

## 1. Animacja kultury

Temat zajęć: Zróbmy to!

Grupa (wiek, liczebność): młodzież, seniorzy

Czas trwania: 10 godzin szkoleniowych (5 spotkań x 2 godziny)

Cele:

- Nabycie wiedzy na temat animacji kultury
- Poznanie form i metod pracy w ramach animacji kultury
- Wzmocnienie i rozwijanie umiejętności w zakresie pracy w grupie
- Pobudzenie kreatywności
- Nabycie umiejętności zaplanowania własnego działania na rzecz społeczności lokalnej

Metody pracy: praca w grupach, burza mózgów, film, rozmowa kierowana.

Materiały i środki dydaktyczne: długopisy, kartki, formularz Motywacyjne DNA, komunikatory on-line

Przebieg zajęć:

Zadanie/czas trwania	Potrzebne materiały	Charakterystyka
1. Wprowadzenie do animacji kultury (35 minut)	Tablica/flipczart	<p>Rozmowa kierowana: Czym jest animacja? - działalność, która ożywia społeczność lokalną, - metoda budowania kapitału społecznego oparta na rozbudowanej sieci społecznej i dobrej wewnętrznej komunikacji, - obszar praktyki, który polega na wspieraniu i pomocy dla istniejących już grup w społeczności lokalnej lub też na pomocy w tworzeniu nowych, które będą aktywnie współuczestniczyć w życiu społeczności</p> <p>Czemu służy? - kształtowanie społeczności/wspólnoty, budowanie relacji i więzi społecznych, - aktywizacji i mobilizacji społecznej, - kreatywnemu uruchamianiu potencjału ludzi, grup i społeczności, - emancypacji i upodmiotowienia ludzi, grup i społeczności (zwłaszcza marginalizowanych i wykluczonych społecznie), - partycypacji publicznej (uzyskanie wpływu na decyzje)</p> <p>Animowanie to tchnięcie życia w osobę, grupę, społeczność, instytucję i organizację. Jest takim oddziaływaniem na podmiot, które go nie stwarza, nie formuje lecz aktywizuje, skłania do aktywności, zachęca do samodzielnych działań. Animuje się to co już jest, ale jest bez życia (nie działa, nie odpowiada na potrzeby, nie przynosi satysfakcji) lub to czego nie ma, ale wielu często podświadomie odczuwa tego brak. Podejmowane w ramach animacji kultury działania grup najczęściej określane są jako inicjatywy.</p>
2. Dobre praktyki (10 minut)	Rzutnik, laptop, plik z filmem	<p>Wspólne obejrzenie filmu z inicjatywy kulturalnej „Maluję drewnem” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=DPcFo0YV1eI">https://www.youtube.com/watch?v=DPcFo0YV1eI</a></p>
3. Rodzaje inicjatyw kulturalnych (25 minut)	flipczart	<p>Po wstępie grupa wspólnie z prowadzącą omawia poszczególne możliwości animacji kultury: - wystawy, warsztaty, konkursy, festyny/pikniki, happening, fłach mob, koncerty, gry terenowe, questy, wieczorki taneczne, poetyckie, planszówkowe itp., turnieje gier planszowych,</p>

4. Grupy docelowe (20 minut)	flipczart	<p>sportowych, komputerowych, wydarzenia sportowe np. maratony, spotkania tematyczne. Pomysły zapisywane są na flipczarcie</p> <p>Dla kogo/z kim można realizować działania? – burza mózgów, zapisanie wszystkich pomysłów na oddzielnym flipczarcie. Dzieci, seniorzy, zwierzęta, placówki opiekuńczo-wychowawcze, szkoły, osoby chore, potrzebujące, rówieśnicy itp.</p> <p>Prowadząca zapisuje każdą formę i grupę na oddzielnych karteczkach.</p>
5. Bingo (25 minut)	Przygotowane formularze gry, załącznik nr 1	<p>Uczestnicy biorą udział w grze, która pozwoli im poznać dotychczasowe doświadczenia, a także umiejętności/cechy grupy. W karcie podane są określenia, każdy otrzymuje swoją kartę i ma wypełnić ją imionami. W każdej kratce ma znaleźć się inne imię, ma być to imię osoby, która na pytanie z danej kratki odpowie TK. Wygrywa osoba, która jako pierwsza będzie miała wszystkie kratki wypełnione imionami. Wtedy krzyczy bingo i gra się kończy. Następnie, siedząc w kole, omawiamy grę w kontekście doświadczeń i umiejętności uczestników.</p>
6. Podział na zespoły (20 minut)		<p>Zabawa, która umożliwi nam podział grupy na 3 zespoły, to wąż urodzinowy. Prosimy uczestników, aby bez słów ustawili się w rzędzie tak, aby na początku stała osoba urodzona najwcześniej, a na końcu osoba urodzona najpóźniej. Nie bierzemy pod uwagę lat, a jedynie dni i miesiące, czyli np. jako pierwsza powinna stać osoba z 1.01., jako ostatnia urodzona 31.12. Zabawa ma też charakter integracyjny. Po ustawieniu się grupy i sprawdzeniu prowadzący dzieli uczestników na 2 zespoły (np. poprzez odliczanie do trzech, czy prosty podział „rzędu” na 3 części)</p>
7. Praca nad treningowymi inicjatywami (135 minut)	Flipczarty, kartki a4, flamastry, długopisy	<p>Prowadząca informuje, że do końca obecnego i całe kolejne spotkanie zespoły będą opracowywały szczegółowy plan swoich treningowych inicjatyw.</p> <p>Wszystkie omawiane metody animacji kultury są zapisane na małych karteczkach (każda na oddzielnej) i wrzucone do torebki. Grupy docelowe działań animacyjnych również zapisujemy na karteczkach i wrzucamy do oddzielnej torebki. Uczestnicy podzieleni na 3-4 osobowe grupy mają za zadanie wylosować grupę oraz metodę animacji i stworzyć krótki projekt inicjatywy, np. turniej gier planszowych + potrzebujące zwierzęta = spotkanie planszówkowe podczas którego zostanie przeprowadzona zbiórka funduszy lub potrzebnych produktów dla placówki zajmującej się chorymi/bezdomnymi zwierzętami.</p> <p>Pomysł ma zawierać: Cel, miejsce, czas trwania, do kogo kierowana, przebieg, wszystkie potrzebne materiały.</p>
8. Omówienie pomysłów (45 minut)		<p>Każdy z 3 zespołów omawia swój pomysł, wszyscy dzielimy się spostrzeżeniami, podpowiadamy, co może być do zmiany itp.</p>
9. Wprowadzenie do Opracowanie planu inicjatywy grupowej (45 minut)	Flipczarty, kartki a4, flamastry, długopisy	<p>Prowadząca informuje grupę, że przyszedł czas na wybór pomysłu, który zostanie zrealizowany jako ich inicjatywa. Metodą burzy mózgów grupa generuje pomysły. Następnie omawiamy je pod kątem realności realizacji. Grupa wybiera 1 pomysł. Następnym krokiem jest wybór lidera grupy. Wspólnie omawiamy, jakie cechy powinien mieć lider. Prosimy, by osoby chętne zgłaszały się. W głosowaniu (tajnym bądź jawnym) dokonywany jest wybór lidera.</p>
10. Praca nad inicjatywą grupową (90 minut)	Flipczarty, kartki a4, flamastry, długopisy	<p>Ustalenie harmonogramu realizacji zadań. Określenie w jaki sposób będą one realizowane oraz podział odpowiedzialności</p>

		<p>między uczestników.</p> <p>Każdy uczestnik lub cała grupa tworzą plan tego w jaki sposób będą realizować swoją część. Planują swój harmonogram pracy, terminarz. Określają jakie zasoby będą im potrzebne, kogo warto zaprosić do współpracy oraz w jaki sposób to zrobić. Przygotowanie pism do osób/institucji.</p>
--	--	--

### Załącznik nr 1

Lubi być w centrum uwagi	Lubi pracować z dziećmi	Ma jakiś talent artystyczny	Nie wstydzi się mówić do dużej liczby osób
Lubi zwierzęta	Ma doświadczenie w pracy z osobami ze specjalnymi potrzebami	Lubi pracować w grupie	Interesuje się ekologią
Jest odpowiedzialny	Nie boi się pracy pod presją czasu	Lubi pracę indywidualną	Brał/a udział w działaniu charytatywnym