



Centrum Kultury i Rozwoju to **TY** decydujesz!

czyli podręcznik opisujący
model działania demokratycznej
instytucji kultury zarządzanej
przez dzieci i młodzież.



Innowacja powstała w ramach inkubatora innowacji społecznych „Śląska Przestrzeń Innowacji”.

Autorzy: Wojciech Chowanec i Kamil Szumiak



Niniejszy materiał opublikowany jest na licencji CC BY 4.0 (Creative Commons-Uznanie autorstwa-4.0 Międzynarodowe (CC BY 4.0)).

Szczegóły licencji znajdziesz pod adresem:

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

Projekt „Innowacje w samorządzie” jest realizowany w ramach programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021-2027 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus.

SPIS TREŚCI

INTERLUDIUM.....	5
ROZDZIAŁ 2 - SZKOŁY DEMOKRATYCZNE.....	8
Założenia i teoria.....	9
ROZDZIAŁ 3 - MODEL INSTYTUCJI DEMOKRATYCZNEJ.....	12
Nasza koncepcja.....	15
Kwestie formalno-prawne	18
Struktura organizacyjna	19
Forma – projekt, czy regularne zajęcia?.....	21
Czas trwania.....	22
I ETAP	22
II ETAP	23
III ETAP	23
Finansowanie.....	24
Charakterystyka zespołu.....	30
STANOWISKA BEZPOŚREDNIE	31
STANOWISKA POŚREDNIE	39
ROZDZIAŁ 4 – INSTRUKCJA KROK PO KROKU.....	41
ETAP I, czyli przygotowania.....	41
ETAP II, czyli realizacja	51
Scenariusz 1, KIM JESTEŚMY? DOKĄD ZMIERZAMY?.....	52
Scenariusz 2, DEMOKRACJA/GŁOSOWANIE.....	54
Scenariusz 3, SOCIAL MEDIA.....	57
Scenariusz 4, AUTOPREZENTACJA.....	60

Scenariusz 5, FOTOGRAFIE.....	63
Scenariusz 6, TREŚĆ	66
Scenariusz 7, „ŻYWY ORGANIZM cz. 1”	70
Scenariusz 8, „ŻYWY ORGANIZM cz. 2”	75
ETAP III, czyli finał.....	77
PODSUMOWANIE.....	78
ROZDZIAŁ 5 - CASE STUDY - Centrum Kultury i Rozwoju to TY decydujesz...	79
ETAP I, czyli przygotowania.....	79
ETAP II, czyli realizacja	80
Warsztaty 1.....	80
Warsztaty 2.....	81
Warsztaty 3.....	83
Warsztaty 4.....	84
Warsztaty 5.....	86
Warsztaty 6.....	87
Warsztaty 7.....	88
Warsztaty 8.....	89
DODATKOWE SPOTKANIA.....	90
ETAP III, czyli finał.....	92
EPILOG.....	93

INTERLUDIUM



Cześć,

Nazywam się Wojciech Chowaniec i wraz z Kamilem Szumiakiem jesteśmy autorami niniejszego podręcznika. Mamy nadzieję, że będzie on początkiem czegoś wielkiego. Jeżeli sięgnąłeś/łaś po niego, to znaczy, że jest kilka opcji:

- a) Jesteś zaangażowaną osobą, która szuka ciekawych form rozwijania talentów u dzieci i młodzieży,
- b) Jesteś nauczycielem/ką lub pracownikiem oświaty poszukującym inspiracji do swoich zajęć,
- c) Jesteś. Po prostu jesteś i zależy tobie. Nie będę zgadywał na czym, ale jeśli zainteresował cię temat, który porusza ten podręcznik – to pewnie jest to coś związanego z kulturą i rozwojem wśród dzieci i młodzieży.

W tym podręczniku odnajdziesz innowacyjne sposoby na to, by przeprowadzić dzieci i młodzież przez proces, jakim jest tworzenie

Centrum Kultury inspirowanego instytucjami związanymi z tego typu działalnością. Misją takiej instytucji, która działa w każdym mieście w Polsce jest rozwój i propagowanie kultury polskiej poprzez organizację przedstawień, warsztatów, zajęć pozalekcyjnych i nie tylko.

Nasze Centrum jest doskonałym sposobem na rewitalizację przestrzeni, po to by wypełnić ją działaniami z obszaru kultury aktywizującymi dzieci i młodzież z najbliższego otoczenia. W naszym przypadku był to budynek sprężarkowni znajdujący się przy Zabytkowej Kopalni Ignacy w Rybniku.

Tworząc model, skupiliśmy się na organizacji warsztatów, które miały na celu rozwijanie zainteresowań oraz pasji uczestników. Połączyliśmy dziecięcą spontaniczność i odwagę z praktycznymi umiejętnościami z zakresu biznesu, administracji oraz kreatywności. Ale w jaki sposób? Dlaczego?

Otóż wyszliśmy z założenia, że dzieci mają ogromny potencjał, który w określonym wieku z różnych powodów jest rozwijany lub też zanika. Podczas naszych warsztatów uczestnicy otrzymywali różne zadania – od łatwiejszych, do trudniejszych i dostawali odpowiednie narzędzia do jego wykonania. Z naszą lekką pomocą dochodzili sami do rozwiązań i realizowali się w różnych rolach. W trakcie projektu można było zauważyć, jak wśród młodych uczestników rodzą się liderzy, czy też dopasowują się do istniejących ram i odnajdują swoje miejsce w grupie. Każdy miał swoje zadania – mniejsze lub większe. Każdy czuł się potrzebny.

Dzieci otrzymywały szereg możliwości, w których mogły sprawdzić i odkrywać swój potencjał. Szczególnie było to zauważalne przy trudnych zadaniach, w których wychodziły ze swojej strefy komfortu i robiły coś, co raczej nam – dorosłym – kojarzy się ze starym żartem, w którym jako dzieci biegaliśmy po klatkach schodowych i dzwoniliśmy na losowe numery do domofonu. W naszym przypadku nie żartowaliśmy. Było to jedno z zadań, polegającym na tym, że uczestnicy mieli zadzwonić do obcego, dorosłego człowieka, który jest instruktorem i zorganizować z nim warsztaty. Musieli umówić termin, zakres warsztatów, a nawet wynagrodzenie. Wiązało się to z ogromnymi emocjami, takimi jak ekscytacja, czy też strach. Z naszą pomocą (a nawet bez) dzieci śmiało wykonywały zadania, które omawialiśmy w kole.

Kompetencje, które dzieci zdobywały podczas naszego modelu działania demokratycznej instytucji kultury to umiejętności nabywane często w wieku dojrzałym, np. podczas stażu w swojej pierwszej pracy. W tym przypadku podopieczni mają szansę pozyskać odpowiednie kwalifikacje do tego, aby w wieku młodzieńczym pozyskać swoją pierwszą pracę – albo nawet założyć firmę.

Po przeprowadzonych warsztatach mamy wrażenie, że wystarczy lekko zarazić swoją pasją i dać młodym ludziom przestrzeń do tego, aby mogli realizować swoje marzenia i zainteresowania – a zaczynają z tego rodzić się pomysły, na które sami byśmy nie wpadli.

Mam nadzieję, że ten podręcznik będzie źródłem inspiracji dla tych, którzy szukają różnych opcji na wykorzystanie swoich miejsc w celu pobudzenia określonych przestrzeni do nowych aktywności, m.in. rozwoju swoich podopiecznych – w duchu demokracji oraz sztuki. Tworzenie tego rodzaju modelu instytucji demokratycznej w ramach swoich działań w dowolnym miejscu na ziemi jest wdzięcznym tematem, który przynosi wiele dobrego. Przede wszystkim zaczynasz traktować dzieci jako partnerów, współpracowników i osoby, które was inspirują.

Zapraszamy do lektury.

ROZDZIAŁ 2 - SZKOŁY DEMOKRATYCZNE



Szkół demokratycznych jest wiele różnych rodzajów, ale ogólnie mówiąc, są to szkoły, w których władza i decyzje są równomiernie rozłożone między uczniami i nauczycielami, co oznacza, że każdy uczestnik szkoły ma możliwość uczestnictwa w demokratycznym procesie podejmowania decyzji.

Szkoły demokratycznych zazwyczaj nie mają sztywnego programu nauczania, a uczniowie mają swobodę w wyborze

przedmiotów, które chcą studiować i w jaki sposób chcą się uczyć. Młodzi ludzie często pracują w grupach, podejmują projekty, a także zajmują się codziennymi decyzjami, takimi jak ustalanie zasad dotyczących konfliktów czy wyboru przedmiotu nauki.

W szkołach demokratycznych bardzo ważnym elementem jest respektowanie praw uczniów do samostanowienia i wyrażania swoich opinii, a także podejmowanie decyzji w sposób, który uwzględnia zdanie każdego uczestnika. Szkolne procedury są ustalane wspólnie i każdy uczestnik szkoły ma równy wpływ na ich kształtowanie.

Założenia i teoria

Założeniem szkół demokratycznych jest stworzenie przestrzeni edukacyjnej, w której uczniowie mają większą swobodę wyboru, a ich głos jest równorzędny z głosem nauczyciela w podejmowaniu decyzji dotyczących funkcjonowania szkoły. Główne założenia szkół demokratycznych to:

- Równość i wolność - uczniowie i nauczyciele mają równe prawa i obowiązki, a uczniowie mają swobodę wyboru przedmiotów, metod nauki i podejmowania decyzji.
- Samostanowienie i partycypacja - uczniowie są zachęceni do podejmowania decyzji dotyczących funkcjonowania szkoły, a także do aktywnego uczestnictwa w życiu szkolnym.
- Indywidualizacja - nauczanie jest dostosowywane do indywidualnych potrzeb i zainteresowań uczniów, a proces nauczania jest ukierunkowany na rozwój całej osobowości, nie tylko na zdobywanie wiedzy.
- Demokratyczna kultura - szkoła jest miejscem, w którym uczniowie uczą się funkcjonowania w demokratycznym społeczeństwie, uczą się szacunku dla różnorodności i równości szans.

W praktyce szkoły demokratyczne różnią się od tradycyjnych szkół w wielu aspektach. Uczniowie często mają więcej swobody w wyborze zajęć, a nauczyciele pełnią rolę mentorów, a nie tylko wykładowców. Decyzje dotyczące funkcjonowania szkoły są podejmowane wspólnie przez uczniów i nauczycieli w ramach demokratycznego procesu podejmowania decyzji.

W szkołach demokratycznych często nie ma ocen i stopni, a zamiast tego uczniowie otrzymują opisy swoich postępów i osiągnięć. Często też szkoły te mają inne, innowacyjne rozwiązania, takie jak samorządy uczniowskie, doradztwo edukacyjne czy szkolenia z zakresu demokracji i partycypacji.

Szkoły demokratyczne dążą do stworzenia przestrzeni, w której uczniowie są traktowani jak pełnoprawni uczestnicy procesu edukacyjnego i społecznego.

Lektur, które mogą posłużyć jako źródło inspiracji jest wystarczająco dużo, by zgłębić odpowiednio temat, do czego szczerze zachęcamy.

Literatura polska:

Meblowanie szkolnej demokracji, Autor: Bogusław Śliwerski

Edukacja w zmieniającym się społeczeństwie, Autor: Mirosław J. Szymański

Literatura zagraniczna:

Free to Learn: Why Unleashing the Instinct to Play Will Make Our Children Happier, More Self-Reliant, and Better Students for Life:
autor: Petera Gray

Zamiast edukacji przymusowej: apel o przestrzeganie praw dziecka w edukacji autor: Peter Hartkamp,

Democratic Schools: Lessons in Powerful Education, autor: Michael W. Apple,4

Kreatywne szkoły. Oddolna rewolucja, która zmienia edukację,
autorzy: Ken Robinson, Lou Aronica

ROZDZIAŁ 3 - MODEL INSTYTUCJI DEMOKRATYCZNEJ

W tym rozdziale poznasz definicje oraz poszerzymy je o naszą koncepcję. Odnajdziesz ideę naszej koncepcji oraz przedstawimy kluczowe aspekty związane z tym, jak ją wdrożyć w życie zanim przejdziesz do Instrukcji Krok po Kroku.

Przeczytasz tutaj o założeniach, praktyce, istotnym kwestiom formalno-prawnym, które musisz uwzględnić przy wcielaniu pomysłu w życie. Ponadto odpowiemy sobie na pytanie dotyczące w jakiej formie mamy przeprowadzić tego typu inicjatywę? Projektowo, czy może jako zajęcia regularne? Rozważymy również optymalny czas trwania, który pozwoli wam efektywnie osiągnąć zamierzone cele. Nie zapomnimy również o zagadnieniu finansowania, które stanowi ważny czynnik determinujący realizację projektu. Ostatnim, ale nie mniej istotnym, punktem do omówienia będzie charakterystyka zespołu, który będzie odpowiedzialny za wdrożenie naszej koncepcji.

Biorąc pod uwagę powyższe elementy, wstęp ten pozwoli ci uzyskać kompletny obraz naszego rozdziału, który jest kluczowym fundamentem dla zrozumienia i skutecznego wdrażania naszej koncepcji.

Jeśli potrzebujesz lepiej zrozumieć czym jest „Model Instytucji Demokratycznej”, przeczytaj to, co poniżej. Jeśli nie masz takiej potrzeby i już na tym etapie jest w miarę klarowne, czym jest ta fraza – przejdź dalej do kolejnego podrozdziału, pt. „Nasza koncepcja”. Gotowy?

Przyjrzymy się kilku terminom, żeby coś rozjaśnić i przede wszystkim rozdzielić. Stąd też proponujemy, aby rozłożyć sentencje: „model instytucji demokratycznej” na czynniki pierwsze.

Wg prostych definicji modelem jest to, wzór według którego jest lub ma być wykonane. To jest dokładnie to, co otrzymasz w trakcie czytania tego podręcznika. Instrukcją tego, co zrobić, aby powstała instytucja demokratyczna zarządzana przez dzieci i młodzież.

Instytucja. Jak się okazuje, wg definicji słownika języka polskiego PWN nie jest to tak oczywiste słowo. Może ono oznaczać bardzo wiele, jednak my skupimy się głównie na definicji, którą określił T. Pszczołowski w *Małej encyklopedii prakseologii i teorii organizacji*.¹ Zgodnie z jego słowami, instytucją nazywamy „organizację będącą zespołem współdziałających osób wyposażonych w zasoby. Pojęcie instytucji jest tożsame z pojęciem organizacji w znaczeniu rzeczowym.”. Ta definicja jest najbardziej zbliżona do tego, co tobie proponujemy.

Demokracja. W tym przypadku podążamy za wirtualną wersją słownika języka polskiego PWN², w której przeczytamy, że jest to “forma organizacji życia społecznego, w której wszyscy uczestniczą w podejmowaniu decyzji i szanują prawa i wolność innych ludzi”.

Jasne i klarowne. Logiczne. Jeśli chcielibyśmy zdefiniować całą frazę, którą się posługujemy to będzie to: „Wzór, wg którego ma być wykonana organizacja będąca zespołem współdziałających

¹ T. Pszczołowski, *Mała encyklopedia prakseologii i teorii organizacji*, Ossolineum, Wrocław 1978, s. 86 (hasło: instytucja)

² <https://sjp.pwn.pl/szukaj/demokracja.html>

osób wyposażonych w zasoby w formie demokratycznej, tj. organizacji życia społecznego, w której wszyscy uczestniczą w podejmowaniu decyzji i szanują prawa i wolność innych ludzi.”

Uff. Tutaj następuje oddech ulgi po wypowiedzianej frazie.

Cały projekt dotyczy tak naprawdę kreatywności, więc zachowajmy część tych osób, które myślą kreatywnie. Przecież nie będziesz opowiadać nikomu dookoła, że tworzysz „Model Instytucji Demokratycznej”, bo większość zacznie zadawać pytania, czy przypadkiem nie zakładasz partii politycznej.

Zatem co powiedzieć, aby zostać zrozumianym i żeby lepiej rozumieć naszą koncepcję?

Nasza koncepcja



Wg idei „High Concept Pitch”, w której masz określić jednym zdaniem to, czym się zajmujesz to proponujemy poniższe stwierdzenie.

„Tworzę Centrum Kultury zarządzane przez dzieci i młodzież”. Co ważne – w demokratycznym duchu!

Dlaczego akurat w ten sposób? Po pierwsze – domy kultury kojarzą się nie tylko z przedstawieniami, ale także z organizacją warsztatów. Wg nas najlepszym sposobem na rozwijanie pasji u dziecka są wszelkiego rodzaju zajęcia pozalekcyjne organizowane przez różnorodne podmioty (firmy, instytucje kultury, szkoły).

W naszej koncepcji za swój rozwój odpowiadają dzieci, które interesują się różnymi tematami i chcą w ramach projektu zaprosić ciekawych instruktorów do tego, by poznać swoje zainteresowania bliżej.

Dzięki połączeniu dzieci o różnych zainteresowaniach tworzymy kulturowy mikro-tygiel, w którym jest szansa, aby zaistniały te najbardziej szalone pomysły, dzięki którym dzieciom dajemy przykład, że jest wiele możliwości na spełnienie swoich pragnień.

Ale co ma do tego demokracja? Otóż bardzo nam zależy, aby dzieci same podejmowały decyzje w jak najbardziej sprawiedliwej formie. Jeśli posiadasz dzieci lub jesteś pedagogiem, czy nauczycielem znasz sytuacje, w którym są drobne, codzienne konflikty do rozwiązania i dzieci wołają „Ale proszę Paaaani, Franek nie chce mi tego dać!”. I tak milion razy. My wychodzimy z założenia, żeby wtedy im powiedzieć: „Wiolu, to są wasze dziecięce sprawy i jesteście na tyle duże, aby je rozwiązać między sobą”.

W naszej koncepcji wpuszczamy dzieci do świata dorosłych, dajemy im zajrzeć z czym się wiąże organizacja warsztatów. Otrzymują narzędzia do tego, aby rozwiązywać swoje problemy na różne sposoby, najczęściej – poprzez metodę głosowania lub porady u mentorów.

Co to daje? Przede wszystkim samodzielność. Dzieci zaczynają myśleć, szukają rozwiązań, pytają i nie boją się pytać. Nasza koncepcja jest dostosowana do tego, by wprowadzić ją w dowolnym miejscu w Polsce i na świecie.

Jakie korzyści płyną z organizacji Centrum Kultury i Rozwoju – to TY decydujesz? Skupmy się na dzieciach, które w tym projekcie są naszym zdaniem najważniejsze.

1. Przede wszystkim twoi podopieczni nabywają umiejętności i kompetencje z zakresu biznesu, administracji oraz swego rodzaju pierwszego stażu pracy,
2. Samodzielność, niestandardowe rozwiązanie problemów,
3. Dzieci organizują warsztaty związane z ich pasją, co wpływa na ich rozwój,
4. Uczestnicy Centrum Kultury i Rozwoju to TY decydujesz! tworzą przestrzeń i samoorganizującą się grupę, w której czują się bezpiecznie i swobodnie

Jak to działa w praktyce? Zacznijmy od początku.

Kwestie formalno-prawne

By rozpocząć projekt, ciężko będzie zacząć tobie w pojedynkę. Jest to możliwe, jednak musiałbyś/łałabyś zostać człowiekiem multizadaniowym, co w tym przypadku może być niewykonalne.

Sugerowane rozwiązania to działalność zespołowa pod egidą:

- organizacji pozarządowej, np. fundacji albo stowarzyszenia.
- działalności gospodarczych w kontekście biznesowym, o czym będzie szerzej napisane w podrozdziale „Finansowanie”.

W sytuacji, gdy posiadasz podmiot gospodarczy, organizację pozarządową, bądź działasz w ramach instytucji kultury – będziesz mieć łatwość w poruszaniu się w tematach związanych z podpisywaniem umów, kompletowaniem oświadczeń, czy też zgód na uczestnictwo w warsztatach od rodziców.

Działanie w organizacji podnosi wiarygodność twoich działań i jest to bardzo ważne w kontekście pracy z dziećmi, ponieważ każdy rodzic dba o to, gdzie posyła swoją pociechę.

W przypadku, jeśli nie prowadzisz żadnej organizacji dowiedz się, jakie są najbliższe instytucje kultury i spróbuj przedstawić im swój pomysł w oparciu o ten podręcznik. Bardzo możliwe, że znajdziesz przestrzeń do rozmów i planowania wspólnych działań w kontekście „Centrum Kultury i Rozwoju – to TY decydujesz!”

Struktura organizacyjna



Aby przybliżyć tobie temat z 'lotu ptaka' polecamy przyrzeć się powyższej infografice.

W grupie znajdują się dorośli oraz dzieci i młodzież.

Stanowisko Organizatora przyjmują dorośli. Może to być jedna osoba, dwie lub po prostu reprezentacja organizacji pozarządowej albo innej formy. Organizator ma bezpośredni kontakt z Rodzicami, Mentorami oraz Zarządcą miejsca, w którym odbywa się organizacja naszego modelu instytucji demokratycznej.

Stanowiska Rodziców są przyjmowane przez... Rodziców lub opiekunów prawnych, którzy mają bezpośredni kontakt z Organizatorem oraz Mentorami. Mogą usłyszeć od Mentorów na temat potencjału swoich dzieci, które Mentorzy zauważają podczas organizowanych warsztatów.

Stanowiska Mentorów są obsadzone przez osoby dorosłe posiadające doświadczenie z dziećmi. Zadaniem mentorów jest przygotowanie dzieci do tego, by czuły się możliwie jak najbardziej swobodnie podczas warsztatów. Do tego służą reguły, które wprowadzicie w ramach warsztatów, o czym będzie w rozdziale „Instrukcja Krok po Kroku”. Może być ich dowolna ilość, choć proponujemy – aby były to dwie, maksymalnie trzy osoby.

Stanowisko Zarządcy dotyczy osoby lub instytucji, która zarządza obiektem, w którym będą odbywać się warsztaty. Z tą osobą należy kontaktować się w celu rezerwacji czy wynajmu sali, na której będą odbywać się warsztaty. Bardzo ważnym aspektem jest udostępnienie przestrzeni, która będzie dostosowana do waszych potrzeb. Przestrzeń powinna być dostępna dla każdego – to znaczy infrastruktura powinna być na tyle przemyślana, by mogły korzystać z niej osoby niepełnosprawne. Dobrze jest, by znajdowało się w niej odpowiednie wyposażenie, tj. krzesła, stoły oraz możliwość rozsunięcia mebli, aby stworzyć przestronne miejsce sprzyjające pracy metodą warsztatową.

Dzieci i młodzież przyjmują rolę Uczestników-Organizatorów, którzy uczą się różnych umiejętności w zależności od stanowiska. Stanowiska (np. fotograf, kreator) przyjmują w ramach warsztatów zgodnie z poczuciem swoich możliwości i ograniczeń, tj. bez przymusu. Zadaniem dzieci Uczestników-Organizatorów jest organizacja ośmiu warsztatów finałowych – dostępnych dla grup docelowych, które wybierzesz w ramach warsztatów. W trakcie warsztatów uczą się umiejętności potrzebnych do osiągnięcia celu.

Opcjonalnie warto pomyśleć o współpracy o okolicznych szkołach lub świetlicach środowiskowych. Dzięki współpracy z placówkami oświaty można zorganizować grupy, z których pozostaną te osoby, które naprawdę chcą uczestniczyć w warsztatach.

W twojej strukturze organizacyjnej jest też miejsce dla gości. Gośćmi określamy osoby, które biorą udział w warsztatach zorganizowanych przez twoich podopiecznych. Jeśli promocja waszych warsztatów odpowiednio zadziała – będzie ich wielu, czego wam życzymy.

Forma – projekt, czy regularne zajęcia?

Wg naszych badań i rozmów z pedagogami szkolnymi wynika, że dzieci chcą widzieć cel zajęć, więc naszym wyborem i rekomendowaną opcją jest działanie projektowe. Aby jednak miało ono sens i rację bytu, proponujemy, abyś zrobił/a własny wywiad środowiskowy.

Aby to zrobić, umów się z pedagogami szkolnymi okolicznych placówek oświatowych na spotkanie, w którym zadasz kilka pytań wg scenariusza znajdującego się w tym podręczniku. Dzięki temu, w rozmowie dowiesz się tego, jaka jest specyfika dzieci z danego miasta/miasteczka/wsi. To jest ważne, aby zrobić lokalny wywiad,

ponieważ to odpowie przede wszystkim na potrzeby danej społeczności.

Wdrożenie tego modelu jest projektowe. Ma określony cel. Jeśli w ramach tego projektu uda się tobie i twojemu zespołowi rozwinąć zainteresowanie i pasję dzieci w takim stopniu, aby kontynuować działania – należy to zrobić wg własnych metod i możliwości. Skoro dzieci są chętne, to naszym zadaniem i odpowiedzialnością jest to, by wspierać je w ich działaniach.

Czas trwania

Projekt dzielimy na 3 etapy.

I ETAP

Etap przygotowań jest związany z pozyskaniem funduszy, czy też opracowaniem biznesplanu. W ramach tego etapu pozyskaj wszystkie potrzebne rzeczy trwałe i zrób wywiady z pracownikami okolicznych szkół. Dowiedz się jakie są potrzeby lokalnej społeczności. Po tym wszystkim – przygotuj akcję promocyjną we własnym zakresie i ustal termin rozpoczęcia pierwszych warsztatów.

UWAGA! Niezależnie, którą metodę zastosujesz pod względem finansowania – zacznij z początkiem września, kiedy wszyscy rodzice dzieci zapisują swoje pociechy na zajęcia pozalekcyjne. Jest to ważne, ponieważ jeśli zaczniesz w środku tzw. 'sezonu', to często zajęcia będą kolidować z twoimi warsztatami. To ograniczy ilość osób i będziesz mieć problem z utrzymaniem stałej grupy.

Czas trwania etapu: ok. 1 do 2 miesięcy (np. lipiec i sierpień)

II ETAP

Etap realizacji to przeprowadzenie warsztatów przygotowujących do tego, aby podopieczni zorganizowali finałowe spotkania z instruktorami. Ten etap szczegółowo jest rozpisany wg scenariuszy w ramach tego podręcznika.

Czas trwania etapu: ok. 2 do 3 miesięcy (np. wrzesień, październik, listopad)

III ETAP

Etap finałowy to uczestnictwo w zorganizowanych warsztatach finałowych, które zorganizowały dzieci i młodzież – Uczestnicy-Organizatorzy. Są to wydarzenia, z których korzystają głównie twoi podopieczni, ale mogą być otwarte dla osób z zewnątrz. Możemy je zrobić dostępne szerszej grupie beneficjentów, aby sprawdzić – czy Uczestnicy-Organizatorzy mają dobry zmysł biznesowy i znają potrzeby lokalnej społeczności. Jeśli warsztaty będą cieszyć się dużą frekwencją, to znak – że jest tam potencjał, który można wykorzystać w kontekście biznesowym w związku z organizowaniem oferty kulturalnej.

Czas trwania etapu: ok. 1 do 1,5 miesiąca (np. grudzień, styczeń)

Podsumowując, aby zrealizować projekt w pełnym i bezpiecznym okresie czasu (zakładając sytuacje losowe, z powodu których warsztaty mogłyby nie dojść do skutku) potrzeba od sześciu do siedmiu i pół miesiąca.

Finansowanie

W Polsce istnieją różne źródła finansowania projektów skierowanych do dzieci, w tym również projektów społeczno-kulturalnych. Możliwości te obejmują m.in.:

- a) Fundusze unijne - unijne programy wsparcia oferują dotacje dla projektów z różnych dziedzin, w tym kultury. Wymagają one jednak skomplikowanego procesu aplikacyjnego i spełnienia określonych wymagań, np. związanych z działaniami na rzecz integracji społecznej lub ochrony dziedzictwa kulturowego.
- b) Programy i fundacje wspierające kulturę - w Polsce działa wiele organizacji oferujących granty i stypendia dla projektów kulturalnych. Często wymagają one od wnioskodawców określonej specjalizacji lub doświadczenia.
- c) Samorządy lokalne - miasta, gminy i powiaty mają możliwość finansowania projektów kulturalnych w ramach swoich budżetów. W tym celu należy składać wnioski o dofinansowanie projektów, które mogą być konkurencyjne z innymi projektami.
- d) Sponsorzy prywatni - firmy, organizacje i osoby prywatne często oferują wsparcie finansowe dla projektów kulturalnych w zamian za reklamę lub inne korzyści.

Każda metoda wymaga pewnego wysiłku, z czego polecam dwa konkretne sposoby na pokrycie kosztów związanych z wdrożeniem modelu instytucji demokratycznej w postaci waszego Centrum Kultury – to TY decydujesz!

Samofinansowanie – Potrzebujesz do tego podmiotu gospodarczego (np. jednoosobowa działalność gospodarcza lub organizacja pozarządowa z możliwością prowadzenia działalności gospodarczej). Model ten zakłada pobieranie regularnych opłat

w formie miesięcznych abonamentów. Kwota jest ustalana tak, aby pokryć wszystkie koszty związane z organizacją projektu. Abonamenty są płacone z góry na początku miesiąca.

W tym przypadku rozliczasz się z rodzicami dzieci osobno i musisz odpowiednio zaksięgować wpłacone pieniądze, odprowadzić podatki itp. Najlepiej zrobić to za pomocą biura rachunkowego lub kogokolwiek, kto świadczy rzetelnie usługi księgowo-rachunkowe. Poniżej odnajdziesz tabelę, dzięki której będziesz mógł bliżej przyjrzeć się uproszczonemu kosztorysowi. Uzupełnij ją według swoich potrzeb.

Granty – Sprawdź możliwość napisania wniosku w ramach tzw. „małego grantu” w trybie pozakonkursowym. Odpowiednie informacje znajdziesz w Biuletynach Informacji Publicznych danego miasta, bądź gminy – w której masz zamiar rozpocząć działalność związaną z wdrożeniem modelu instytucji demokratycznej. Aby to zrobić, musisz mieć podmiot prawny w postaci organizacji pozarządowej (np. stworzenie lub fundacja). To buduje wiarygodność i zwiększa szanse na otrzymanie finansowania. Dodatkowo możesz spróbować w ramach programów społeczno-kulturalnych organizowanych przez takie instytucje jak Narodowe Centrum Kultury (www.nck.pl Program Kultura Interwencje), tudzież przez Instytut Teatralny im. Zbigniewa Raszewskiego (<https://www.instytut-teatralny.pl/> Program „Lato w Teatrze” (<http://www.latowteatrze.pl/>))

Opisaliśmy tylko kilka możliwości, a jest ich o wiele więcej – wszystko zależy od twoich możliwości, które w tym momencie posiadasz. Poniżej przedstawiam tabelę, dzięki której zobaczysz jakie pozycje musisz zapewnić, aby wdrożenie modelu instytucji demokratycznej było możliwe. Wypełnijcie tabelę według swoich potrzeb w nawiązaniu do kapitału finansowego i wkładu rzeczowego.

Lp.	Kategoria wydatku	Jednostka miary	Szacunkowa cena jednostkowa	Liczba jednostek	SUMA
Pozycja 1	Wynagrodzenie mentora (pomnóż przez liczbę mentorów)	[do ustalenia indywidualnie]	[do ustalenia indywidualnie]	X	[do ustalenia indywidualnie]
Pozycja 2	Materiały biurowe	Zestaw	ok. 700-800 zł brutto	x	Ok. 700-800 zł brutto
Pozycja 3	Karta SIM do telefonu	1 szt.	30 zł brutto	3	90 zł brutto
Pozycja 4	Wyżywienie dla uczestników	Miesiąc	400 zł/msc	4	1600 zł brutto
Pozycja 5	Laptop	1 szt.	Ok. 2000 zł szt. brutto	1 lub 2	2000-4000 zł brutto
Pozycja 6	Oprogramowanie (korzystamy z darmowych rozwiązań, które są dostępne na rynku)	x	x	x	x
Pozycja 7	Aparat fotograficzny (obiektyw, body, karta pamięci, akcesoria)	1 szt.	Ok. 3000-6500 zł brutto	1	3000-6500 zł brutto
Pozycja 8	Telefon komórkowy	1 szt.	Ok. 500 zł brutto	1	500 zł brutto
Pozycja 9	Drukarka	1 szt.	Ok. 300 zł brutto	1	300 zł brutto
Pozycja 10	Wynajem przestrzeni	1 godzina	[do ustalenia z danym miejscem]	Ok. 48 godzin	[do ustalenia z danym miejscem]
Pozycja 11	Wynagrodzenia instruktorów	3 godzinny warsztat	[do ustalenia z każdym instruktorem – od 400 zł brutto do 900 zł brutto]	8 warsztatów	3200 zł brutto - 7200 zł brutto

Pozycja 1

Wynagrodzenie mentora – Ustal ilość spotkań w ciągu miesiąca. Każde spotkanie trwa od 2 do 3 godzin (120 lub 180 minut). Wlicz w wynagrodzenie czas, który poświęciłeś lub poświęciłaś na przygotowanie się do warsztatów. Na tej podstawie ustal wynagrodzenie za jedną godzinę swojej pracy, po czym pomnóż przez ilość godzin spędzonych w projekcie.

Pozycja 2

Materiały biurowe – Potrzebujesz różnych rzeczy biurowych do tego, aby planować, organizować i działać! My najczęściej korzystaliśmy z markerów, dużych szablonów papieru, papieru do drukowania, narzędzi takich jak np. nożyczki.

Pozycja 3

Karta SIM do telefonu - Jest ci potrzebna do tego, aby dzieci mogły wykonywać telefony. Możesz wykorzystać w tym celu swój prywatny telefon, jednak z myślą o sytuacjach losowych i o tym, że zdarzają się wypadki (telefony wypadają z rąk) – lepiej mieć w tym przypadku telefon ‘roboczy’.

Pozycja 4

Wyżywienie dla uczestników – To jest bardzo ważny, jak nie najważniejszy punkt. W tym przypadku zależy nam na tym, aby dobrze żywić dzieci w kontekście ich upodobań, jakim są słodycze. Postaraj się o zróżnicowane produkty, które będą zdrowe w ramach budżetu i rozsądku. W trakcie warsztatów mądrze rozdysponuj żywność, aby było dość na każdy warsztat. Pamiętaj o napojach. Woda to jest tzw. „must have” podczas tego typu warsztatów!

Pozycja 5

Laptop – Mózg projektu. Stamtąd wysyłamy wiadomości e-mail, piszemy posty w social mediach, tworzymy grafiki i drukujemy. Jeśli masz laptopa ‘roboczego’, który może być wykorzystany podczas warsztatów – świetnie! Koszt mniej. W naszym przypadku korzystaliśmy często z dwóch laptopów.

Pozycja 6

Oprogramowanie – Korzystaj z darmowych programów. Oto lista, która absolutnie wystarczy do kreatywnych rozwiązań:

Tworzenie grafik (www.canva.com), Obróbka zdjęć (<https://www.rawtherapee.com/>) Pisanie treści (odpowiednik Microsoft Office)(<https://www.google.pl/intl/pl/drive/>) Social media (www.facebook.pl, www.instagram.pl, www.tiktok.pl)

Pozycja 7

Aparat fotograficzny – Serce projektu. Zadbaj o to, aby sprzęt był półprofesjonalny lub profesjonalny. Może wydawać się to fanaberią, ale jest to ważne. Sprzęt tego pokroju rzadko jest używany przez dzieci, nie każdy ma do niego dostęp. Dając im możliwość korzystania w dowolnym momencie z aparatu – będziesz mieć mnóstwo materiałów promocyjnych warsztatów, a radość jaką daje zrobienie zawodowych zdjęć jest nieporównywalna.

Pozycja 8

Telefon komórkowy – Patrz pozycja 3.

Pozycja 9

Drukarka – Potrzebujesz drukarki do tego, aby wydrukować umowy, rachunki, zgody dla rodziców, dokumenty RODO i inne niezbędne materiały, do tego aby warsztaty odbywały się w świetle panującego prawa.

Pozycja 10

Wynajem przestrzeni – Aby zrealizować projekt – potrzebujesz miejsca. W naszym przypadku było to miejsce, które zgłosiło zapotrzebowanie na tego typu projekt, dzięki czemu nieodpłatnie została przestrzeń nam użyczona. W wyborze miejsca kieruj się pod względem ekonomicznym, ale przede wszystkim możesz zapytać Urzędu Miasta, bądź Urzędu Gminy – czy jest lokal, który wymaga odpowiednich działań, aby tchnąć życie. Może być to instytucja kultury, może być to prywatne miejsce. Kieruj się przede wszystkim metrażem i oryginalnością miejsca. Im bardziej kreatywna przestrzeń, tym bardziej dzieci będą natchnione do swoich twórczych działań.

Pozycja 11

Wynagrodzenia instruktorów – Są to wynagrodzenia dotyczące warsztatowców, którzy będą zaproszeni przez twoich podopiecznych. Podane kwoty są na tyle bezpieczne, aby korzystać z lokalnych specjalistów, bądź w obrębie 30 kilometrów od miejsca, w którym chcesz wdrożyć model instytucji demokratycznej.

Z tym zestawieniem kosztów jesteś w stanie ocenić swoje siły i znaleźć odpowiednią drogę na finansowanie. Niezależnie, którą drogę wybierzesz – podejmiesz się wysiłku, który potem zostaje nagrodzony poprzez zaangażowanie i pasję swoich podopiecznych podczas udziału w projekcie. Jest to bezcenne.

Charakterystyka zespołu



Ważnym aspektem waszego Centrum Kultury i Rozwoju – to TY decydujesz! jest zebranie odpowiedniego zespołu, który będzie fundamentem podejmowanych działań. Poniżej przedstawimy stanowiska, role i kompetencje, które przyjmują uczestnicy w sposób bezpośredni i pośredni.

Stanowiska określają podział obowiązków związany z projektem. Wraz z określeniem obowiązków oraz ich charakterystykę. Przyjmując daną rolę, zapoznaj osobę z kompetencjami i umiejętnościami, aby uniknąć nieporozumień w trakcie trwania projektu.

Kompetencje to umiejętności, które są wymagane do prawidłowego wykonania zadań i poczucia dobrze spełnionych obowiązków.

STANOWISKA BEZPOŚREDNIE

- **Organizator**

Krótką charakterystyka: Jest to osoba lub zespół osób, które trzymają cały projekt w ryzach. To muszą być osoby, które mają łatwość z komunikacją i będą prawnym fundamentem projektu. Mogą być to osoby reprezentujące organizacje pozarządowe, czy też prowadzące działalność gospodarczą.

Role i obowiązki:

- Kontakt z miejscem, w którym organizowane jest Centrum Kultury i Rozwoju – to TY decydujesz!
- Administracja, księgowość, RODO,
- Koordynacja wszystkich stanowisk, które są obsadzone przez dorosłych,
- Rozliczenie (czy to związane z prowadzonym projektem, czy też w kontekście księgowości działalności gospodarczej)

Kompetencje:

- Umiejętności komunikacyjne: Organizator powinien mieć zdolność do skutecznego komunikowania się zarówno w piśmie, jak i ustnie. Powinien być w stanie jasno przekazywać informacje, zadania i instrukcje, a także skutecznie współpracować z różnymi interesariuszami, w tym z miejscem, w którym organizowane jest Centrum Kultury i Rozwoju – to TY decydujesz!
- Znajomość prawa i regulacji: Organizator powinien znać podstawy prawne, aby móc spełnić funkcję prawnego fundamentu projektu. Powinien być zaznajomiony z przepisami dotyczącymi organizacji pozarządowych lub

prowadzenia działalności gospodarczej, w zależności od specyfiki projektu.

- Umiejętności administracyjne i księgowość: Organizator powinien być zaznajomiony z podstawami zarządzania administracyjnego, w tym umiejętność prowadzenia dokumentacji, tworzenia raportów i zapewnienia prawidłowego funkcjonowania procesów administracyjnych. Dodatkowo, znajomość podstaw księgowości będzie istotna dla monitorowania i zarządzania finansami projektu. W tym zawiera się też znajomość ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych, tzw. RODO.
- Umiejętności koordynacyjne: Organizator powinien posiadać umiejętność efektywnego koordynowania pracy różnych stanowisk, które są obsadzone przez dorosłych. Będzie odpowiedzialny za zapewnienie, że wszystkie zadania są przypisane, terminowo wykonywane i harmonijnie współpracujące ze sobą.

DODATKOWO:

- Organizacja i umiejętność zarządzania czasem: Organizator powinien być dobrze zorganizowany i mieć zdolność do skutecznego zarządzania czasem. Będzie musiał planować i priorytetyzować zadania, zarządzać terminami oraz reagować na zmienne warunki i sytuacje.
- Umiejętność pracy zespołowej: Organizator powinien być dobrym liderem i umieć efektywnie pracować w zespole. Będzie odpowiedzialny za motywowanie, inspirowanie i koordynowanie pracy innych członków zespołu, zapewniając harmonijną atmosferę i skuteczną realizację celów projektu.

- **Mentorzy**

Krótką charakterystyka: Osoby z powołaniem do pracy z dziećmi. Są to ludzie, którzy inspirują dzieci, zarażają ich pasją oraz potrafią z nimi się komunikować, motywować. Ważną kwestią w projekcie, jest to, by przede wszystkim traktować dzieci jako partnerów projektu.

Role:

- Pedagodzy,
- Specjaliści od biznesu, od autoprezentacji,
- Warsztatowcy i inspiratorzy,

Kompetencje:

- Komunikacja interpersonalna: Mentorzy powinni mieć doskonałe umiejętności komunikacyjne, aby skutecznie nawiązywać kontakt i komunikować się z dziećmi. Powinni umieć słuchać i rozumieć potrzeby oraz perspektywę dzieci, a także być w stanie jasno przekazywać informacje i instrukcje.
- Pasja i inspiracja: Mentorzy powinni być osobami pełnymi pasji, które potrafią zainspirować i zarażać dzieci entuzjazmem. Są w stanie dzielić się swoją wiedzą i doświadczeniem w sposób, który pobudza kreatywność i motywuje do działania.
- Empatia i partnerstwo: Ważne jest, aby Mentorzy traktowali dzieci jako partnerów projektu i byli wrażliwi na ich potrzeby i perspektywę. Potrafią budować relacje oparte na wzajemnym szacunku i zrozumieniu, wspierając rozwój i samodzielność dzieci.
- Umiejętności pedagogiczne: Mentorzy powinni mieć wiedzę i umiejętności pedagogiczne, aby skutecznie pełnić rolę pedagoga. Powinni rozumieć procesy uczenia się i potrafić dostosować metody nauczania do indywidualnych potrzeb i stylu uczenia się dzieci.

W szkołach praca nauczyciela jest uwarunkowana wykształceniem pedagogicznym i tak w tym przypadku dobrą praktyką będzie posiadanie w zespole osobę z kierunkowym wykształceniem.

- Wiedza z zakresu biznesu i autoprezentacji: Mentorzy, pełniąc rolę specjalisty od biznesu i autoprezentacji, powinni posiadać odpowiednią wiedzę i doświadczenie w tych dziedzinach. Potrafią przekazywać dzieciom praktyczne umiejętności związane z biznesem, jak również pomagać im w budowaniu pewności siebie i umiejętności autoprezentacji.
- Umiejętności warsztatowe i inspiracyjne: Mentorzy powinni posiadać umiejętności prowadzenia warsztatów i inspiracji. Potrafią tworzyć ciekawe i interaktywne zajęcia, które angażują dzieci i rozwijają ich umiejętności. Powinni być kreatywni w tworzeniu inspirujących treści i materiałów edukacyjnych.
- Zarządzanie czasem: Mentorzy powinni mieć umiejętność efektywnego zarządzania czasem dzieci, aby zapewnić optymalne wykorzystanie dostępnego czasu na realizację projektu. Są w stanie planować harmonogram zajęć, dostosowując go do potrzeb i możliwości dzieci.
- Znajomość narzędzi technologicznych: Mentorzy powinni być zaznajomieni z narzędziami technologicznymi, takimi jak obsługa komputera, profesjonalnego aparatu fotograficznego czy też programów do tworzenia grafiki i obróbki zdjęć.

- **Uczestnicy-Organizatorzy**

Krótką charakterystyka: Jest to grupa dzieci, która zarażona pasją do działania będzie organizować pod okiem mentorów warsztaty dla siebie, ale także dla lokalnej społeczności. Decyzję o przyjmowaniu Gości (tak nazywamy roboczo osoby, które biorą udział w

warsztatach finałowych) pozostawiamy tobie i twojemu zespołowi. O nich przeczytasz w dalszej części tego podrozdziału.

Role:

- Liderzy,
- Menadżerowie,
- Kreatorzy treści,
- Fotoreporterzy,
- Informatycy,
- Graficy,
- Copywriterzy,
- Przede wszystkim... Dzieci!

Kompetencje:

W tym przypadku wszystkie umiejętności to te, które będą nabywać podczas warsztatów. Jeśli znasz swoich uczestników i wiesz, że choć jedno z nich ma jakąś umiejętność z poniższej listy – to świetnie, bo może to pomóc w realizacji tych trudniejszych zadań. Z doświadczenia możemy powiedzieć, że w warunkach, jakie stworzysz wraz z zespołem w Centrum Kultury i Rozwoju – to TY decydujesz!, dzieci pomagają sobie. Część z nich, która wie co robić i w jaki sposób – chętnie dzieli się wiedzą z innymi.

- Przywództwo: Uczestnicy-Organizatorzy odkryją swój potencjał umiejętności przywódczych, który pozwoli im pełnić rolę liderów w organizowanych warsztatach. Będą zdolni do mobilizowania innych uczestników, inspirowania i motywowania ich do działania.
- Umiejętności zarządzania: Uczestnicy-Organizatorzy będą mieć szansę, by pełnić funkcję menadżerów, zarządzając różnymi aspektami warsztatów. Będą mieć umiejętność organizacji i planowania, aby efektywnie koordynować pracę zespołu i realizować zaplanowane cele.
- Kreatywność: Uczestnicy-Organizatorzy będą tworzyć treści, takie jak materiały prezentacje, plakaty itp. Na warsztatach

poznają tajniki tworzenia grafik, które mają przyciągać uwagę.

- Umiejętności fotograficzne: Uczestnicy-Organizatorzy pełniący rolę fotoreporterów nabędą umiejętność obsługi aparatu fotograficznego oraz umiejętność robienia ciekawych i efektownych zdjęć. Efekt w postaci obrobionych zdjęć będzie materiałem do tego, by pochwalić się w mediach społecznościowych.
- Znajomość obsługi komputera: Uczestnicy-Organizatorzy pełniący rolę informatyków będą mieć podstawową wiedzę z zakresu obsługi komputera oraz umiejętność korzystania z różnych programów i narzędzi komputerowych. Będą w stanie pomagać w zakresie technologii i rozwiązywać problemy z nimi związane.
- Umiejętności graficzne: Uczestnicy-Organizatorzy pełniący rolę grafików nabędą umiejętność tworzenia grafiki komputerowej, na przykład plakatów.
- Umiejętności pisarskie: Uczestnicy-Organizatorzy pełniący rolę copywriterów nauczą się tworzenia treści pisemnych, takich jak posty w mediach społecznościowych, artykuły, komunikaty itp.
- Dziecięca perspektywa i kreatywność: Przede wszystkim Uczestnicy-Organizatorzy są dziećmi, więc ważne jest, aby zachować ich perspektywę na każdym kroku. Pokazujemy im różne narzędzia, którymi posługujemy się jako dorośli – ale ideą jest przekazanie im wiedzy w sposób, który będzie zachęcać, a nie będzie wynikało z przymusu.

- **Instruktorzy**

Krótką charakterystyka: Są to zawodowi instruktorzy, którzy są specjalistami w swych dziedzinach. Specjaliści są wybierani przez Uczestników-Organizatorów, czyli dzieci. Instruktorzy mogą znać Mentorów, a Mentorzy mogą podpowiadać dzieciom, z kim można się skontaktować. Dla osób, które jednak nigdy nie miały do czynienia z warsztatami, piszemy poniżej role, jakie będą pełnić instruktorzy oraz umiejętności, jakie powinien posiadać.

Role:

- Inspirator,
- Specjalista ze swojej dziedziny,
- Prowadzi zajęcia z dziećmi i ma doświadczenie z tym związane.

Kompetencje:

- Ekspertyza w swojej dziedzinie: Instruktorzy powinni posiadać jak najgłębszą wiedzę i umiejętności w swojej specjalizacji. Są specjalistami w swojej dziedzinie, którzy posiadają wiedzę i praktyczne doświadczenie.
- Umiejętności nauczania: Instruktorzy powinni mieć umiejętność skutecznego przekazywania wiedzy i umiejętności dzieciom. Świetnie jest, gdy instruktor posiada umiejętności pedagogiczne, które pozwolą im dostosować metody nauczania do indywidualnych potrzeb i stylu uczenia się dzieci. Są cierpliwi, wyrozumiali i zdolni do wyjaśniania trudnych koncepcji w sposób przystępny.
- Inspiracja i motywacja: Instruktorzy powinni być inspirujący i potrafić zmotywować dzieci do działania. Są pasjonatami swojej dziedziny i potrafić przekazać tę pasję dzieciom, zachęcając je do odkrywania i rozwijania własnych zainteresowań.

- Komunikacja interpersonalna: Instruktorzy powinni mieć dobre umiejętności komunikacyjne, aby efektywnie komunikować się z dziećmi. Są w stanie wyrażać się w sposób zrozumiały dla dzieci i potrafić słuchać ich potrzeb i pytań.
- Doświadczenie w pracy z dziećmi: Instruktorzy powinni mieć doświadczenie w prowadzeniu zajęć z dziećmi.
- Kreatywność: Instruktorzy powinni być kreatywni i potrafić tworzyć innowacyjne i interesujące zajęcia dla dzieci. Są zdolni do generowania pomysłów i tworzenia interaktywnych i angażujących aktywności, które rozwijają umiejętności dzieci.
- Empatia i życzliwość: Instruktorzy powinni być empatyczni i życzliwi wobec dzieci. Tworzą przyjazne i wspierające środowisko, w którym dzieci czują się swobodnie i są zachęcane do zadawania pytań i wyrażania swoich pomysłów.

- **Zarządca miejsca**

Krótką charakterystyka: Może być to właściciel, ale również mowa jest tutaj np. o instytucjach kultury jak muzeum, czy też dom kultury.

Role:

- Gospodarz

Kompetencje:

- Zarządzanie miejscem: Zarządca miejsca powinien mieć umiejętność efektywnego zarządzania miejscem, w którym odbywają się warsztaty. Jest odpowiedzialny za zapewnienie przestrzeni wg wcześniejszych ustaleń prowadzonych np. przez rezerwacje.
- Komunikacja i współpraca: Zarządca miejsca powinien posiadać umiejętności komunikacyjne i być w stanie

efektywnie komunikować się zarówno z wami, jako organizatorami. Byłoby cudownie, gdyby był otwarty na współpracę i elastyczny w działaniu, aby dostosować się do potrzeb i wymagań projektu.

- **Znajomość regulacji i przepisów:** Zarządca miejsca powinien być zaznajomiony z odpowiednimi regulacjami i przepisami dotyczącymi prowadzenia takich działań. Powinien mieć świadomość wymogów formalno-prawnych i być w stanie działać zgodnie z nimi, aby zapewnić bezpieczeństwo i zgodność działań z obowiązującymi standardami. Warto z Zarządcą podpisać umowę wynajmu lub użyczenia, w zależności od wcześniejszych ustaleń.
- **Rozwiązywanie problemów:** Zarządca miejsca powinien być zdolny do rozwiązywania różnych problemów i sytuacji, które mogą pojawić się w trakcie organizacji warsztatów. Można pomyśleć o miejscu, które ma wiele pomieszczeń. Gdy ktoś zrobi pomyłkę przy rezerwacji i będzie trzeba szybko decydować, to łatwiej jest zmienić salę niż odwołać warsztaty.

STANOWISKA POŚREDNIE

W poniższych stanowiskach umiejętności i kompetencje nie mają większego znaczenia dla „Centrum Kultury i Rozwoju – to TY decydujesz!”

- ***Uczestnicy warsztatów finałowych, tzw. Goście***

Krótką charakterystyka: Goście to osoby, które uczestniczą w warsztatach finałowych. Jeśli zdecydujesz się zorganizować warsztaty finałowe z instruktorami, które będą otwarte dla innych, zadbajcie o to, aby goście mogli poczuć się równie swobodnie, co cała reszta. Organizując warsztaty pomyślcie o wieku Gości. Jeśli zorganizujesz warsztaty z gotowania – to nie ma przeszkód do tego, aby nasi Uczestnicy-Organizatorzy przyprowadzili swoich rodziców, którzy będą Gośćmi.

Role:

- Uczestnicy warsztatów finałowych

- ***Rodzice***

Krótką charakterystyka: Rodzic przede wszystkim jest opiekunem dzieci, które biorą udział w warsztatach. Zezwalają na udział w warsztatach, wypisują wymagane dokumenty do udziału wg zaleceń organizatorów.

Role:

- *Opiekun dziecka*

Najważniejsze na tym etapie jest to, aby uświadomić sobie, czy jesteś w posiadaniu zespołu, który ma odpowiednie kompetencje do tego, by zorganizować Centrum Kultury i Rozwoju – to TY decydujesz! Jeśli brakuje tobie członków zespołu – pomyśl o zaangażowaniu kogoś w formie pracownika, czy też wolontariusza. Teraz wiesz, jakie umiejętności są wymagane, więc będziesz mieć ułatwione zadanie w określeniu swoich potrzeb.

Skoro masz skompletowany zespół... Zacznijmy przygodę!

ROZDZIAŁ 4 – INSTRUKCJA KROK PO KROKU



Skoro jesteś gotowy na sukces swojego projektu, postępuj uważnie wg poniższej instrukcji.

ETAP I, czyli przygotowania

Krok 1 – Określenie celów i wizji

1. Zdefiniuj główne cele i wizję, jakie chciałbyś/ałabyś osiągnąć poprzez utworzenie Centrum Kultury i Rozwoju – to TY decydujesz! Czy robisz to w ramach projektu, a może w ramach swojej działalności gospodarczej? Czy też jesteś filantropem, który działa pro bono i zależy tobie na zorganizowaniu wartościowych warsztatów? Pamiętaj o tym, że głównym celem spotkań dla Uczestników-Organizatorów jest organizacja 8 warsztatów finałowych z Instruktorami.
2. Wyobraź sobie, jak to miejsce będzie działać i jakie korzyści przyniesie społeczności lokalnej. Ten punkt ułatwi tobie to, gdy będziesz mieć w głowie konkretną lokalizację.
3. Ustal konkretne cele, które chcesz zrealizować w ramach Centrum Kultury i Rozwoju – to TY decydujesz! Oprócz twoich osobistych celów, pamiętaj o tym, że głównym celem będzie wyszkolenie dzieci w taki sposób, aby były samodzielne i zaradne.

Krok 2 – Pozyskiwanie wsparcia i partnerów (opcjonalnie)

1. Zidentyfikuj potencjalnych partnerów, organizacje i instytucje, które mogą wesprzeć twoje przedsięwzięcie.
2. Skontaktuj się z potencjalnymi partnerami, przedstaw swoją wizję i cele oraz omów możliwość współpracy.
3. Jeśli jeszcze nie pozyskałeś/łaś finansów, sprawdź czy jest szansa w pozyskaniu wsparcia finansowego, merytorycznego lub logistycznego od partnerów.

Krok 3 – Zespół i role

1. Sformułuj zespół osób, które będą odpowiedzialne za różne obszary działalności Centrum Kultury i Rozwoju – to TY decydujesz! wg podrozdziału „Charakterystyka zespołu” znajdującego się w tym podręczniku.
2. Określ konkretne role i obowiązki dla każdego członka zespołu.
3. Zapewnij regularną komunikację i współpracę między członkami zespołu, np. poprzez wspólne środowisko pracy. Polecamy osobiście trzy środowiska w wersjach darmowych (wystarczające do waszych działań):
 - a) Asana (<https://asana.com/pl>)
 - b) Clickup (<https://clickup.com/>)
 - c) Discord lub Whatsapp – do codziennej komunikacji,

Krok 4 – Pozyskiwanie funduszy

1. Jeśli nie masz funduszy na realizację projektu, sprawdźcie Rozdział 3 – Finansowanie niniejszego podręcznika.
2. Stwórz projekt i budżet, który będzie przedstawiał koszty planowanych działań.
3. Zgłoś wnioski o granty, dotacje lub poszukaj sponsorów i darczyńców, którzy mogą wesprzeć twoje przedsięwzięcie finansowo.

Krok 5 – Wybór odpowiedniej lokalizacji

1. Zidentyfikuj miejsce, które będzie dostępne dla uczestników i spełni wymagania twojego projektu.
2. Rozważ czynniki takie jak koszty wynajmu, dostępność komunikacyjna i infrastruktura.
3. Zrób wizję lokalną, tj. pojedź – zobacz – sprawdź i zastanów się, czy to miejsce ma wszystko, czego potrzeba

tobie, twojemu zespołowi i potencjalnym uczestnikom projektu.

4. Pomyśl o dostępności miejsca w kontekście osób niepełnosprawnych.

Krok 6 – Tworzenie programu i harmonogramu działań

1. Opracuj program działań, który będzie obejmował:
 - a) Wewnętrzne spotkania twojego zespołu przyczyniające się do realizacji projektu,
 - b) Spotkania z dyrektorami lub pedagogami lokalnych szkół, z którymi chcesz się spotkać,
 - c) Warsztaty promocyjne,
 - d) Daty warsztatów z Uczestnikami-Organizatorami (tj. dziećmi). Rozważ regularne spotkania w częstotliwości 1 lub 2 razy w tygodniu.
 - e) Daty warsztatów finałowych z Instruktorami, które mogą ulec zmianie.
 - f) Wszystkie warsztaty organizowane w miejscu docelowym koniecznie omów i zarezerwuj u Zarządcy.
2. Po ustaleniu wszystkich dat – możesz ruszać w teren wraz z zespołem i dowiedzieć się, czego potrzebuje lokalna społeczność!

Krok 7 – Wywiad lokalny

1. Umów się na spotkanie z dyrektorami lub pedagogami okolicznych szkół. Właściwa droga powinna wyglądać następująco:
 - a) Umówione spotkanie z dyrektorem i przedstawienie mu celów i wizji projektu, prośba o spotkanie

- z pedagogiem i określenie celu tego spotkania.
Waszym celem jest przeprowadzenie wywiadu z pedagogiem szkolnym,
- b) Przeprowadźcie wywiad za pomocą poniższego scenariusza:

 - c) Ustal spotkania na warsztaty promocyjne, które przybliżą dzieciom temat waszego projektu.

WYWIAD Z PEDAGOGIEM – Scenariusz rozmowy.

Na samym wstępie podziękuj, że osoba, z którą się umawiasz znalazła czas dla ciebie i przestrzeń na to, by się spotkać. Rozpocznijcie rozmowę od tzw. „small talku”. Może to być temat związany z tym, czym się zajmujesz na co dzień, zapytanie pedagoga jak mija dzień w szkole. W zależności od wieku, rodzaju kontaktu – zastosuj odpowiednią formę grzecznościową. Następnie płynnie przejdź do pytań:

Jak długo pracujesz w szkole?

1. Dlaczego zdecydowałaś się na tę pracę? Skąd pomysł, by pracować w szkole? Co Tobą kieruje i motywuje?
2. Jaka jest Twoja rola w pracy w szkole? Jaką pełnisz funkcje i jakie są Twoje obowiązki? Jak do tego doszło, że akurat pełnisz taką rolę? Jak się czujesz z tą rolą?
3. Jaka jest dla Ciebie największa wartość związana z Twoją pracą?
4. Jaka jest największa trudność związana z Twoją pracą w szkole? Gdzie zauważasz trudności, jakie mogą mieć inni ludzie?

5. Czy znajdujesz różne rozwiązania dotyczące tego problemu i czy sam je wynajdujesz?
6. Co widzisz u dzieci, z którymi pracujesz? W co najbardziej się angażują? Jakiego rodzaju aktywności?
7. Jakie aktywności wg Ciebie mogłyby być uzupełnieniem do tego, czym się zajmujesz w szkole?

UWAGI: Najważniejsze są dwa ostatnie pytania. Możliwe, że przejście do nich po bardzo krótkim czasie – jednak twoim zadaniem jest skupienie się na tym, aby te informacje zdobyć, ponieważ są kluczowe dla wprowadzenia twojego modelu w wybranym przez ciebie miejscu.

Krok 8 – Promocja

W zależności od budżetu, którym dysponujesz podamy tobie różne opcje, które mogą pomóc w promocji twojego projektu.

1. Ustal dystrybucje materiałów promocyjnych ze szkołami, np. ulotki podczas spotkań, link do filmu z najważniejszymi informacjami w dziennikach elektronicznych,
2. Przygotuj materiały promocyjne:
 - a) Ulotki i plakaty (dowiedz się ile jest uczniów w szkole),
 - b) Ciekawy gadżet z logotypem w zależności od waszego budżetu,
 - c) Nagranie filmu, w którym tłumaczysz cele i wizje projektu, np.: <https://youtu.be/f5TGL9ON0Ws>,
3. Poprowadź 15-minutowe warsztaty w szkołach z jak największą ilością osób. Proponujemy taki scenariusz:

Scenariusz warsztatów promocyjnych

1. Ilość uczestników: od 30 do 60 (2 klasy maksymalnie)
2. Czas trwania: 15 minut
3. Przebieg:

Wstęp:

Przedstaw się. Kim jesteś? Co tworzysz? Do kogo skierowany jest projekt? Co będziesz robić z uczestnikami w trakcie projektu? W jaki sposób będziesz to robić?

Warto tutaj zahaczyć o kilka istotnych informacji, przede wszystkim to – że dzieci będą mogły brać udział w warsztatach, które sami zorganizują. W jaki sposób? Metodami demokratycznymi, np. za pomocą głosowania.

Aktywności:

Przeprowadź głosowanie, w którym uczestnicy warsztatów wybiorą jedną z czterech opcji. Zapytaj o to, czego chcą się nauczyć w pozostałe 10 minut waszego spotkania. Daj im do wyboru:

- a) Refleks,
- b) Praca zespołowa bez słów,
- c) Szybkie zapamiętywanie,
- d) Koncentracje

Policz głosy i w ramach wybranej opcji przeprowadź odpowiednio ćwiczenia:

- a) Refleks,

Ustaw uczestników spotkania w kole. Waszym zadaniem jest przeprowadzenie sygnału w możliwie jak najszybszym tempie. Sygnałem jest klaśnięcie w dłońe oraz spojrzenie sąsiadowi po prawej albo po lewej w oczy, tak by nie było wątpliwości do kogo wysłany jest sygnał. Pierwszy etap tego ćwiczenia to puszczenie

sygnału po kole w jedną stronę. Motywuj głośno uczestników, by osiągnąć jak największe tempo. Gdy uzyskasz satysfakcjonujący efekt fali

– zmień kierunek w drugą stronę. Daj uczestnikom się zaskoczyć. Przekaż głośno o zmianie kierunku. Uzyskaj satysfakcjonujące tempo w drugim kierunku.

W momencie, gdy zauważysz, że uczestnicy są skupieni i sprawni w działaniu

– pozwól im osobiście zmieniać kierunku i to jest czas na ich swobodną zabawę. Obserwuj ich zaangażowanie. Przypominaj o tym, że w tym ćwiczeniu jest najważniejszy refleks i szybkość reakcji.

b) Praca zespołowa bez słów,

Ustaw uczestników ciasno w grupie, tuż obok siebie. Wydadź polecenie, aby uczestnicy unieśli ręce do góry i sięgali mocno przed siebie. Wydadź polecenie, aby uczestnicy złapali się za ręce, gdziekolwiek one się znajdują. Mogą się złapać jedynie tylko dwie dłonie. Zweryfikuj, czy też tak się stało – czy dłoń łączy się z dłonią. Jeśli widzisz połączone w jakiś magiczny sposób trzy ręce (tak, jest to możliwe), to rozdziel je tak, aby ustawienie było 'dłoń do dłoni'. Ich połączone dłonie mają stworzyć ogromny kłębek. W momencie, gdy już wszyscy się trzymają – wydadź im polecenie, by w absolutnej ciszy próbowali stworzyć koło bez pętli i bez rozrywania trzymania za ręce. Miejcie uważność na najmłodszych uczestników, aby dzieci wykonywały zadanie w skupieniu i w należytej uwadze na tych najmłodszych!

c) Szybkie zapamiętywanie

Ustaw uczestników w dużym kole. Puść kolejkę tego ćwiczenia w jedną stronę. Każdy z uczestników wypowiada swoje imię i wykonuje ruch. Wszyscy w kole powtarzają imię i ruch jednocześnie. Kolejna osoba dodaje swoje imię i swój ruch. Wszyscy w kole powtarzają imię i ruch pierwszej osoby i kolejnej. Trzecia osoba dodaje swoje imię i swój ruch. Wszyscy w kole

powtarzają imiona i ruch pierwszej, drugiej i trzeciej osoby tworząc oryginalną choreografię. I tak dalej i tak dalej... Jest to dobry sposób na rozpoczęcie warsztatów, by zapamiętać imiona uczestników. UWAGA! Przy 60 osobach, podkrećcie tempo i róbcie po 3 imiona i ruchy.

d) Koncentracja

Ustaw uczestników w kole, blisko siebie. Na środek koła połóż jakiś obiekt, np. ołówek. Wszyscy wlepiając skoncentrowany wzrok w obiekt mają za zadanie policzyć do 10. Zasada jest jedna: jedna liczba to jedna osoba. Jeśli dwie osoby na raz wypowiedzą liczbę, wtedy liczymy od nowa. Jeśli to zadanie szybko zostanie wykonane, to możecie zwiększyć liczenie do 20-stu.

Podsumowanie:

Zakończcie warsztaty podsumowaniem tego, co się wydarzyło. Opowiedzcie o emocjach, które się pojawiły podczas ćwiczeń i przypomnij to, co będziecie robić i jak na warsztatach organizowanych w ramach projektu. Podziękujcie za zaangażowanie i przekażcie wszystkim datę waszego pierwszego spotkania w ramach Centrum Kultury i Rozwoju – to TY decydujesz! Jeśli masz ulotki – rozdajcie ulotki z datą pierwszego spotkania przed wyjściem uczestników.

Krok 9 – Ostatnie szlify

1. Przygotujcie odpowiednią żywność, aby mieć poczęstunek dla swych Uczestników-Organizatorów. Najważniejsza jest WODA!
2. Sprawdźcie, czy masz wszystkie rzeczy materialne, takie jak kartki, długopisy, markery, ryzy papieru oraz sprzęt elektroniczny (laptop, aparat, telefon)
3. Sprawdźcie, czy macie potrzebną dokumentację do realizacji waszego projektu. (zgody, oświadczenia, umowy)
4. Przygotujcie wszystko na miejscu tak, aby być przygotowanym na pierwsze spotkanie. Najlepszym założeniem jest to, żebyście przygotowali swoje miejsce pracy w taki sposób, jaki byście chcieli ugościć kogoś wyjątkowego. To założenie sprawia, że wasi goście, uczestnicy, instruktorzy – wszyscy, którzy odwiedzają wasze miejsce będą czuć się swobodnie i komfortowo.

ETAP II, czyli realizacja

Dużo pracy za tobą, ale jeszcze czeka na ciebie wiele przygód. Zaczynamy serce projektu, jakim są warsztaty dla Uczestników-Organizatorów. To tutaj będą nabywać odpowiednich umiejętności, które zostaną z nimi na lata (taką mamy nadzieję!)

W tym rozdziale odnajdziesz scenariusze z określonym czasem trwania, przebiegiem, celami i efektami. Jest to szablon, według którego możesz w pełni skorzystać – z możliwością poprawy we własnym zakresie oraz ulepszaniem ich o swoje pomysły. Życzymy udanych działań!

Dla mentorów w ramach tego etapu mamy kilka rad:

- a) Przede wszystkim wprowadź jasny i przejrzysty regulamin, który określi zasady panujące w twojej grupie.
- b) Wszystkie problemy, które wynikają z budowania relacji, planowania, działań organizacyjnych waszej instytucji – rozwiązuj siedząc na ziemi w kole. Koło jest figurą geometryczną symbolizującą jedność i harmonię. Dzięki temu wszyscy jesteśmy równi.
- c) Szanuj zdanie dzieci, jakiegokolwiek by ono nie było. Konfrontuj je z wartościami, które chcesz, aby były wdrożone.
- d) Pamiętaj, że dzieci są na waszych warsztatach, bo chcą i je lubią. Nikt ich nie zmusza do tego, aby uczestniczyć w warsztatach.
- e) Traktuj dzieci jako partnerów – pokładaj w nich zaufanie.
- f) Ważna jest pewność siebie, że kierunek, który nadajesz jest na dany moment prawidłowy. Pamiętaj, że sugestie dzieci są często trafne, choć mogą odwrócić kierunek o 180 stopni.
- g) Będąc w roli mentora – jesteś wsparciem i swojego rodzaju autorytetem. Każdy, nawet najdrobniejszy sukces, nagradzaj, a porażki traktuj jako cenne nauki. Kiedy dziecko wykonało ćwiczenie 'nieprawidłowo', wtedy podziękuj za

zrobienie tego w taki sposób (nie nazywaliśmy tego błędem), że teraz reszta wie, czego nie robić.

- h) Popelnianie błędów i poznawanie czym jest porażka jest dobre. Twoim zadaniem jest stworzenie takiej przestrzeni, aby dzieci czuły się bezpiecznie w popelnianiu tych 'błędów'.
- i) Nie oceniaj. Wykonywanie zadań przez dzieci nie oceniaj na „dobre” lub „złe”. Jeśli zrobiły coś nie po twojej myśli, to znaczy, że zadanie jest przez dziecko niezrozumiałe. Wyłumaczcie dokładnie każdą nieściskość przystępując drugi raz do zadania.
- j) Warto, by dzieci z jednym dorosłym były na „ty”. Przełamuje to bariery, które blokują ich otwartość w komunikacji z dorosłymi, co będzie kluczowe w niektórych zadaniach.
- k) Zadbajcie o przestrzeń – tj. wprowadzona zasada, w której „pozostawiamy porządek takim, jakim go zastaliśmy” powoduje, że w trakcie warsztatów i pracy twórczej możemy robić bałagan, jednak po zadaniach zawsze sprzątamy.
- l) I ostatnie... Dodaj swoją jakość. Każdy z mentorów jest inny i prezentuje wartości w inny sposób. Najważniejsze, by nie udawać przed dziećmi nikogo, kim się nie jest. Nam pomogło to, że po prostu robiliśmy nasz projekt z nieukrywaną pasją.

SCENARIUSZ 1, KIM JESTEŚMY? DOKĄD ZMIERZAMY?

OPTYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW: 10-30

CZAS TRWANIA: 120 minut

PRZEBIEG:

1. Rozgrzewka (ok. 30 minut): Warsztaty rozpoczynam od gier i zabaw, takich, jak np. z warsztatów promocyjnych. (Zobacz str. 43). Tutaj pozostawiamy pełną dowolność. Głównym celem zabaw jest to, by wprowadzić do twoich spotkań

- odpowiedni rytm i swobodę. Stawiamy na współpracę, a nie rywalizację.
2. Kierunek (ok. 20 minut): Siadamy w kole po to, aby wytłumaczyć szerzej, co będziemy robić w ramach projektu i jak to planujemy zrealizować. Dobrze jest nakreślić krótko cel i wizję. Najważniejsza jest rozmowa, którą można poprowadzić poprzez zadawanie pytań, takich jak:
 - *Czym są Centra Kultury i co tam się odbywa?*
 - *Co to jest wg Was demokracja i jak mieliście z nią do czynienia?*
 - *Co to są warsztaty?*
 3. Poinformuj uczestników o tym, co będziecie robić i jakie zadania będą na nich czekać (możecie zrobić to w formie zabawy), m. in.:
 - Telefonowanie do dorosłych,
 - Fotografowanie tego, co robimy,
 - Tworzenie postów w social mediach,
 - Tworzenie grafik na podstawie naszych zdjęć i tworzenie wydarzeń w sieci (Facebook)
 4. Wprowadź dzieci w pierwsze działanie i zadanie. Podziel uczestników na 4-5 osobowe grupy.

ZADANIE:

Część 1 (ok. 10 minut)

Uczestnicy warsztatów mają stworzyć plakat, na którym będą napisane propozycje warsztatów waszych marzeń. Można korzystać ze wszystkich materiałów do pisania/malowania znajdujących się w tym pomieszczeniu.

Część 2 (ok. 1 minuta)

Po stworzeniu plakatów, uczestnicy wymieniają się plakatami między grupami. (tak, by każda miała inny plakat).

Część 3 (ok. 15 minut + 15 minut prezentacji)

Po wymianie plakatami – każda grupa przygotowuje etiudy ruchowe, prezentacje teatralne warsztatów – które zostały napisane na plakatach. Uczestnicy robią to słowami, ruchem, poprzez taniec czy teatr.

5. Podsumowanie spotkania, w którym podziękujesz za zaangażowanie. Zakończ wasze spotkanie informacją zwrotną, co dzieci najbardziej zapamiętały. W ten sposób za każdym razem będziesz wiedzieć, jakie są potrzeby twoich uczestników. To jest również ta część, w której możesz przekazać dzieciom dokumenty (zgody i oświadczenia) do podpisania, aby przekazały rodzicom. Ustal też system komunikacji między tobą a dziećmi/opiekunami. Najlepiej jak zapytacie dzieci i młodzież, jaką opcję preferują i na tym etapie powinien pojawić się ochotnik, który zorganizuje wszystkim 'środowisko komunikacji'.
6. Przekaż dzieciom i rodzicom harmonogram warsztatów dla Uczestników-Organizatorów.

CELE:

- Zapoznanie dzieci z projektem, przekazanie im jak najszerszej zakresu umiejętności, które nabędą w ramach warsztatów oraz przede wszystkim zainteresowanie ich tematem tworzenia Centrum Kultury i Rozwoju – to TY decydujesz!
- Ustalenie systemu komunikacji z Uczestnikami-Organizatorami,
- Sprawy formalne związane z zapisami (kontakt z rodzicami),

SCENARIUSZ 2, DEMOKRACJA/GŁOSOWANIE

OPTYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW: 10-30

CZAS TRWANIA: 120 minut

PRZEBIEG:

1. Rozgrzewka (ok. 30 minut): Warsztaty rozpoczynamy od gier i zabaw, takich, jak np. z warsztatów promocyjnych. (Zobacz str. 43). Tutaj pozostawiamy pełną dowolność. Głównym celem zabaw jest to, by wprowadzić do waszych spotkań odpowiedni rytm i swobodę. Stawiamy na współpracę, a nie rywalizację.
2. Kontrakt: (ok. 30 minut): Spraw, aby grupa odnalazła swoją nazwę. Poszukaj z uczestnikami nazwy, choć jeśli ta nazwa się nie pojawia – to zostaw to na później. W tej części warsztatów wszyscy tworzymy swoje zasady. Podziel dzieci na grupy 4-5 osobowe i na dużych ryzach papieru niech stworzą swoje zasady, które chciałyby, aby były przestrzegane. Ze wszystkich 'regulaminów' stwórzcie jeden. Zasady do inspiracji:
 - Troszczymy się o siebie i innych, tak by wszyscy czuli się i byli bezpieczni.
 - Jesteśmy tu razem po to, żeby odkrywać siebie, swoje możliwości z akceptacją naszych ograniczeń,
 - Uczymy się, czyli poznajemy nowe rzeczy i dzielimy się tym. Uczymy się wzajemnie.
 - Mówimy głośno o tym, co dla nas ważne, słuchamy z uwagą tego, co jest ważne dla innych.
 - Wspólnie ustalamy i trzymamy się planu.
 - Sprzątamy miejsce, w którym jesteśmy, dbamy o nie i o wszystko, co w nim jest.
 - Wszyscy mogą brać udział w projekcie, kto chce i szanuje nasze działania.
3. Dyskusja (ok. 30 minut): Siadamy w kole po to, aby wytłumaczyć szerzej, co będziemy robić w warsztatów. Zaprezentuj i przeprowadź interaktywną dyskusję na temat podstaw demokracji., w tym jej kluczowych zasad. Przeprowadź dyskusję grupową, w której dzieci podzielą się

swoimi opiniami na temat tego, co według nich oznacza demokracja. Zadaj pytania pomocnicze:

- *Jak podejmujecie decyzje w szkole w ramach działań szkolnych? Jak głosujecie za tym, gdzie pojechać na wycieczkę? (O ile w ogóle głosujecie)*
- *Czy w domu podejmujecie wspólnie decyzje? Głosujecie za czymś? Jeśli tak, to za czym? Lubicie wyniki głosowań?*

4. Wprowadź dzieci w pierwsze działanie i zadanie.

ZADANIE:

Część 1 (ok. 5 minut)

Jako działanie grupowe, powieście bardzo dużą kartkę na ścianie, tak, aby każdy ją widział i do niej dosięgał. Niech każdy, kto chce wymieni propozycje warsztatów, które chciałby, bądź chciałyby, żeby się odbyły w miejscu, w którym organizujecie swój projekt. Zbierzcie jak najwięcej propozycji. Najlepiej, żeby było ich więcej niż jest uczestników.

Część 2 (ok. 10 minut)

Wyłumacz, co oznacza każda nazwa warsztatów, by nie było wątpliwości czego dotyczą. Wspólnie je dookreślcie. Zobaczysz w ten sposób nastroje, co jest dla nich najważniejsze. Czy są to warsztaty ruchowe? Plastyczne? Artystyczne? Jakież?

Część 3 (ok. 15 minut)

Przeprowadź głosowanie. Jednak zanim przeprowadzisz głosowanie za warsztatami finałowymi, zagłosujcie za metodą głosowania. Czy to ma być podniesienie ręki? Czy może anonimowo do kapelusza wrzucone karteczki? Zrób z tego wyboru zabawę. Jeśli brakuje twoim uczestnikom karteczek – daj dzieciom działać i niech to zorganizują. Po tym, jak już wszystko będzie gotowe – przeprowadź uczciwe

i formalne (na tyle ile się da) głosowanie za warsztatami finałowymi. Na osobnej, dużej kartce napiszcie finałowe 8 warsztatów. Brawo! W ten sposób określiliście swój główny cel na najbliższe spotkania.

5. Podsumowanie spotkania (10 minut), w którym podziękujesz za zaangażowanie. Zakończ wasze spotkanie informacją zwrotną, co dzieci najbardziej zapamiętały.
6. Przypomnij dzieciom i rodzicom o kolejnym spotkaniu.

CELE:

- Stworzenie regulaminu twoich warsztatów wspólnie z najmłodszymi uczestnikami,
- Zapoznanie z terminem demokracji i praktykowanie jej podczas wyborów. Oswojenie emocji związanych z sytuacją, w której czyjaś propozycja nie przeszła głosowania – pomimo ogromnych chęci.
-

SCENARIUSZ 3, SOCIAL MEDIA

OPTYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW: 10-30

CZAS TRWANIA: 120 minut

PRZEBIEG:

1. Rozgrzewka (ok. 30 minut): Warsztaty rozpoczynamy od gier i zabaw, takich, jak np. z warsztatów promocyjnych. (Zobacz str. 43). Tutaj pozostawiamy pełną dowolność. Głównym celem zabaw jest to, by wprowadzić do waszych spotkań odpowiedni rytm i swobodę. Stawiamy na współpracę, a nie rywalizację.
2. Kierunek: (ok. 20 minut): Warsztaty dotyczą świadomego korzystania z mediów społecznościowych. Zapytaj uczestników czym są media społecznościowe i rozpocznijcie

dyskusje na ich temat. Do czego one są potrzebne? Do jakich celów są wykorzystywane i dlaczego ich używamy? Zrób krótką prelekcję, przygotowaną na podstawie własnej wiedzy i ogólnodostępnych materiałów, do jakich grup wiekowych są dostosowane odpowiednie media społecznościowe i jakim rodzajem treści można się za ich pomocą komunikować, np.

- Instagram – ładne zdjęcia i filmy, krótkie teksty,
- Facebook – informacje społeczne, zawodowe, życiowe,
- TikTok – filmy o różnej tematyce, raczej rozrywkowej

Podane przykłady mogą być już nieaktualne, ze względu na ciągle zmieniające się algorytmy. Warto prześledzić trendy w mediach społecznościowych, które podpowiedzą w jakim kierunku powinny być generowane treści. Ciekawostką może być zapytanie dzieci o to, co wiedzą – ponieważ może się okazać, że ich znajomość mediów społecznościowych jest często bardziej aktualna niż nasza. Zapytaj wprost, z jakich platform korzystają twoi podopieczni.

3. Przejdź płynnie do waszego zadania, jakim jest...

ZADANIE:

Część 1 (20 minut)

Uczestnicy warsztatów mają za zadanie stworzyć wspólnie z Mentorami szablon wydarzenia i informacji, które muszą się znaleźć na plakatach, tj.:

- Tytuł,
- Opis generalny,
- Do kogo skierowana jest oferta?
- Czego się można nauczyć podczas wydarzenia?
- Jakie potrzeby zaspokaja?
- Kiedy?
- Jaka jest cena?
- Dane kontaktowe

Pomóż dzieciom w kreacji plakatów, w razie gdyby potrzebowały pomocy.

Część 2 (20 minut)

Po stworzeniu szablonu, podziel dzieci na grupy. Teraz mają za zadanie wybrać warsztaty z tych przegłosowanych na poprzednim spotkaniu. Z wybranych przez nie warsztatów robią plakat wydarzenia, które ma za zadanie promować określone wydarzenie.

Część 3 (20 minut)

Prezentacje plakatów. Dzieci przygotowują prezentacje plakatów w formie reklamy, której zadaniem jest zachęcenie nas do uczestnictwa. Poprowadź dzieci w taki sposób, by pomagać im tylko w ostateczności. Dzieci mają dowolność wyboru formy prezentacji. Może to być zrobione poprzez teatr, taniec, czy też filmowe nagranie.

4. Podsumowanie spotkania (10 minut), w którym podziękujesz za zaangażowanie. Zakończ wasze spotkanie informacją zwrotną, co dzieci najbardziej zapamiętały ze spotkania.
5. Przypomnij dzieciom i rodzicom o kolejnym spotkaniu.

CELE:

- Zapoznać z tematem mediów społecznościowych (Social Media) w teorii i w praktyce.
- Wykonać szablon plakatu/cyfrowego wydarzenia warsztatów, które będą zawierać wszystkie najważniejsze informacje, takie jak: Co, jak, kiedy, za ile.
- Zapoznanie z podstawowymi informacjami, które musi zawierać wydarzenie,
- Zapoznawanie się z tematem prezentacji i osvajanie z wystąpieniami publicznymi.

SCENARIUSZ 4, AUTOPREZENTACJA

OPTYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW: 10-30

CZAS TRWANIA: 120 minut

PRZEBIEG:

1. Rozgrzewka (ok. 30 minut): Warsztaty rozpoczynamy od gier i zabaw, takich, jak np. z warsztatów promocyjnych. (Zobacz str. 43). Tutaj pozostawiamy pełną dowolność. Głównym celem zabaw jest to, by wprowadzić do waszych spotkań odpowiedni rytm i swobodę. Stawiamy na współpracę, a nie rywalizację.
2. Kierunek: (ok. 20 minut): Warsztaty dotyczą tematu autoprezentacji i wystąpień publicznych. Poprzez rozmowę dowiedz się, czym jest autoprezentacja według waszych podopiecznych. Wprowadź ich w temat oraz wytłumacz do czego może się przydać w życiu dorosłym. Powiedz o tym, że autoprezentacja to ważna umiejętność, której będą uczyć się w teorii i praktyce, ponieważ ich zadaniem będzie wykonanie telefonu do instruktorów i umawianie się z nimi na przeprowadzenie warsztatów z ich wybranych poprzez głosowanie propozycji. Będzie to wiązało się z gorącymi emocjami, więc zarządzaj energią dzieci tak, żeby to było wciąż wyzwaniem, a strach który im towarzyszy stopniowo został oswajany. W jaki sposób? Poprzez zadania.
3. **ZADANIE CZ. 1** (ok. 20 minut)
Napisz razem z dziećmi skrypt rozmowy, który może się wydarzyć. Taki skrypt może wyglądać następująco:

Dziecko (D): Dzień dobry! Nazywam się Joanna i wraz z grupą moich znajomych tworzymy Centrum Kultury w ramach [nazwa organizacji]. Czy mogę rozmawiać z instruktorem warsztatów?

Instruktor (I): Tak, witam! Jestem instruktorem warsztatów. W czym mogę Ci pomóc?

D: Chciałbym zaprosić Pana/Panią do poprowadzenia warsztatów z ramienia naszej fundacji. Bardzo podobały nam się Państwa umiejętności i chcielibyśmy skorzystać z Pana/Pani doświadczenia.

I: Bardzo się cieszę, że jesteście zainteresowani moimi warsztatami! O jakim projekcie mówimy?

D: Chodzi o Centrum Kultury i Rozwoju, które tworzymy w ramach naszej fundacji. Chcielibyśmy, żeby Pan/Pani poprowadził/a warsztaty dotyczące grafiki komputerowej i tworzenia grafik na podstawie zdjęć.

I: Brzmi interesująco! Chętnie się tym zajmę. Kiedy planujecie zorganizować te warsztaty?

D: Czy moglibyśmy umówić się na sobotę, 15 maja o godzinie 10:00?

I: Tak, ta data i godzina pasują mi doskonale. Czy jest jakiś limit czasowy dla tych warsztatów?

D: Myślimy o czasie trwania około 2 godzin. Czy to dla Pana/Pani będzie odpowiednie?

I: Oczywiście, dwugodzinny warsztat to odpowiedni czas, aby móc efektywnie poprowadzić zajęcia. Czy potrzebuję przygotować jakieś dodatkowe materiały lub sprzęt?

D: Przydałoby się, gdyby Pan/Pani miała dostęp do komputera z programami do tworzenia grafiki komputerowej oraz możliwość wyświetlenia prezentacji na ekranie.

I: Rozumiem. Mam wszystko to, czego potrzebuję. Bardzo się cieszę, że będę mógł/a poprowadzić te warsztaty dla waszej fundacji.

D: Dziękujemy! Jesteśmy bardzo podekscytowani. Czy mogę prosić o potwierdzenie udziału Pana/Pani na tych warsztatach?

I: Oczywiście! Potwierdzam moją obecność na warsztatach w sobotę, 15 maja o godzinie 10:00. Bardzo się na nie czekam!

D: Dziękuję bardzo! Do zobaczenia wkrótce!

I: Do zobaczenia! Miłego dnia!

4. **ZADANIE CZ. 2** (ok. 20 minut)

Rozmowa kontrolowana. Czyli przeprowadź z wybranymi ochotnikami rozmowy improwizowane na podstawie spisanego skryptu. Uwaga! Ważne jest to, aby wychodzić poza skrypt, żeby dzieci powoli przyzwyczajały się do improwizacji. Nigdy nie jest tak, żeby rozmowa odbyła się wg wyznaczonego skryptu, więc ten trening ma oswoić podopiecznych z tym, co nieznane.

5. **ZADANIE CZ. 3** (ok. 20 minut)

Rozmowa do instruktora. Znajdź numer telefonu do odpowiedniej osoby, która zajmuje się konkretnymi warsztatami i wykonajcie pierwszy telefon. Zaufaj w siłę i pewność twoich podopiecznych. Wspieraj ich w tym ważnym momencie, ponieważ jest to wyjście poza strefę komfortu i najważniejsze jest to, aby dzieci zaliczyły swój pierwszy sukces! Aby temu pomóc możesz wykonać dwa ruchy poprzedzające warsztaty:

a) Przygotuj telefony do osób, które znasz i macie pewność, że pozytywnie zareagują na organizowany przez ciebie projekt,

b) Zadzwoń do nieznanym wam osobom i spróbuj zaaranżować taką rozmowę, tzn. przygotować osoby do tego, że zadzwonią do nich dzieci. Wytłumacz wcześniej na czym polega projekt, a dzięki temu podopieczni będą 'zaopiekowani'. Ta opcja jest proponowana w momencie, gdy naprawdę nie masz na kim się oprzeć.

6. Podsumowanie spotkania (10 minut), w którym podziękujesz za zaangażowanie. Zakończ spotkanie informacją zwrotną,

co dzieci najbardziej zapamiętały. Zapytaj o emocje, które im towarzyszyły i poproś, by je nazwały.

7. Przypomnijcie dzieciom i rodzicom o kolejnym spotkaniu.

CELE:

- Zapoznać z tematem autoprezentacji,
- Stworzyć skrypt rozmowy pomiędzy Dzieckiem, a Instruktorem.
- Wykonać pierwszy telefon do osoby dorosłej, jaką jest Instruktor.
- Oswoić dzieci z emocjami związanymi z wykonywaniem telefonów do obcych ludzi.

SCENARIUSZ 5, FOTOGRAFIE

OPTYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW: 10-30

CZAS TRWANIA: 120 minut

PRZEBIEG:

1. **Rozgrzewka** (ok. 30 minut): Warsztaty rozpoczynamy od gier i zabaw, takich, jak np. z warsztatów promocyjnych. (Zobacz str. 43). Tutaj pozostawiamy pełną dowolność. Głównym celem zabaw jest to, by wprowadzić do waszych spotkań odpowiedni rytm i swobodę. Stawiamy na współpracę, a nie rywalizację.
2. **Szkolenie** (ok. 20 minut): Wprowadź uczestników warsztatów w temat obsługi aparatu fotograficznego w oparciu o profesjonalny sprzęt. Dobrze jest, aby przekazać im informacje o podstawowych parametrach związanych z robieniem zdjęć w trybie manualnym:
 - Punkty ostrości, ostrość,
 - Zbliżenie lub szerokie ujęcie (kadrowanie),

- Ekspozycja,
- Poziom ekspozycji,
- ISO

Jeśli nikt z Was nie zna się na robieniu fotografii – pomińcie ten etap i przejdźcie do zadań. Ważne, aby aparat fotograficzny działał w trybie AUTOMATYCZNYM.

3. **ZADANIE** (ok. 60 minut.)

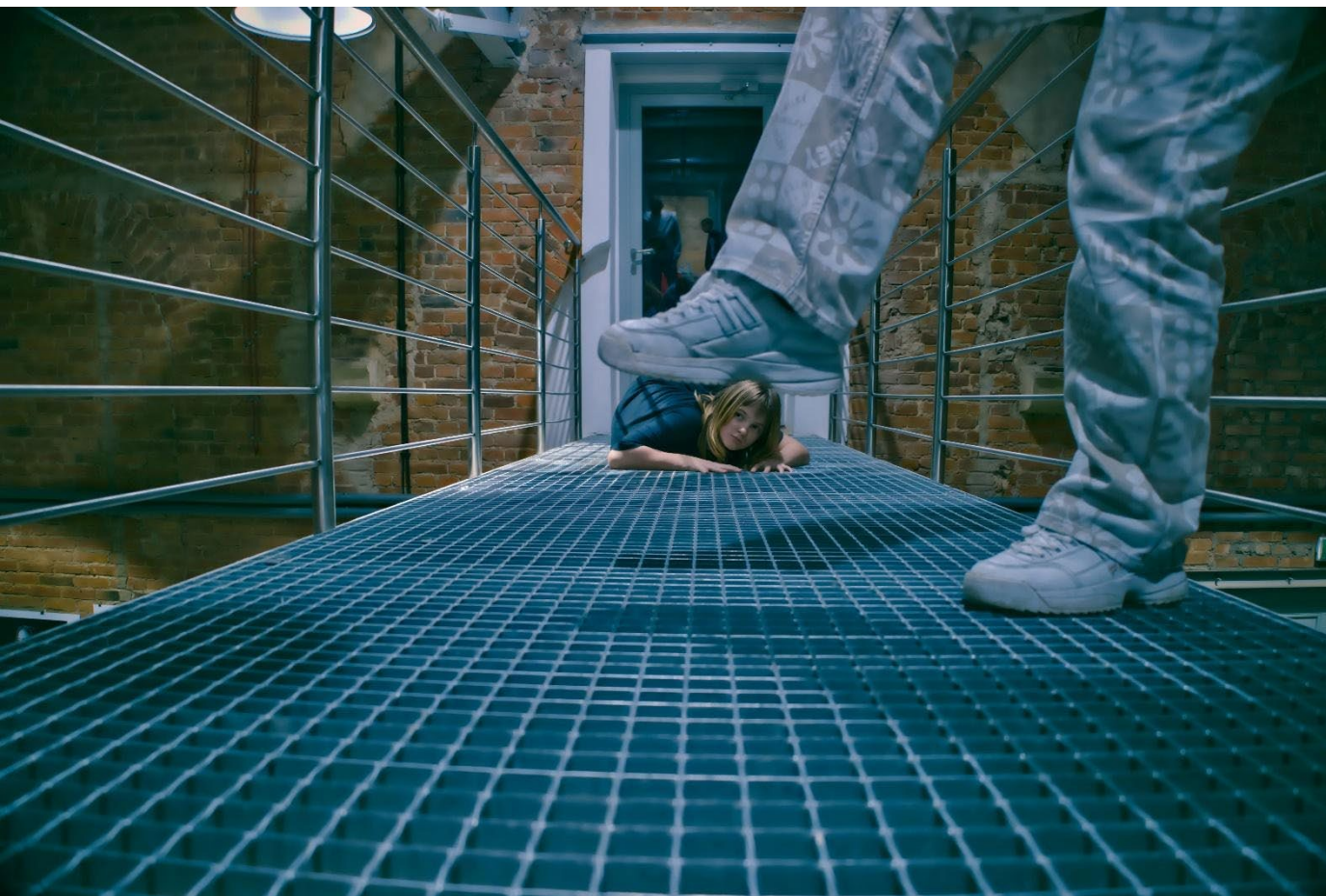
Część 1. Poproś dzieci, by znalazły ciekawe tło, na którym mogą wykonać zdjęcie pod grafiki promujące wasze wydarzenia. Możesz im w tym pomóc. To może być ceglana ściana, dywan, chropowata ściana. Na tym tle, niech twoi podopieczni będą modelami, którzy będą prezentować



świetne warsztaty (których obecnie nie widzimy, ale przy tworzeniu grafik jak najbardziej). Zdjęcie referencyjne:

Część 2. Poproś dzieci, by znalazły kolejne tło, najlepiej jednolite i niech spróbują zrobić swoje portrety. Niech każdy uczestnik będzie miał możliwość zrobić komuś zdjęcie oraz posiadać swój własny, niepowtarzalny portret. Poproś, by podopieczni korzystali jedynie z otaczającej was przestrzeni.

Część 3. Zabawa perspektywą. Poleć dzieciom, by zrobiły zdjęcia z zabawną perspektywą wg poniższych referencji:



- Jeśli został tobie niewykorzystany czas warsztatowy – pozwól dzieciom na kreatywne działanie z aparatem i zobacz efekty!
4. Podsumowanie spotkania (10 minut), w którym podziękujesz za zaangażowanie. Zakończ wasze spotkanie informacją zwrotną, co dzieci najbardziej zapamiętały z tego spotkania.
 5. Przypomnij dzieciom i rodzicom o kolejnym spotkaniu.

CELE:

- Nauka obsługi profesjonalnego aparatu fotograficznego,
- Wykonanie zdjęć portretowych,
- Wykonanie zdjęć, które będą tworzyć bazę promocyjną wydarzeń organizowanych przez waszych podopiecznych,

SCENARIUSZ 6, TREŚĆ

OPTYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW: 10-30

CZAS TRWANIA: 120 minut

PRZEBIEG:

1. **Rozgrzewka** (ok. 30 minut): Warsztaty rozpoczynamy od gier i zabaw, takich, jak np. z warsztatów promocyjnych. (Zobacz str. 43). Tutaj pozostawiamy pełną dowolność. Głównym celem zabaw jest to, by wprowadzić do waszych spotkań odpowiedni rytm i swobodę. Stawiamy na współpracę, a nie rywalizację.
2. **Kierunek**(ok. 20 minut): Wprowadź uczestników warsztatów w temat tworzenia treści – szczególnie tych pisemnych w mediach społecznościowych. Aby to zrobić, przygotujcie kilka zdjęć. Mogą być to losowo wybrane zdjęcia z czasopism, albo dzieła sztuki. Porozmawiaj z dziećmi na temat tych zdjęć, co widzą – jak by to opisali. Po ich opisach, przejdź do zadań:

3. **ZADANIE 1** (ok. 20 minut)


Zrób konkurs na najlepszego mema internetowego. Mem internetowy to, najogólniej mówiąc, porcja informacji umieszczana w internecie, mająca przyciągnąć odbiorców oraz wzbudzić ich zainteresowanie. Na podstawie zdjęć z początku warsztatów, niech twoi podopieczni stworzą swoje dzieła i ocenią za pomocą głosowania – które dzieło wyszło najlepiej.

4. **ZADANIE 2** (ok. 20 minut)

Niech uczestnicy połączą się w pary. Obejrzyj razem z dziećmi zdjęcia, które zrobiły podczas poprzednich warsztatów. Pozwól wybrać podopiecznym zdjęcia, które najbardziej im się podobają. Wydrukuj je wspólnie z nimi. Mentorzy również niech wybiorą jedno zdjęcie. Teraz zadaniem będzie stworzenie „Posta na Facebooka”. Jak? Niech mentorzy zaprezentują dzieciom rozmowę, podczas której jeden

z mentorów zadaje pytania, a drugi odpowiada. Ten, co zadaje pytania spisuje odpowiedzi tego drugiego, dzięki czemu tworzy treść, którą potem można napisać na platformach społecznościowych, jako podpis do wykonanego zdjęcia.





Z pamiętnika "Dzieci Ignacego"

Ostatnio robiliśmy na warsztatach LEGO

Najbardziej mi się podobało, że mogliśmy zbudować własne budowle i podłączyliśmy silniki do klocków, a potem się ruszały, jeździły, grały i wydawały dźwięki. Działo się to dzięki technologii, którą mieliśmy okazję poznać na warsztatach.

Sukcesem było to, że wśród uczestników były osoby z poza naszej grupy co oznacza, że nasze działania ktoś zobaczył i z nich skorzystał!

Prowadził je: Pan Przemek z XXX,

Działamy dalej!

W powyższym przykładzie Mentor, który zadaje pytania:

- Co robiliście ostatnio w ramach warsztatów?
- Co wam się najbardziej podobało? Jak to się działo?
- Co było ciekawe, co się wydarzyło na ostatnich warsztatach?
- Kto prowadził warsztaty?

5. **ZADANIE 3** (20 minut) Stwórz z podopiecznymi stronę fanpage na platformie Facebook i naucz zamieszczać pierwsze posty na podstawie poprzednich zadań. Zapoznaj dzieci z narzędziem planowania postów. Poproś, by resztę zdjęć i opisów zaplanował w ramach tego narzędzia.
6. **Podsumowanie spotkania** (10 minut), w którym podziękujesz za zaangażowanie. Zakończ wasze spotkanie informacją zwrotną, co dzieci najbardziej zapamiętały z tego spotkania.

7. Przypomnij dzieciom i rodzicom o kolejnym spotkaniu.

CELE:

- Nauka pisania treści w dużej ilości,
- Założenie strony fanpage na platformie Facebook,
- Stworzenie memów, które mogą posłużyć do promocji projektu w sieci.
- Zaplanowanie jak największej ilości postów za pomocą narzędzia, którym dysponuje platforma Facebook.

SCENARIUSZ 7, „ŻYWY ORGANIZM CZ. 1”**OPTYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW:** 10-30**CZAS TRWANIA:** 120 minut**PRZEBIEG:**

1. Rozgrzewka (ok. 10 minut): Warsztaty rozpoczynamy od gier i zabaw, takich, jak np. z warsztatów promocyjnych. (Zobacz str. 43). Tutaj pozostawiamy pełną dowolność. Głównym celem zabaw jest to, by wprowadzić do waszych spotkań odpowiedni rytm i swobodę. Stawiamy na współpracę, a nie rywalizację.
2. Kierunek (ok. 100 minut): Tradycyjnie usiądź z podopiecznymi w kole. Podziel uczestników na cztery zespoły, które będą działać od teraz symultanicznie. Zrób to w taki sposób, aby w każdej grupie były osoby mocno zaangażowane, które w razie potrzeby będą nadawać tempo swojemu zespołowi. Każda drużyna będzie mieć swoje zadania do wykonania, które trzeba zrealizować do końca warsztatów. Wytłumacz dokładnie czym jest praca zespołowa i przeprowadź symulację działającego biura Centrum Kultury i Rozwoju – to TY decydujesz na pełnych obrotach. Mentorzy mają za zadanie zarządzać procesem w

taki sposób, by służyć swoją pomocą w zadaniach, które są trudniejsze.

❖ **Drużyna A, tzw. Administracja.**

Zadanie: Wykonywanie rozmów telefonicznych z potencjalnymi instruktorami.

Uwagi: Jeśli nie posiadasz numerów telefonów do potencjalnych Instruktorów – poproś dzieci, by wyszukały odpowiednie dane w internecie i niech nawiążą kontakt na ich podstawie. Jeśli nie mogą zadzwonić się do instruktora, to pomóż im napisać wiadomość e-mail z zapytaniem ofertowym, w którym zapytasz o wszystkie szczegóły. Przykładową wiadomość e-mail odnajdziecie na następnym stronie.

❖ **Drużyna B, tzw. Fotoreporterzy.**

Zadanie: Poproś dzieci, by stworzyły fotorelacje z akcji, która się dzieje dookoła, jak wszyscy jednocześnie wykonują swoje zadania. Jeśli będą w posiadaniu np. 20 ciekawych zdjęć, to wtedy trzeba je przesłać do grupy Informatyków, którzy zdjęcie poddadzą obróbce i będą mogli stworzyć:

- Grafiki na wydarzenia w social mediach (Facebook),
- Posty w mediach społecznościowych

Narzędzia: Aparat fotograficzny i karta pamięci.

PRZYKŁADOWA WIADOMOŚĆ E-MAIL:

Dzień dobry poproszę o ofertę warsztatów z [nazwa warsztatów], które miały by się odbyć w budynku [adres, pinzka z map google]

Grupa osób od 10 do 30 osób w wieku od [wiek] do [wiek] lat. Warsztaty powinny trwać [ilość godzin] godziny i nasza propozycja dat to [daty].

[Określenie dostępności materiałów, np. Nie mamy za bardzo materiałów ale w ramach budżetu możliwe że uda nam się spiąć to w budżecie.]

Zależy nam na fajnej atmosferze i kreatywnym warsztacie
KIM MY JESTEŚMY?

Nasza nazwa to [nazwa waszego projektu], a uczymy się zarządzać centrum kultury od strony organizacji warsztatów. Dzwonimy, załatwiamy sami warsztaty
KONTAKT DO NAS:

mail: [wasz adres e-mail]

tel. do mentora: [numer telefonu]

tel. do Uczestników-Organizatorów [numer telefonu]

Kontakt z nami jest ograniczony bo spotykamy się raz w tygodniu na dwie godziny i dni są ruchome.

[Dodatkowa adnotacja dotycząca projektu, jeśli jest dofinansowany lub rzetelna informacja na temat Organizatora, co podniesie waszą wiarygodność]

❖ **Drużyna C, tzw. Informatycy.**

Zadanie: Poproś dzieci o stworzenie grafik na wydarzenia w mediach społecznościowych (Facebook) i opublikowanie ich na podstawie zdjęć, które otrzymają od drużyny fotoreporterów. Z poprzednich warsztatów dotyczących fotografii powinni mieć wstępny materiał, na podstawie którego mogą działać zanim otrzymają nowe zdjęcia. Po otrzymaniu tekstów od Drużyny D poproś, by dodały posty i zaplanowały następne.

Narzędzia: Laptop z darmowym oprogramowaniem:

- a) Program do tworzenia grafik: www.canva.com
- b) Media społecznościowe: www.facebook.pl, www.instagram.com, www.tiktok.pl oraz inne wybrane przez uczestników platformy,
- c) Darmowe zdjęcia do ewentualnych grafik: www.pexels.com,
- d) Pisanie: notatnik lub narzędzia dostępne na <https://www.google.com/drive/>
- e) Obrobienie zdjęć: za pomocą www.canva.com i zakładki „Efekty” albo program do darmowej obróbki zdjęć RawTherapee (<https://www.rawtherapee.com>)

❖ **Drużyna D, tzw. Kreatorzy treści.**

Zadanie: Poproś o stworzenie tekstów na podstawie poprzednich warsztatów do wydarzeń na platformie społecznościowej Facebook oraz postów w innych mediach społecznościowych wybranych przez uczestników warsztatów.

Narzędzia: Laptop lub kartki papieru z długopisami i markerami

3. Czas na akcję! Z poprzednich warsztatów twoi podopieczni mają wszystkie narzędzia potrzebne do tego, aby

zrealizować swoje i ich cele opisane poniżej. Pamiętaj, że ważne jest tempo, które narzucisz od samego początku warsztatów. Jeśli odpowiednio rozdysponujesz zadania, wtedy będzie wszystko szło zgodnie z planem. Podczas tego spotkania dzieci wykorzystują wszystkie narzędzia i umiejętności, które nabyły na poprzednich warsztatach i teraz mają okazję do tego, aby wykazać się kreatywnością na wszystkich polach. Przy pracy na „żywym organizmie” występują problemy, które będziesz musiał na bieżąco rozwiązywać. Sytuacje, które mogą się wydarzyć:

- Instruktorzy nie odbierają. Rozwiązaniem jest wysyłanie maili oraz w krytycznych momentach kontakt między mentorami, a instruktorami poza godzinami warsztatów.
- Brakuje materiałów zdjęciowych. Rozwiązaniem jest korzystanie z darmowych grafik za pomocą www.pexels.com,
- Brakuje tekstów, które Informatycy mogą opublikować. Zrób rozszady w drużynach i oddeleguj innym osobom zadania, bądź połącz dzieci w takie zespoły, w których zawsze znajdzie się osoba, która wie, co robić.
- Uczestnik nie odnajduje się w grupie. Daj przestrzeń dzieciom na to, aby poradziły ze swoimi emocjami i odnalazły się w sytuacji. Wystarczy, jak będą obserwować, co się dzieje dookoła i same podejmą decyzje o tym, gdzie dołączyć i w jakie zadania się zaangażować. Możesz pomóc im we wskazaniu kierunku, ale bez nacisku.
- Jest za głośno i nie można się skupić. Pilnuj wraz z dziećmi porządku, aby zadbać o komfort wykonywania swoich zadań.

Problemy można mnożyć. Tak naprawdę, każda grupa ma swoją specyfikę i tutaj musisz wykorzystać wszystkie swoje umiejętności związane z prowadzeniem warsztatów, aby zapewnić płynność przebiegu spotkania. Postaraj się o to, aby szukać jak najwięcej rozwiązań – aniżeli problemów. Nie należy to do łatwych zadań, dlatego nie przejmuj się, jeśli ci się nie uda. Dlatego przewidzieliśmy drugie spotkanie o podobnym charakterze po to, aby Mentorzy mogli polepszyć warunki współpracy oraz znaleźć sposób na realizację wspólnych celów.

4. Podsumowanie spotkania (10 minut), w którym podziękujesz za zaangażowanie. Zakończ wasze spotkanie informacją zwrotną, co dzieci najbardziej zapamiętały z tego spotkania.

CELE:

- Mądre zarządzanie czasem oraz zadaniami wśród uczestników warsztatów,
- Organizacja 8 warsztatów finałowych z Instruktorami,
- Opublikowanie 8 wydarzeń z warsztatami finałowymi w mediach społecznościowych,
- Opublikowanie i zaplanowanie postów na temat waszych działań w mediach społecznościowych,

SCENARIUSZ 8, „ŻYWY ORGANIZM CZ. 2”

OPTYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW: 10-30

CZAS TRWANIA: 120 minut

PRZEBIEG:

1. Rozgrzewka (ok. 10 minut): Warsztaty rozpoczynamy od gier i zabaw, takich, jak np. z warsztatów promocyjnych. (Zobacz str. 43). Tutaj pozostawiamy pełną dowolność. Głównym celem zabaw jest to, by wprowadzić do waszych spotkań

odpowiedni rytm i swobodę. Stawiamy na współpracę, a nie rywalizację.

2. Kierunek (ok. 100 minut): Te warsztaty są kontynuacją zadań ze Scenariusza 7, pt. Żywy Organizm cz. 1. Podczas tych warsztatów dzieci potwierdzają terminy warsztatów z Instruktorami, ich wynagrodzenia, zakres warsztatów itp. Po warsztatach wszyscy powinni wyjść z informacjami, kiedy odbywają się finałowe warsztaty na podstawie opublikowanych wydarzeń w mediach społecznościowych.
3. Ten scenariusz jest świadomie napisany zdawkowo, ponieważ w tym momencie następuje czas, w którym my nie mamy pojęcia co u ciebie się wydarzy. W rozdziale 5, w którym mamy studium naszego przypadku opisujemy dokładnie przebieg warsztatów i problemy, z którymi się mierzyliśmy. Możesz zaczerpnąć inspiracji w ramach naszych popełnionych błędów po to, aby być przygotowanym na wszelkie okoliczności wynikające z tego, że pracujesz z zasobami ludzkimi, co też wiąże się z pewnym rodzajem specyfiki pracy. Ponadto musisz mieć na uwadze to, że pracujesz z dziećmi i atmosfera w waszym Centrum musi być swobodna, komfortowa – w duchu modelu instytucji demokratycznej. Wspólnie z Mentorami znasz swoich Uczestników-Organizatorów, więc wiesz najlepiej na co ich stać. Motywuj i inspiruj, a jeśli pewne zadania są na tym etapie niemożliwe do wykonania – przejmij stery lub odpuść. Celem jest organizacja 8 warsztatów finałowych, jednak świat nie załamie się jeśli dzieci zorganizują tylko cztery spotkania, albo jedno. To jest i tak ogromny sukces – ponieważ twoi podopieczni podjęli starania i działania, podczas których wynieśli swoje nauki, które pozostaną z nimi do końca życia. Gratulacje!
- 4.

ETAP III, czyli finał

Na tym etapie Uczestnicy-Organizatorzy przychodzą na finałowe warsztaty, biorą w nich czynny udział i poznają głębiej swoje pasje od specjalistów. Jeśli twój projekt zostało odpowiednio rozreklamowane, to przyjdą Goście, którzy będą równie zainteresowani ciekawą ofertą kulturalną. Jako Organizator zapewnij przestrzeń, bezpieczeństwo oraz swobodne warunki pracy dla Instruktorów.

Jeśli Goście będą zgłaszać swój udział w warsztatach telefonicznie lub mailowo – masz za zadanie odpowiadać na zgłoszenia według wcześniejszych ustaleń w kwestii uczestnictwa osób z zewnątrz.

Organizator na tym etapie ma również za zadanie, aby dopilnować podpisanych umów i wypłatę wynagrodzeń dla Instruktorów zgodnie z wcześniejszymi ustaleniami.

Mentorzy poświęcają ten czas jako opiekunowie grupy i biernie biorą udział w warsztatach. Te warsztaty to swego rodzaju nagroda za podjęty wysiłek Uczestników-Organizatorów i należy dać im przestrzeń do świętowania.

Jeśli wszystkie warsztaty odbyły się zgodnie z planem... Pozostaje nam nic innego, jak pogratulować wszystkim uczestnikom i organizatorom projektu udanego procesu i sukcesu w prowadzeniu kulturalnej społeczności! Gratulacje!

PODSUMOWANIE

W każdym teatrze, gdy odbywa się premiera - jest ona świętem. Aktorzy dają sobie drobne upominki w ramach podziękowania za przebieg całego procesu. To taka tradycja. Proponujemy tobie tego rodzaju dobrą praktykę wobec twoich podopiecznych.

Zorganizuj zajęcia podsumowujące, które będą wspólną ucztą. Przygotuj z Mentorami poczęstunek, a czas spędzisz na propozycjach twoich podopiecznych. Mogą to być dwie godziny zabaw, które dzieci znają ze szkół i podwórka. To ma być spotkanie, w którym dajesz ze współpracownikami wasz jakościowy czas.

ROZDZIAŁ 5 - CASE STUDY - CENTRUM KULTURY I ROZWOJU TO TY DECYDUJESZ

W tym rozdziale zapoznasz się z naszą realizacją projektu, który dokładnie opisaliśmy w niniejszym podręczniku.

ETAP I, czyli przygotowania

Na początku października odbyliśmy spotkanie między p. Dyrektorem Zabytkowej Kopalni Ignacy, Opiekunem Projektu oraz mentorami: Wojciechem Chowańcem i Kamilem Szumiakiem. Na spotkaniu były poruszone kwestie związane z formalnościami (tj. umową użyczenia sali), ustalenie terminarzu warsztatów oraz padła propozycja spotkania z dyrektorami szkół okołopodstawowych w dzielnicy Niewiadom.

Rozpoczęliśmy naszą promocję, którą ze względu na wewnętrzne decyzje postanowiliśmy utrzymać w absolutnym minimum. Wojciech Chowaniec nagrał film promocyjny, który wprowadzał do idei projektu. Aby to zrobić, wystarczyło dowiedzieć się kiedy budynek Sprężarkowni jest dostępny i dzięki temu można było zrealizować film dostępny pod tym linkiem:
<https://youtu.be/f5TGL9ON0Ws>

Odbyliśmy spotkania z dyrektorami szkół i ustalenia, po których ustalono, że jeden z mentorów – Wojciech Chowaniec – przeprowadzi warsztaty ok. 15-stu minut z klasami szkół podstawowych w wieku od 7-go do 12-go roku życia. Dyrektorzy szkół zaproponowali pomoc w postaci zorganizowania konkretnych grup do udziału w projekcie, jednak odmówiliśmy ze względu na to, że byłaby to najprostsza opcja w osiągnięciu frekwencji, a chcieliśmy przetestować to, czy nasz program będzie

na tyle atrakcyjny, aby dzieci i młodzież same chciały przychodzić na warsztaty. Skorzystaliśmy chętnie z pomocy w postaci informacji o pierwszych warsztatach, które odbyły się w połowie listopada do rodziców dzieci. Informacja pojawiła się w dziennikach elektronicznych.

ETAP II, czyli realizacja

WARSZTATY 1

Pierwsze spotkanie, tzw. „KIM JESTEŚMY, DOKĄD ZMIERZAMY?”

Ilość uczestników: ok. 18

Czas trwania: 2 godziny (120 minut)

Przebieg: Warsztaty rozpoczęliśmy wspólną rozgrzewką w formie 5 zabaw zaczerpniętych z warsztatów teatralnych. Dzieci chętnie włączyły się do zabaw, po których usiedliśmy w kole po to, aby wytłumaczyć co będziemy robić w ramach projektu i jak to planujemy zrealizować. Robiliśmy to poprzez zadawanie pytań, takich jak:

„Co to jest Centrum Kultury i co tam się odbywa?”

„Co to jest wg Was demokracja i jak mieliście z nią do czynienia?”

„Co to są warsztaty?”

Dodatkowo poinformowaliśmy ich o tym, co będziemy robić i jakie będą nas czekać zadania, takie jak:

- Telefonowanie do dorosłych,
- Fotografowanie tego, co robimy,
- Tworzenie postów w social mediach,
- Tworzenie grafik na podstawie naszych zdjęć i tworzenie wydarzeń w sieci (Facebook),
- I wiele innych rzeczy, które są opisane dalej w case study,

Po krótkim wprowadzeniu weszliśmy w działanie i pierwsze zadanie, jakim było stworzenie plakatu, na którym byłyby napisane propozycje warsztatów, których chcieliby doświadczyć. Na podstawie tej listy w sposób teatralny mieli przedstawić rodzaje warsztatów, a zadaniem widowni było odgadnąć te prezentacje. Dzieci zostały podzielone na 3 grupy i w grupach przedstawiły swoje pomysły.

Po zadaniu wróciliśmy do koła, w którym podziękowaliśmy za zaangażowanie i ustaliliśmy termin kolejnych warsztatów. W ten sposób ustalaliśmy kolejne spotkanie, zanim dzieci nie zaproponowały komunikacji przez aplikację Discord.

W trakcie spotkania był poczęstunek dostępny w każdym momencie trwania warsztatów i nie miało to wpływu na przebieg warsztatów.

CEL: Zapoznanie dzieci z projektem, przekazanie im jak najszerszej zakresu umiejętności, które nabędą w ramach warsztatów oraz przede wszystkim zainteresowanie ich tematem tworzenia Centrum Kultury i Rozwoju – to TY decydujesz!

EFEKT: Efektem była frekwencja na kolejnym spotkaniu.

WARSZTATY 2

Drugie spotkanie, tzw. „DEMOKRACJA/GŁOSOWANIE”

Ilość uczestników: ok. 18

Czas trwania: 2 godziny (120 minut)

Przebieg: Warsztaty rozpoczęliśmy wspólną rozgrzewką w formie 3 zabaw będących powtórką z poprzednich warsztatów. Dzieci chętnie włączyły się do działań, po których usiedliśmy w kole po to, aby wytłumaczyć co będziemy robić w ramach warsztatów. Na warsztat wzięliśmy temat demokracji i głosowania. Dzieci dzieliły się swoimi spostrzeżeniami na temat tego czym demokracja jest

i jak przejawia się w ich codziennym życiu. Podały przykład głosowania poprzez uniesienie ręki, z czego też korzystaliśmy podczas naszych wyborów.

Pierwszym zadaniem było podjęcie decyzji, jakie warsztaty finałowe zorganizują podczas tego projektu.

Dzieci zaczęły podawać propozycje warsztatów, w których chciałyby wziąć udział nawiązując do swoich pasji i zainteresowań.

W ten sposób wyłoniły takie propozycje, jak:

- Tworzenie gier planszowych i karcianych,
- Warsztaty taneczne (balet, hip hop),
- Gotowanie,
- Modeling,
- Parkour,
- Warsztaty techniczne (tworzenie modeli, automatów),
- Warsztaty z lego,
- Warsztaty wokalne,
- Zajęcia plastyczne – malarstwo,
- Warsztaty z obróbki filmowej itp.

Wszystkich propozycji było 13, z czego finalnie demokratycznie za pomocą głosowania wybrały 8 opcji.

Omówiliśmy szczegółowo wszystkie warsztaty, co mogłoby się na nich odbywać i czego chciałyby się nauczyć w trakcie.

Warsztaty trwały 2 godziny, podczas których uczestnicy poznali i zrozumieli zasady demokracji oraz nauczyli się jak oddać swój głos w sposób skuteczny i odpowiedzialny.

CEL: Zapoznanie z terminem demokracji i praktykowanie jej podczas wyboru. Oswojenie emocji związanych z sytuacją, w której czyjaś propozycja nie przeszła głosowania – pomimo ogromnych chęci.

EFEKT: Dzieci sprawnie wybrały osiem propozycji, a emocje związane z tym jakie propozycje zostały odrzucone zostały oswojone.

WARSZTATY 3

Trzecie spotkanie, tzw. „SOCIAL MEDIA”

Ilość uczestników: ok. 18

Czas trwania: 2 godziny (120 minut)

Przebieg: Warsztaty rozpoczęliśmy wspólną rozgrzewką będącą powtórką z poprzednich warsztatów. Dzieci chętnie włączyły się do zabaw, po których usiedliśmy w kole po to, aby wytłumaczyć co będziemy robić w ramach warsztatów.

Na warsztat wzięliśmy temat mediów społecznościowych. Dzieci zostały zapoznane z tematem czym są media, w jaki sposób z nich korzystamy i przede wszystkim jakie platformy są dostosowane do jakiej grupy wiekowej, np.

- Dzieci i młodzież: TikTok, Snapchat, Instagram,
- Dorośli: Instagram, Facebook,
- Seniorzy: Facebook i gazety, czasopisma,

Dzieci dzieliły się swoimi spostrzeżeniami na temat tego z jakich platform mediów społecznościowych korzystają.

Zahaczyliśmy rozmową o strategię związaną z dystrybucją treści i płynnie przeszliśmy do tworzenia pierwszych informacji na temat warsztatów. Zadaniem było stworzenie plakatów promujących warsztaty. Mieli do wyboru propozycje z listy z poprzednich warsztatów dotyczących demokracji. W ten sposób powstało 5 plakatów oraz szablon, wg którego zamieszczaliśmy konkretne informacje, dzięki którym potencjalny użytkownik może dowiedzieć się więcej na ich temat. Warsztaty zakończyły się prezentacją plakatów na forum.

CEL: Zapoznać z tematem mediów społecznościowych (Social Media) w teorii i w praktyce. Wykonać szablon plakatu/cyfrowego wydarzenia warsztatów, które będą zawierać wszystkie najważniejsze informacje, takie jak: Co, jak, kiedy, za ile.

EFEKT: Dzieci poznały platformy social mediów takie jak Instagram, Facebook szerzej. Ich propozycje również dotyczyły TikToka oraz Snapchata.

WARSZTATY 4

Czwarte spotkanie, tzw. „AUTOPREZENTACJA”

Ilość uczestników: ok. 8

Czas trwania: 2 godziny (120 minut)

Przebieg: Przychodząc na salę musieliśmy dostosować plan warsztatów do sytuacji, która polegała na tym, że na sali były stoły i krzesła poustawiane do wydarzenia, które miało się odbyć dzień później. Zrezygnowaliśmy tym razem z rozgrzewki tylko przeszliśmy od razu do działania. Siedząc przy stole zadaniem dzieci było napisanie scenariusza/skryptu rozmowy telefonicznej, dzięki której dzieci i młodzież będą mogli umówić się z obcym człowiekiem na przeprowadzenie warsztatów w ramach projektu.

Skrypt został rozpisany punkt po punkcie z najważniejszymi sekcjami, które miały przybliżyć nas do celu. Jedną z trudności było to – jak rozpocząć rozmowę, aby potraktowano dzieci poważnie. Po napisaniu skryptu – przeszliśmy do ćwiczeń. Rozmowy odbywały się w tym samym pomieszczeniu z mentorami. Dziecko, które zgłosiło się do ćwiczenia rozmawiało w symulowanej rozmowie, podczas której zadawaliśmy intencjonalnie pytania z poza skryptu, aby oswoić je z improwizacją. Wypadało to różnie, ale dzięki temu uczestnicy mieli okazję popełniać błędy, na których wszyscy się uczyliśmy.

Na koniec zadzwoniliśmy do prawdziwej osoby. Do pierwszej rozmowy wybraliśmy zawodowego aktora, którego mentor Wojciech Chowaniec zna osobiście i wie, że pracuje z dziećmi. Nie komunikowaliśmy się ze specjalistą wcześniej, więc nie był przygotowany na to, że zadzwonią do niego dzieci. Po rozmowie Wojciech Chowaniec napisał do Karola Pruciaka o feedback dotyczący tej rozmowy i możemy przeczytać:

Po pierwsze, super rozmowa, czułem, że rozmawiam z kimś młodym, gdyż w głosie czułem niepewność tej osoby, przygaszony głos, ale to zrozumiałe. Pierwsze śliwki robaczywki. Super, że ta dziewczyna brnęła dalej i ze spokojem powtórzyła kim jest gdy ją zapytałem, gdyż za pierwszym razem jeszcze byłem skupiony na jeździe. Myśle, że warto o tym wspomnieć, że dzwoniąc do takich osób, nigdy nie wiadomo w jakich okolicznościach oni odbiorą. Może mają wyśmienity humor, a może taki telefon jest pierwszym po tym jak właśnie ktoś dostał wiadomość, że jego bliski miał wypadek. Trzeba być gotowym na każdy scenariusz. Z różnymi instytucjami już pracowałem w całej Polsce, i możesz im powtórzyć że ten telefon na tle rozmow z różnymi asystentami, osobami z koordynacji, nie wypadł wcale źle Czasem jestem świadkiem takich rozmow ze strony instytucji i tak nieogarniętych osób, że to niebywałe Te dziewczynę zdradził głos młodej osoby, dziecka Gdyby mówiła niższym głosem to byłbym w stanie uwierzyć, że dzwoni ktoś z instytucji z biura I trochę więcej pewności siebie Ona ma zawsze przewagę gdy dzwoni z ofertą pracy. Gdyż zarzuca wędkę a rybki, czyli my, potencjalni prowadzący kurs chcemy te być złapani na te wędkę

Następna rozmowa odbyła się z instruktorem tańca, która zakończyła się otwartą rozmową, która zostanie dokończona dopiero na następnych spotkaniach.

CEL: Wykonanie co najmniej jednego telefonu do potencjalnego warsztatowca, który może poprowadzić specjalistyczne warsztaty w ramach jednej z propozycji wybranej demokratycznym wyborem.

EFEKT: Odbyły się dwie rozmowy, podczas jedna z uczestniczek warsztatów wywiązała się z zadania. Umówiła się na pierwszy termin warsztatów, tj. warsztaty teatralne i wstępnie umówiła się z instruktorem od warsztatów tanecznych (hip hop).

WARSZTATY 5

Piąte spotkanie, tzw. „NEGOCJACJE”

Ilość uczestników: ok. 8

Czas trwania: 2 godziny (120 minut)

Przebieg: Warsztaty rozpoczęliśmy wspólną rozgrzewką będącą powtórką z poprzednich warsztatów. Dzieci chętnie włączyły się do zabaw, po których usiedliśmy w kole po to, aby wytłumaczyć co będziemy robić w ramach warsztatów.

Na warsztat wzięliśmy temat przedsiębiorczy – czyli negocjacje. Okazuje się, że ten temat niekoniecznie był dobry w kontekście tego, że mieliśmy założone z góry kwoty. Mimo wszystko rozpoczęliśmy od rozmów na temat... Kwot netto, brutto – czym są umowy o dzieło, zlecenia i umowy o pracę. Wiedza była przyswojona ciężko i mówienie o szczegółach związanych z zatrudnianiem pracowników znudził uczestników warsztatów. Stąd też przeszliśmy do działania. Zaczęliśmy rozmawiać o pieniądzach i o tym, jak wycenić swój czas. Były to warsztaty rozwojowe. Dzięki tym rozmowom przeszliśmy do ćwiczenia.

Dzieci dobrały się parami i każda para miała 'pojedynek' w środku koła. Pojedynek polegał następująco: Osoba A ma pewną ilość długopisów. Osoba B nie zna tej ilości. Osoba A chce zorganizować warsztaty z osobą B zachowując przy tym jak najwięcej długopisów dla siebie. Osoba B ma z góry założone okoliczności, które

wymagają określonej ilości długopisów. Kluczem do zadania było rozdysponować okolicznościami w taki sposób, aby zawsze był konflikt, przez co dzieci musiały wyperswadować „DLACZEGO” to tyle kosztuje i nie mogą zejść z ceny. To budowało ich pewność siebie i oswojenie się z tematem pieniądza. Każda para przeszła to zadanie i potem improwizowaliśmy np. zabierając wszystkim długopisy – a rozmowy wciąż trwały.

CEL: Zapoznać z tematem biznesu, pieniędzy oraz negocjacji. Zrealizować ćwiczenie, które może przybliżyć temat negocjacji i oswoić rozmowy o pieniądzu.

EFEKT: Dzieci pobieżnie dowiedziały się na temat negocjacji i chętnie wzięły udział w ćwiczeniu. Scenariusz warsztatów do dopracowania.

WARSZTATY 6

Szóste spotkanie, tzw. „CONTENT SOCIAL MEDIA”

Ilość uczestników: ok. 11

Czas trwania: 2 godziny (120 minut)

Przebieg: Warsztaty rozpoczęły się krótką rozgrzewką i zostały wprowadzone w temat tworzenia treści w internecie. Podczas tego warsztatu dzieci ćwiczyły trzy umiejętności:

- Pisanie postów na platformie Facebook,
- Tworzenie grafik na platformie www.canva.com
- Tworzenie wydarzeń na Facebooku

Dzieci zostały podzielone na 3-4 osobowe grupy. Każda grupa otrzymała zadanie i została do niego odpowiednio wprowadzona. Żeby poprowadzić te zadania symultanicznie postanowiliśmy rozporządzić zadaniami w następujący sposób:

- Grupa od pisania postów: Dziecko zadawało drugiemu dziecku pytania na temat warsztatów, tak jakby nic o nich

nie wiedziało, a trzecia osoba spisywała odpowiedzi jeden do jednego.

- Grupa od tworzenia grafik: Otrzymali kilka stron z darmowymi zdjęciami oraz tutorialami na Youtube i mieli za zadanie sami rozeznaczyć temat i stworzyć grafiki.
- Grupa od tworzenia wydarzeń: Tworzyli treść wydarzeń na podstawie wcześniejszych warsztatów, gdy robili plakaty. Przydatne były materiały z poprzednich warsztatów.

Finalnie zostało stworzone pierwsze wydarzenie na Facebooku – z Warsztatów Teatralnych.

CEL: Nauka tworzenia wydarzeń na platformie Facebook, pisanie postów z perspektywy autentycznych osób, tworzenie grafik na darmowej opcji programu www.canva.com

EFEKT: Stworzona 1 grafika, 1 wydarzenie oraz kilka postów na Facebook.

WARSZTATY 7

Siódme spotkanie, tzw. „Żywy organizm cz. 1”

Ilość uczestników: ok. 11

Czas trwania: 2 godziny (120 minut)

Przebieg: Warsztaty polegały na symulacji pracy w administracji modelowej instytucji kultury. Było to wielozadaniowe biuro Centrum Kultury i Rozwoju – to TY decydujesz! Warsztaty rozpoczęły się rozdysponowaniem wszystkich na cztery grupy:

- Grupa informatyczna (hardware: drukarka, laptop. Software: www.canva.com, www.facebook.pl, pexels.com (darmowe zdjęcia), notatnik,
- Kreatorzy treści (aparat fotograficzny),
- Administracja (Telefon, skrypty rozmów telefonicznych),

- Kreatywni (Kartki, długopisy)

Dzieci zostały podzielone na 3-4 osobowe grupy. Każda grupa otrzymała zadania i została do niego odpowiednio wprowadzona. Jako mentorzy przechodziliśmy od grupy do grupy, aby wesprzeć i pomóc przy trudniejszych zadaniach. Najtrudniejszym zadaniem było połączenie drukarki z laptopem przez wi-fi. Zadanie zakończyło się porażką mimo najszczerzych chęci. Finalnie udało się nawiązać kontakt z czterema kolejnymi instruktorami warsztatów finałowych, z którymi udało się dopiąć ostateczny termin na kolejnych warsztatach.

CEL: Nauka tego, jak działać wielozadaniowo i zrobić kolejne 4 wydarzenia na facebooku, które będą podparte umówieniem się z instruktorami na warsztaty finałowe, stworzenie treści na facebooka, robienie zdjęć i relacji.

EFEKT: 96 profesjonalnych zdjęć, które służyły potem do postów, 4 wydarzenia na facebooku, umówione warsztaty instruktorskie, stworzone treści na facebooka.

WARSZTATY 8

Ilość uczestników: ok. 11

Czas trwania: 2 godziny (120 minut)

Przebieg: Te warsztaty były kontynuacją tego, co rozpoczęliśmy na poprzednich. Napotkaliśmy problemy i poradziliśmy sobie z nimi.

Dwa główne problemy, które się pojawiły to:

- Problem z dodzwonieniem się do odpowiednich specjalistów od konkretnych warsztatów (np. obróbki filmowej), czy też potwierdzenie terminów u niektórych instruktorów,
- Problem z wymianą dzieci pomiędzy korzystaniem z aparatu fotograficznego. Zdjęcia z tego dnia są rozmazane i mało użyteczne, więc trzeba było zrobić warsztaty z fotografii wcześniej, zanim rozpoczęliśmy „Żywy organizm cz. 2”.

W tym momencie jako mentorzy zobaczyliśmy jak bardzo dużo zadań uruchomiliśmy i dzięki temu zauważyliśmy, że jeszcze potrzebujemy czas na to, aby dokończyć umawianie terminów warsztatów finałowych, planowanie postów na facebooku oraz robienie grafik na wydarzenia na facebooku.

DODATKOWE SPOTKANIA

Dziewiąte spotkanie, tzw. „FOTOGRAFOWANIE”.

Ilość uczestników: 3

Czas trwania: 2 godziny (120 minut)

Przebieg: Na tych warsztatach wytłumaczyliśmy uczestnikom jak działa aparat fotograficzny w praktyczny sposób. Dowiedziały się czym jest przysłona, obiektyw, ISO i jak obsługiwać aparat w trybie manualnym. Okazuje się, że ze względu na zmienne i trudne oświetlenie w pomieszczeniach najłatwiej było jednak robić zdjęcia w trybie automatycznym.

CEL: Celem było nauczenie dzieci jak posługiwać się zawodowym aparatem i wykonanie zdjęć do okładek na wydarzenia na Facebooku.

EFEKT: Efektem było zrobienie zdjęć nadających się do wykorzystania w social mediach. Na ich podstawie zrobiliśmy grafiki i uzupełniliśmy wydarzenia, których wersje robocze powstały na wcześniejszych warsztatach.

Dziesiąte spotkanie, tzw. „Dogrywanie tematów”.

Ilość uczestników: ok. 4

Czas trwania: 2 godziny (120 minut)

Przebieg: Podczas tych warsztatów dzieci wyraziły chęć na to, aby spotkać się i ponagrywać filmy według ich koncepcji w formie zabawy. Podczas tych warsztatów było swobodnie, przyszedł kto chciał. Nowe osoby zmierzyły się

z wykonaniem telefonów do obcych osób. Problemem, który jednak nie był znaczący było to – że do tych samych instruktorów dzwoniły inne osoby, ponieważ zdarzało się, że ktoś kto rozpoczął zadanie – nie przyszedł na kolejne warsztaty. Instruktorzy od finałowych warsztatów byli lekko skonfundowani, jednak przyjęli informacje że taka jest specyfika projektu.

Na tych warsztatach wydarzyła się bardzo cenna nauka związana z tym, że jedna z dziewczyn (ok. 12 lat) miała dostęp do bezpośredniego telefonu do menadżera Magdaleny Gessler. Dzieci bardzo chciały zorganizować warsztaty z gotowania z Panią Magdą, bo jak napisały „Jest bossem gotowania”. Jakież było nasze zdziwienie, gdy Joanna (imię zmienione na potrzeby podręcznika) po godzinnym przygotowaniu do wykonania telefonu zderzyła się z rzeczywistością. Pani menadżerka była wyjątkowo konkretna i zadawała w bardzo szybkim tempie pytania, na które dziewczyna nie potrafiła odpowiedzieć. Tutaj trzeba było wykazać się refleksem i szybko przejąć telefon. Jako mentor – Wojciech Chowaniec – zrobił to i spokojnie wytłumaczył wszystko. Umówienie się na warsztaty z Panią Magdą Gessler zakończyło się fiaskiem. Było to lekkie zaskoczenie dla wszystkich, ponieważ do tej pory wszyscy, do których dzieci zadzwoniły wyrażali podziw i nie ukrywali entuzjazmu. To była nauka na przyszłość, która mówi nam, że nie wszyscy będą podzielać nasz entuzjazm, co jest też naturalne.

CEL: Nagranie filmów, wywiadów z dziećmi. Skontaktowanie się z instruktorami od warsztatów finałowych, aby potwierdzić terminy spotkań.

EFEKT: Nagrany materiał wideo oraz wykonane kolejne kroki do tego, aby terminarz się urzeczywistnił.

Jedenaste spotkanie, tzw. „Kontynuacja dogrywania tematów”

Ilość uczestników: ok. 5

Czas trwania: 2 godziny (120 minut)

Przebieg: Podczas tych warsztatów dzieci chciały kontynuować nagrania, które nazwały „Trudnymi Sprawami”. W ramach tego spotkania oprócz nagrania swobodnych filmów wysłaliśmy wiadomości e-mail do instruktorów od malarstwa oraz gotowania, ponieważ nie udało się skontaktować telefonicznie. Maile zostały odebrane i udało się zorganizować ostatnie warsztaty.

CEL: Spotkać się w ramach swobodnych warsztatów, jednak z myślą żeby dokończyć umówienie się na spotkanie z ostatnimi dwoma instruktorami.

EFEKT: Wysłane wiadomości e-mail z pozytywnymi odpowiedziami, co zakończyło się potwierdzeniem terminów warsztatów. Dodatkowo nagranych dużo materiałów wideo, podczas swobodnych zabaw.

ETAP III, czyli finał

Warsztaty odbyły się wg planu bez żadnych zastrzeżeń. Projekt zakończył się sukcesem.

EPILOG

Dziękuję cię za poświęcony czas na przeczytanie tego podręcznika. Mamy nadzieję, że dostarczył on cię inspiracji i przydatnych informacji dotyczących tworzenia Centrum Kultury i Rozwoju - miejsca, w którym to TY decydujesz! (a w sumie to twoi podopieczni)

Tworzenie Centrum Kultury i Rozwoju to ambitne przedsięwzięcie, które wymaga zaangażowania, determinacji i kreatywności. Wierzmy, że jesteś w stanie podjąć to wyzwanie i stworzyć miejsce, w którym dzieci będą miały możliwość rozwijać swoje talenty i pasje.

Pamiętaj, że kluczem do sukcesu jest współpraca i zaangażowanie wszystkich uczestników i twoich współpracowników. Dzieci, mentorzy, instruktorzy, rodzice i lokalna społeczność - każdy ma swoją rolę do odegrania i wkład do wniesienia w rozwój waszego Centrum.

Życzymy cię, abyś odnalazł/a radość i satysfakcję z tego projektu. Niech każdy krok, który podejmujesz przynosi cię nowe możliwości i inspiracje. Bądź otwarty/a na nowe pomysły i wspieraj innych w ich działaniach.

Niech to Centrum stanie się miejscem, w którym kreatywność, pasja i rozwój mają swobodę kwitnąć. Życzymy cię udanej realizacji tego wspaniałego przedsięwzięcia!

Pamiętaj, że to WY decydujecie!