecnie „społecznikostwo”, na ile zaś autentyczna potrzeba przededefiniowania roli kultury w życiu społecznym. Poznawaliśmy narzędzia i przykłady skutecznych działań, anali-

zując w jakich obszarach kulturalna interwencja społeczna może działać, jakie to niesie za sobą konsekwencje i jakich kompetencji potrzebują obecnie animatorzy, by takie wyzwania podejmować.

Skrypt, który oddajemy w Państwa ręce, to podsumowanie przebiegu seminarium. Ma charakter „przewodnika po metodzie”. Przedstawiamy więc wszystkie narzędzia, zastosowane w trakcie warsztatów, dokładny scenariusz symulacji, która doprowadziła do wypracowania czterech autorskich projektów uczestników. Sam przewodnik jest otwartym „narzędziownikiem” – prezentujemy go nie jako relację z zajęć, ale jako propozycję metody pracy grupowej i interdyscyplinarnej nad tworzeniem projektu.

Mamy nadzieję, że będzie on dla Was inspiracją i zachętą do własnych działań.



Seminaria dla animatorów kultury w CLZ

Seria warsztatów dla praktyków kultury, zainicjowana w 2014 r. Genezą cyklu był program „Kultura w drodze – drogi kultury. Cykl indywidualnych wizyt studyjnych”, zrealizowany w 2013 r. przez Annę Danilewicz w ramach stypendium Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego. W trakcie realizacji projektu odbyła ona szereg wizyt studyjnych, w Polsce, Białorusi, Gruzji i na Ukrainie. Spotkania te koncentrowały się wokół pięciu tematów: dostępność, współpraca międzynarodowa, otwartość, innowacyjność, edukacja dla kultury.

Przy współpracy z CLZ pod koniec 2013 r. została wydana książka podsumowująca projekt

(dostępna w formacie pdf na stronie centrumzamenhofa.pl w dziale OFERTA / wydawnictwa i gadżety / publikacje elektroniczne). W styczniu 2014 zorganizowaliśmy pierwsze seminarium pod nazwą „udostępniamy się”. Ponieważ idea spotkania została przyjęta z uznaniem przez uczestników, zorganizowano kolejne seminaria: „otwieramy się” 25 kwietnia 2014 r. i „uspołeczniamy się” 22-23 października 2015 r. Za każdym razem zapraszani byli eksperci, którzy pojawili się wcześniej na szlaku „Kultury w drodze”, a formuła spotkania to praktyczny warsztat, nastawiony na wymianę doświadczeń.

Link do książki: <http://www.centrumzamenhofa.pl/art,162,kultura-w-drodze>

seminaria animatorów kultury, cz.3

uspołeczniamy się

Białystok, 22-23.10.2015, Centrum im. Ludwika Zamenhofs

PROGRAM

22.10.2015 (czwartek)

08.30 rejestracja uczestników

09.00 prezentacja uczestników

09.30 warsztat wprowadzający, Anna Danilewicz

11.00 przerwa kawowa

11.15 analiza przypadku, Marcin Lićwinko *Pracownia Architektury Żywej,*

■ zagadnienia: budowanie społeczności lokalnej w małych ośrodkach, praca z młodzieżą wiejską, tożsamość lokalna, wyrównywanie szans edukacyjnych, nowe metody pracy z młodzieżą niedostosowaną społecznie, odtwarzanie lokalnej tradycji, współpraca międzypokoleniowa

12.00 analiza przypadku, Marta Bednarska *Instytut Kultury Miejskiej w Gdańsku,*

■ zagadnienia: działania dla i z mieszkańcami dzielnic w miastach, ożywianie mniej popularnych przestrzeni w miastach (znajdujących się poza centrum), pobudzanie kulturalne lokalnych społeczności

12.45 przerwa na lunch

13.30 podział na cztery grupy, praca z ekspertami

15.30 prezentacja efektów pierwszego dnia pracy

17.00 zakończenie

18.00 obiadokolacja, wizyta studyjna w Stowarzyszeniu „Ku Dobrej Nadziei”

23.10.2015 (piątek)

09.00 praca warsztatowa

11.30 przerwa kawowa

12.00 praca warsztatowa

13.30 przerwa na lunch

14.15 prezentacje uczestników

15.45 wypełnienie ankiet ewaluacyjnych, rozdanie certyfikatów

16.00 zakończenie

eksperci



Marcin Lićwinko

Absolwent wydziału Wiedzy o Teatrze Akademii Teatralnej w Warszawie, stypendysta Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Prezydenta Miasta Białegostoku, Latający Animator Kultury w Towarzystwie Inicjatyw Twórczych „ę”, śpiewak ludowy i poszukiwacz pieśni tradycyjnych. Od lat prowadzi warsztaty śpiewu tradycyjnego, a także inne działania artystyczne w oparciu o elementy kultury ludowej we współpracy z artystami z kraju i zagranicy. Organizuje też warsztaty arteterapii z wykorzystaniem warsztatów śpiewu tradycyjnego. Pracuje społecznie na rzecz środowisk zagrożonych wykluczeniem społecznym. Aktywnie prowadzi działania służące ochronie lokalnego dziedzictwa przyrodniczo-kulturowego i budowaniu lokalnej tożsamości oraz kształtujących postawy proekologiczne. Swoje projekty realizuje m.in. w ramach programu Akademia Przyrodniczego i Kulturowego Dziedzictwa organizowanego przez stowarzyszenie Pracownia Architektury Żywej.

foto. z archiwum M. Lićwinko



Marta Bednarska

W Instytucie Kultury Miejskiej w Gdańsku zajmuje się kontaktami z przedstawicielami mediów i komunikacją działań instytucji. Absolwentka psychologii organizacji, zarządzania i marketingu na Uniwersytecie Gdańskim. Stażystka programu Narodowego Centrum Kultury „Kurs na kulturę” (2011), który realizowała w biurze Gdańsk 2016, w dziale PR. Pracowała jako Junior Account Manager w studiu brandingowym ENGRAM, gdzie pisała też teksty do bloga: brandingowy.pl (2012), finalistka ogólnopolskiego etapu międzynarodowego konkursu „L’Oreal Brandstorm” (2012). Występowała podczas Social Media Show 2015 z prezentacją: „Komunikacja społeczna czy społecznościowa?”. Miłośniczka gdańskiej literatury, historii i legend. Instruktorka Związku Harcerstwa Polskiego; kieruje Hufcem Sopot, jest rzecznikiem prasowym.

fot. Renata Dąbrowska

moderatorka



Anna Danilewicz

Menadżerka i animatorka kultury. W Centrum im. Ludwika Zamenhofa od 2015 r., wcześniej związana z Muzeum Wojska oraz Teatrem Dramatycznym w Białymstoku. Absolwentka Uniwersytetu w Białymstoku, ukończyła również European Diploma for Cultural Project Management oraz międzynarodowy program dla operatorów kultury NCK. Stypendystka Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego (2013). Współpracuje z Association Marcel Hicter pour la Démocratie culturelle z Brukseli. Prowadziła autorskie warsztaty m.in. w ramach Borderland Summer School 2012-2013 (Fundacja Pogranicze), na Uniwersytecie w Białymstoku oraz Uniwersytecie Gdańskim; uczestniczyła w międzynarodowym programie Visegrad Academy of Cultural Management (Stowarzyszenie Villa Decius, Kraków) jako członek pedagogic team. Koordynatorka i producentka szeregu projektów edukacyjnych, artystycznych i społecznych. Nagrodzona m.in. dyplomem Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego (2014) za „budowanie międzypokoleniowych mostów, twórcze korzystanie z nowych technologii oraz rozwijanie partnerstwa publicznych instytucji kultury z organizacjami pozarządowymi”.

fot. W. Hryń

uczestnicy seminarium

- **Małgorzata Budlewska**
Białystok / Wydział Architektury Politechniki Białostockiej, Politechnika Wrocławska
- **Justyna Kołodko-Bietkał**
Białystok / Galeria Arsenal
- **Izabela Liżewska**
Białystok / Galeria Arsenal
- **Dariusz Kryszpiniuk**
Białystok / Wojewódzki Ośrodek Animacji Kultury
- **Małgorzata Minchberg**
Warszawa / Pole Sztuki
- **Jadwiga Konopko**
Knyszyn / Knyszyńskie Towarzystwo Regionalne im. Zygmunta Augusta
- **Iwona Anna Wasiluk**
Knyszyn / Knyszyński Ośrodek Kultury
- **Aneta Baranowska**
Białystok / Centrum im. Ludwika Zamenhofa
- **Urszula Namiotko**
Białystok / Dom Kultury Zachęta S.M. Zachęta
- **Agata Michnowska**
Białystok / Dom Kultury Zachęta S.M. Zachęta
- **Mateusz Budzyński**
Białystok / Centrum im. Ludwika Zamenhofa
- **Edyta Głowa**
Sokółka / Sokólski Ośrodek Kultury
- **Joanna Iwaniuk**
Dubiny / Gminne Centrum Kultury w Dubinach
- **Marcin Idźkowski**
Białystok / Fundacja Czwarty Wymiar
- **Dorota Mariańska**
Mońki / Moniecki Ośrodek Kultury

przebieg seminarium

rozgrzewka

Pierwsza część spotkania poświęcona jest integracji uczestników. Przedstawione zadania mają na celu zachęcenie uczestników do otwarcia i lepszego poznania się.

1. Poza zmianą / 20 min

Dzielimy uczestników na czteroosobowe zespoły. Staramy się „wymieszać” ich tak, by w jednej grupie były osoby, które jak najmniej się znają. Każda grupa ma 5 minut, żeby zastanowić się, co dla niej oznacza słowo „zmiana” – w jaki sposób można ją zaobserwować, jak wyrazić. Następnie uczestnicy przygotowują „żywą rzeź-

ZMIANA SPOŁECZNA

różnica „między stanem systemu społecznego (grupy, organizacji) w jednym momencie czasu i stanem tego samego systemu w innym momencie czasu. Stan wcześniejszy i stan późniejszy różnić się mogą pod rozmaitymi względami”.

Piotr Sztomka, Socjologia. Analiza społeczeństwa, Znak, Kraków 2012, str. 473.

bę”, ilustrującą ich wspólne stanowisko na temat tego, czym jest zmiana. Do wykonania „rzeźby” należy zaangażować wszystkich członków grupy oraz użyć dowolne rekwizyty, które znajdują się w sali. Każda grupa wyznacza jedną osobę,

która zaprezentuje kompozycję. Gdy minie czas wyznaczony na przygotowania, zespoły po kolei przedstawiają swoje „rzeźby”. Moderator spotkania zapisuje na tablicy najważniejsze hasła i skojarzenia, które pojawiają się w wypowiedziach grup.



2. Dyskusja / 10 + 10 min

Kolejny krok to dyskusja wokół tezy: kultura jest idealnym narzędziem zmiany społecznej. Uczestnicy – podzieleni na trzy grupy – mają ustosunkować się do niej, zbierając argumenty do trzech odpowiedzi:

- bezwarunkowo TAK!
- zdecydowanie NIE!
- tak, ale...

UWAGA:

Uczestnicy nie muszą się utożsamiać z wszystkimi argumentami przywołanymi w danej grupie. Istotne jest to, by przeanalizowali zagadnienie z określonej perspektywy.

ZDECYDOWANIE NIE! GDYŻ...

Edyta: *Zmiana to proces długotrwały. Działania instytucji czy organizacji są zbyt krótkotrwałe, często jednorazowe.*

Aneta: *Oddziaływanie grupy będzie zawsze silniejsze niż instytucji czy organizacji, która oferuje pojedyncze działania, nawet jeśli ma najlepsze intencje.*

Marcin: *Działania animacyjne nie trafiają do całej społeczności, tylko do mniejszych grup odbiorców. Poza tym podstawą relacji organizacja – odbiorca jest dobrowolność, trudno więc zagwarantować długotrwałe oddziaływanie, niezbędne, by zmiana mogła się dokonać.*

Edyta: *Problemem jest też finansowanie – albo w trybie rocznym w instytucjach, albo w ogóle niepewne, projektowe w przypadku organizacji. W takich warunkach trud-*

no jest zapewnić trwałość, czy konsekwencję projektu, który ma prowadzić do zmiany społecznej. Brakuje też zrozumienia wśród władz, że kwestie społeczne mogą być przedmiotem zainteresowania instytucji kultury.

Mateusz: *Mało która organizacja czy instytucja ma w statucie zapis, obligujący ją do działań na rzecz zmiany społecznej, do robienia rewolucji.*

TAK, ALE...

Ula: *Jeśli my, jako animatorzy kultury, mamy wywołać jakąś zmianę w swoim otoczeniu, to przede wszystkim sami musimy być na nią podatni. A z tym bywa różnie...*

Justyna: *Bez względu na to, jak instytucja czy organizacja nie zaangażuje się w sprawy społeczne, musi też pamiętać o tym, co jest jej misją, do jakich celów została powołana. To musi się uzupełniać.*

Ula: *Instytucje, w strukturach których działamy, wyznaczają pewne ramy naszych działań. Bez względu na zapał i dobre chęci, nie wszystko w każdym miejscu można zrobić.*

Dorota: *Takim „ale” są też, niestety, pieniądze. Trudno jest zapewnić instytucji czy organizacji np. możliwość wyjazdów w teren, gdzie realizacja projektów społecznych powinna się odbywać.*

Justyna: *Hasło „czyn społeczny” wciąż budzi sporo negatywnych skojarzeń. Trudno też jest w dzisiejszych czasach znaleźć ludzi, którzy robią coś dla idei. Albo przekonać innych, że my naprawdę robimy coś z potrzeby serca, czy potrzeby niesienia pomocy.*

Ta część zajęć ma charakter „burzy mózgów”. Służy zebraniu refleksji z pierwszej części warsztatu.

[illegible]

analiza przypadku – prezentacje ekspertów

Każdy z ekspertów zaprezentował przegląd działań (własnych lub instytucji) związanych z zagadnieniem zmiany. Poniżej przedstawiamy wykaz projektów, o których była mowa wraz z odsyłaczami do internetowych relacji na ich temat:

Marcin Lićwinko

Pracownia Architektury Żywej

zagadnienia: budowanie społeczności lokalnej w małych ośrodkach, praca z młodzieżą wiejską, tożsamość lokalna, wyrównywanie szans edukacyjnych, nowe metody pracy z młodzieżą niedostosowaną społecznie, odtwarzanie lokalnej tradycji, współpraca międzypokoleniowa

1. wolontariat europejski – praca z trudną młodzieżą; Salezjański Ośrodek Wychowawczy w Różanymstoku:

<http://www.rozanystok-salezjanie.pl/Wolontariat-Europejski-EVS-15.html>

2. działania ekologiczne, wsparcie małych gospodarstw rolnych, budowanie społeczności lokalnej. Hodowla krowy polskiej czerwonej wsparciem rozwoju gospodarstw, PAŻ: <http://www.centrumzamenhofa.pl/art,162,kultura-w-drodze> BioRóżanystok:

<http://www.rozanystok-salezjanie.pl/Ogrod-59.html>

3. praca z młodzieżą wiejską, tożsamość lokalna, równanie szans edukacyjnych.

Tutejsi: <https://www.youtube.com/watch?v=u-VN2P-u8L5Y>

Pieśni rzeki: <https://www.youtube.com/watch?v=b1BUcESG9E4>

4. sztuka ludowa, ochrona dziedzictwa kulturowego, integracja lokalnego środowiska twórców ludowych, tworzenie oferty turystycznej.

Muzeum Lipskiej Pisanki i Tradycji:

<https://www.facebook.com/Muzeum-Lipskiej-Pisanki-i-Tradycji-531286083677168>

5. aktywizacja seniorów na wsi, działania międzypokoleniowe.

Pamiętniki starej motyki: <https://www.facebook.com/Pami%C4%99tniki-starej-motyki-348777338548600>

Opowieści sybirackie mieszkańców Podlasia:

<https://www.sybir.com.pl/pl/muzeum/projekty/2014/985,Opowiesci-sybirackie-mieszkancow-Podlasia.html>



Marta Bednarska

Instytut Kultury Miejskiej w Gdańsku

zagadnienia: działania dla i z mieszkańcami dzielnic w miastach, ożywianie mniej popularnych przestrzeni w miastach (znajdujących się poza centrum), pobudzanie kulturalne lokalnych społeczności – „Dzielnica – stolica” – analiza działań dzielnicowych Instytutu Kultury Miejskiej w Gdańsku

1. animacja aktywności w dzielnicy/na osiedlu z niewielkim wsparciem od instytucji/organizacji
Festiwal Streetwaves: <http://streetwaves.pl>
Gdańskie Dni Sąsiadów:

<http://www.gdansk.dniasiadow.pl>

2. konsultacje społeczne i praca z mieszkańcami w nietypowej formie działania konsultacyjne podjęte przez IKM wokół Targu Węglowego: <http://targweglowy.ikm.gda.pl>

http://www.ikm.gda.pl/wp-content/uploads/2014/02/Raport-Targ-W%C4%99glo-wy_IKM1.pdf

3. dzielnica – stolica – jak „zaprzyjaźnić” mieszkańców z najbliższą okolicą?

<http://www.ikm.gda.pl/activity/z-mieszkanca-mi/przewodnicy>

<http://www.ikm.gda.pl/activity/z-mieszkanca-mi/przewodnicy/kolekcja-malarstwa-monumentalnego-zaspie>



symulacja – z nieba na ziemię

Celem tego etapu jest rozbudzenie wyobraźni uczestników, otwarcie głów, trochę „bujanie w obłokach”, by obudzić kreatywność własną i innych osób w grupie. Druga część zadania to dyskusja na temat tych czynników lokalnych środowisk – miejskich i wiejskich – jakie ograniczają aktywność animatorów kultury.

1. Mam marzenie / 20 min

Każdy z uczestników na kartce zapisuje pomysł na „super projekt” społeczny. Mogą to być marzenia, nietknięte refleksją „ale jak to zrobić?” oraz pomysły, które w konkretnej organizacji lub instytucji mogą być wdrożone. Wszyscy uczestnicy krótko opowiadają o swoich marzeniach.

2. Powrót na ziemię / 20 min

Druga część dyskusji to próba scharakteryzowania środowisk, w których pracują na co dzień uczestnicy seminarium, a które też są punktem odniesienia dla symulacji realizowanych w ramach seminarium. Uczestnicy proszeni są o wymienienie największych/najczęściej spotykanych przeszkód i trudności, z jakimi borykają się w swoich działaniach:

- wynikających ze specyfiki miejsca: duże miasto/mały ośrodek miejski lub wiejski;
- odnoszących się do kwestii społecznych;
- wynikających z uwarunkowań gospodarczych i politycznych;
- związanych z zamożnością mieszkańców;

- dotyczących komunikacji (logistyka i/lub wymiana informacji), religii, przyrody, historii, tradycji etc.

Odpowiedzi zapisane są hasłowo na tablicy, w dwóch kolumnach: duże miasto/mały ośrodek, wieś. Zjawiska występujące w obu przypadkach należy umieścić w środkowej części. Celem zadania jest określenie w miarę „typowego” środowiska, bazy społecznej i organizacyjnej działań, które w kolejnej części symulacji będą omawiane.

Warto zwrócić uwagę uczestnikom, by skupili się na konkretach, bardzo precyzyjnie nazywali zjawiska.

ODPOWIEDZI UCZESTNIKÓW

DUŻE MIASTO

- tzw. polityka kulturalna lub jej brak
- przeładowana oferta
- mniejsze zaangażowanie odbiorców
- trudność z dotarciem do odbiorców/nadmiar informacji
- duża konkurencja ze strony innych organizacji
- komunikacja publiczna (problemy z późnym powrotem)
- „segregacja” widzów (np. ci, którzy chodzą do jednej galerii nie pójdą do drugiej)
- zgody, zgody, zgody = biurokracja

WSPÓLNE

- niedowartościowanie kultury
- władza (wieś: ręczne sterowanie, mianowania dyrektorów według uznania, imprezy na zamówienie; w mieście: polityka kulturalna, która np. jest wroga wobec III sektora)
- finanse (jak zapewnić ciągłość działań?)
- negatywny lans (wieś: niechętnie szkoły, brak woli współpracy, miasto: trudność z przebicciem się, dotarciem z informacją o imprezie)
- czas imprezy (wieś: inny rytm dnia, miasto: nakładanie się imprez)
- pieniądze (wieś: zdecydowanie za mało; miasto: duża konkurencja do tych samych środków)
- szkoła – WOK bez K, czyli bez kultury, słaba/negatywna edukacja kulturalna
- nepotyzm
- marazm
- brak lub słabo zrobiona diagnoza

WIEŚ

- sztywność myślenia
- brak kadry lub syndrom „instruktora”
- jak ruszyć „tyłek”?
- odbiorcy niechętni
- większy rygor
- inny rytm życia (czas świąteczny, czas wolny)
- słaba infrastruktura instytucji kultury (lub słabo, za mało wykorzystywana)
- złe drogi
- czarno-białe widzenie świata
- syndrom „Dody” jako wyznacznik atrakcyjności imprezy

Dalsza praca w grupach będzie realizowana w tych dwóch kontekstach/środowiskach: miasto/metropolia i ośrodek na peryferiach/wieś.

3. Podróż / 20 min

Moderator seminarium informuje, że uczestnicy udają się teraz w podróż. Ich „biletem” jest pomysł – marzenie z początku zadania. Teraz zaś dowiedzą się, dokąd jadą: uczestnicy losują miejsca, w których wybrane przez nich projekty będą (lub nie będą) realizowane:

- grupa zielona: miasto, ekspert: Marta
- grupa żółta: wieś lub miasteczko, ekspert: Marcin

Do losowania można przygotować karteczki – w liczbie odpowiadającej liczbie uczestników, które rewersy mają jednakowe, na awersach zaś mają zaznaczony odpowiedni kolor. W przypadku seminarium w CLZ w każdej lokalizacji pracowały dwie grupy; dodatkowo więc na awersach wpisany był numer 1 lub 2.

W zależności od liczby uczestników, powinny powstać zespoły nie większe niż 4-osobowe. W przypadku seminarium „uspołeczniamy się” były to cztery grupy, po dwie w każdej lokalizacji.

Wyjaśniamy uczestnikom, że ich pierwsze wyzwanie to zderzenie marzeń z rzeczywistością, czyli z miejscem, gdzie trafili. Uczestnicy przypominają więc projekty, z jakimi „przyjechali” (marzenia, o których była mowa na początku tej części zajęć). Dyskusja w grupach służy wstępnej ocenie, czy poszczególne projekty mogą być zrealizowane w zastanych okolicznościach.

Punktem odniesienia dla uczestników jest mapa uwarunkowań, która powstała po burzy mózgów (str. 17-18).

Eksperci przez cały czas pracują z grupami, każdy z nich odpowiada za dwa zespoły. Rolą ekspertów na tym etapie jest mobilizowanie uczestników: by unikali łatwych rozwiązań, skupili się na analizie sytuacji, a nie wyborze „najlepszego” projektu. Eksperci powinni zadawać pytania pomocnicze, kwestionować wybrane rozwiązania, czasami wręcz rzucać kłody pod nogi – by zmobilizować uczestników do wnikliwej analizy, ale też ratować z opresji, gdy grupa będzie potrzebowała pomocy. Przede wszystkim jednak ich zadaniem jest weryfikacja, czy podawane pomysły mają realne zastosowanie w danej lokalizacji, czy też są tylko „projektozą” (jakiej staramy się unikać w tej symulacji).

Istotne jest to, żeby w trakcie dyskusji w grupie uczestnicy nie skreślili od razu jakiegogoś projektu, ale spróbowali ocenić możliwości jego adaptacji. Mogą też zastanowić się, jakie elementy poszczególnych projektów można wykorzystać w dalszej pracy.

Warto zwrócić uwagę, że przedstawione na tablicy problemy są do pewnego stopnia hipotetyczne. Służą do tego, by uzmysłowić uczestnikom potencjalne trudności, a nie ograniczyć ich działania (tzn. nie należy przyjmować założenia, że wszystkie wymienione trudności muszą zadziałać w danym przypadku, ale wszystkie powinny być wzięte pod uwagę).

Projekt, który ostatecznie uczestnicy wybiorą, będzie przedmiotem ich wspólnej pracy w grupie przez cały warsztat – symulację.



4. Wizualizacja / 15 + 15 min

Dyskusja w trakcie seminarium w CLZ była bardzo burzliwa. We wszystkich grupach twardo negocjowano wspólną wersję. Następnie uczestnicy otrzymali zadanie, by stworzyć plakat prezentujący ich wspólny projekt – wizualizację głównej idei, cel, jaki chcą osiągnąć, pierwsze pomysły na działania. W trakcie zadania nie mogą jednak ze sobą rozmawiać. Każdy wybiera dowolne przybory: kredki, mazaki, markery, kredę kolorową, plastelinę itp., po czym, w milczeniu, dorysowuje swoje elementy do plakatu. Każdy może (i powinien) też modyfikować obrazki, które dodała inna osoba. Po upływie wyznaczonego czasu prezentują swoje prace pozostałym grupom. Każdy uczestnik wyjaśnia znaczenie elementu, który dodał/dodała. Sprawdzają w ten sposób, czy zrozumieli się

nawzajem i czy wszyscy podobnie rozumieją wybrany projekt.

Droga do celów / KARTA PRACY 1 / 20 min

Kolejny etap to określenie, do kogo i w jakim celu uczestnicy będą kierować projekt (tj. wyznaczenie kierunku „interwencji” społecznej). Należy zatem przejść od pomysłu do projektu, analizując go pod kątem tego, z jakich problemów wynika, na jakie potrzeby odpowiada i jakie cele przy jego pomocy grupa chce osiągnąć. Narzędziem pomocniczym jest drzewo problemów / celów (str. 31).

Najważniejsze w tym zadaniu jest wyciszenie emocji, ukrócenie dyskusji, ale też integracja, odpoczynek i otwarcie głów na nowe idee. Warto zachęcać uczestników, by wykonali prace w milczeniu.

W jaki sposób stosować drzewo problemów/celów?

Najważniejsze jest precyzyjne określenie głównego problemu, a co za tym idzie najważniejszego celu planowanej interwencji. Należy pamiętać, by nie utożsamiać celu z samym działaniem, które jest planowane. To raczej opis stanu, jaki poprzez różne działania ma być osiągnięty.

Pomocne jest opisanie przyczyn i skutków stanu wyjściowego (źródła problemu). Wydaje się to proste: przyczyna to zespół czynników lub warunków wywołujący jakieś zjawisko jako swój skutek, tj. następstwo jakiegoś działania (SJP). W rzeczywistości czasami trudno jest właściwie zakwalifikować analizowane czynniki, przyczyny i skutki lubią się mieszać. Tym bardziej potrzebna jest dyskusja, gdyż solid-

na weryfikacja przyczyn ułatwi w kolejnych etapach zastosowanie adekwatnych narzędzi.

Drugą część „drzewa” stanowią cele. Najważniejsze dla twórców projektu są cele szczegółowe – określają one stan „sine qua non”, niezbędne warunki, które muszą zostać osiągnięte na drodze do celu głównego. Cele ogólne to z kolei „nadbudowa”, szerszy horyzont podejmowanych działań. Posłużmy się przykładem, którego użyliśmy w trakcie warsztatu: jeśli celem głównym polskiej reprezentacji narodowej w piłce nożnej jest udział w Mistrzostwach Europy we Francji w 2016 r., to celem szczegółowym będzie zajęcie co najmniej drugiego miejsca w grupie w trakcie eliminacji. Związany zaś z tym cel ogólny to, na przykład, poprawa wizerunku reprezentacji narodowej w Polsce.

Zmagania z rzeczywistością / KARTA PRACY 2 / 90 min

Kolejne narzędzie, które ma pomóc doprecyzować projekt, to matryca logiczna (str. 32). Wykorzystując ją i dane uzyskane na wcześniejszych etapach, uczestnicy opracowują dokładnie swój pomysł. Opisują co i dlaczego ma być zrobione, kto na tym skorzysta, jak długo będzie realizowany projekt?

Instrukcja obsługi matrycy logicznej

Narzędzie przedstawione w trakcie seminarium zostało rozbudowane na potrzeby zajęć. Lewa część karty pracy to podsumowanie najważniejszych informacji o projekcie: nazwa, budżet, czas trwania, cykliczność itp.

Istotą działania na tym etapie jest przejście przez główną tabelę. Warto zacząć od tego, co znajduje się na samym końcu pola „warunki wstępne”. To punkt wyjścia, czyli np. informacja o tym, jakimi zasobami, partnerami, możliwościami dysponuje organizator przystępując do projektu. W tym miejscu warto również pomyśleć o tym, czy projekt wpisuje się w jakieś długofalowe strategie lub programy: rozwoju miasta, gminy, województwa, kraju itd. Pomocne też będą wszelkie, odnoszące się do tematu, raporty, dane statystyczne, przeprowadzone analizy i diagnozy, wyniki badań itd.

Następnie trzeba wykorzystać dane z drzewa celów i problemów, po czym przesuwając się w poszczególnych wierszach w prawo. Pierwszy punkt to określenie rezultatów, które potwierdzą osiągnięcie celu głównego oraz sposobów ich weryfikacji. Kolejna linia

Warto pamiętać, że w tym przypadku matryca logiczna jest tylko drogowskazem, narzędziem pomocniczym. Celem tego etapu warsztatów jest nie tyle prawidłowe uzupełnienie tabeli, lecz jak najbardziej szczegółowe opracowanie projektu i sprawdzenie, czy zgadza się ze wszystkimi dotychczasowymi założeniami. Matryca logiczna jest narzędziem, które warto stosować do weryfikacji założeń projektu

to cele szczegółowe. Opisując efekty (produkty i konkretne rezultaty), które projekt ma spowodować i których osiągnięcie jest niezbędne do wypełnienia celu głównego. Ostatni etap to działania – wykaz konkretnych akcji, koniecznych do realizacji celów. W tym miejscu trzeba wymienić zarówno te elementy projektu, które pozostają w dyspozycji instytucji czy organizacji (np. wolontariusze, czy pracownicy merytoryczni, drukarka lub komputer), jak i wszystkie pozostałe, które trzeba nabyć, zamówić lub zorganizować w inny sposób. Kierując się w prawo w tabeli trafiamy na pozycję „koszty”, czyli określenie poziomu wydatków, które są niezbędne do tego, by takie właśnie działania przeprowadzić.

Każda pozioma linia kończy się polem „ryzyko / przeciwdziałania”. W tym miejscu trzeba określić działania niezbędne do tego, by zapobiec wystąpieniu czynników ryzyka, które mogą pokrzyżować plany organizatorów.

Kilka pól w naszej tabeli zostało pominiętych (szare pola). Na potrzeby seminarium zrezygnowaliśmy z weryfikowania celów ogólnych, ale jak najbardziej polecamy ich analizę w działaniach, które będziecie prowadzić.

Ostatni test / KARTA PRACY 3 / 20 min

Jednym z końcowych punktów zaproponowanej symulacji była weryfikacja opracowanego projektu narzędziem, nazwanym „zmodyfikowany SWOT” (str. 33). W rzeczywistości warto analizę SWOT wykonać w całości, analizując rzeczowo i z całym zespołem potencjał instytucji czy organizacji oraz warunki, w jakich ma być zrealizowany projekt. W warunkach seminaryjnych użyto tego narzędzia tylko do ostatecznego sprawdzenia projektu, stawiając kilka pytań głównych:

S / strengths – Jakie właściwości instytucji kultury lub organizacji pozarządowej są konieczne, by taki projekt zrealizować?

O / opportunities – Co będzie wspierać proces uspołeczniania? Jakie „właściwości” lokalnego środowiska zadziałają na Waszą korzyść?

T / threats – Jakie zagrożenia czają się w lokalnym środowisku, które mogą pokrzyżować Wasze szlaki?

Chwila prawdy – GRA / 30 + 90 min

Finał symulacji na charakter dramy, gry. Uczestnicy dowiadują się, że każda grupa ma szansę uzyskać fundusze na realizację swego projektu. Musi jedynie przekonać Fundację XYZ do swojego pomysłu, czyli dobrze zaprezentować projekt przed Radą Fundacji: Ekspertami, dyrektorem CLZ i uczestnikami z pozostałych grup. Grupy mają 30 minut na przygotowanie prezentacji, ustalenie ról (każdy powinien wziąć udział w prezentacji). Następnie każdy zespół ma 5 minut na przedstawienie projektu, a Rada Fundacji 5 minut na zadanie pytań. W finale Rada Fundacji przedstawia swoją opinię wraz z uzasadnieniem.



projekty uczestników seminarium

Przygotowane przez uczestników projekty to różne warianty interwencji społecznych z wykorzystaniem narzędzi z obszaru kultury. Są to modele teoretyczne, oparte na przeprowadzonej w trakcie seminarium symulacji. Wynikają jednak z bogatych doświadczeń uczestników warsztatów. Ich genezą są marzenia, z którymi przybyli na spotkanie, ale ostateczne projekty to konkretne i praktyczne pomysły – do zastosowania w różnych sytuacjach. Mamy nadzieję, że będą również dla Was inspiracją.



Grupa I WikiOwca

Członkowie: Agata, Edyta, Iwona, Izabela

Obszar działania: miasto

rękodzieło, grafika, nowe media, sztuka współczesna, mural

Grupa docelowa: rodziny z dziećmi, młodzież gimnazjalna

Główne metody pracy: warsztaty, wspólna praca, wystawa, wspólna realizacja muralu

Czas realizacji projektu: kilka miesięcy

Czas trwania projektu/częstotliwość: projekt zaplanowany jest na 10 miesięcy; w tym czasie ma się odbyć ponad 30 spotkań warsztatowych; zajęcia dla rodzin – w weekendy, dla gimnazjalistów – popołudniami w środku tygodnia

Budżet: 20 000 PLN

Zespół projektowy: max 3 animatorów z instytucji kultury (praca w ramach etatu) oraz artyści ludowi i współcześni twórcy zatrudnieni na umowę o dzieło (3-4 osoby)

Partnerzy: szkoła (udostępnienie pracowni komputerowej na warsztaty)

Monitoring, ewaluacja: rozmowy z uczestnikami po zajęciach, ankiety

PROBLEM: Młodzi ludzie nie mają żadnej wiedzy o rękodzielniczych tradycjach regionu. Wraz z odejściem artystów najstarszej genera-

cji umiejętności i wzornictwo przepadną/znikną na zawsze.

CEL: Głównym celem projektu jest przywrócenie wiedzy o tradycyjnych technikach rękodzielniczych – związanych z tkaniną i wikliną – dla przedstawicieli młodego pokolenia. Ich wiedza na ten temat jest znikoma, brakuje naturalnych kanałów transmisji pomiędzy generacjami. Istotą podejmowanych działań jest przywrócenie możliwości uczenia się przez młodych od mistrzów dawnych technik tkackich i plecionkarskich oraz wpisywanie ich w nowe konteksty działań twórczych. Projekt służy popularyzacji wiedzy, nabywaniu nowych umiejętności przez młode pokolenie, a także ocalenie umiejętności, które posiadają artyści ludowi. Ma też na celu przywrócenie międzypokoleniowych więzi pomiędzy najstarszą i najmłodszą generacją. Dodatkowo projekt ma za zadanie uświadomić młodym ludziom, że tradycyjne techniki i wzornictwo mogą być znakomitym źródłem inspiracji dla współczesnej kultury. Stąd druga część projektu – warsztaty projektowania graficznego oraz technik streetartowych, które z jednej strony mogą być zachętą dla młodzieży do udziału w projekcie, z drugiej zaś pokażą potencjał tkwiący w kulturze tradycyjnej z ich regionu. Nowe media to również szansa, by wychodzić w przestrzeń miejską z elementami kultury wiejskiej, pokazać ich wzajemne przenikanie.

Krótki opis:

W ramach projektu odbędą się:

- warsztaty poświęcone tradycyjnym techni-

kom tkackim i wikliniarskim – prowadzone przez twórców ludowych,

- warsztaty ze specjalistami z zakresu nowoczesnego projektowania graficznego (w tym nauka obsługi programów komputerowych do projektowania – prowadzone przez artystów wizualnych),
- wystawa prac zrealizowanych w trakcie warsztatów,
- mural na ścianie szkoły – zaprojektowany i wykonany przez gimnazjalistów pod okiem artystów.

Sugestie od Rady Fundacji X, Y, Z:

- budżet może być niewystarczający na kilka miesięcy zajęć – potrzeba więcej środków na honoraria dla artystów prowadzących warsztaty;
- warto przeprowadzić wcześniej diagnozę wśród młodych ludzi, jakie działania i formy zajęć mogłyby wzbudzić ich zainteresowanie;
- warto zastanowić się nad wydłużeniem czasu trwania projektu, włączeniem go do oferty stałej instytucji;
- należy określić wyraźny temat główny, który mocniej „poskleja” wszystkie fajne elementy projektu;
- potrzebna jest pracownia do technik tradycyjnych – ułatwi organizację długoterminowych działań.

Grupa II

Świetlica Smaku

Członkowie: *Jadwiga, Joanna, Małgorzata, Mateusz*

Obszar działania: *wieś*

Miejsce: *mała miejscowość, niezamożna gmina*
*międzypokoleniowość, gotowanie, nowe media, potańcówka*

Grupa docelowa: *wszyscy mieszkańcy wsi*

Główne metody pracy: *animacja, warsztaty, organizacja imprez, wydawnictwo*

Czas realizacji projektu: *kilka miesięcy*

Czas trwania projektu/częstotliwość: *pierwszy etap – 1 rok, całość: min. 5 lat*

Budżet: *50 000 PLN (pierwszy rok), kolejne lata – 20 000 PLN/rok*

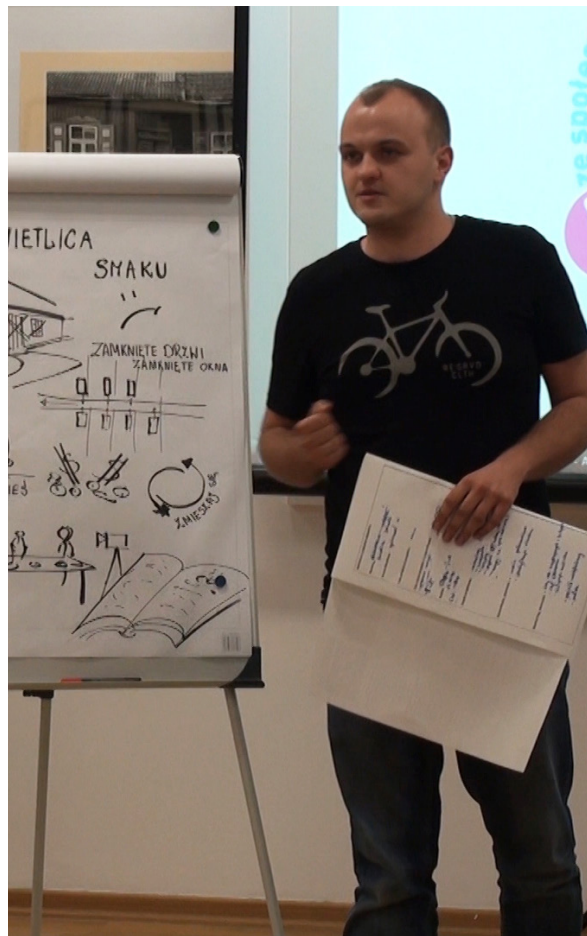
Zespół projektowy: *zespół 4 animatorów spoza miejscowości (organizacja pozarządowa), 2 koordynatorów miejscowych (lokalni liderzy – początkowo jako „łącznicy” z grupą animacyjną, a potem samodzielni koordynatorzy świetlicy), goście na warsztaty i spotkania*

Partnerzy: *lokalne organizacje (np. OSP), szkoła, sołtys*

PROBLEM: We wsi jest świetlica, ale nic się w niej nie dzieje. Młodzi ludzie uciekają ze wsi do większych ośrodków. Pokolenie dziadków i wnuków nie ma wspólnej przestrzeni do spotkań i aktywności.

CEL: Cel główny projektu to stworzenie mieszkańcom przestrzeni do spotkań i „zintegrowa-

nie” pokoleń we wspólnych działaniach. Świetlica Smaku ma być miejscem spotkań osób starszych i młodych, w sensie dosłownym – wyposażonym w tradycyjny piec opalany drewnem, ale też przenośnym – jako obszar do inicjowania wspólnych działań. Punktem odniesienia będą lokalne tradycje kulinarne – dobrze znane starszemu pokoleniu, które może przekazywać tę wie-



dzę młodym ludziom w trakcie wspólnych zajęć. To jest punkt wyjścia. Z drugiej strony młodzi ludzie mogą zrobić z tego pożytek w Internecie, ucząc się ciekawego wykorzystania nowych technologii i używając ich np. do promocji lokalnej miejscowości, jej specjałów kulinarnych w mediach społecznościowych, serwisach filmowych itp. Przy okazji ucząc też rodziców i dziadków korzystania z kamery, komputera i Internetu. Głównym założeniem projektu jest zatem integracja mieszkańców oraz uświadomienie im znaczenia miejsca, w którym mieszkają.

Krótki opis:

W ramach projektu odbędą się:

- rewitalizacja świetlicy – remont, wyposażenie w akcesoria do przygotowywania posiłków i pracownię komputerową, urządzenie salki widowiskowej;
- wspólne przygotowywanie posiłków – w formie warsztatowej, ale też jako okazja do spotkań dla lokalnej społeczności (Niedzielne Obiady raz w miesiącu) – przygotowywane posiłki będą rejestrowane i publikowane na FB oraz na YT, ale też na miejscu, w świetlicy;



- wydawnictwo z tradycyjnymi recepturami, np. kalendarz ścienny dla wszystkich mieszkańców (i do sprzedaży na zewnątrz);
- Kulinaryny Turniej Wsi – integracja z innymi miejscowościami w gminie, promocja idei świetlicy;
- potańcówki – międzypokoleniowe (np. seniorzy mogą przygotować jedzenie, młodzież muzykę);
- spotkania z ekspertami – np. antropologiem, etnografem, ale też kucharzami typu Karol Okrasa, którzy opowiedzą w jaki sposób można lokalne tradycje kulinarne reaktywować we współczesnej „modnej” kuchni;
- inne warsztaty (np. tradycyjne sposoby pielęgnacji urody), nabożeństwa majowe, zebrania.

Sugestie od Rady Fundacji X, Y, Z:

- można mocniej wykorzystać potencjał internetowy – ze wspólnego gotowania można zrobić kanał na YT, gdzie mogłyby się pojawić przepisy, porady kulinarne, prezentacje; to sposób, żeby działać nie tylko lokalnie, ale też wypromować wieś szerzej;
- tematy zaproponowane przez grupę mogą dać dla lokalnej społeczności naprawdę świetny potencjał, dlatego bardzo istotne jest zapewnienie długofalowości projektu oraz koordynacji lokalnej, a nie tylko przez animatorów z zewnątrz.

Co zastaliśmy?

Zamknięte drzwi, zamknięte okna.

Co chcemy zrobić?

Obudzić wieś!

Grupa III **Białostocki Międzynarodowy** **Festiwal Filmowy**

Członkowie: *Aneta, Dariusz, Marcin, Urszula*

Obszar działania: *miasto*

Miejsce: *Białystok + 12 miejscowości w regionie # film, warsztaty, tabor, objazd, mecenat*

Grupa docelowa: *„słuchacze radiowej Trójki”, mieszkańcy Białegostoku, przyjezdni (turystyka kulturalna), mieszkańcy miejscowości w regionie, które znajdują się na trasie objazdu festiwalu*

Główne metody pracy: *animacja, warsztaty, pokazy filmów, spotkania z ludźmi ze świata filmu*

Czas realizacji projektu: *1 rok*

Czas trwania projektu/częstotliwość: *raz do roku, 4 dni*

Budżet: *700 000 PLN/edycja (możliwe dofinansowania w trybie konkursowym: Urząd Miejski, Urząd Marszałkowski, MKiDN + sponsorzy)*

Zespół projektowy: *4 koordynatorów + wolontariusze*

Partnerzy: *lokalne DKF-y, Uniwersytet w Białymstoku, lokalne instytucje kultury*

PROBLEM: W Białymstoku nie ma dużego festiwalu filmowego prezentującego kino autorskie. W miejscowościach w regionie takie prezentacje odbywają się rzadziej niż sporadycznie.

CEL: Celem głównym jest stworzenie pierwszej w Białymstoku dużej, międzynarodowej imprezy filmowej prezentującej ambitne, autorskie



kino, niedostępne w popularnych sieciach. W ten sposób mogłaby powstać nowa marka kulturalna miasta, napędzająca zarówno jego promocję zewnętrzną, jak i ściągająca do Białegostoku amatorów filmów z całego kraju. To alternatywa wobec wielkich krajowych festiwali, które co jakiś czas organizują w Białymstoku krótkie przeglądy (Sputnik, Nowe Horyzonty). Tematy kolejnych edycji festiwalu będą związane z lokalizacją imprezy, nawiązując do szeroko rozumianego wschodu Polski i Europy (pogranicze, transgresje, różnorodność itp.). Dodatkową wartością imprezy jest jej mocny aspekt społeczny

– wszystkie dochody z festiwalu będą przeznaczone na stworzenie Obwoźnego Taboru Kultury. To cykl prezentacji w mniejszych miejscowościach na Podlasiu, napędzanych dzięki głównemu wydarzeniu. W ten sposób mogłaby też zostać zrealizowana idea działania wspólnotowego (crowdfunding). To bezwzględnie wartość dodana – zarażenie uczestników festiwalu ideą mecenatu kulturalnego. Każdy, kto kupuje bilet na festiwal staje się mecenasem i umożliwia udział w festiwalu dla kogoś spoza Białegostoku, w miejscowościach, gdzie dotrze Obwoźny Tabor Kultury.

Krótki opis:

W ramach projektu odbędą się:

- 4-dniowy festiwal;
- 40 wydarzeń festiwalowych: pokazów filmów, warsztatów, spotkań z ludźmi ze świata filmu, wydarzeń towarzyszących;
- 12 prezentacji w miejscowościach w całym regionie – pokazy wybranych filmów, dyskusje, warsztaty;
- partnerstwo międzynarodowe (zwłaszcza w przypadku aplikowania po środki do programu Kreatywna Europa, którego założeniem jest zbudowanie partnerstwa między organizacjami z różnych krajów).

Sugestie od Rady Fundacji X, Y, Z:

- potrzebny sponsor tytularny i trzeba liczyć się z tym, że na wschód Polski jest trudno ściągnąć silną (bogatą) markę;
- potrzebny dobry temat i format festiwalu, coś, co go wyróżni.

Grupa IV

Dom różnych kultur

Członkowie: Małgorzata, Justyna

Obszar działania: wieś

Miejsce: nieduża miejscowość na Podlasiu

migranci, lokalsi, sztuka, agroturystyka

Grupa docelowa: mieszkańcy miejscowości, uchodźcy, turyści, uzdolnione artystycznie dzieci z okolic miejscowości

Główne metody pracy: animacja społeczna, rewitalizacja budynku, warsztaty artystyczne, usługi kulturalno-turystyczne

Czas realizacji projektu: 1 rok

Czas trwania projektu/częstotliwość: projekt wieloletni

Budżet: 1 500 000 PLN (możliwe dofinansowania: samorząd lokalny, budżet państwa, granty MKiDN lub z programów dot. mniejszości narodowych, własna działalność gospodarcza)

Zespół projektowy: 3 koordynatorki

Partnerzy: lokalny samorząd, działające na terenie gminy instytucje społeczne i kulturalne

PROBLEM: Konieczność zmierzenia się z wyzwaniem jakim jest przyjęcie uchodźców na terenie Polski. Zaniedbanie kulturalne wsi. Brak wsparcia dla utalentowanych artystycznie dzieci.

CEL: Projekt jest odpowiedzią na dwie doraźne potrzeby: migrację ludzi z krajów objętych konfliktami oraz zaniedbanie niektórych terenów wiejskich. Elementem łączącym jest człowiek, do którego adresowane są działania: zarówno

mieszkańcy miejscowości, w której realizowany będzie projekt, „lokalsi” oraz uchodźcy. Najważniejszy cel projektu to stworzenie przestrzeni do spotkania ludzi z dwóch różnych światów i zaangażowanie ich w działania artystyczne. Spoiwem tych działań jest partycypacja – środowiska



lokalnego, instytucji (miejscowych i zewnętrznych), ale też pasja i energia twórcza ludzi. Istotnym aspektem projektu jest solidna diagnoza i sprawdzenie możliwości urzędów, samorządów do udzielenia wsparcia cudzoziemcom. Tym, co łączy wszystkie elementy jest sztuka, czyli środowisko, z którego się wywodzą członkowie stowarzyszenia (organizator).

Pierwszym etapem projektu jest rewitalizacja opuszczonego budynku we wsi. Ma on być przeznaczony na stworzenie tymczasowego siedliska dla 5 rodzin uchodźców. Tym samym projekt jest próbą wyjścia naprzeciw realnemu problemowi – skoro i tak będziemy musieli przyjąć jakąś liczbę migrantów, to czemu nie przygotować się do przyjęcia konkretnej liczby osób.

Co istotne, dom ma być jednocześnie centrum kultury, prowadzonym i obsługiwanym przez uchodźców. Dla nich to szansa na asymilację, zagospodarowanie wolnego czasu, pomoc w odnalezieniu się w polskiej rzeczywistości, naukę języka i kultury. Z drugiej strony, to dla nich okazja na to, żeby dać coś z siebie. Zaś dla mieszkańców to możliwość spotkania z Innym – z nową kulturą. Centrum ponadto będzie pełnić funkcję ośrodka edukacji artystycznej, zapewniającej warunki do wspierania rozwoju utalentowanych dzieci z całej okolicy.

Trzeci cel to stworzenie oferty agroturystycznej. Umożliwi to utrzymanie ośrodka, a jednocześnie przyczyni się do promocji gminy, być może stworzenia miejsc pracy dla tułających się.

Krótki opis:

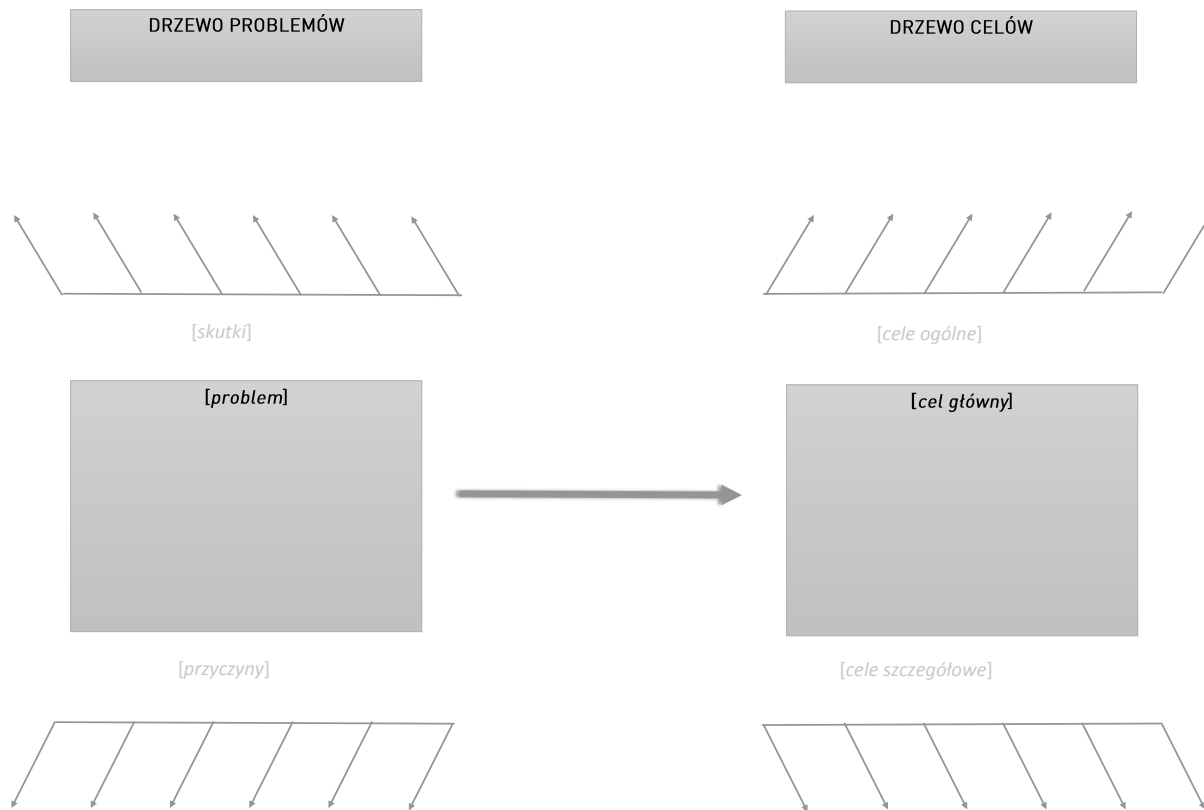
W ramach projektu:

- zostanie zrewitalizowany budynek w małej wsi na Podlasiu;
- zostanie stworzony ośrodek, który będzie mógł przyjąć 5 rodzin uchodźców;
- będzie przygotowany program współpracy z samorządem lokalnym i mieszkańcami;
- zostanie opracowana oferta kulturalna dla miejscowych i przyjezdnych;
- zostanie uruchomiony program wsparcia artystycznego dla uzdolnionych dzieci;
- stworzona będzie oferta agroturystyczna (w tym np. zielone szkoły, wczasy pod gruszą, wczasy artystyczne, plenery twórcze itp.)

Sugestie od Rady Fundacji X, Y, Z:

- ryzyko to reakcje miejscowej ludności; warto ich zaangażować w cały proces jak najwcześniej;
- przekonanie władz samorządowych – to duże wyzwanie i duża niewiadoma, ale z drugiej strony – może lokalne władze będą szczęśliwe, że ktoś przynosi im gotowe rozwiązanie problemu, z którym prędzej czy później będą musieli się zmierzyć;
- każda akcja, nawet nieudana, będzie początkiem czegoś sensownego.

Karta pracy nr 1



Karta pracy nr 2

MATRYCA LOGICZNA PROJEKTU

Nazwa

Grupa docelowa

Czas produkcji projektu:

Czas życia projektu / częstotliwość

Budżet

Zespół projektowy

Komunikacja, promocja

Monitoring, ewaluacja

cele	wskaźniki	źródła weryfikacji	ryzyko/założenia
cele ogólne:			
cel główny:	rezultaty: [wskaźniki dla celu głównego]		ryzyko/przeciwdziałania
cele szczegółowe:	produkty: [wskaźniki dla celów szczegółowych]		ryzyko/przeciwdziałania
działania:	środki: [wskaźniki dla działań]	koszty:	ryzyko/przeciwdziałania
			warunki wstępne:

Karta pracy nr 3



Jakie właściwości instytucji kultury są niezbędne, by zrealizować taki projekt?

Jakie zagrożenia czają się w lokalnym środowisku, które mogą próbować pokrzyżować wam szyki?



Co będzie wspierać proces uspołeczniania? Jakie „właściwości” lokalnego środowiska zadziałają na Waszą korzyść?



Ikony pochodzą ze strony: <https://www.iconfinder.com>; autorzy: Dnes Dal i Scott Lewis, licencja: [Creative Commons](#)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

seminaria animatorów kultury, cz. 3

uspołeczniamy się

CLZ 2015



Centrum im. Ludwika Zamenhofs
15-062 Białystok, ul. Warszawska 19
tel. 85 67 67 367, e-mail: centrum@centrumzamenhofs.pl
www.centrumzamenhofs.pl

Opracowanie tekstów:

Anna Danilewicz

Redakcja:

Anna Danilewicz, Jerzy Szerszunowicz

Projekt graficzny:

Jerzy Szerszunowicz

Skład:

Mariusz Bieciuk

Zdjęcia nieopisane:

Magdalena Urbańska



Publikacja dostępna na licencji: Creative Commons Uznanie Autorstwa – Użycie Niekommercyjne 3.0 Polska.
Treść licencji dostępna jest na stronie: www.creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/pl
Licencja nie dotyczy zdjęć, co do których wskazane jest inne źródło lub autor niż powyżej.

uspołeczniamy się



miejska instytucja kultury



Białystok 2016