

Zadania z Wiedzy o Kulturze

Kl. 1.

1. *Przygotuj portfolio, w którym zgromadzisz jak największą liczbę różnorodnych materiałów (tekstów i ilustracji) dotyczących przykładów piękna, kiczu lub brzydoty istniejących wokół Ciebie.*
2. *Opracuj projekt animacji kultury. Temat projektu: ”W jaki sposób można aktywnie uczestniczyć w kulturze?”*

Instrukcja projektu

1. Cele:

- budowanie postawy aktywnego udziału w kulturze i życiu regionalnej wspólnoty,
- wykształcenie umiejętności rozpoznawania potrzeb najbliższego otoczenia oraz wrażliwości na nie,
- wzmocnienie poczucia wspólnoty z lokalną społecznością i odpowiedzialności za jej przyszłość,
- uwrażliwienie na problemy społeczne oraz na potrzebę ich konstruktywnego rozwiązywania,
- wypracowanie umiejętności pracy w grupie metodą projektu, a także współdziałania między wieloma podmiotami,
- kształtowanie zdolności praktycznego myślenia i skoncentrowania na celach oraz kolejnych etapach działania prowadzących do zakładanego efektu,
- budowanie postawy odpowiedzialności, samodzielności, rzetelności, przedsiębiorczości,
- przygotowanie do osiągania celów metodą kompromisu,
- rozwijanie indywidualnych predyspozycji poprzez pracę w zespołach o odmiennych zadaniach,
- doskonalenie zdolności krytycznej oceny swoich pomysłów i weryfikacji założeń,
- zdobycie umiejętności pozyskiwania we własnych działaniach pomocy różnych osób i instytucji,
- rozwijanie sprawności w wykorzystywaniu różnorodnych źródeł informacji,
- umożliwienie dostrzeżenia własnych mocnych i słabych stron oraz wynikających z nich szans i zagrożeń, a także perspektyw związanych z przyszłym życiem zawodowym,
- przygotowanie i odpowiednie wypromowanie wydarzenia kulturalnego, które spotka się z zainteresowaniem odbiorców,
- przeprowadzenie ciekawej kampanii reklamowej i zaprojektowanie w tym celu odpowiednich materiałów promocyjnych,
- stworzenie dokumentacji projektu, zarówno w formie tekstowej, jak i multimedialnej,
- zredagowanie pism oficjalnych potrzebnych w trakcie przygotowywania projektu oraz materiałów prasowych,
- zorganizowanie spotkania z uczestnikami projektu, połączonego z prezentacją.

2. Źródła informacji:

- wypowiedzi członków lokalnej społeczności,
- wiadomości przekazywane przez przedstawicieli instytucji publicznych i organizacji pozarządowych,
- porady osób związanych np. z miejscowymi instytucjami kultury, które mają doświadczenie w działaniu animacyjnym,
- internet (np. strony urzędów i portale o tematyce regionalnej),
- lokalna prasa,
- biblioteka szkolna i publiczna.

3. Zadania dla grup:

• Grupa I

Opis projektu: idea, założenia, zadania, zaprezentowanie sytuacji, która wymaga zmiany, cele projektu w kontekście społecznym, wpisanie przedsięwzięcia w potrzeby regionu. Następnie nadzorowanie

spójności działań pozostałych zespołów z podstawowymi założeniami projektu. Na zakończenie zorganizowanie spotkań podsumowujących projekt: z udziałem jego uczestników, organizatorów i prezentacją materiałów opracowanych przez grupę VI, przygotowanie spotkania organizatorów z nauczycielem.

• Grupa II

Szczegółowy plan działań: kolejne prace przygotowawcze, ustalenie potrzebnego czasu oraz opracowanie scenariusza zdarzenia finalizującego projekt (czas, miejsce i przebieg); niezwłoczne przekazywanie ustaleń członkom pozostałych zespołów. Kontakt – z pomocą nauczyciela – z zaproszonymi na wydarzenie gośćmi i opieka nad nimi w trakcie wizyty.

• Grupa III

Wyszczególnienie i pozyskanie partnerów (instytucji albo grup społecznych, np. centrum kultury, biblioteki, urzędu miasta lub gminy, lokalnej gazety, szkoły, fundacji, stowarzyszenia, koła zainteresowań itp.) – profil ich działalności musi korespondować ze specyfiką projektu (uczniowie zdobywają informacje o tych instytucjach i celach ich działalności). Nauczyciel pomaga redagować wnioski do potencjalnych partnerów oraz pośredniczy w kontaktach z osobami lub instytucjami zewnętrznymi wspierającymi przedsięwzięcie. Na zakończenie projektu wysłanie pism z podziękowaniami za współpracę.

• Grupa IV

Plan wydatków oraz określenie źródeł finansowania (wsparcie samorządu, szkoły, sponsorów, partnerów itp.), a także – z pomocą nauczyciela – pozyskanie niezbędnych środków. Ponadto gospodarowanie finansami projektu i zdanie sprawozdania finansowego po zakończeniu przedsięwzięcia.

• Grupa V

Charakterystyka grupy docelowej, plan działań promocyjnych, pozyskanie – przy wsparciu nauczyciela – patronów medialnych oraz współpraca z nimi, ułożenie zwięzłej, atrakcyjnej w formie informacji prasowej o projekcie, przygotowywanie plakatów, ulotek, ogłoszeń itp. Po zakończeniu przedsięwzięcia zredagowanie wraz z nauczycielem pisemnych podziękowań dla patronów medialnych.

• Grupa VI

Dokumentacja kolejnych etapów przygotowań i przebiegu wydarzenia finalnego (wywiady, fotoreportaże, zdjęcia, filmy itp.), tak aby po zakończeniu działań możliwe było stworzenie prezentacji, której widzami staną się nie tylko organizatorzy, lecz także beneficjenci projektu.

(Szczegółowe polecenia dla poszczególnych grup zostały zamieszczone w *Materiałach dla ucznia*).

• Wszyscy uczniowie

Wsparcie organizatorskie w trakcie przygotowań do wydarzenia i podczas jego trwania oraz przygotowanie programu artystycznego (jeżeli projekt będzie przewidywał taki element).

4. Harmonogram projektu

Realizacja projektu powinna trwać około 2–3 miesięcy, w zależności od skali przedsięwzięcia. Pierwszym etapem jest wykonanie zadań przez grupy I i II (w wypadku grupy II – maksymalnie w ciągu 2–3 tygodni). Działania promocyjne (grup III i V) powinny być przygotowywane od początku pracy nad projektem, natomiast akcja promocyjna musi wyprzedzać zdarzenie o minimum miesiąc. Jeżeli planowany jest występ artystyczny uczniów, osoby w niego zaangażowane muszą mieć około miesiąca na przygotowanie. Terminy zakończenia poszczególnych etapów projektu uczniowie wpisują do tabeli z planem pracy (*Materiały dla ucznia*), a nauczyciel nanosi je w formularzu harmonogramu prac, zamieszczonym w *Materiałach dla nauczyciela*.

5. Osoby odpowiedzialne za wykonanie zadań

Odpowiednie imiona i nazwiska uczniowie zapisują w tabeli z planem pracy, znajdującej się w *Materiałach dla ucznia*. Poszczególne osoby powinny być wytypowane na swoje stanowiska ze względu na indywidualne predyspozycje i cechy charakteru, ponieważ spoczywa na nich odpowiedzialne zadanie kierowania pracą własnego zespołu, mediowania pomiędzy jego członkami w razie konfliktów oraz komunikowania się z przedstawicielami pozostałych drużyn i współpraca z nimi.

6. Terminy konsultacji

Terminy konsultacji uczniowie zapisują w tabeli z planem pracy, a nauczyciel umieszcza je w formularzu harmonogramu prac. Konsultacje te, jako forma spotkań procesowych z przedstawicielami drużyn, powinny odbywać się raz w tygodniu. Niezależnie od nich nauczyciel powinien być do dyspozycji

uczniów, wspierać ich swoją wiedzą oraz pomagać w kontaktach z zewnętrznymi osobami i instytucjami, np. partnerami projektu.

7. Sposoby dokumentowania pracy

Spostrzeżenia dotyczące realizacji konkretnych zadań uczniowie na bieżąco notują w tabeli z planem pracy. Nauczyciel nanosi swoje uwagi w formularzu harmonogramu prac. Niezależnie dokumentacją zajmuje się grupa VI.

8. Kryteria oceny projektu

Kryteria oceny są wyszczególnione w „Przykładowej karcie oceny projektu”. Jeżeli uczniowie przygotowują występ artystyczny, jego ocena powinna wejść w skład całościowej oceny projektu. W poszczególnych kartach oceny przydatne mogą być podane kryteria punktowania.

- 3 p. – spełnione wymagania
- 2 p. – drobne odstępstwa od wyznaczonych wymagań
- 1 p. – istotne odstępstwa od wyznaczonych wymagań
- 0 p. – niespełnione wymagania

Po zakończeniu projektu uczniowie dokonują samooceny (karta pracy 2) i podsumowują pracę w zespole (karta pracy 3). Podobieństwa oraz rozbieżności w ocenie nauczyciela i uczniów powinny być omówione.

Przykładowe formy działań możliwych do zrealizowania metodą projektu animacji kultury

- zespół działań artystycznych, który zaprosi do wspólnej twórczości członków lokalnej społeczności
- zaplanowanie danej zbiorowości aktywności ożywiających lokalne tradycje, wzmacniających poczucie tożsamości, pomagających członkom grupy w odkrywaniu potrzeb kulturalnych
- zorganizowanie festynu, święta ulicy, połączonych z koncertem (jeżeli wśród uczniów są muzycy) lub z warsztatami plastycznymi dla dzieci i zabawami dla najmłodszych (jeżeli uczniowie mają odpowiednie predyspozycje)
- przygotowanie występu zaproszonych przez uczniów gości, np. zespołu muzycznego lub grupy tanecznej czy sztuk walki, których członków uczniowie znają albo zachęcą do charytatywnego występu
- zorganizowanie spotkania z ciekawymi ludźmi
- spotkanie, występ lub warsztaty w miejscowym domu dziecka, domu opieki społecznej, hospicjum, przedszkolu
- zorganizowanie kiermaszu książek, wyprzedaży lub targu staroci, płyt itp., połączone z programem artystycznym, spotkaniami
- organizacja festiwalu graffiti, muralu, wielkoformatowych rysunków kredą oraz sztuki ulicy (zaproszenie sztukarzy, żonglerów, teatrów lalkowych, mimów, bębniarzy i zespołów fireshow)
- przygotowanie festynu historycznego połączonego z turniejem sztuk walki i rękodzieła

- projekcje filmowe w pomieszczeniu lub na świeżym powietrzu połączone z innymi atrakcjami
 - dzień komputera i nowych mediów dla ludzi starszych – młodzi uczą starszych, pomagają im zrozumieć obsługę sprzętu komputerowego, pokazują wartościowe strony internetowe
 - warsztaty rękodzieła ludowego, festiwal opowieści ludowych dla dzieci (uczniowie w roli bajarzy wraz z członkami swoich rodzin) połączony z konkursem plastycznym na nowoczesną pracę zainspirowaną sztuką ludową
- Podczas planowania projektu warto pamiętać o zagadnieniach obecnych w dyrektywach Unii Europejskiej, takich jak wyrównywanie szans płci i grup marginalizowanych, ochrona środowiska, budowa społeczeństwa informacyjnego, zrównoważony rozwój, w tym lokalny i regionalny, oraz dialog społeczny.