



inkubatorpomyslow.org.pl

Arbuz Mobilny Uniwersalny



Kultura, sztuka i pomoc, która szuka odbiorców
i do nich dociera



Poradnik



inkubatorpomyslow.org.pl

Arbuz Mobilny Uniwersalny

Kultura, sztuka i pomoc, która szuka odbiorców
i do nich dociera

Poradnik



Autorzy: Oskar Martin, Honorata Martin, Iwona Skwarek, Zofia Martin
Redakcja merytoryczna: Katarzyna Sadło
Redakcja językowa i korekta: Urszula Drabińska
Zdjęcia: Archiwum Stowarzyszenia Arbuz
Projekt i skład: Kotbury, www.kotbury.pl
Wrzesień 2023

ISBN: 978-83-62590-74-2



Poradnik dostępny jest na licencji CC-BY 4.0 –
Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe.

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pl>.

Model opisany w tym poradniku przedstawia doświadczenie zdobyte podczas testowania innowacji społecznej „Arbuz Mobilny Uniwersalny”. Testowanie innowacji odbyło się w ramach projektu „Innowacje na ludzką miarę 2. Rozwój mikroinnowacji w temacie włączenia społecznego”, realizowanego przez Fundację Stocznia i miasto Gdynia oraz współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Spis treści

1. Czym jest Arbuz Mobilny Uniwersalny?	4
2. Jak powstał Arbuz Mobilny Uniwersalny?	6
3. Do kogo jest skierowana innowacja?	8
4. Kto może wdrażać innowację?	9
5. Zanim zaczniemy, czyli na co warto zwrócić uwagę na początku?	10
5.1. Zespół	10
5.2. Lokal	17
5.3. Promocja	19
5.4. Prowadzenie mediów społecznościowych	20
6. Jak krok po kroku wdrożyć Arbuz Mobilny Uniwersalny?	22
6.1. Rekrutacja uczestników i uczestniczek	22
6.2. Zaplanowanie działań	24
7. Jakie korzyści przynosi Arbuz Mobilny Uniwersalny?	27
8. Ile kosztuje Arbuz Mobilny Uniwersalny?	30
9. Kto za tym stoi, czyli o autorach innowacji	31
10. Kontakt i więcej informacji	35
Załączniki	
1. Scenariusz warsztatów muzycznych	36
2. Scenariusz warsztatów filmowych	41

1. Czym jest Arbuz Mobilny Uniwersalny?

Arbuz Mobilny Uniwersalny to warsztaty dla młodzieży z grup wykluczonych lub zagrożonych wykluczeniem, podczas których, wykorzystując mobilne studio muzyczno-filmowe, tworzy ona pod okiem znanych artystów własne profesjonalne produkcje artystyczne. Prace wykonane przez młodzież podczas warsztatów – utwory muzyczne, filmowe i inne – prezentowane są następnie szerokiej publiczności, dzięki czemu ta może poznać osoby doświadczające różnego rodzaju wykluczenia i dostrzec ich ogromny potencjał. Młodzi uczestnicy warsztatów poprzez wspólną dobrą zabawę i twórczą pracę wzmacniają własne poczucie sprawczości i budują swoją pozycję w grupie rówieśniczej.



W oryginalnej wersji Arbuza Mobilnego Uniwersalnego mobilne studio muzyczno-filmowe wykorzystywane w czasie warsztatów znajdowało się w samochodzie. Był on wyposażony w odpowiedni – profesjonalny, ale wciąż stosunkowo niskobudżetowy – sprzęt zmieniający go w mobilne studio. Dzięki tak przygotowanemu środkowi transportu można dotrzeć do każdej społeczności i zorganizować dla niej prawdziwe warsztaty muzyczne i filmowe (jak to było w przypadku oryginalnej innowacji) lub każde inne, do których wyposażenie będzie się w stanie zmieścić w aucie.

Autorzy Arbuza odwiedzają wcześniej wybrane grupy bądź społeczności – dzieci i młodzież wykluczoną społecznie lub takim wykluczeniem zagrożoną i zostają tam na czas niezbędny do przeprowadzenia warsztatów oraz zakończenia ich opracowanymi samodzielnie przez uczestników dziełami muzycznymi, filmowymi czy innymi – w zależności od tego, jaki zespół uda się wokół innowacji stworzyć. W pilotażowej wersji Arbuza warsztaty trwały dwa tygodnie, a ich efektem były utwory muzyczne i filmowe, bo prowadzący zajęcia wywodzili się ze środowisk muzycznych i filmowych. Nie znaczy to jednak, że przedstawionego modelu nie można wykorzystać do prowadzenia działań innego rodzaju, bo jego powodzenie jest zawsze wypadkową umiejętności, zainteresowań i zaangażowania wszystkich w nią włączonych, a same warsztaty są bardziej środkiem do celu, pretekstem do wspólnego tworzenia czegoś, co pozwoli poczuć własną sprawczość i wyjątkowość.

W poniższym poradniku bazujemy na doświadczeniach zebranych w czasie pilotażu Arbuza Mobilnego Uniwersalnego, który odbył się w ramach Inkubatora pomysłów prowadzonego przez Fundację Stocznia i miasto Gdynia. Arbuz był jedną z innowacji społecznych, które były wspierane i testowane w ramach inkubatora.

2. Jak powstał Arbuź Mobilny Uniwersalny?

Idea powołania Arbuza Mobilnego Uniwersalnego zaczęła się krystalizować podczas prywatnego projektu realizowanego przez jego pomysłodawców we włoskiej Kalabrii. Innowatorzy – członkowie i członkinie Stowarzyszenia Arbuź, realizującego opisaną w poradniku innowację – pojechali tam, by włączyć się w pomoc przybyłym z Afryki i Azji uciekinierom. Ich aktywność polegała na zaproszeniu do współpracy muzyków (z Polski, Ukrainy, Anglii i Niemiec), którzy poprowadzili krótkie warsztaty z imigrantami: muzyk-instruktor wraz z uczestnikiem-migrantem komponowali utwór, do którego uczestnik pisał własne słowa, a następnie sam tak skomponowany utwór wykonywał. Gdy cały proces twórczy kończył się sukcesem, jeden z „arbuźowców” tworzył do utworu wideoklip.

Poprzez takie działania innowatorzy pragnęli uwiarygodnić młodych obcokrajowców w środowisku ich włoskich rówieśników, a także dodać im pewności siebie, tak by mogli stać się pewnego rodzaju autorytetami w swojej własnej społeczności. To ostatnie założenie było bardzo ważne, ponieważ pracując w atmosferze zaufania, wzajemnego szacunku i zabawy, młodzi ludzie dowiadawali się wiele o stosunkach społecznych oraz uwarunkowaniach kulturowych i etycznych charakterystycznych dla Europy. Jak się okazało, był to bardzo skuteczny sposób na pomoc w zrozumieniu nowej rzeczywistości.

Projekt okazał się dużym sukcesem, miał jednak swoje poważne ograniczenia sprzętowe i finansowe, zmuszające innowatorów do pozostawania w jednym miejscu (miasteczku Camini), gdzie w niewielkiej społeczności liczba zainteresowanych ich akcją była ograniczona. Te czynniki sprawiły, że po niespełna sześciu miesiącach innowatorzy zakończyli projekt w jego pierwotnej wersji.

Na podstawie tamtych doświadczeń z czasem zrodziła się idea Arbuza Mobilnego, umożliwiającego dotarcie do różnych grup rozsianych po różnych miejscach. Innowatorzy doszli też do wniosku, że nie muszą się ograniczać w kwestii oferowanych aktywności i powinni być uniwersalni.

Zorganizowali crowdfundingową zbiórkę na pojazd, a gdy się zmateriałizował (w postaci 18-letniego fiata ducato), wyremontowali go, zbudowali w środku konieczne konstrukcje i wyposażyli w sprzęt do produkcji audio i wideo.

Tak powstał Arbuz Mobilny Uniwersalny. Nazwa Arbuz pochodzi od nazwy Stowarzyszenia Arbuz, które innowację wdrażało i tak też zdecydowało się nazwać samochód służący za mobilne studio. Jest to zatem nazwa własna, której ewentualni naśladowcy nie muszą i nie powinni używać, nadając swojej wersji warsztatów własny charakter.

Na użytek replikowania innowacji przez inne podmioty chcące zaadaptować ją do swoich potrzeb i specyfiki można ją zatem nazwać Akcją Mobilną Uniwersalną, ponieważ to najlepiej oddaje jej najważniejsze cechy, jakimi są właśnie fizyczna mobilność oraz uniwersalna dostępność.

Aby jeszcze bardziej oswoić przedsięwzięcie i uczynić go atrakcyjniejszym dla młodych uczestników, warto pomyśleć o miłej i łatwej do zapamiętania nazwie oraz własnej kolorystyce, z którą dzieci i młodzież będą się mogli łatwiej „zaprzyjaźnić”.



3. Do kogo jest skierowana innowacja?

Innowacja jest skierowana do młodzieży doświadczającej wykluczenia społecznego lub takim wykluczeniem zagrożonej, niezależnie od jego przyczyn i charakteru. Przykładowe grupy zagrożone wykluczeniem społecznym, które mogą skorzystać z innowacji to:

- dzieci i młodzież z doświadczeniem migracji – uchodźcy i uchodźczynie wojenni z Ukrainy oraz z innych państw, imigranci i imigrantki zarobkowi; w ramach tej grupy szczególnie narażone na wykluczenie społeczne są osoby pochodzące z państw odmiennych kulturowo i religijne,
- dzieci i młodzież z rodzin mniejszości tradycyjnie traktowanych jako obce i izolowane od społeczności, na przykład dzieci romskie,
- dzieci i młodzież z niepełnosprawnością i dysfunkcjami o różnym charakterze i stopniu, w tym z niepełnosprawnością intelektualną, zwłaszcza osoby przebywające w specjalistycznych placówkach, takich jak domy pomocy społecznej czy domy dziennego pobytu,
- młodzież doświadczająca kryzysów psychicznych, zarówno długotrwałych, jak i krótkotrwałych, w tym młodzież hospitalizowana z tego powodu oraz uzależniona lub wychodząca z uzależnienia,
- młodzież przebywająca lub opuszczająca specjalne placówki opiekuńcze, takie jak domy dziecka, ośrodki szkolno-wychowawcze czy zakłady poprawcze, w których przebywała z uwagi na pochodzenie z rodzin dysfunkcyjnych lub zagrożenie demoralizacją i przestępczością,
- młodzież zagrożona wykluczeniem społecznym z uwagi na swoje pochodzenie społeczne i związane z nim ubóstwo, w tym zwłaszcza młodzież doświadczająca nierówności w dostępie do edukacji z powodu swojego pochodzenia.

Innowacja była testowana w społecznościach, w których funkcjonują osoby z doświadczeniem uchodźstwa i migracji (z uwagi na dość homogeniczny charakter społeczeństwa oraz nienastawiony na integrację model przyjmowania uchodźców i imigrantów jest to grupa szczególnie narażona na wykluczenie społeczne z powodu różnic kulturowych i językowych, ubóstwa oraz fizycznej izolacji w środowisku) oraz dzieci z domu dziecka (doświadczające społecznej stygmatyzacji z powodu pochodzenia i ubóstwa), ale może być stosowana w każdej grupie czy społeczności, w których występują problemy z integracją społeczną mające swoje źródło w nierównościach, niezrozumieniu i izolacji.

4. Kto może wdrażać innowację?

Innowacja ma uniwersalny charakter i może być wdrażana przez każdy podmiot działający w środowisku, w którym znajdują się osoby zagrożone wykluczeniem, niezależnie od jego formy prawnej i rodzaju prowadzonej podstawowej działalności. Mogą to więc być:

- publiczne i prywatne instytucje kultury, takie jak domy kultury, świetlice wiejskie, teatry, muzea,
- placówki opiekuńcze, takie jak domy dziecka, ośrodki szkolno-wychowawcze, domy pomocy społecznej, dzienne domy pobytu,
- ośrodki dla uchodźców i inne placówki zajmujące się opieką i integracją uchodźców,
- instytucje oświatowe, takie jak przedszkola, szkoły (w tym szkoły specjalne i integracyjne), uczelnie wyższe,
- parafie, organizacje przykościelne i inne instytucje działające przy związkach wyznaniowych,
- organizacje pozarządowe działające na rzecz grup zagrożonych wykluczeniem społecznym lub po prostu działające na rzecz danej społeczności, a także organizacje pozarządowe działające w danym obszarze, na przykład w kulturze,
- grupy nieformalne czy nawet pojedyncze osoby fizyczne aktywne w danej społeczności, takie jak grupy parafialne czy grupy nieformalne.

Kluczowe dla powodzenia innowacji jest zaangażowanie osób z jakąś wyjątkową pasją, którą mogą i potrafią się dzielić z młodzieżą. Mogą to być osoby z zewnątrz, osoby związane z podmiotem wdrażającym innowację, jak i osoby pochodzące z samej grupy zagrożonej wykluczeniem (takie możliwości daje zwłaszcza praca z młodzieżą uchodźczą lub migrancką, która może dysponować dużym własnym potencjałem kulturowym, atrakcyjnym dla środowiska lokalnego). Ważne, aby wybrany rodzaj zajęć był w miarę uniwersalny, powinno to być coś, w co można stosunkowo łatwo zaangażować większą grupę, niezależnie od indywidualnych talentów, umiejętności, wykształcenia czy zasobności rodziny. Próg wejścia do innowacji nie może być zbyt wysoki ani pod względem predyspozycji i umiejętności, ani możliwości finansowych potencjalnych uczestników. Ważne też, żeby podmiot wdrażający innowację miał w miarę łatwy dostęp do niezbędnych zasobów, które każdorazowo zależą od rodzaju uprawianej w ramach innowacji sztuki i samej formy zajęć. Istotą innowacji jest bowiem znalezienie czegoś, co będzie wystarczająco uniwersalne,

aby rzeczywiście pozwoliło na integrację grupy zagrożonej wykluczeniem społecznym, dostępne, aby mógł skorzystać każdy chętny, oraz atrakcyjne, aby przyciągnąć zarówno samych twórców, jak i – na kolejnym etapie – ich docelową publiczność.

5. Zanim zaczniemy, czyli na co warto zwrócić uwagę na początku?

5.1. Zespół

Powodzenie we wdrażaniu Arbuza Mobilnego Uniwersalnego (podobnie jak wielu innych innowacji) zależy przede wszystkim od dobrze dobranego i współpracującego ze sobą zespołu oraz odpowiedniego dobrania rodzaju zajęć, nie tylko pod względem kompetencji osób prowadzących (co oczywiste), lecz także do możliwości, oczekiwań i zainteresowań grupy.

Ponieważ innowacja jest adresowana do grup wykluczonych lub zagrożonych wykluczeniem społecznym, zespół pracujący z tą grupą musi dobrze poznać i zrozumieć jej specyfikę, zwłaszcza pod kątem możliwych ograniczeń. Przykładowo, dla grupy muzułmańskich uchodźców nauka tańca może nie być dobrym pomysłem z uwagi na różnice kulturowe ograniczające młodym muzułmanom możliwości kontaktu fizycznego między obcymi sobie osobami różnych płci. Jednocześnie ta sama grupa z powodzeniem może uczyć swoich tradycyjnych tańców (np. kaukaskiej lezginki) swoich polskich rówieśników, ku obopólnej radości. Jeśli podmiot chcący wdrażać u siebie innowację nie ma jeszcze dużego doświadczenia w pracy z daną grupą społeczną, warto skonsultować swoje pomysły z bardziej doświadczonymi – mogą to być asystenci międzykulturowi, inne organizacje pozarządowe działające na rzecz podobnych grup czy sami przedstawiciele takiej grupy. Warto to rozważyć, nawet jeśli dana grupa na pozór nie wydaje się znacząco inna od tych, z którymi współpracowaliśmy do tej pory, często bowiem istotne dla powodzenia innowacji cechy danej grupy nie będą oczywiste.

Przy planowaniu i wdrażaniu innowacji warto skorzystać z pomocy:

- osób znających specyfikę danej grupy, zwłaszcza zaś osób mających doświadczenie w pracy z nią lub świadczeniu jej bezpośredniego wsparcia,

- organizacji pozarządowych działających na rzecz danej grupy, zwłaszcza organizacji zrzeszających jej przedstawicieli,
- praktyków i ekspertów z placówek, w których przebywają przedstawiciele grupy docelowej, w tym szkół.

Pamiętaj!

Przed przystąpieniem do realizacji innowacji należy dopełnić niezbędnych formalności związanych z działaniami, których odbiorcami są dzieci i młodzież. Jest to szczególnie ważne na początku, podczas kompletowania zespołu, ale trzeba o tym pamiętać także przez cały czas trwania projektu.

Ustawa o zapobieganiu zagrożeniom przestępczością na tle seksualnym nakłada na każdy podmiot dopuszczający swoich pracowników, współpracowników, zleceniobiorców, członków, stażystów, wolontariuszy, itp. do pracy lub działalności związanej z wychowaniem, edukacją, wypoczynkiem, leczeniem małoletnich (czyli osób do 18. roku życia) lub z opieką nad nimi obowiązek zweryfikowania, czy ich dane nie znajdują się w rejestrze sprawców przestępstw na tle seksualnym z dostępem ograniczonym. Jeśli więc podmiot przymierzający się do wdrażania u siebie tej innowacji (lub jakichkolwiek innych działań, w których uczestniczyć będą osoby niepełnoletnie) nie ma jeszcze konta we wspomnianym rejestrze, powinien je założyć, będzie mu bowiem niezbędne do wypełnienia ustawowych obowiązków. Uczulamy na to, bowiem praktyka pokazuje, że obowiązek ten jest ciągle jeszcze mało znany, a do jego wypełnienia nie wystarczy samo dostarczone przez daną osobę zaświadczenie o niekaralności czy też fakt, że na co dzień jest zatrudniona na przykład w szkole i być może została już przez nią „prześwietlona”.

Koordynator / koordynatorka

W zależności od skali i możliwości podmiotu realizującego innowację u siebie rolę koordynatora bądź koordynatorki może odgrywać jedna osoba, skupiająca wszystkie funkcje związane z prawidłowym wdrażaniem innowacji, zarówno od strony programowej, jak i organizacyjnej oraz finansowej. Zadania można też rozdzielić na więcej osób – oddzielić te koordynatora merytorycznego (koordynatorki merytorycznej) od bardziej

organizacyjno-logistycznych. Z uwagi na mimo wszystko delikatną materię, jaką zawsze jest praca z grupą zagrożoną wykluczeniem społecznym, rola koordynatora lub koordynatorki we wdrażaniu innowacji jest kluczowa. Ta osoba czuwa bowiem nad prawidłowym przebiegiem być może trudnego procesu, gdzie umiejętności komunikacyjne i kompetencje międzyludzkie mogą być dużo ważniejsze niż sprawność organizacyjna.

Idealnie jest, jeśli osoba koordynująca ma już doświadczenie w pracy z taką lub podobną grupą, na pewno zaś musi być otwarta na jej potrzeby i z pokorą podchodzić do swojej umiejętności samodzielnego ich identyfikowania. Przed przystąpieniem do planowania działań i kompletowania zespołu rolą koordynatorów będzie:

- rozpoznanie potrzeb grupy docelowej, w miarę możliwości dzięki oparciu się na własnych deklaracjach – taką analizę potrzeb można przeprowadzić na podstawie prostych badań ankietowych, wywiadów indywidualnych lub fokusowych z grupą, rozmów z osobami i instytucjami mającymi większe bezpośrednie doświadczenie w pracy z nią;
- zidentyfikowanie kluczowych cech i kompetencji, jakie powinny mieć osoby oddelegowane w projekcie do bezpośredniej pracy z grupą docelową, bo mimo artystycznego charakteru innowacji równie ważna zmiana, jaka jest od niej oczekiwana – rozwój osobisty członków grupy oraz integracja wewnątrz grupy;
- zinventaryzowanie własnych zasobów (kadrowych, rzeczowych, organizacyjnych), które będzie można zaangażować we wdrażanie innowacji.

Osoby prowadzące zajęcia

Prowadzący zajęcia to specjaliści, pasjonaci, „zajawkowicze”, osoby chcące podzielić się swoją wiedzą i umiejętnościami w dziedzinie, którą się zajmują.

Poza profesjonalnym doświadczeniem prowadzącej lub prowadzącego liczy się też elastyczność, otwartość na nowe pomysły i sposoby działania. Powinna to być osoba świadoma różnic kulturowych i potrafiąca zadbać o bezpieczeństwo i komfort uczestników. Najlepiej wybrać kogoś, kto łatwo nawiązuje kontakt z ludźmi, potrafi słuchać i jest empatyczny, kogoś gotowego improwizować i otwartego na spontaniczny skok w nieznaną, nie da się bowiem przewidzieć do końca, jak będzie na warsztatach. Możliwe, że skrupulatny plan będzie musiał ustąpić intuicyjnemu podążaniu za potrzebami uczestników, a te z kolei mogą się różnić od naszych wyobrażeń i założeń.



Miałam konkretny plan, zadania na każdy dzień. Bardzo szybko je zweryfikowałam. W jednej grupie okazało się, że jest dużo większe zainteresowanie muzyką niż filmem. Przyszły osoby, które miały już pewne doświadczenie muzyczne. Uczestnicy pragnęli stworzyć teledyski do swoich utworów, ale nie chcieli siedzieć godzinami nad programem do montowania, to ich kompletnie nie interesowało. Poszliśmy zatem w plener, gdzie uczestnicy bardziej wcielali się w aktorów bądź w reżyserów niż operatorów czy montażystów filmowych.

Honorata Martin, która prowadziła warsztaty wideo

Osoba prowadząca warsztaty odgrywa kluczową rolę w innowacji nie tylko dlatego, że jest odpowiedzialna za merytoryczną stronę przedsięwzięcia i musi być odpowiednio przygotowana merytorycznie. Dobrze, jeśli przynajmniej wstępnie jest też przygotowana metodologicznie do przekazywania wiedzy i umiejętności.

Równie ważne jest jej odpowiednie przygotowanie do pracy ze specyficzną i wymagającą grupą, powinna być otwarta, elastyczna, cierpliwa i świadoma możliwych różnic kulturowych. Jeśli nie ma wcześniejszego doświadczenia w pracy z daną grupą, powinna się do niej przygotować

przynajmniej teoretycznie, choćby poprzez rozmowy z osobami mającymi już kontakt z podobnymi grupami. W miarę możliwości podmiot wdrażający innowację powinien zapewnić osobom prowadzącym warsztaty jakąś formę wprowadzenia w specyfikę przedsięwzięcia i samej grupy, może to mieć na przykład formę spotkania z osobą, która już z taką grupą pracuje i może o niej opowiedzieć, a także – co jeszcze ważniejsze – może skonsultować pomysły prowadzących na ich pracę warsztatową. Jest to szczególnie ważne, gdy charakter grupy docelowej utrudnia intuicyjne podejście czy prostą adaptację dotychczasowych metod.

Przy doborze osób prowadzących warsztaty warto zwrócić szczególną uwagę na ich motywację i stawiane sobie cele, zwłaszcza jeśli planujemy zaangażować osobę wybitną w swoim zawodzie. Mimo iż założeniem innowacji jest późniejsza prezentacja efektów warsztatów szerszej publiczności, artystyczny aspekt samej innowacji jest tu wtórny wobec celów rozwojowych, wzmocnienia samej grupy oraz poczucia sprawstwa i własnej wartości poszczególnych jednostek. Osoba prowadząca warsztaty powinna umieć (i być gotowa) dostosować ich poziom artystyczny i merytoryczny do możliwości słabszych uczestników, nawet jeśli obiektywnie ucierpi na tym ostateczna jakość samego produktu.

Nie chodzi o to, by nauczyć uczestników podstaw muzyki, gdyż zrozumienie tego zajęłoby dużo więcej czasu, nie wspominając o tym, że opanowanie jakiegoś instrumentu wymaga ćwiczeń i czasu. Chodzi o stworzenie doświadczenia, które będzie rozwijające, ale przede wszystkim przyniesie uczestnikom przyjemność. Być może będzie to jakiś zaczątek pasji albo radość, że coś się udało skończyć i ten efekt jest widoczny i można się nim pochwalić przed innymi.

Iwona Skwarek, która prowadziła warsztaty muzyczne

Na warsztatach prowadzonych w ramach pilotażowego wdrożenia innowacji na jedną osobę prowadzącą przypadało pięciu uczestników, były to zatem bardzo małe grupy. W większości przypadków może być trudno powielić taki model i zapewnić uczestnikom komfort pracy w małych grupach gwarantujący w pełni zindywidualizowane podejście. Podmioty chcące wdrażać u siebie innowację zapewne będą to robić w grupach liczniejszych. Optymalna liczba osób uczestniczących w warsztatach zależy też od ich tematu i sposobu prowadzenia.

W przypadku większych lub szczególnie wymagających grup zasadne może być zaangażowanie osób wspierających prowadzącą lub prowadzącego warsztaty, które będą mogły indywidualnie pomagać przy pracy uczestnikom, dzięki czemu niezależnie od własnych talentów i ograniczeń każdy z nich będzie w nie równie mocno zaangażowany.

W przypadku gdy innowacja adresowana jest do grup mniejszości narodowych lub etnicznych warto rozważyć stałe wsparcie asystenta międzykulturowego. Czasami ważne będzie też wsparcie psychologa, który pomoże prowadzącym lepiej zrozumieć potrzeby grupy, zwłaszcza w przypadku napotkania jakichś trudności.

Dobrym pomysłem jest angażowanie artystów, ponieważ uczestnicy czują się wyróżnieni, mogąc pracować z kimś, kogo efekty pracy mogą obejrzeć na YouTube. Warto jednak pamiętać, żeby uczestników nadmiernie nie onieśmielić. Prócz wszystkich niezwykle istotnych (a może najważniejszych) kompetencji miękkich potrzebne są też oczywiście konkretne kompetencje twarde, dzięki którym możemy przekazywać wiedzę. Tutaj, w zależności od tego, czego będzie dotyczył warsztat, warto spisać umiejętności, które uważamy za najważniejsze.



Dla przykładu, tak opisano osobę prowadzącą warsztaty muzyczne:

- umie aranżować utwory i pisać piosenki,
- umie pracować nad tekstem piosenki,
- umie pracować nad melodią wokalu,
- ma umiejętność rejestracji instrumentów typu gitara, bas, wokal, syntezatory, bit maszyny,
- ma umiejętność pracy w programie do tworzenia muzyki,
- ma umiejętności produkcji muzyki oraz jej niezaawansowanego miksowania,
- umie się odnaleźć w różnych stylach muzycznych,
- potrafi odnaleźć się zarówno w uczeniu o podstawach produkcji i komponowania muzyki, jak i tłumaczeniu bardziej zaawansowanych treści.

Psycholog / psycholożka

Udział psychologa lub psycholożki jest wskazany, ale nie niezbędny.

W pracy z grupą zagrożoną wykluczeniem społecznym szczególnie istotne jest dobre przygotowanie prowadzących do pracy z nią, zwłaszcza jeśli występują duże różnice kulturowe (np. w przypadku uchodźców z innego kręgu kulturowego) lub środowiskowe (np. w przypadku grup, z którymi prowadzący nie mieli wcześniej styczności). Rolą psychologa lub psycholożki jest przygotowanie prowadzących na możliwe wyzwania i oferowanie niezbędnego wsparcia im, grupie lub poszczególnym jej członkom w trakcie trwania zajęć. Wsparcie takie może być dostępne zdalnie. Psycholog może też wspólnie z prowadzącymi przygotować i poprowadzić wybrane fragmenty zajęć, kluczowe z perspektywy integracji grupy. Omówienie zaplanowanego scenariusza z psycholożką pozwoli też uniknąć niezręczności wynikających z niewystarczającego zrozumienia przez prowadzących specyfiki danej grupy. Równie ważne będzie też omawianie z psychologiem już odbytych zajęć, jeśli prowadzący doświadczą w ich trakcie jakichś trudności w pracy z grupą. Jeśli jest to grupa bardzo odrębna kulturowo, scenariusz zajęć można też skonsultować z osobą doświadczoną w edukacji międzykulturowej.

Tłumacz / tłumaczka

W przypadku warsztatów z grupą niemówiącą po polsku w stopniu umożliwiającym w miarę swobodną komunikację, dla której nie uda się

znaleźć prowadzącego porozumiewającego się w jej języku, niezbędni będą tłumacz lub tłumaczka. Nawet jeśli same warsztaty ze względu na swoją specyfikę nie wymagają bardzo zaawansowanej komunikacji i można je z powodzeniem przeprowadzić z wykorzystaniem komunikacji niewerbalnej lub dzięki podstawowym zwrotom, obecność tłumacza bądź tłumaczki jest dla grupy bardzo ważna, jest bowiem czytelnym komunikatem, że ich głos jest istotny na tyle, że zagwarantowano osobę pozwalającą mu wybrzmieć. W miarę możliwości warto szukać tłumacza bądź tłumaczki, dla którego język grupy jest językiem ojczystym, bowiem uczestnikom i uczestniczkom będzie się z nim lub nią łatwiej utożsamić, a oni sami mogą być też poniekąd asystentami wielokulturowymi.

5.2. Lokal

Arbuz Mobilny Uniwersalny organizował przestrzeń warsztatową w miejscu, do którego dojechał. W Arbuzie Ducato zainstalowano sprzęt niezbędny do przeprowadzenia warsztatów, dzięki czemu innowatorzy byli niezależni i praktycznie samowystarczalni. Jedyne, czego potrzebowali, to podłączenie do prądu i o tym należy pamiętać podczas planowania podobnych akcji. Większość warsztatów będzie wymagała podłączenia sprzętu (komputery, miksery, mikrofony itp.) do źródła zasilania. Można korzystać z agregatu prądotwórczego, ale przy nagrywaniu muzyki to się nie sprawdza.

Podczas planowania podobnego przedsięwzięcia (wdrożenie u siebie innowacji własnymi siłami) warto zadbać, aby samochód był unikalny, przykuwający uwagę, może mieć nagłośnienie zewnętrzne. Powinien wywoływać pozytywne uczucia i budzić ciekawość – można go na przykład pomalować, okleić.

Wnętrze wykorzystywanego przez innowatorów fiata ducato jest przytulne – na podłodze jest dywan, w oknach przyjemne zasłonki, umeblowane kompletem starych krzeseł z wystawki, z siedziskami obitymi kolorową tkaniną. Błat jest ze starego drewna, gdzieniegdzie są różowe i zielone elementy, sufit i część ścian wyłożone są pianką, a oświetlenie tworzą stare biurkowe lampki. Wnętrze powinno być zaplanowane z myślą o uczestnikach – należy tak dobrać jego elementy, by osoby z grupy docelowej czuły się tam swobodnie i „domowo”. I by były trochę zaskoczone. Arbuz to studio, więc ludzie spodziewają się nowoczesności, błysku, technologii – a tu nic z tego: onieśmienie, z którym do Arbuza wchodzi uczestnik, szybko się rozplywa.



W przypadku Arbuza charakter mobilnej pracowni innowatorzy określili jako studio audio-wideo ze szczególnym naciskiem na element „audio”.

Gdy jednak organizowana będzie akcja fryzjerska, trzeba będzie zainstalować fotel fryzjerski, odpowiednie szafki, lustra itd., jeśli zajęcia sportowe – szatnia, magazynek ekwipunku sportowego, komputer z monitorem do analizowania zarejestrowanych ćwiczeń czy pokazów itp. Zajęcia dla geeków? Potrzebne będą stanowiska komputerowe, które można wykorzystać na przykład do zajęć z robotyki. Malarstwo? Warto zorganizować magazyn na sztalugi i inne materiały, miejsce do przechowywania prac itp.

Ze względów formalnych w przypadku niektórych grup najłatwiej może być organizować warsztaty w miejscu stałego przebywania ich członków. Dotyczy to zwłaszcza podopiecznych zamieszkujących w ośrodkach lub placówkach opiekuńczych. Innowacja adresowana jest do osób niepełnoletnich, zatem należy zaplanować jej wdrożenie tak, żeby ich prawni lub faktyczni opiekunowie mieli możliwość (i wolę) zapewnienia im udziału. Jeśli będzie to miejsce wymagające od opiekuna placówki, w której przebywają, „dostarczenia” całej grupy w jedno miejsce, może się to okazać realną przeszkodą. Taką samą przeszkodą może być konieczność uzyskania zgody opiekunów na samodzielne dotarcie ich podopiecznych do miejsca

prowadzenia warsztatów. Z pewnością podczas szukania miejsca prowadzenia warsztatów należy kierować się nie tylko jego obiektywną atrakcyjnością, ale przede wszystkim dostępnością komunikacyjną dla samodzielnie poruszających się dzieci i młodzieży, a także zaufaniem, jakim będzie się cieszyć u opiekunów mających decydować o udzieleniu zgody na udział.

Jeśli organizator nie posiada własnego lokalu spełniającego te kryteria, w którym mogłyby się odbyć warsztaty, warto nawiązać współpracę z okoliczną:

- szkołą,
- domem kultury,
- organizacją społeczną,
- miejscem aktywności lokalnej,
- parafią,
- domem sąsiedzkim.

Ważne, by w miejscu, w którym będą organizowane warsztaty, znajdowały się:

- dostosowana do formy zajęć salka mieszcząca grupę uczestników,
- miejsce do serwowania poczęstunku,
- toalety.

W zależności od potrzeb zakwalifikowanych osób i ich podopiecznych lokal musi być odpowiednio dostosowany pod względem dostępności.

5.3. Promocja

W celach promocyjnych można:

- stworzyć wizualną identyfikację przedsięwzięcia – warto pomyśleć o atrakcyjnej nazwie, logotypie i wyróżniającej kolorystyce, z którymi grupa będzie się utożsamiać i pod którymi będzie się łatwiej integrować,
- stworzyć prostą stronę internetową (np. opartą na bezpłatnym w podstawowej wersji serwisie Strikingly), założyć skrzynkę e-mail do kontaktu i przeprowadzenia rekrutacji; w przypadku, gdy innowacja adresowana jest do grupy niepolskojęzycznej strona powinna mieć także wersję językową grupy,

- przygotować materiały promujące (można wykorzystać np. program Canva, który w wersji dla organizacji pozarządowych jest bezpłatny) zawierające:
 - hasłowe przedstawienie przedsięwzięcia,
 - informację, w jaki sposób można się zgłosić do niego,
 - nazwę i logo organizatora,
 - odnośnik do bardziej szczegółowych informacji (strona www, profil w mediach społecznościowych),
 - ew. kontakt do organizatora (e-mail, telefon),
- zaplanować kanały promocji:
 - zidentyfikować kluczowe profile w mediach społecznościowych, w szczególności fora skupiające osoby należące do wybranej grupy,
 - zrobić listę instytucji i organizacji, które zostaną wykorzystane do rozpowszechniania organizacji.

5.4. Prowadzenie mediów społecznościowych

We wdrażaniu innowacji pomocne mogą być media społecznościowe, które będą służyć jako narzędzie do rozpowszechniania informacji i rekrutacji uczestników, a na dalszych etapach jako kanał do promocji poszczególnych działań i upowszechniania rezultatów, ze szczególnym uwzględnieniem dzieła, jakie powstanie. Media społecznościowe mogą pomóc zrealizować najważniejszy cel innowacji, jakim jest wzmocnienie poczucia własnej wartości jej uczestników, pochwalenie się swoim potencjałem oraz przełamywanie dotychczasowych barier przez grupy wykluczone lub zagrożone wykluczeniem.

To powody, dla których warto od początku aktywnie prowadzić media społecznościowe innowacji. To też powody, dla których trzeba dobrze przemyśleć sposób, w jaki będzie ona promowana.

Gdy ma się do czynienia z grupą znajdującą się z różnych powodów w niekorzystnym położeniu, wykluczoną społecznie lub takim wykluczeniem zagrożoną, należy zwrócić szczególną uwagę na to, aby promocja od początku uwzględniała nie tylko krótkofalowy, ale także długofalowy interes uczestników. W Polsce nie wypracowaliśmy jeszcze odpowiednich standardów promowania działalności społecznej w sposób, który nie uprzedmiotawia jej beneficjentów i nie eksploatuje ich trudnego położenia, dlatego warto szukać optymalnego rozwiązania na chwalenie osiągnięć grupy w sposób, który jej członków realnie wzmocni w poczuciu własnej

wartości, będzie ich świadomym wyborem i będzie uwzględniał możliwe przyszłe konsekwencje ekspozycji aktualnych powodów obecnego wykluczenia. Szczególnie podczas planowania promocji w internecie należy dobrze przemyśleć, czy i jak wykorzystywać do promocji indywidualne historie uczestników, i pamiętać, że raz umieszczone w internecie zostaną tam na zawsze, w takim kontekście, jaki im dzisiaj nadamy.

Publikowanie relacji z ważnych wydarzeń pozytywnie wpływa na poczucie satysfakcji osób w nich uczestniczących i motywuje ich do dalszego udziału. Warto włączyć w promowanie samych uczestników, można uczynić z tego jeden z elementów innowacji realizowany przez nich samych.

Pamiętaj!

Uwiecznianie i publikowanie wizerunku uczestników i uczestniczek na zdjęciach lub filmach wymaga zgody ich opiekunów prawnych. Warto zadbać o nią już na etapie rekrutacji, a działania zaplanować tak, aby osoby, które nie chcą wyrazić zgody na publikowanie swojego wizerunku miały możliwość uczestniczenia na równych zasadach. Ponieważ istotą jest wzmacnianie poczucia własnej wartości i sprawczości, należy zagwarantować uczestnikom pełną kontrolę nad tym, czy i w jaki sposób ich wizerunek, dane osobowe i historia zostaną wykorzystane na użytek promocji. Należy także wziąć pod uwagę względy bezpieczeństwa, szczególnie podczas udostępniania w internecie danych osobowych osób niepełnoletnich oraz szczegółów ich życia.

6. Jak krok po kroku wdrożyć Arbus Mobilny Uniwersalny?

Innowację można wdrażać na kilka sposobów, w zależności od tego, co jest punktem wyjścia. Czasami wiemy, z jaką grupą będziemy realizować innowację, mamy nawet konkretnych uczestników i to do nich dobieramy rodzaj warsztatów i osoby prowadzące. Czasami startujemy z innego punktu – wiemy, „kim” będziemy robić warsztaty, mamy wizję grupy docelowej i musimy „tylko” zrekrutować konkretnych uczestników. W tym poradniku przedstawiamy ten drugi model, jako że tak właśnie przebiegało testowanie innowacji przez jej pomysłodawców. Na początku byli zmotywowani i chętni do pracy artyści oraz określona grupa docelowa, a następnie pod kątem tych kryteriów zrekrutowano uczestników.

Nasza praca opierała się na bliskim, emocjonalnym kontakcie z uczestnikami, na dobrym wyważeniu proporcji między pewną dozą anarchii – przyzwoleniem na swobodę w zachowaniu uczestników – a autorytetem artystów prowadzących. Udało nam się stworzyć mobilne studio w taki sposób, że wszyscy uczestnicy chcieli w nim być i pracować.

Oskar Piotr Martin

6.1. Rekrutacja uczestników i uczestniczek

Jeśli wiemy już, jakie warsztaty będziemy organizować, kto będzie je prowadził i do jakiej zagrożonej wykluczeniem grupy społecznej chcemy z nimi dotrzeć, pozostaje zrekrutowanie konkretnych osób reprezentujących tę grupę, a najlepiej – już tworzących grupę.

Rekrutację uczestników i uczestniczek najlepiej przeprowadzić w porozumieniu z instytucją lub organizacją, która działa z osobami narażonymi na wykluczenie, które mają wziąć udział w warsztatach. Ostateczna grupa uczestników i uczestniczek może być wybrana w różny sposób, w zależności od tego, czy i jak bardzo zależy nam na grupie już istniejącej:

- Rekrutacja zamknięta – gdy podmiot wdrażający innowację znajduje organizację lub instytucję, z pomocą której chciałby zrekrutować uczestników i uczestniczki, i zostawia jej swobodę w wyborze doborze

grupy, określając jedynie, do kogo adresowane będą zajęcia i na czym będą polegać. Taka forma rekrutacji wymaga mniej pracy, bo jest niejako „zlecona” owej organizacji lub instytucji, ale też pozbawia innowatora samodzielnego wpływu na ostateczny skład grupy. Model wydaje się lepiej sprawdzać w przypadku ściślejszej współpracy z daną instytucją lub organizacją, na przykład wtedy, gdy będzie ona także gospodarzem samych warsztatów, jest bowiem dużo bardziej partnerski.

- Rekrutacja otwarta – organizator prowadzi otwarty nabór na warsztaty, dając możliwość zgłoszenia się (przez formularze zgłoszeniowe lub osobiście) każdemu zainteresowanemu. Taka forma rekrutacji wymaga od niego więcej pracy i dobrze pomyślanych działań promocyjnych, ale organizator zachowuje kontrolę nad tym, kto ostatecznie weźmie udział w zajęciach. Istotnym ograniczeniem tej formy rekrutacji jest jednak to, że może nie być skuteczna przy organizacji warsztatów adresowanych do grup, dla których konieczna jest ścisła współpraca placówki, pod której opieką przebywają. Jako osoby niepełnoletnie uczestnicy i uczestniczki mogą mieć większy kłopot ze skutecznym zgłoszeniem się jako osoby indywidualne, jeśli do ich udziału niezbędna jest zgoda opiekunów prawnych.

Niezależnie od sposobu przeprowadzenia ostatecznej rekrutacji, należy zadbać o zróżnicowaną formę docierania do potencjalnych zainteresowanych i pamiętać, że niektóre popularne kanały komunikacji same w sobie mogą wykluczać (np. rekrutacja wyłącznie przez stronę organizatora na Facebooku). Warto zatem pomyśleć o bezpośrednim docieraniu do chętnych, na przykład poprzez otwarte spotkania, wlepki, ulotki, plakaty w organizacji bądź instytucji. Jeśli kryterium przyjęcia na warsztaty nie będzie zasada „kto pierwszy, ten lepszy”, kryteria przyjęcia powinny być jawne, przejrzyste i znane od początku.

W **formularzu rekrutacyjnym** dobrze jest zadać pytania umożliwiające zorientowanie się w potrzebach, oczekiwaniach, możliwościach



i ograniczeniach osób zgłaszających się. W przypadku liczby zgłoszeń przewyższającej liczbę miejsc na podstawie tych odpowiedzi można dokonać wyboru uczestników i uczestniczek. W trakcie rekrutacji warto skorzystać z darmowych narzędzi umożliwiających stworzenie formularza zgłoszeniowego w formie online (np. Google Form). Link do formularza oczywiście warto umieścić w ogłoszeniu promującym całe przedsięwzięcie.

Dobrym patentem jest też utworzenie szablonowych wiadomości e-mailowych do instytucji i osób, które mogą przekazać informacje o projekcie potencjalnym uczestnikom i uczestniczkom oraz – na późniejszym etapie – do osób zakwalifikowanych na warsztaty oraz tych niezakwalifikowanych. To znacząco przyspiesza komunikację.

W całym procesie rekrutacji trzeba pamiętać o przestrzeganiu przepisów dotyczących **ochrony danych osobowych** (m.in. zaplanować proces zbierania zgód do publikacji wizerunków uczestników, pozyskać zgody uczestników do przetwarzania ich danych). Pomocne okażą się tutaj wskazówki zawarte w podrozdziale 5.3.2 poradnika Katarzyny Sadło „Rady na RODO” (https://innowacjespoleczne.pl/element_biblioteki/rady-na-rod0).

Trzeba także zapewnić dostępność całego cyklu dla osób ze szczególnymi potrzebami. Żeby ustalić, jakie niezbędne rozwiązania trzeba będzie zapewnić, w procesie rekrutacji warto zapytać przyszłych uczestników i uczestniczki, czy mają jakieś szczególne potrzeby względem dostępności (np. podjazdy dla wózków inwalidzkich, windy do wszystkich pomieszczeń, możliwy dostęp do wszystkich pomieszczeń z psem asystującym, dostosowanie prezentacji do potrzeb osób niedowidzących).

6.2. Zaplanowanie działań

Innowatorzy rekomendują, aby warsztaty artystyczne o profilu zbliżonym do tego, jaki był przez nich testowany trwały co najmniej dwa tygodnie, z dwudniową przerwą weekendową. Jeśli tak długie warsztaty nie są możliwe, powinny trwać przynajmniej siedem dni.

Scenariusze na każdy dzień powinny być przygotowane z wyprzedzeniem, aby grupa wiedziała, jak będą wyglądały zajęcia, ale plan powinien być dopasowany do uczestników i ich potrzeb, które mogą ujawnić się dopiero w trakcie pracy z grupą. Podczas planowania intensywności zajęć należy wziąć pod uwagę możliwości danej grupy wiekowej oraz pamiętać o przerwach na jedzenie, picie i odpoczynek.

Żeby przeprowadzić warsztaty, trzeba mieć gdzie to zrobić. Znalazienie właściwego miejsca nie zawsze jest proste i do poszukiwań trzeba się zabrać odpowiednio wcześniej. Samochód innowatorów był duży, do tego potrzebna była komfortowa przestrzeń wkoło, tak by móc rozwinąć zadaszanie samochodu, postawić stół na przekąski i kilka krzeseł. Należy wziąć też pod uwagę okolicę, na przykład dowiedzieć się, czy dane miejsce nie leży obok ruchliwej ulicy, jeśli pracować będziemy z małymi dziećmi.

Jeśli rekrutacja uczestników odbywa się przy udziale lokalnego ośrodka, można poprosić jego pracowników o radę w kwestii znalezienia najlepszego miejsca w danym mieście, dzielnicy, kraju. Następnie należy uzyskać zgodę na zaparkowanie od właściciela terenu. Nie wolno zapomnieć o podłączeniu do prądu, który jest niezbędny w wypadku wielu działań. Jeśli warsztaty odbywać się mają na przykład na boisku należącym do szkoły, przed rozpoczęciem działań warto założyć przyłącznie tymczasowe w miejscu, z którego prąd będzie pobierany. Dzięki temu będzie można zwrócić właścicielom koszty zużytej energii. Taki licznik jest tani, a bardzo poprawia wizerunek organizatorów w oczach osób udostępniających prąd.

Miejsce na warsztaty można wybrać wraz z pracownikami instytucji lub organizacji, z którymi współpracuje się przy warsztatach. Do samego prowadzenia zajęć niezbędna jest komfortowa przestrzeń wokół samochodu, pozwalająca na rozwinięcie zadaszania auta, postawienie stołu na przekąski i kilku krzeseł. Niezbędna jest oczywiście zgoda właściciela terenu na zaparkowanie samochodu. Należy też pamiętać o zapewnieniu uczestnikom możliwości skorzystania z toalety.

Podczas realizacji warsztatów bardzo ważna jest elastyczność oraz otwartość na to, co może się spontanicznie wydarzyć. Jednak, żeby czuć się pewnie i bezpiecznie, potrzebujemy dobrego planu. Zalecamy przygotować sobie scenariusz na każdy dzień, należy pamiętać przy tym o przerwach na jedzenie, picie i odpoczynek. Bardzo ważne jest to, jak rozpoczną się warsztaty. Tutaj konieczne jest skupienie na potrzebach i dynamice grupy, którą należy obserwować już od powitania. To czas, w którym poznajemy się wzajemnie – nie tylko imiona, lecz także różnego rodzaju preferencje, sposób pracy, zainteresowania, umiejętności itd. Czasem dobrym pomysłem jest rozpoczęcie pracy od zadania, które wznieci energię, będzie wyzwaniem i motorem do dalszego działania, a jednocześnie stanie się pretekstem do rozmów i wzajemnego poznania. Kiedy indziej zaś, by osiągnąć podobne efekty, potrzeba znacznie więcej

czasu na spokojne i uważne rozmowy. Można więc zaplanować zadanie na gorąco. W przypadku warsztatów wideo to może być przykładowo półgodzinne ćwiczenie polegające na nagraniu telefonem pięciu scenerii, które uczestnikom wydają się najbardziej interesujące w obszarze najbliższych stu metrów. Podczas planowania takiego zadania warto wziąć pod uwagę, że być może nie każdy w grupie ma telefon. Możemy wtedy stworzyć zespoły dwu- lub trzyosobowe bądź zastosować plan „B”, który – swoją drogą – zawsze dobrze mieć w zanadrzu. W takiej sytuacji możemy na przykład rozdać uczestnikom wcześniej przygotowane kartki i ołówki z prośbą o rozrysowanie przykładowych scenerii i upatrzonych kadrów z uwzględnieniem szerokiego, średniego czy bliskiego planu.

Pamiętaj!

Głównym celem warsztatów jest integracja poprzez zabawę i twórczą pracę, sam ostateczny, „artystyczny” efekt warsztatów jest ważny, ale nie najważniejszy.

Powodzenie przedsięwzięcia zależy przede wszystkim od dobrego wyboru osoby prowadzącej. Idealnie, gdyby była to osoba znana uczestnikom i ciesząca się wśród nich autorytetem, ale jeszcze ważniejsze są jej osobowość i podejście. Powinna to być osoba otwarta i empatyczna, najlepiej, jeśli ma już doświadczenie w pracy z grupami wrażliwymi.

Plan warsztatów musi być dobrze dostosowany do potrzeb, oczekiwań i specyfiki konkretnej grupy, a jeśli zajdzie taka konieczność, modyfikowany również w trakcie.

Warto zadbać o możliwość skorzystania ze wsparcia psychologa lub asystenta międzykulturowego, a w przypadku różnic językowych także tłumacza.

7. Jakie korzyści przynosi Arbus Mobilny Uniwersalny?

Samo przeprowadzenie warsztatów jest tylko narzędziem prowadzącym do uzyskania określonych celów. Przy tym, oczywiście, umiejętności zdobyte podczas zajęć są wspaniałą konsekwencją działania oraz składową ostatecznych efektów i na pewno uczestnicy i uczestniczki na nich skorzystają. Jednym z najważniejszych bezpośrednich celów warsztatów jest stworzenie przestrzeni do dobrego spędzenia czasu i o tym należy zawsze pamiętać.

Dzieci i nastolatki w codziennym życiu odczuwają często dużo stresu – mierzenie się z różnego rodzaju trudnościami, znajdowanie się w niełatwej sytuacji życiowej czy doświadczenie traumy dodatkowo wzmagają odczuwanie presji społecznej, niepewności siebie, stresu czy lęku. Jeśli będziemy skupiać się na tym, że czegoś musimy nauczyć, coś przekazać, nasze nastawienie może spotęgować w uczestnikach te odczucia. Dzieci uczą się przez zabawę, każde realizuje proponowane działania w swoim tempie. Naszym zadaniem jest stworzenie komfortowej, przyjaznej i swobodnej atmosfery, w której uczestnicy będą mogli być sobą i poczuć się całkowicie akceptowani takimi, jakimi są – musimy w pierwszej kolejności sprawić, by dobrze się bawili.

Z tego bazowego założenia wynika kolejny z celów działania: tworzenie warunków do budowania poczucia własnej wartości i poczucia sprawczości oraz próba wygenerowania wszystkich pozytywnych efektów, które za tym idą. Nie musimy w dwa tygodnie nauczyć uczestnika czy uczestniczki, jak zrealizować teledysk, nagrać utwór czy grać w koszykówkę – możemy za to pokazać, że nagranie utworu nie jest nieosiągalne, że każdy ma swój potencjał i swoją sprawczość. Praca nad własnym projektem może stymulować rozwój nowych pasji i zainteresowań. Poprzez kreatywne działanie uczestnicy mogą wyrazić swoje uczucia, emocje i opowiedzieć o doświadczeniach. Proponowane przez prowadzących zadania mogą być punktem wyjścia do integrowania uczestników, budowania poczucia akceptacji i bezpieczeństwa w grupie oraz reagowania na sytuacje trudne, konfliktowe. Mogą pomóc w budowaniu przestrzeni do dyskusji o jednostkowych i uniwersalnych problemach.

Z tym związany jest inny, ogromnie ważny cel, mianowicie kreowanie liderów, czyli uczestników, którzy osiągną biegłość w dziedzinie, którą

poznają, czy też stworzą pracę, która już w czasie warsztatów ich wyróżni. Za tym pójdzie podniesienie poczucia własnej wartości i naturalny autorytet w grupie. Nam wystarczy już zaobserwowanie niewielkich zmian – możemy być wtedy pewni, że proces został zainicjowany. Najtrudniejszym do osiągnięcia celem jest integracja społeczności wykluczonej z członkami społeczności wykluczającej. Na tym polu już samo wyeliminowanie pól konfliktu i ograniczenie antagonizmów będzie wystarczającym osiągnięciem. Innowatorzy na podstawie swojego doświadczenia uczulają, aby czas warsztatów był na tyle długi, żeby pozwolił uczestnikom się otworzyć w ich własnym tempie.

Podczas warsztatów prowadzonych w Toruniu okoliczna młodzież dopiero podczas dwóch ostatnich dni zajęć była na tyle zaintrygowana, by przełamać opory, podejść, zapytać, co robimy. Po obejrzeniu i wysłuchaniu paru utworów stworzonych podczas warsztatów członkowie grupy wyrazili zainteresowanie akcją: rap podopiecznego domu dziecka oraz utwory Sofii z Ukrainy zrobiły na nich duże wrażenie, graniczące chwilami z niedowierzaniem. Niestety było zbyt późno na wspólne zajęcia. To pokazuje, jak ważne jest dobranie właściwego czasu trwania warsztatów.

Oskar Piotr Martin

Należy pamiętać, że nawet jeśli nie uda się osiągnąć spektakularnego efektu i przedstawiciele „opozycyjnych” grup nie rzucą się sobie w ramiona, to poprzez podejmowane działania dostaną dużą szansę na zainicjowanie procesu, przełamanie lodów i sprawienie, że grupy rozpoczną drogę ku wzajemnej akceptacji i zrozumieniu.

Dzięki udziałowi w warsztatach muzyczno-filmowych uczestnicy (osoby z grup wykluczonych i zagrożonych wykluczeniem):

- Opracowali własne, autorskie utwory muzyczne i wideoklipy, które mogą być udostępniane w mediach społecznościowych oraz wśród swoich społeczności w celu budowania swojej marki artystycznej i autorytetu w grupie.
- Nabyli wiedzę i umiejętności – nowe kompetencje tworzenia autorskich utworów muzycznych i filmowych z wykorzystaniem dostępnych, bezpłatnych narzędzi, programów, mediów społecznościowych.
- Rozwinęli swoje pasje artystyczne pod okiem profesjonalnych artystów z branży muzycznej i filmowej.



Istotnym efektem innowacji było także wzmocnienie uczestników poprzez:

- wzbudzenie motywacji do dalszego rozwijania własnych talentów i możliwości wykorzystania ich do rozwoju osobistego, a także zawodowego – jako przyszłe narzędzie pracy;
- podniesienie wiary we własne możliwości;
- umożliwienie integracji między sobą i z lokalną społecznością oraz poprawę jakości relacji międzykulturowych;
- uznanie i docenienie przez rówieśników niedoświadczających na co dzień wykluczenia oraz społeczność lokalną.

8. Ile kosztuje Arbus Mobilny Uniwersalny?

W przypadku Stowarzyszenia Arbus, które wymyśliło i wdrożyło pilotażową wersję innowacji Arbus Mobilny Uniwersalny, wpisywała się ona wprost w całość działań statutowych, stąd zasadne było zainwestowanie od początku w mobilne studio umożliwiające prowadzenie działań własnym sumptem.

Zorganizowanie mobilnego studia w 2019 roku kosztowało innowatorów ok. 15 tysięcy złotych, przy czym była to wersja zdecydowanie niskobudżetowa – wyposażenie studia skompletowali, zbierając sprzęt od znajomych, a samochód, używany i dość stary, został zakupiony dzięki zbiórce crowdfundingowej. Podczas planowania realizacji podobnego przedsięwzięcia należy pamiętać, że jego stałym (i rosnącym z czasem, w miarę starzenia się mobilnego studia) kosztem będą naprawy, materiały eksploatacyjne i ubezpieczenie.

Nie wszystkie te koszty są niezbędne, jeśli podmiot chcący realizować innowację u siebie dysponuje sprzętem lub ma możliwość skorzystania z cudzego, nie zawsze też niezbędny będzie cały sprzęt. Sama innowacja może być realizowana także w okrojonej wersji, czyli stacjonarnie i na mniejszej jakości sprzęcie, bowiem jej istotą nie jest najwyższa jakość techniczna nagrań (zresztą nie zawsze muszą to być nagrania), a to, czego doświadczy grupa w ramach warsztatowej pracy twórczej.

Koszty, które trzeba wziąć pod uwagę przy organizacji warsztatów, to:

- honoraria osób prowadzących warsztaty,
- honorarium koordynatora oraz osoby prowadzącej auto (to może być jedna osoba),
- honorarium osób wspomagających, takich jak psycholog, tłumacz itd.,
- dietyienne wolontariuszy, którzy nie otrzymują honorarium,
- księgowość,
- noclegi dla osób prowadzących warsztaty,
- benzyna, konserwacja pojazdu, autostrady płatne, parkingi strzeżone,
- poczęstunki dla uczestników w czasie trwania warsztatów oraz ostatniego dnia, podczas uroczystego podsumowania działań.

Po uwzględnieniu wszystkich wymienionych pozycji koszt organizacji warsztatów ze stworzeniem mobilnego studia wyniósł ok. 45 tysięcy złotych.

9. Kto za tym stoi, czyli o autorach innowacji

Autorami innowacji są:



Oskar Piotr Martin – filmowiec, operator, montażysta. Pracując z imigrantami, spędził kilka miesięcy w Kalabrii we Włoszech; koordynował tam pracę muzyków dojeżdżających z Polski. Prezes Stowarzyszenia Arbut, pomysłodawca mobilnego studia audiowizualnego.



Aurora Lubos – tancerka, aktorka, twórczyni autorskich spektakli solowych, instalacji, performansów oraz audycji wizualnych pokazywanych w wielu miejscach w Polsce i na świecie. Tworzy sztukę w tematyce uchodźstwa, migracji i integracji międzykulturowej. Od 1997 roku związana z trójmiejską sceną tańca. Od 2000 roku aktorka brytyjskiego teatru Vincent Dance Theatre. Twórczyni autorskich realizacji: spektakli solowych, instalacji, performansów oraz audycji wizualnych. Spektakl jej autorstwa pt. „Akty” był pokazywany w ramach Polskiej Platformy Tańca 2014 oraz w wielu miastach Polski oraz za granicą: w Tbilisi, Wilnie, Kijowie, Baku, Mińsku i w Armenii. W 2015 roku w Dniu Solidarności z Uchodźcami zrealizowała na plaży w Sopocie performans „Z wody”. W 2016 roku powstał kolejny spektakl, „Witajcie/ Welcome”, który wybrany został spośród 120 zgłoszonych realizacji i pokazany podczas Polskiej Platformy Tańca 2016.



Anna Domańska – fotografka, dziennikarka. Absolwentka poznańskiej Akademii Sztuk Pięknych na kierunku fotografia oraz podyplomowego programu Critical Images w Królewskim Instytucie Sztuki w Sztokholmie, który prowadzony jest z udziałem niezależnego kolektywu dokumentalistów syryjskich Abounaddara. Studiowała

również w Polskiej Szkole Reportażu. Realizuje prace na pograniczu sztuki, form dokumentalnych, dziennikarstwa, projektów badawczych i edukacyjnych. Zimą 2015 roku, podczas szczytu kryzysu uchodźczego, pojechała na Bałkany pomagać osobom przybywającym do Europy w poszukiwaniu bezpieczeństwa i lepszego życia. Pod wpływem osobistych doświadczeń, które znacznie różniły się od obrazu prezentowanego przez media, postanowiła dokumentować filmowo ten proces migracji. Zrealizowany w Grecji dokument „Pierwsza rocznica zamknięcia europejskich granic” został nagrodzony w konkursie Migration Media Award.



Honorata Martin – artystka sztuk wizualnych. Zajmuje się malarstwem, fotografią, tworzy animacje wideo i performanse. Wykłada na gdańskiej Akademii Sztuk Pięknych. Brała udział w wielu wystawach w Polsce i na świecie. Laureatka Nagrody Deutsche Bank „Spojrzenia” – najważniejszego wyróżnienia dla młodych twórców, nagrody Splendor Gedanensis, zwyciężczyni plebiscytu „Polacy z Werwą”, nominowana do Paszportów „Polityki”. Wiceprezeska stowarzyszenia Arbus.



Piotr Pawlak – gitarzysta i producent związany z trójmiejską sceną muzyczną. Członek wielu zespołów muzycznych. Komponuje muzykę do teatru, filmu, baletu oraz widowisk multimedialnych. Producent kilkudziesięciu płyt różnych wykonawców, wśród których znaleźli się: Ścianka, Kury, Łoskot, Kobiety, Tymon & Transistors, Pink Freud, Oczki Czarne, Made in Poland. Aktualnie gra w reaktywowanym Łoskocie oraz w zespole Rito, z którym nagrał płytę łączącą elementy noise, trans i muzyki rytualnej. Prowadzi regularne warsztaty muzyczne z osobami z niepełnosprawnościami. W 2019 roku wziął udział w trasie Męskie Granie jako członek Męskie Granie Orkiestra. Prowadzi warsztaty muzyczne dla osób z niepełnosprawnościami.



Iwona Skwarek – piosenkarka, tekściarka, producentka muzyczna i DJ-ka poruszająca się w kręgu muzyki elektronicznej. Była połową duetu Rebeka, z którym zagrała ponad 400 koncertów w Polsce i poza jej granicami. W tym składzie wydała trzy płyty długogrające: „Helladę”, „Davos” i „Post Dreams” oraz wiele singli, EP i remiksów docenionych

przez publiczność i krytykę (m.in. tytuł polskiej płyty roku 2013 w rankingu „Gazety Wyborczej”). Ukończyła szkołę muzyczną I stopnia w klasie skrzypiec, obecnie jest fanką syntezatorów analogowych. Studiowała na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, jest absolwentką kulturoznawstwa. Muzyką zajmuje się od zawsze, mieszka i komponuje w Poznaniu. Właśnie wydała debiutancką płytę czteroosobowego girlsbandu Shyness! i obecnie gra koncerty w tym składzie.



Emilia Orzechowska – kuratorka, producentka i animatorka kultury. Ukończyła studia filozoficzne w Instytucie Sztuk Audiowizualnych na Uniwersytecie Jagiellońskim w Krakowie, Studium Animatorów Kultury w Gdańsku ze specjalizacją filmową oraz krytykę artystyczną na gdańskiej Akademii Sztuk Pięknych. Przez ostatnie dziewięć lat pracowała w Teatrze Miniatura w Gdańsku jako producentka teatralna. Na co dzień współpracuje z różnymi galeriami i instytucjami związanymi ze sztuką współczesną w całej Polsce. Ponadto sporadycznie współpracuje z Fundacją Bęc Zmiana i publikuje teksty oraz wywiady z artystami w „Notesie na 6 Tygodni”, a także z Radiem Kapitał, dla którego realizuje, wraz z Piotrem Pawlakiem, słuchowiska. Od 2018 roku współtwórczyni i kuratorka autorskiego projektu „The Dark Side of the Sun”, który zrodził się z potrzeby poradzenia sobie z depresją klimatyczną i dynamicznymi zmianami zachodzącymi w naturze. Każda z edycji dotyka innych zagadnień i problemów związanych z nieodwracalnością tego stanu rzeczy. Laureatka honorowej odznaki „Zasłużony dla Kultury Polskiej”, dwukrotna stypendystka Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz wielokrotna stypendystka Marszałka Województwa Pomorskiego i Prezydenta Miasta Gdańska oraz beneficjentka Funduszu Popierania Twórczości Stowarzyszenia Autorów ZAiKS. Współzałożycielka Stowarzyszenia Arbuz.



Zofia Martin – artystka. W swojej działalności korzysta z różnych mediów: tworzy wideo, obiekty, pracuje z dźwiękiem, a często łączy wszystkie te języki w instalacjach. Działa jako VJ-ka i DJ-ka, organizuje wydarzenia kulturalno-rozrywkowe. Absolwentka gdańskiej Akademii Sztuk Pięknych, w 2013 roku studiowała również

w Escola Superior Artística do Porto w Portugalii. Należy do kolektywu artystyczno-towarzyskiego Gnojki, organizującego nadmorskie wydarzenia kulturalno-rozrywkowe. Aktualnie mieszka w Londynie, gdzie pracuje nad nowymi realizacjami. Jej prace były prezentowane na wystawach indywidualnych w Kulturhaus i Galerii Sztuki Wozownia w Toruniu oraz zbiorowych, m.in. w Muzeum Narodowym w Gdańsku, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, Muzeum Warszawy, Centrum Rzeźby Polskiej w Orońsku, Instytucie Sztuki Wyspa w Gdańsku, Edificio AXA w Porto i na Biennale Sztuki Mediów WRO, gdzie zdobyła pierwsze miejsce w Konkursie Najlepszych Dyplomów Sztuki Mediów.



10. Kontakt i więcej informacji



Stowarzyszenie Arbus

arbuz@arbuz4.org

www.arbuz4.org

www.facebook.com/stowarzyszeniearbuz

www.instagram.com/arbuz.stowarzyszenie

Oskar Piotr Martin

604 109 901

Honorata Martin

534 289 572

Maria Lewandowska-Woźniak

Inkubator pomysłów prowadzony przez Fundację Stocznia

innowacje@stocznia.org.pl

(22) 378 39 73

Więcej informacji znajduje się na stronie:

<https://inkubatorpomyslow.org.pl/innowacja/arbuz-mobilny-universalny/>.

Załączniki

1. Scenariusz warsztatów muzycznych

Liczba uczestników i uczestniczek

Maksymalnie 10 osób.

Harmonogram pracy

Dla powodzenia warsztatów kluczowy jest pierwszy dzień, w którym poznajemy uczestników, ich pasje, preferencje muzyczne, marzenia. W pierwszym dniu przede wszystkim słuchamy i zbieramy informacje, a także pokazujemy efekty wcześniejszych warsztatów i rozmawiamy o tym, co jest możliwe w ramach tych, które zaczynamy. Prowadzący się przedstawia i mówi o swojej pracy.

Kolejne dni są już oparte na zebranych podczas pierwszego dnia informacjach. W zależności od potrzeb rozdzielamy pracę na zajęcia indywidualne lub grupowe, plan pracy pozostaje jednak elastyczny, zawsze dopasowany do uczestników.

Ostatni dzień to dzień spotkania z lokalną społecznością, której przedstawiany jest efekt prac warsztatowych.

Metody pracy

Warsztaty są zorientowane na potrzeby, oczekiwania i możliwości uczestników, stąd niezbędne jest dopasowanie stylu ich prowadzenia do osobowości, wieku i możliwości uczestników, a także do dynamiki grupy. Warsztaty są oczywiście planowane, ale należy założyć też dużą elastyczność i priorytetyzowanie dobrej zabawy uczestnika warsztatów ponad ambicje muzyczne prowadzącego i jego oczekiwania wobec ostatecznego efektu wspólnej pracy. Celem warsztatów nie jest edukacja muzyczna, uczestnicy nie muszą zagłębiać się w specyfikę gatunków muzycznych ani historię muzyki. Dużo ważniejsze jest natomiast uważne wybadanie zainteresowań uczestnika i dopasowanie do nich planu pracy oraz estetyki, w której będziemy się poruszać. Jeśli mamy do czynienia z 10-letnią dziewczynką, która słucha muzyki popularnej i chce nagrać cover swojej ulubionej piosenki, to w pracy z nią powinniśmy się nastawić właśnie



na zrealizowanie tego jej marzenia, niezależnie od tego, jak sami oceniamy artystyczną wartość tego zadania.

Cele i efekty pracy

Ważne jest, by stworzyć atmosferę półprofesjonalnego studia muzycznego, w którym konkretne sytuacje (np. nagrywanie utworu – śpiewanie do profesjonalnego mikrofonu i odsłuchiwanie muzyki na słuchawkach) bezpośrednio odnoszą się do wyobrażeń uczestników. Chodzi o to, by stworzyć przeżycie. Ważne jest uwzględnienie możliwości i potrzeb danej osoby, potraktowanie jej pragnień poważnie, a jej samej – podmiotowo. Nie należy narzucać swojego stylu artystycznego ani swoich muzycznych gustów. Jeśli ktoś chce nagrać rap, który brzmi jak wszystko, co teraz się dzieje w rapie, nie należy się bać użycia środków, które sprawią, że kawałek zabrzmie nieoryginalnie. Jeżeli idolem młodego chłopaka jest jakiś raper, to możliwość stworzenia czegoś w podobnym stylu będzie dla niego bardzo ważne. A przede wszystkim sama możliwość rejestracji swojej piosenki będzie już czymś wyjątkowym. Chodzi o to by „coś” po prostu powstało, by zakończyć choćby jedną zwrotkę piosenki i mieć ją w postaci pliku mp3. Oczywiście można zachęcać uczestników do tworzenia swoich autorskich kompozycji, ale potrzebna jest uważność, by wy badać, kiedy takie staranie ma sens, a kiedy należy poprzestać na coverze. Trzeba tu użyć intuicji i pamiętać, że priorytetem jest zabawa uczestników, nowe, ekscytujące doświadczenie, przeżycie czegoś niecodziennego. Chodzi o ich radość

i stworzenie szansy na wyrażenie się. Efektem mogą być covery, stworzenie samego bitu, nawet jedna zwrotka własnej piosenki. Chodzi o pamiątkę, do której uczestnicy mogą wrócić po zakończeniu warsztatów i która będzie im przypominać o dobrej zabawie i relacji, jaką nawiązali z prowadzącymi. A także o tym, że coś im się udało zrealizować. Potrzeba tu uważności i otwarcia się na osobę, wysłuchania jej i pomocy w realizacji jej własnego planu na udział w warsztacie. Może nim być także nauka tworzenia na darmowej aplikacji muzycznej w telefonie komórkowym i prezentacja wyników tej pracy. Oczywiście można zwracać uwagę na błędy i wspierać w dążeniu do lepszego wyniku. Ważne jednak, by pytać osobę uczestniczącą, czy podoba jej się wynik pracy. Można proponować jakieś rozwiązania, ale zawsze to uczestniczka czy uczestnik mają decydować, gdyż to właśnie im ma się podobać rezultat działań. Nie należy krytykować ani oceniać, chyba że wyraźnie poproszą o szczerą opinię. Jeżeli ktoś pisze tekst rapowy, ale ewidentnie zmagą się z tym zadaniem, można z nim popracować nad tekstem i pomóc w rozwiązaniu problemów rytmicznych czy wskazać, gdzie kłaść akcenty, ale celem jest nauczenie danej osoby rozwiązywania określonego problemu, a nie krytyka.

Ponieważ warsztaty prowadzi się z indywidualnymi uczestnikami lub z grupami (osobami tworzącymi jeden zespół, który razem pracuje nad danym utworem), potrzebne jest więcej czasu niż tydzień, gdyż pierwszym etapem jest samo zapoznanie się i oswojenie z prowadzącym lub prowadzącą, a praca nad muzyką jest dość onieśmielająca i jeśli ktoś wstydzi się śpiewać, to potrzebuje czasu, by opanować tremę i oswoić się z mikrofonem, sprzętem w studio, pracą w słuchawkach itd.

Nagrania są ważne również w kontekście prezentacji wyników pracy, która następuje jako zwieńczenie warsztatów. Ważne jest, by wszyscy mieli szansę pochwalić się swoimi nagraniami, ale też, żeby wysłuchali efektów pracy pozostałych osób. Dzięki takiej prezentacji dzieciaki mają szansę zmienić sposób widzenia innych, na przykład podopieczni ośrodka opiekuńczego po wysłuchaniu piosenek młodej Ukrainki mogą zmienić swoje myślenie o ludziach z zagranicy. Jednocześnie osoby, które dotąd w tych dzieciach widziały problematyczne jednostki, dostrzegły nagle ich talenty czy to, że ktoś z tej „problematycznej” grupy ma coś głębokiego do powiedzenia w swoim tekście piosenki.

Zatem zaczynamy zawsze od zapoznania się z uczestnikami. Jeżeli mamy możliwość zgromadzenia wszystkich w jednym czasie, to można porozmawiać w kółku o tym, co kto lubi i co by chciał zrealizować w ramach zajęć. Można po krótkiej rozmowie pokazać warsztatowiczom,

jakimi możliwościami sprzętowymi dysponujemy, pokazać instrumenty, nawet efekt autotune – chodzi o to, by zrozumieli, co mogą, a czego z przyczyn obiektywnych nie uda się zrealizować (np. nie ma możliwości zarejestrowania perkusji w busie). Nasz bus jest dość dobrze wytlumiony, więc wewnątrz jest możliwa rejestracja wokali na mikrofon pojemnościowy. Oczywiście hałasy z zewnątrz, takie jak deszcz, głośna budowa czy ruchliwa ulica będą problematyczne, zawsze jednak możemy się wtedy posłużyć mikrofonem dynamicznym, który zbiera tylko śpiewany do niego głos. Nie chodzi o stworzenie w pełni profesjonalnych nagrań, ale uzyskanie półprofesjonalnego efektu, których jakość dźwięku będzie rozpoznawalnie lepsza niż nagrań z telefonu.

Praca indywidualna oferuje wiele benefitów, które będą szczególnie ważne w przypadku udziału osób nieśmiałych czy z doświadczeniem traumy. Sam na sam z prowadzącym czy prowadzącą dzieciakom może być łatwiej wyrażać swoje opinie. Taki tryb pracy sprzyja też poczuciu bycia zauważonym.

Często dynamika grupy jest taka, że ktoś wyraźnie ekstrawertyczny szybko dominuje spotkanie, a osoba mniej śmiała przestaje się odzywać, przez co tracimy połączenie, które zawiązuje się na samym początku. Często też – zwłaszcza w grupach rówieśniczych z określonym liderem – członkowie grupy nie komunikują tego, co naprawdę chcieliby robić, więc ważne jest oddzielenie poszczególnych osób od schematu, w którym zwykle przebywają. Oczywiście tu też jest potrzebna intuicja, bo przecież będą grupy, których członkowie razem czuć się będą różnie i działać będą na siebie wspierająco. Trzeba zawsze zadawać wiele pytań i obserwować reakcje, starać się wybrać takie rozwiązanie, które pozwoli danej osobie poczuć się bezpiecznie – na tyle, by mogła odważyć się zrobić coś po raz pierwszy i nie bała się, że ktoś będzie z niej potem szydził.

Materiały pomocnicze

- własny komputer,
- własna karta dźwiękowa,
- mikrofon dynamiczny oraz pojemnościowy wraz ze statywem,
- oprogramowanie muzyczne oraz efekty, które dają możliwość pracy z różnymi instrumentami, emulacje pieców gitarowych czy basowych, kompresory, equalizery, różnorodne instrumenty VST, różnorodne sample perkusyjne, efekty typu reverb czy delay.

Praca będzie wymagała dużego skupienia na projekcie, gdyż poza samymi warsztatami w trakcie może być potrzebny dodatkowy research. Zdarza się, że któryś z uczestników potrzebuje na przykład nauczyć się korzystania z określonej darmowej aplikacji i wtedy prowadzący, jeśli jej nie zna, sam musi nauczyć się pracować na tej aplikacji. Ponieważ wielu uczestników warsztatów nie ma komputera, polecamy aplikację do tworzenia muzyki BandLab – jest darmowa, daje wiele możliwości (nawet nagrywania wokalu do podkładu i dodania efektów) i nie trzeba umieć grać na instrumentach, gdyż są tam przygotowane zestawy sampli, które do siebie pasują, więc dość szybko można uzyskać pożądany efekt. Wśród wielu funkcji BandLab oferuje też m.in. opcję współdzielenia i współtworzenia projektów muzycznych, która umożliwia użytkownikom wspólną pracę z osobami na całym świecie.



2. Scenariusz warsztatów filmowych

Liczba uczestników i uczestniczek

Maksymalnie 10 osób.

Harmonogram pracy

Dzień 1

Przyjeżdżamy rano, rozpakowujemy sprzęt, przygotowujemy stanowiska do pracy oraz pokaz poprzednich realizacji warsztatowych. Przygotowujemy też stół z napojami i przekąskami.

W zależności od cech grupy (wiek uczestników, poziom umiejętności skupienia się i komfortu siedzenia w jednym miejscu) może być to pokaz filmowy, podczas którego wszyscy siedzą i wspólnie w ciszy oglądają, lub pokaz w pętli w trybie wystawowym, gdzie jednocześnie uczestnicy i prowadzący swobodnie rozmawiają, częstują się przekąskami, a każdy w swoim czasie podchodzi do ekranów z projekcjami.

Warsztaty rozpoczynają się o godzinie 12, kiedy następuje pierwsze spotkanie z uczestnikami. Pierwszy dzień poświęcony jest wzajemnemu poznaniu się i integracji. Chcemy dowiedzieć się, jakie są oczekiwania odbiorców względem wspólnej pracy. Prezentujemy rezultaty naszych poprzednich działań warsztatowych. Jeśli jest taka chęć, możemy również zaprezentować indywidualne dokonania prowadzących warsztaty. Nie jest to obowiązkowe, ale taka potrzeba może wynikać z rozmów, charakteru i oczekiwań grupy. Możliwe, że uczestnicy warsztatów mają już jakieś doświadczenie w zakresie tworzenia muzyki czy wideo – jeśli tak, będą mieć możliwość zaprezentowania swoich prac bądź opowiedzenia o nich, jeśli mają taką potrzebę. Fajnie to zaproponować, dać czas i swobodę do decyzji. Tak jak podczas całych warsztatów nie naciskamy, nie budujemy atmosfery presji – to nie szkoła. To odpoczynek, dobra zabawa i czas wzmacniania w uczestnikach poczucia własnej wartości. Dodatkowo każdy opowiada o sobie – co lubimy, czego nie lubimy, w jakich sytuacjach dobrze się czujemy, jakie są nasze hobby, zainteresowania, czego od siebie wzajemnie oczekujemy.

Pierwszy dzień ma posłużyć zbudowaniu wstępnej relacji, wywołać poczucie bezpieczeństwa w grupie, służyć swobodnym rozmowom i wymianie doświadczeń. Dzielimy się na grupy i ustalamy ramy czasowe.

Osoby, które chodzą do szkoły bądź pracują zawodowo, będą przychodzić popołudniami, pozostali w godzinach porannych. Pierwszego dnia ustalamy wspólnie wstępny plan – kto będzie przychodził na jaką godzinę, kto jest zainteresowany bardziej nagrywaniem, a kto montażem, kto chce pracować w grupie, kto potrzebuje kontaktu indywidualnego.

Dzień 1 lub 2

Zaczynamy pracę. Jeśli jest na to przestrzeń, realizujemy zadanie na gorąco. Jednak najważniejsze jest, by podążać za potrzebami uczestników.

Przykład zadania na gorąco:

1. Znajdź pejzaż, w którym najlepiej się czujesz. Określ jego ramy. Nagraj statyczny obraz trwający 15–30 sekund.
2. Znajdź kadr, nagraj go. Teraz zaingeruj w kadr swoją osobą i nagraj jeszcze raz. Swym ruchem, wejściem w kadr, zmień obraz ze statycznego w dynamiczny. Czas to dwa nagrania po 15–30 sekund.
3. Animacja poklatkowa. Zadanie w parach. Ustaw aparat na statywie. Jedna osoba idzie wolno śmiesznym krokiem przez cały kadr, druga osoba robi zdjęcia. Pamiętaj, że ruchy muszą być minimalne, a po każdym musisz się zatrzymać na czas zdjęcia. Zamieńcie się rolami.
4. Nagraj pięć 10-sekundowych ujęć, które wydadzą ci się najbardziej interesujące w odległości do 30 metrów od naszego stanowiska pracy.
5. Zauważ to, co z pozoru niewidoczne. Pobaw się w detektywa, poszukaj jakichś interesujących kadrów, zdarzeń, na które zwykle nie zwracamy uwagi, jak na przykład spacer mrówki, spadający liść.
6. Zadanie w parach. Zróbcie sobie wzajemnie pięć portretów zdjęciowych tak, by na każdym było inne ustawienie światła naturalnego. Spróbujcie zrobić zdjęcie w świetle, pod światło, w cieniu, w ostrym świetle, w półcieniu.

Omówienie zadań na gorąco, rozmowa o ewentualnych trudnościach, o tym, jak uczestnicy się czuli, co było dla nich interesujące, a co może nudne. Omówienie kadrów i realizacji. Nie krytykujemy, zwracamy uwagę na to, co się udało, myślimy o innych możliwościach, sposobach realizacji, formach kadrowania. Rozmawiamy przy okazji o ujęciach statycznych i dynamicznych, o różnych formach kadrowania, o zasadach działania animacji poklatkowej i pracy ze światłem.

Dzień 2

Drugiego dnia zaczynamy pracę od zadań na gorąco albo kontynuujemy z kolejnym zadaniem. Omówienie manualnych trybów w aparacie i kamerze.

Kolejne dni warsztatów

Praca w podgrupach, zgodnie z indywidualnymi potrzebami uczestników. W tym czasie powstają indywidualne prace wideo, teledyski są kręcone, montowane i edytowane. Uczestnicy, zgodnie ze swoimi potrzebami i zainteresowaniami, mają możliwość wzięcia udziału w każdym etapie powstawania pracy.

Ostatni dzień

Zakończenie, podsumowanie. Publiczna prezentacja powstałych w czasie warsztatów prac. Dobrze, jeśli ten dzień jest wydarzeniem, na które uczestnicy mogą zaprosić przyjaciół, rodzinę. Wspólne święto zamykające trwający tydzień bądź dwa tygodnie (optymalnie) proces. Musimy zadbać o przekąski, muzykę, odpowiednie przygotowanie pokazu prac. Powinniśmy zapewnić sobie tego dnia dodatkowe dwie osoby do pomocy.

Metody pracy

- Przede wszystkim rozmowa i dobra atmosfera.
- Praca nastawiona na potrzeby i oczekiwania uczestników. W czasie kręcenia wideo szybko okaże się, kto jest chętny, by poznać złożone metody pracy, a kto pragnie raczej zostać uczestnikiem nagrania; kto odnajdzie się bardziej w roli reżysera, kto operatora, a kto aktora.
- Pokazywane realizacje filmowe i dzielenie się doświadczeniem zawodowym i artystycznym jako inspiracja dla uczestników warsztatów.
- Tworzenie relacji partnerskich, a nie hierarchicznych, które pozwalają uczestnikom uwierzyć we własne zdolności i pomysły, motywują i pobudzają wyobraźnię.
- Otwarta przestrzeń projektowa, w której realizowane są pomysły uczestników – w sytuacjach indywidualnych i grupowych.

Materiały pomocnicze

- Miejsce pozwalające na pracę z postprodukcją filmową i realizacją dźwięku (bus przerobiony na studio nagrań).
- Sprzęt do rejestracji wideo i dźwięku (aparat lub kamera, obiektywy, statyw, gimbal, światło, rejestrator dźwięku itd.).

Z dostępnych narzędzi będzie to: duża lustrzanka pełnoklatkowa do nagrania wideo dobrej jakości oraz mały aparat – bardziej zautomatyzowany, dający większą swobodę. Praca ze statywem. Komputer z programami do edycji wideo i animacji.

Uczestnicy warsztatów mają okazję poznać podstawowe narzędzia, jeżeli chcą rozwijać wiedzę, warto wskazać proste, darmowe i efektywne programy do ściągnięcia. W celu odpowiedzi na bardziej zaawansowane potrzeby pomocna może być praca na odpłatnym profesjonalnym oprogramowaniu (Adobe, FinalCut, DaVinci Resolve). Dla potrzeb początkujących lepiej zaproponować oprogramowanie bezpłatne, zarówno na komputer, jak i na telefon, tak by uczestnicy po zakończeniu warsztatów mogli samodzielnie kontynuować swoje projekty (DaVinci Resolve, Lightworks, Windows Movie Maker, iMovie – niektóre umożliwiają montaż również na telefonie).

- Własne realizacje filmowe lub filmy innych twórców do pokazania na warsztatach.



inkubator pomysłów

Niecodzienne rozwiązania codziennych problemów



Laboratorium
Innowacji
Społecznych



Fundusze
Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

