



STORYTELLING TEATRALNY I CYFROWY w nauczaniu i szkoleniu

Spis treści

Słowo wstępne	1
Storytelling teatralny i cyfrowy w nauczaniu i szkoleniu	4
Metodyka storytellingu cyfrowego	11
Metodyka storytellingu teatralnego	20
Potencjał storytellingu teatralnego i cyfrowego	27
Metody zastosowane w praktyce	38
Żywe obrazy, Bielskie Stowarzyszenie Artystyczne TEATR GRODZKI	41
Co jest ważne? Bielskie Stowarzyszenie Artystyczne TEATR GRODZKI	45
Moja historia, moje narzędzia, FNCC	50
Chór w białych rękawiczkach, FNCC	58
Kim jesteś? ASTOFAN	66
Technologia jako narzędzie ekspresji, ASTOFAN	72
Jak filmować wspomnienia? EST	77
Jak wypełnić luki? EST	84
Wnioski	93
Słownik	101
Grupa partnerska projektu	107

SŁOWO WSTĘPNE

SŁOWO WSTĘPNE

Niniejszy podręcznik wprowadza czytelnika w metodykę storytellingu teatralnego i cyfrowego jako narzędzia komunikacji, która przekracza „słowo mówione”. Publikacja adresowana jest do osób zajmujących się edukacją i wsparciem społecznym zarówno zawodowo, jak i wolontaryjnie, które chciałyby wykorzystać te techniki podczas warsztatów dla osób dorosłych, w szczególności osób zagrożonych wykluczeniem społecznym.

W kolejnych rozdziałach przedstawiamy:

- powody dla których metody storytellingu teatralnego i cyfrowego mogą okazać się pomocne w doskonaleniu umiejętności komunikacji oraz innych „miękkich” umiejętności osób dorosłych zagrożonych wykluczeniem społecznym;
- krótki opis grup wybranych do udziału w pilotażowych warsztatach metodyki T&D Stories w zakresie storytellingu teatralnego i cyfrowego;



- wprowadzenie do obydwu technik i materiały, które ułatwią planowanie zajęć i wzbogacą ich program;
- przegląd dobrych praktyk; wybrane plany zajęć ułatwiające prowadzenie szkoleń;
- praktyczne wskazówki oparte na codziennych doświadczeniach partnerów projektu i uwagach zebranych w trakcie zajęć pilotażowych.

Już sam tytuł niniejszej publikacji – Storytelling Teatralny i Cyfrowy (Theatre and Digital Storytelling) – sugeruje, że mamy tu do czynienia z innowacyjnym i złożonym podejściem do storytellingu wykorzystującym z jednej strony zaawansowane oprogramowanie i cyfrowe narzędzia (smartfony, tablety, komputery), a z drugiej najprostsze materiały używane w teatrze lalkowym (szary papier, sznurek). Internet,

media społecznościowe, smartfony, tablety i komputery odgrywają dziś znaczną rolę w życiu codziennym. Jednym z celów naszego projektu jest wykorzystanie popularności urządzeń cyfrowych, by pokazać, jak tworzyć opowieści cyfrowe (digital stories).

Bez względu na użytą tu terminologię, nadrzędnym celem publikacji jest przekazanie edukatorom, pracującym z osobami dorosłymi o mniejszych szansach, narzędzi pomocnych w walce ze społeczną dyskryminacją. Taka jest moc storytellingu teatralnego i cyfrowego.

W podręczniku, uwzględniając cele projektu, zamieszczono wiele cennych informacji i spostrzeżeń na temat tworzenia digital stories i lalek teatralnych – będących najważniejszym rezultatem wspólnej pracy intelektualnej.

Rozdział 1 jest owocem pracy badawczej we wszystkich krajach partnerskich – w Polsce, na Islandii, we Włoszech i w Irlandii. Celem badań było określenie potrzeb grup docelowych projektu, zarówno uczących się osób dorosłych, jak i edukatorów.

Rozdział 2 przedstawia metodykę storytellingu cyfrowego rozwiniętą w trakcie pięciodniowych warsztatów szkoleniowych w Dún Laoghaire Institute of Art, Design & Technology (IADT). W trakcie tego tygodnia uczestnicy wykorzystali smartfony do nagrania dźwięku, filmów i zapisu tekstu, rejestrując w ten sposób materiał do swoich digital stories.

Rozdział 3 pokazuje jak tworzyć lalki do storytellingu teatralnego z powszechnie dostępnych materiałów, takich jak szary papier i sznurek, z których można ukształtować lalkę odpowiednią do danego tematu i scenariusza. Uczestnikom pokazano również, jak wykorzystać inne niedrogie materiały do kreowania scenografii własnych przedstawień, aby ułatwić ich realizację przez każdą z grup.

Rozdział 4 opisuje różnorodne podejścia partnerów do edukacji osób dorosłych. W Polsce pracowano z dwoma różnymi grupami docelowymi: reemigrantami i osobami głuchoniemymi. Na Islandii grupa docelowa obejmowała migrantów i uchodźców z Syrii i innych krajów. We Włoszech były to młode osoby dorosłe z szeregiem upośledzeń mających wpływ na zdolność uczenia się.

Rozdział 5 podejmuje próbę analizy i określenia tego, co można uznać za dobrą praktykę w dziedzinie storytellingu teatralnego i cyfrowego na podstawie zajęć pilotażowych T&D Stories, jakie przeprowadzono we wszystkich krajach partnerskich.

Rozdział 6 jest podsumowaniem aspektów wspólnych dla obydwu metod storytellingu teatralnego i cyfrowego, ze szczególnym akcentem na te elementy, które sprawdziły się w pracy partnerów i które można wykorzystać w odniesieniu do innych grup.

Opracowanie materiałów dydaktycznych dla tak różnorodnych grup dorosłych osób uczących się jest wyzwaniem trudnym i ciekawym. Projekt T&D Stories wykazał, że entuzjazm, wytrwałość i oddanie, z jakim włączyli się w tę inicjatywę nauczyciele i trenerzy osób dorosłych pozwalają na opracowanie nowych metod nauczania i uczenia się mających zastosowanie w wielu różnych kontekstach. W nowej erze globalnej łączności i migracji istotne jest, aby trenerzy uzyskali możliwość korzystania z nowych i innowacyjnych rozwiązań przełamujących bariery dostępności do edukacji dla wszystkich. Niniejszy podręcznik to dobry krok w tym kierunku.



STORYTELLING TEATRALNY I CYFROWY W NAUCZANIU I SZKOLENIU

Autorzy: Umberto Margiotta, Isabella Belcari
Fondazione Nazionale Carlo Collodi

WYKLUCZENIE SPOŁECZNE W DZISIEJSZYCH KRAJACH UE: GRUPY RYZYKA

Dzieci, osoby starsze, samotne kobiety, samotni rodzice, osoby z niskimi kwalifikacjami, bezrobotni, osoby w wieku produkcyjnym nieaktywne zawodowo – wśród nich niepełnosprawne osoby mieszkające na obszarach wiejskich i emigranci, to grupy najbardziej zagrożone. Podejście przedstawione w tym projekcie ma więc szerokie zastosowanie. Zostało ono przetestowane na **wybranych grupach osób dorosłych** pochodzących ze społeczności zagrożonych. Wybór ten nawiązuje do specyfiki grup, z którymi pracują partnerzy projektu. Są to:

- migranci wracający do kraju pochodzenia;
- osoby głuche i niedosłyszące;
- młode osoby z niesprawnością ;
- imigranci, szczególnie nowo przybyli.

Powyższe grupy bardzo różnią się od siebie, jednak łączy je to, iż ich kontakt z resztą społeczeństwa może się poprawić dzięki przyswojeniu sobie podstawowych technik narracji wizualnej, takich jak storytelling teatralny (szczególnie teatr niemy z lalkami lub inną animacją) lub cyfrowy.

Komunikacja wciąż pozostaje domeną dyskursu werbalnego – ustnego czy też pisemnego. Środki wizualne mogą mieć jednak równie istotne znaczenie jak **komunikacja werbalna** i zaspokajać podobne potrzeby komunikacyjne danych grup społecznych. Komunikacja werbalna może



być niekiedy **trudna** do opanowania ze względu na niepełnosprawność lub brak odpowiedniej wiedzy. W pewnych przypadkach **komunikacja wizualna** może okazać się **skuteczniejsza** niż werbalna. Teorie, techniki i doświadczenia zawarte w tym podręczniku mają na celu dostarczenie nauczycielom, pracownikom socjalnym i wolontariuszom pracującym z grupami zagrożonymi odpowiednich narzędzi do opracowania planów zajęć opartych na storytellingu teatralnym i cyfrowym, czyli zasadniczo wizualnych formach przekazu.

DLACZEGO STORYTELLING TEATRALNY I CYFROWY?

Storytelling teatralny i cyfrowy nie są jedynie językami komunikacji. To nie tylko nośniki informacji, chociaż mogą pełnić również taką funkcję. Łączy je ze sztuką możliwość przekazu treści, które nie zawsze dają się wyrazić „w słowach”, ponieważ sięgają do bardzo subiektywnych doświadczeń i odnoszą się – zarówno po stronie odbiorcy, jak i nadawcy komunikatu – w większym stopniu do empatii, intuicji i więzi emocjonalnej niż do logicznych argumentów.

Jeśli spojrzymy na storytelling teatralny i cyfrowy w tym świetle, zobaczymy, że szkolenie oparte na tych technikach może dostarczyć czegoś więcej, niż tylko opanowanie owych technik. Rozwinie ono również umiejętności, które pomogą uczestnikom w różnych aspektach procesu włączania się w życie społeczne. Sztuka jest naturalnym łącznikiem między ludźmi o różnych zdolnościach, zarówno tych o specjalnych potrzebach,

jaki tych o rozmaitych talentach, a także łącznikiem różnorodnych kultur i środowisk społecznych. Według Leonarda Davidmana i Patrici T. Davidman (1994):

- 1. sztuka poszerza środki ekspresji oraz zakres dostępnych dla każdego stylów uczenia się;**
- 2. sztuka wpływa na jakość ekspresji w procesie uczenia się języka obcego;**
- 3. sztuka otwiera możliwości edukacji integracyjnej i indywidualnego dotarcia do każdego ucznia:** to okazuje się szczególnie ważne w kontekście niniejszego projektu. W istocie, sztuka umożliwia każdemu udział w procesie uczenia się. Może dostarczać ważnych kanałów komunikacji i sposobu wyrażania treści przyswajanych sobie w procesie uczenia się, a także doświadczeń zdobytych w jego trakcie. Sztuka jest więc alternatywnym narzędziem komunikacji dla osób, które jedynie z trudem mogą mówić czy pisać, lub też tych, dla których te formy dyskursu są niedostępne;
- 4. sztuka wspiera proces uczenia się i nauczania oparty na współpracy:** tworzenie opowieści teatralnej lub cyfrowej zazwyczaj wymaga wspólnego działania. Współdziałanie daje osobom o różnych sprawnościach i doświadczeniach nie tylko możliwość rozwijania własnych pomysłów, lecz także szansę opracowania wraz z innymi nowych koncepcji poprzez odkrywanie nowych języków i sposobów pojmowania świata;
- 5. sztuka daje nauczycielowi/trenerowi możliwość lepszego poznania umiejętności swoich uczniów i dostarcza alternatywnych metod opracowywania programu zajęć:** obserwując uczniów podczas pracy twórczej, nauczyciel ma możliwość w pełni ocenić ich potencjał;

6. sztuka stwarza dla uczących się naturalne środowisko kulturowe i pomaga w radzeniu sobie z różnorodnością: poszerza zakres dostępnych środków służących do poszukiwania sposobów komunikacji z przedstawicielami innych kultur. Dzieło sztuki pomaga trenerom uświadomić sobie różnorodność głosów, obrazów, uczuć i idei oraz samodzielnie radzić sobie z tą różnorodnością.

To tylko niektóre korzyści płynące z wprowadzenia naszych grup docelowych (lub innych o podobnych potrzebach i celach) do posługiwania się artystycznymi formami komunikacji, jakimi są storytelling cyfrowy i teatralny. Ponadto, dzięki tym dwóm twórczym formom przekazu, szybko można dotrzeć do szerszej publiczności. Wreszcie, jak zostanie wykazane w rozdziałach 2 i 3, środki potrzebne do wykorzystania w praktyce omawianych tu form storytellingu są niedrogie i zazwyczaj łatwo dostępne. Właśnie dlatego wyboru proponowanych tu metod storytellingu cyfrowego lub teatralnego nie ograniczają koszty czy dostępność środków, lecz zależy on zasadniczo od tego, jak trener rozumie (lub też nie) korzyści, jakie mogą przynieść grupom docelowym.

GRUPY DOCELOWE

Grupy docelowe projektu T&D Stories prezentujemy w nawiązaniu do codziennej praktyki organizacji partnerskich. Oto zarys ich charakterystyki przedstawiony przez poszczególnych partnerów:

Teatr Grodzki (TG)

realizuje przedstawienia lalkowe w ramach pracy z osobami głuchoniemymi. Na jednym z warsztatów Teatru Grodzkiego wspomagającym socjalizację i komunikację znalazły się jednocześnie osoby głuche i słyszące, poszukujące takiej formy wyrazu, która dałaby wszystkim możliwość grania ról. Rozwiązanie znalezione w niemym teatrze lalkowym. Lalki zostały wykonane przez uczestników warsztatów bardzo prostą techniką, która będzie dalej opisana w rozdziale 3. W przedstawieniu wykorzystano również język migowy, zarówno do komunikacji, jak i dla artystycznego efektu, co było możliwe dzięki udziałowi tłumacza języka migowego.

Ten eksperyment, którego pełen opis znajduje się w rozdziale 5, okazał się sukcesem, zarówno w ocenie aktorów, jak i publiczności. Zaowocowało to kontynuowaniem warsztatów teatralnych, do których dodano później edukacyjne ćwiczenia dla dzieci (lalkarstwo, nauka języka migowego).

Efekty tych warsztatów są motywujące nie tylko jako doświadczenie artystyczne, teatralne, lecz również w kształtowaniu odpowiedniej metody pracy z powyższą grupą docelową: nim przystąpiono do tworzenia sztuki teatralnej,



grupa skoncentrowała się na poprawie komunikacji, dając osobom głuchym możliwość przedstawienia swoich reguł porozumiewania się i zaproszenia osób słyszących „do siebie” – wyeksponowano te zdolności, które są wspólne całej grupie.

Statystyki pokazują, że chociaż bycie głuchoniemym nie jest samo w sobie połączone z zaburzeniami poznawczymi i społecznymi, w wypadku osób głuchoniemych ryzyko osiągnięcia jedynie niskiego poziomu wykształcenia jest podwyższone, mają one ograniczone możliwości zatrudnienia, a co za tym idzie, niepewną sytuację finansową. Mogą również doświadczać wykluczenia w procesie poznawania i rozumienia kwestii społecznych, kultury i dziedzictwa, gdyż wiedza ta nie jest im odpowiednio przekazywana. Otrzymują ponadto niewielkie wsparcie społeczne, przez co ich głos w przestrzeni publicznej często nie jest słyszalny.

Wspólna kreacja artystyczna tworząca płaszczyznę komunikacji pomiędzy osobami głuchoniemymi i słyszącymi zapoczątkowała efektywną interakcję, która pomaga we włączaniu społecznym osób głuchoniemych. W tym kontekście łatwiej kształtować poszczególne umiejętności społeczne: poznanie siebie, zdolność radzenia sobie w życiu i realizowania własnych pomysłów, umiejętność rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji, zdolność interakcji i współpracy. Wszystkie te sprawności i postawy mają zastosowanie w wielu innych dziedzinach życia.



Problemy dotyczące relacji osób pełno- i niepełnosprawnych w kontekście społecznym podejmuje również **Fondazione Nazionale Carlo Collodi (FNCC)** we współpracy z włoską zawodową szkołą średnią. W szkole tej część uczniów (ok. 10%) jest niepełnosprawna. Dysfunkcje te mają głównie, choć nie wyłącznie, charakter kognitywny lub relacyjny. Poza indywidualną niepełnosprawnością, osoby z tej grupy są także często zagrożone wykluczeniem społecznym. Członkowie ich rodzin mają niską świadomość kulturową i z trudem radzą sobie z zapewnieniem odpowiedniej edukacji swoim niepełnosprawnym dzieciom.

Misją szkoły jest umożliwienie niepełnosprawnym uczniom uzyskanie zatrudnienia uwzględniającego ich specjalne potrzeby, a zarazem dającego choć w części niezależność finansową.

Od ponad 40 lat we Włoszech niepełnosprawne dzieci i młodzież uczęszczają do szkół razem ze zdrowymi rówieśnikami w duchu równych szans dla wszystkich. Przystosowanie i wsparcie, jakiego mogą oni wymagać, jest zintegrowane z programem codziennych zajęć. Podczas niektórych zajęć niepełnosprawnym uczniom towarzyszą nauczyciele wspomagający o specjalnych kwalifikacjach. Oprócz lekcji, w których uczestniczą wszyscy uczniowie, w indywidualnych przypadkach, gdy jest to konieczne, organizowane są zajęcia wyrównawcze.



W ten sposób wielu niepełnosprawnych uczniów kończy nauczanie obowiązkowe, a nawet uczęszcza do szkół ponadgimnazjalnych.

Koniec edukacji szkolnej, kiedy uczniowie nie są już dziećmi, lecz osobami dorosłymi w wieku 19 lat lub starszymi, to kluczowy moment dla uczniów niepełnosprawnych i ich rodzin. Szkoła z założenia wychodzi naprzeciw ich potrzebom, a rówieśnicy są przygotowani do współpracy z osobami niepełnosprawnymi. Poza szkołą otwiera się świat

inny. Dorosłe życie często nie zapewnia tak wspierającego i dostosowanego środowiska, czego konsekwencją jest ryzyko wykluczenia z pełnego życia społecznego. Doskonalenie umiejętności komunikacji ma więc kluczowe znaczenie, a technologia cyfrowa dostarcza tu znakomitych narzędzi.

Właśnie z tego powodu nauczyciele, zarówno prowadzący, jak i wspomagający, zdecydowali się sprawdzić możliwości nauczania i komunikacji, jakie daje storytelling. Dzięki niemu, ulepszone mogą zostać w szczególności strategie relacyjne, umiejętności językowe i komunikacyjne, sprawności techniczne oraz zdolność planowania. Warsztaty storytellingu

cyfrowego dostarczają młodym osobom niepełnosprawnym nowych sposobów wyrażania siebie, a tym samym narzędzi do codziennego komunikowania się z rówieśnikami i resztą społeczeństwa. Metoda ta pozwala na powiązanie warsztatów z innymi zajęciami, takimi jak grafika, reklama czy też praca społeczna.

Migracja jest kolejnym czynnikiem niosącym ze sobą ryzyko zagrożenia wykluczeniem społecznym, na którym skupia się projekt. Jest to kwestia kluczowa dla zrozumienia współczesnych społeczności europejskich, w czasie gdy polityczne i gospodarcze wydarzenia w centrum uwagi mediów przyciągają uwagę do tego zjawiska.

Fundacja EST skupiła się na polskich migrantach powracających do kraju z różnych powodów, m.in. edukacyjnych, zawodowych, osobistych, rodzinnych czy społeczno-gospodarczych. Powrót do rodzinnego kraju zdaje się być pełen oczekiwań, często niespełnionych. W rezultacie pojawiają się problemy, które mogą prowadzić do marginalizacji. Dzieje się tak z wielu powodów.

Na przykład, czas i odległość mogą owocować osłabieniem kontaktów z krewnymi i przyjaciółmi. Lata pobytu za granicą i integracji ze społeczeństwem o innym podejściu do pracy, polityki, biurokracji, wielokulturowości czy religii sprawia, że czasem trudno jest uzyskać

wzajemne zrozumienie. Kłopoty pojawiają się zwłaszcza w pracy lub szkole, gdzie umiejętności nabyte za granicą mogą zostać niedocenione, a czasem nawet utrudniać funkcjonowanie w nowym miejscu. Pojawia się wtedy uczucie izolacji. Dla tej grupy społecznej niezwykle przydatne okażą się efektywne i bezpośrednie formy komunikacji ze środowiskiem w kraju ojczystym, w którym mogą być postrzegani jako obcy.

Kiedy mówimy o migracji, mamy najczęściej na uwadze imigrację i przybyszy z innych krajów. W pewnych środowiskach społecznych nie jest to zjawisko nowe, chociaż skala tego fenomenu sprawia, że staje się on problemem w oczach społeczeństwa przyjmującego. W innych przypadkach jest to zjawisko nowe, i dlatego nie do końca wiadomo, jak sobie z nim radzić. Zapewnienie podstawowego wsparcia i edukacji nie wystarcza, by umożliwić integrację nowych przybyszy, którzy często pochodzą ze środowisk zupełnie odmiennych niż kraj przyjmujący.

Islandia to kraj europejski, w którym zjawisko imigracji pojawiło się stosunkowo niedawno. W ostatnich latach liczba imigrantów wzrosła gwałtownie do 10% populacji. Potrzeba komunikacji przełamującej bariery języka mówionego jest w takich przypadkach oczywista.



Astofan zajmuje się imigrantami z 56 różnych krajów w swoim rodzinnym mieście Akureyri.

Poza różnicami językowymi i kulturowymi, nowoprzybyłe osoby różnią się znacznie ze względu na przyczyny, jakie skłoniły je do migracji. Możliwość opowiedzenia własnej historii, wyrażenia uczuć i spojrzenia na swoją sytuację oraz na kraj, w którym próbują zamieszkać, jest dla imigrantów pierwszym krokiem w procesie adaptacji w bardzo różnorodnym środowisku.

W tym wypadku, zarówno storytelling cyfrowy, jak i teatralny doskonale się sprawdzają. Wynika to z ich potencjału dzielenia się treścią pełnią znaczeń, przedstawiania faktów i pojęć w bezpośredni sposób, wyrażania emocji trudnych do zakomunikowania inaczej – uczuć, myśli i wspomnień jako punktu wyjścia do całych historii. Ten potencjał ujawnia się nawet w sytuacjach, gdy przeszkodą w komunikacji nie jest brak sprawności językowej pozwalającej na rozbudowaną wypowiedź.

Jak staraliśmy się wykazać, grupy docelowe projektu są bardzo zróżnicowane. Przetestowanie tych samych technik w różnych kontekstach ujawnia, w jaki sposób storytelling teatralny i cyfrowy – jako języki wizualne – mogą zostać opanowane i wykorzystane przez inne grupy ryzyka, wspomniane wcześniej. Ponadto, metody przedstawione w kolejnych rozdziałach są na tyle elastyczne, że pozwolą trenerom dostosować je do własnych stylów nauczania.



METODYKA STORYTELLINGU CYFROWEGO

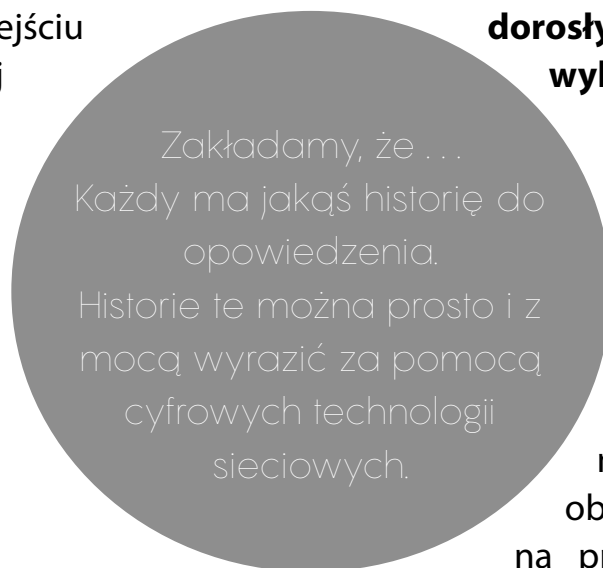
Autor: Bernadette Meagher

Dún Laoghaire Institute of Art, Design & Technology

WSTĘP

Proces, który obejmuje planowanie, tworzenie i dzielenie się opowieściami cyfrowymi opiera się na podejściu konstruktywistycznym, w przestrzeni, w której autonomia uczącego się jest kluczowym czynnikiem. Głównym zadaniem nauczyciela czy trenera jest dostarczenie koniecznego „rusztowania” (Vygotsky, L.S., 2008), które ułatwia uczestnikom zajęć wyrażenie ich własnych idei, a zarazem pozwala im uznać daną narrację cyfrową za własne dokonanie. W tym sensie nauczyciel/trener jest facylitatorem w procesie uczenia się.

Niniejszy rozdział ma na celu zarysowanie metodyki storytellingu cyfrowego w kontekście potrzeb osób, do których adresowany jest ten podręcznik: edukatorów osób dorosłych (nauczycieli, trenerów, działaczy społecznych) pracujących lub zamierzających podjąć pracę z grupami



wyróżnionymi jako strategicznie ważne w ramach europejskiej platformy przeciwdziałania ubóstwu: **młodych osób dorosłych z upośledzeniem umysłowym, młodych osób dorosłych z grup mniejszościowych zagrożonych wykluczeniem społecznym oraz migrantów** (emigrujących, a także powracających z emigracji do kraju ojczystego).

STORYTELLING – DAWNIEJ I DZIŚ

Storytelling to forma sztuki istniejąca nieprzerwanie od starożytności do czasów obecnych, istotna jako przekaz łączący pokolenia na przestrzeni wieków. Nim pojawiło się słowo pisane, ludzie zbierali się, tworząc więzi poprzez wspólne opowiadanie i słuchanie historii. Nasi przodkowie podtrzymywali tę tradycję w procesie rozwoju, dzieląc się opowieściami ustnie lub utrwalając je na kamieniu, a później na papierze. Storytelling cyfrowy jest współczesnym wyrazem sztuki o długiej tradycji.

Dzisiejszy przekaz ma często charakter multimodalny: narrację tworzy się za pomocą tekstu, obrazu, filmu i dźwięku. Z punktu widzenia storytellingu, rozwój przebiegał od wspólnego opowiadania baśni, mitów i historii aż do dzielenia się różnorodnymi opowieściami za pomocą książek, e-booków, filmów, obrazów, wideo, blogów, mikro-blogów i podcastów. Nadejście ery Web 2.0 znacząco wpłynęło na wymianę praktyk w wielu obszarach, a dzielenie się narracjami cyfrowymi nie jest tu wyjątkiem. Praktyka wymiany online zyskała na intensywności dzięki szybkości przekazu, skali i jego zasięgowi, jakie umożliwiły technologie sieciowe i została dodatkowo ułatwiona poprzez coraz szerszą dostępność programów i aplikacji do tworzenia i edycji amatorskich filmów dobrej jakości.

Uwaga skupiona na NARRACJI

Technologia to tylko narzędzie
KONSTRUOWANIA I DZIELENIA SIĘ

Głos autora ma W PEŁNI WYBRZMIĘĆ

Jednakże trzeba zaznaczyć, że choć technologia znakomicie ułatwia proces tworzenia, to nadal „opowieść” powinna pozostać w centrum uwagi, by autentyczny głos jej autora mógł w pełni wybrzmieć.

CZYM JEST OPOWIEŚĆ CYFROWA – DIGITAL STORY?

Termin „digital story” zasadniczo odnosi się do nagrania wideo z ruchomymi lub statycznymi obrazami (do 12), lub też kombinacji ruchomych i statycznych obrazów z własną ścieżką lektorską zawierającą około 250 słów, nie dłuższą niż 2 – 4 minuty, obejmującą tytuł i slajdy z napisami. W pewnym sensie końcowa produkcja jest mini-filmem, zazwyczaj opartym na osobistej historii lub opowieści, w której odznacza się autentyczny głos jej autora. Statycznymi obrazami mogą być fotografie, wycinki z gazet, rysunki, animacje, malunki, a nawet bryły kolorów.

TYPOWE RODZAJE OPOWIEŚCI CYFROWYCH

Opowieści, zarówno pisane, jak i przekazywane, ustnie mogą dotyczyć dowolnego tematu. Jednakże, storytelling cyfrowy zazwyczaj należy do jednego z 3 typów narracji, są to:

- osobiste historie;
- wypowiedzi o charakterze informacyjnym/ /instruktażowym;
- relacje z wydarzeń historycznych.

W ramach projektu T&D Stories interesuje nas przede wszystkim przekaz osobistych historii. Opowieści te obejmują szeroki zakres tematów, na przykład:

- postać (koncentracja na ważnej osobie w życiu narratora);

- wydarzenie/Podróż (koncentracja na przemianach w życiu narratora);
- dokonanie (koncentracja na realizacji jakiegoś celu narratora, często w kontekście znacznych wyzwań);
- miejsce (istotne miejsce w życiu narratora – koncentracja na jego poczuciu danego miejsca);
- zainteresowanie lub praca (koncentracja na doświadczeniach, jakie przynoszą zainteresowania, hobby i praca oraz ich wartości dla narratora);
- strata i Odzyskanie (koncentracja na dzieleniu się opowieściami w celu społecznego wsparcia innych);
- miłość (zgłębianie relacji ważnych dla narratora).

DEFINICJA NARRATORA CYFROWEGO

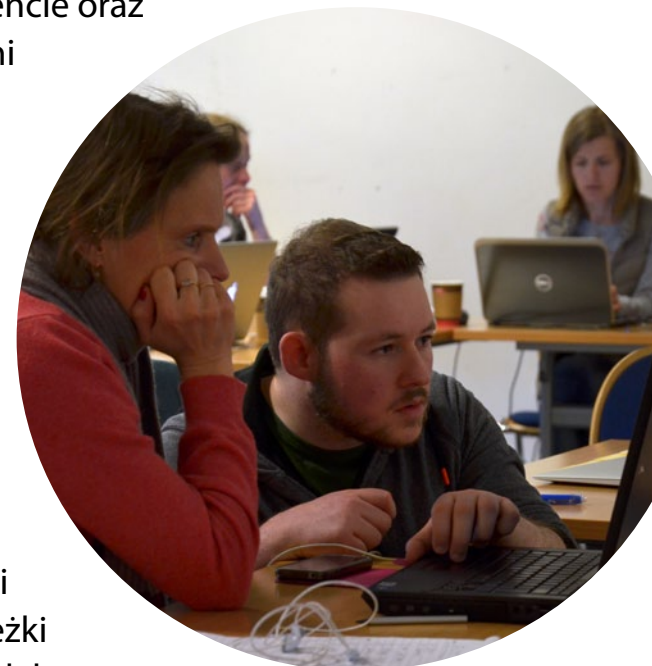
Jak już wspomniano wcześniej, „opowieść” musi być w centrum uwagi, jeśli autentyczny głos storytellera ma w pełni wybrzmieć. Narratora cyfrowego można zatem scharakteryzować jako osobę, która pragnie ująć swoje życiowe doświadczenia, idee oraz emocje poprzez narrację przekazaną za pomocą technologii cyfrowej.

UCZESTNICY PROJEKTU T&D STORIES – RÓŻNORODNOŚĆ UMIEJĘTNOŚCI I POTRZEB

Zanim zajmiemy się szczegółami metodyki, zakładamy, że każdy uczestnik posiada dostęp do komputera lub urządzenia

mobilnego oraz przynajmniej podstawowe umiejętności obsługi komputera. Biorąc pod uwagę fakt, że osoby do których jest adresowany projekt T&D Stories mogą nie znajdować się na jednakowym poziomie umiejętności, kompetencji oraz dostępu do sprzętu, ważne jest aby prowadzący zajęcia mieli na uwadze wykonalność wybranych metod tworzenia opowieści cyfrowej i dostosowali program warsztatów do specyfiki indywidualnej i grupowej uczestników.

Nie istnieje jedna strategia tworzenia opowieści cyfrowych: dużo zależy od kompetencji uczestników, dostępu do technologii w danym momencie oraz rodzaju historii, jaką chcą oni opowiedzieć. Warto zwrócić uwagę, że metodyka tutaj prezentowana jest czasami celowo mało przejrzysta. Staraliśmy się znaleźć równowagę pomiędzy wyznaczeniem koniecznych ram wsparcia, unikając zarazem formułowania zbyt wielu zaleceń. Strategia ta pozwoli edukatorom opracować ścieżki kształcenia tak, by odpowiadały one potrzebom poszczególnych grup uczestników. Sam proces uczenia się jest istotnym rezultatem – nie chodzi tu wcale o doskonałość technicznego opracowania narracji.



TRZY WAŻNE SPRAWY: PLANOWANIE, PLANOWANIE I PLANOWANIE!

Z doświadczenia wiemy, że gdy tylko przedstawimy pomysł tworzenia opowieści cyfrowych uczestnikom, mamy wszyscy skłonność zabierać się do roboty, zupełnie pomijając planowanie. Jednakże bez względu na to, jaki entuzjazm ogarnął grupę, należy podkreślić wagę planowania całego procesu – dotyczy to zarówno uczestników, jak i prowadzących zajęcia.



opowieści. Wyszukanie danego obiektu w przeglądarce Google w kategorii „grafika” ułatwi użytkownikowi dotarcie do „Usage Rights” z filtrami, które pozwolą w kolejnym wyszukiwaniu obrazów wybrać materiał bez zastrzeżonych praw autorskich.

Muzyka na licencji Creative Commons:

<https://creativecommons.org/legalmusicforvideos>

<https://www.youtube.com/show/royaltyfreemusic>

PRAWA AUTORSKIE

Poza kwestiami związanymi z samymi zajęciami, trzeba zastanowić się, gdzie, tzn. na jakiej platformie, umieszczone zostaną finalne wersje opowieści cyfrowych oraz wziąć pod uwagę konieczność przestrzegania praw autorskich.

Obrazy (statyczne i ruchome) oraz muzyka, które nie są oryginalnym dziełem autora, nie mogą być wykorzystywane bez zgody ich właściciela. Mogą zostać użyte tylko wówczas, jeśli zostały udostępnione na licencji otwartej Creative Commons, gdy mamy na to zgodę właściciela, lub wówczas gdy licencja na użytkowanie została nabyta bądź stworzona przez autora

ROZPOCZĘCIE PRACY

Odpowiednie wprowadzenie uczestników warsztatów do zagadnienia storytellingu cyfrowego jest bardzo ważne dla osiągnięcia zadowalających efektów. Przede wszystkim należy dobrze przygotować uczestników do zajęć, co pozwoli przed przystąpieniem do pracy złagodzić obawy i lęk przed nieznanym. Dobrze, jeśli ten wstęp uda się przeprowadzić w nieformalnej i przyjemnej atmosferze współpracy.

Dobrym punktem wyjścia jest ogólna prezentacja storytellingu cyfrowego – jego pochodzenia od wcześniejszych form narracji opisanych we wstępie. Warto podkreślić znaczenie samej „opowieści” i autentycznego głosu autora. Najlepiej

gdy prowadzący zajęcia wspólnie z uczestnikami zdecyduje, jakie ścieżki tworzenia opowieści cyfrowych będą najlepiej odpowiadać ich kompetencjom, biorąc pod uwagę dostępność sprzętu i czas, jaki jest do dyspozycji.

W wypadku ograniczeń czasowych czy sprzętowych, bądź też znacznych różnic poziomu umiejętności, warto rozważyć pracę grupową zamiast indywidualnej. W ten sposób prowadzący, dokonując ostrożnej selekcji, może zrównoważyć poziom kompetencji w poszczególnych grupach. Stawiając na mocną stronę każdego z uczestników (rysowanie, fotografia, pisanie, planowanie, strona techniczna, itp.), pozwolimy im odnaleźć własną rolę w grupie. Wspólna praca ułatwi im rozwijanie zdolności, takich jak samoświadomość, pewność siebie, komunikacja i umiejętność pracy w grupie – każda z tych sprawności jest bardzo ważna w codziennym życiu.

Dobrym sposobem zamknięcia części wprowadzającej jest seria pytań i odpowiedzi, które pozwolą rozwiązać ewentualne obawy i lęki uczestników. Jeśli członkowie grupy jeszcze się nie znają, zadawanie pytań na forum może być trudne. W tym wypadku dobrze sprawdzi się zgłaszanie pytań zapisanych na karteczkach „one minute papers” – pozwoli to prowadzącemu na uzyskanie informacji zwrotnej, a uczestnikom na wyrażenie wszystkich swoich obaw.

„One minute paper” to zwykła, niewielka kartka, taka, jaką przyklejamy w widocznym miejscu, by o czymś pamiętać. Prowadzący prosi uczestników o anonimową odpowiedź

na pytanie „Co miało sens?” na jednej stronie kartki, a „Co nie miało sensu?” na drugiej. Dzięki tej skutecznej metodzie edukator może szybko przejrzeć kartki, by zidentyfikować problemy i obawy w grupie oraz ustosunkować się do nich. Inne trudności mogą wymagać od prowadzącego głębszej refleksji i uważnego planowania do momentu, aż znajdzie się rozwiązanie. Notabene: kiedy takie sprawy wychodzą na jaw, dla zapewnienia wzajemnego zaufania jest niezbędne, by edukator odniósł się do nich, podjął je w toku dalszej pracy z grupą. Takie postępowanie to dobra praktyka pedagogiczna.

BURZA MÓZGÓW I DOPRECYZOWYWANIE POMYSŁÓW

Teraz planowanie rozpoczyna się na dobre. Czas na pobudzenie wyobraźni i rozpoczęcie przygody ze storytellingiem cyfrowym. Uczestnicy muszą zdecydować, jaki będzie temat ich opowieści. To zadanie może ułatwić burza mózgów. Kiedy początkowa nieśmiałość mija i nagle pojawia się wiele tematów, ograniczenie się do jednego z nich staje się wyzwaniem! Teraz najważniejsze, aby zebrać pomysły i spisać je wszystkie – wybór przyjdzie później. Pomysły te mogą zostać anonimowo zapisane na skrawkach papieru i przedstawione na forum grupy. Warto je wszystkie omówić, po czym wybrać jeden do opracowania. Tutaj pomocna będzie mapa myśli. Pomysły mogą się krzyżować i łączyć, tworząc nowe, aż do podjęcia ostatecznej decyzji.

PRZEZWYCIĘŻANIE TRUDNOŚCI Z PISANIEM

Jak wspomniano wyżej, opowieść cyfrowa powinna trwać od 2 do maksymalnie 4 minut (aby nie stracić uwagi widza). W przełożeniu na tekst jest to nie więcej niż 250 słów – ale to tylko wskazówka! Nie należy formułować zbyt sztywnych zaleceń – tworzymy tu przecież elastyczne środowisko nauki w oparciu o podejście konstruktywistyczne. Jeśli problemy dotyczą umiejętności pisania lub pewności siebie (np. czytania na głos), można dokonać alternatywnych wyborów.

Na przykład, kiedy obraz (film, rysunek, fotografia) już został stworzony czy też wybrany – tekst może być na niego warstwowo nałożony w prostym i łatwym w użyciu formacie, takim jak powerpoint czy keynote. Choć głos w narracji znacznie wzbogaca opowieść, może się on pojawiać sporadycznie, tylko tam, gdzie to konieczne. Uważnie dobrane słowa kluczowe wśród obrazów, którym towarzyszy cisza, mogą być potężnym środkiem ekspresji, tak jak podkład muzyczny, czy efekty dźwiękowe.

Niekiedy uczestnicy mogą nie być w stanie napisać swojej własnej historii ze względu na ograniczenia fizyczne lub umysłowe. W takich wypadkach radzimy pomóc w procesie pisania. Tym sposobem uczestnik uzyskuje wsparcie ze strony edukatora czy opiekuna. Ważne jest jednak, by wyeksponować autentyczny głos autora historii.

JAK PISAĆ - TRAMPOLINA POMYSŁÓW

Edukatorzy mogą wesprzeć tych, którzy potrzebują odpowiedzi jak zbudować ramy opowieści. Warto na przykład rozważyć wykorzystanie następujących stylów narracji w pisaniu swojej własnej historii:

- **list**
miłosny
o tęsknocie za bliskimi
zażalenie
z podziękowaniami
o samotności
o lęku
o braku zrozumienia ze strony innych;
- **relacja lub sprawozdanie**
z podróży
z wydarzenia
z zakońzonego etapu w życiu
ze sceny zdarzeń;
- **raport**
o tym jak się sprawy mają dziś
o tym jak to było niegdyś;
- **prezentacja własnego stanowiska**
aby propagować punkt widzenia autora
aby dać kontrę innym.

SIEDEM ELEMENTÓW STORYTELLINGU CYFROWEGO

Kiedy temat został wybrany, czas przejść do etapu tworzenia opowieści. Można oprzeć się na Siedmiu Elementach Storytellingu Cyfrowego.

Joe Lambert i Dana Atchley z Uniwersytetu Berkeley w Kalifornii (www.storycentre.org) wywarli znaczny wpływ na światową społeczność storytellingu cyfrowego.

Siedem Elementów Storytellingu Cyfrowego można podzielić na dwa oddzielne etapy procesu twórczego: etap pisania i etap konstruowania. Krótki film o metodzie Lamberta i Atchley można znaleźć tutaj: [7 elementów w 4 minuty](#).

SCENORYS

Kiedy historia zostanie już napisana samodzielnie przez autora lub z pomocą prowadzącego, następnym krokiem jest stworzenie scenorysu.

Odpowiednie szablony można łatwo znaleźć w internecie. Ważne jest jednak, aby przed rozpoczęciem procesu opracowywania scenorysu wybrać właściwe medium. Jeśli opowieść cyfrowa będzie miała formę filmu, scenorys będzie przygotowywany w kontekście filmowania.



Surowy szkic tego, co będzie filmowane w poszczególnych częściach scenorysu pomoże uczestnikowi zdecydować, jaki typ ujęć będzie pasował do jego filmu: Ujęcie Wprowadzające, Długie Ujęcie, Średnie Ujęcie, Zbliżenie, Duże Zbliżenie.

Dobrze opracowany scenorys daje nam pewność, że wszystkie aspekty opowieści zostały uwzględnione i całość produkcji zmierza w dobrym kierunku, nie ma obaw o odejście od tematu.

Na zakończenie tego etapu warto przygotować szeroki arkusz papieru, tak, aby można było rozmieścić na nim poszczególne wycięte kadry scenorysu i dowolnie je przestawiać, aż znajdziemy ich najlepszą kolejność. Tekst w formie słów kluczowych, adnotacje oraz sekwencje napisanej historii również mogą być komponowane, aby ułatwić znalezienie zadowalającego układu i sekwencji.

FILMOWANIE/WYBÓR ZDJĘĆ

Kiedy narracja ma być skonstruowana za pomocą obrazów statycznych (nowych zdjęć, fotografii na licencji Creative Commons, dawnych fotografii z prywatnego albumu, własnych obrazków i rysunków autora itp.), proces tworzenia scenorysu jest nieco inny. Można posłużyć się schematem, układając wszystkie obrazy w kolejności. Tekst w formie uważnie dobranych kluczowych słów może zostać dodany do scenorysu (później wykorzystamy go w samej cyfrowej opowieści), podobnie

rozmaite uwagi dotyczące efektów dźwiękowych, pauz i ścieżki dźwiękowej.

W przypadku filmu lepiej nie rejestrować ścieżki dźwiękowej, gdyż może to znacznie utrudnić późniejszą obróbkę nagrania. Choć oczywiście głosy w tle mogą być celowo zachowane, by uzyskać określony efekt w narracji autora.

Do filmowania można użyć dowolnego sprzętu, jakim dysponujemy – kamery, tabletu czy też smartfona.

Istnieje wiele zwięzłych i prostych tutoriali dostępnych online [w tym miejscu](#). Pomogą one w rozmaitych kwestiach związanych z filmowaniem materiału do storytellingu cyfrowego. Przykładowe zagadnienia to: eksport i import plików z iMovie i Windows Media Movie Maker, kąty ustawienia kamery, opracowywanie scenorysu, tworzenie ścieżki dźwiękowej, rodzaje ujęć, nagrywanie za pomocą smartfonów, pliki audio, światło wewnątrz i na zewnątrz oraz wskazówki dotyczące szeregu innych tematów.

PLAN DZIAŁAŃ

Kiedy scenorys jest gotowy, uczestnicy wraz z prowadzącym powinni sporządzić spis potrzebnego sprzętu oraz określić czas i miejsce wykonania prac wraz z nagrywaniem dźwięku. W skrócie, udzielić odpowiedzi na następujące pytania: Kto, Co, Gdzie, Kiedy i Jak!

Nagrywanie dźwięku powinno odbywać się w wyciszonym pomieszczeniu, do którego nie dochodzą odgłosy z zewnątrz. Mały przypinany mikrofon będzie do tego zadania zupełnie wystarczający. Jest to niedrogi urządzenie, kosztuje około 20€.

Uwzględniając indywidualne potrzeby uczestników projektu T&D Stories, warto opracować najpierw stronę wizualną narracji – film czy też slideshow. Tym sposobem autor historii będzie miał możliwość przeglądu całego procesu tworzenia opowieści. Niezależne opracowanie ścieżki dźwiękowej pozwoli na szereg prób dopasowywania dźwięku do konkretnych obrazów. Gdy autor ustali już ostateczną wersję nagrania audio, można nałożyć wtedy ścieżkę dźwiękową na obraz.

UWAGI OGÓLNE

Po sesji wstępnej prowadzący zorientuje się, jaki sposób tworzenia opowieści cyfrowej będzie najlepiej odpowiadał kompetencjom uczestników zajęć. Mamy tu następujące możliwości:

praca w grupach lub praca indywidualna.

Następnie trzeba zdecydować, czy grupa lub poszczególne osoby będą tworzyć opowieść cyfrową...

Z wykorzystaniem celowo zrobionych i/lub już istniejących obrazów ze słowami kluczowymi, nagraniem lub dźwiękiem;

lub
nagrywając zupełnie nowy film z narracją audio;
lub
łącząc dwie powyższe możliwości.

Te opcje dają prowadzącemu zajęcia z różnymi grupami osób możliwość dopasowania odpowiedniego sposobu tworzenia opowieści cyfrowych do kompetencji, dostępnego sprzętu, czasu i umiejętności czytania/pisania uczestników.

Ponadto pomocna będzie lista kontrolna opracowana na podstawie wskazówek „Steps to Successful Digital Storytelling”. Sugerujemy poniższą listę kroków, które mogą być oczywiście modyfikowane przez prowadzącego, w zależności od specyfiki grupy, z jaką pracuje. Lista taka ułatwi śledzenie postępów prac w trakcie całego procesu.

LISTA KONTROLNA

- Wprowadzenie do storytellingu cyfrowego
- Burza mózgów i doskonalenie pomysłów
- Wybór tematu
- Wybór stylu narracji
- Samodzielna lub wspomagana redakcja tekstu
- Scenorys
- Plan działania: sprzęt, miejsce, gromadzenie materiału
- Nagrywanie i edycja filmu lub pokazu slajdów

- Dodawanie tekstu
- Nagranie bądź dobranie odpowiedniej (niechronionej prawami autorskimi) ścieżki dźwiękowej
- Dodawanie dźwięku
- Przegląd całości i finalizacja projektu

PODSUMOWANIE

Uczestnicy, którzy angażują się w storytelling cyfrowy wiele zyskują – rozwijają umiejętności miękkie i techniczne. Najlepiej pokazują to efekty, jakie przynosi cały proces kształcenia.

Tworzenie opowieści cyfrowych obejmuje refleksję nad przekazem, który wywiera wpływ na innych, kształtowanie narracji i doskonalenie sprawności wyszukiwania, konstrukcji oraz selekcji cyfrowych obrazów i dźwięków w celu uzyskania jak najlepszego efektu.

Ponadto, proces ten rozwija sprawności wyższego rzędu – kreatywność, umiejętność rozwiązywania problemów oraz myślenia krytycznego, refleksję, umiejętność słuchania innych, a w przypadku pracy w grupach również zdolność do współpracy. Pisanie własnych tekstów oraz formułowanie własnej ustnej narracji rozwija twórcze myślenie i umiejętność prezentacji. Cały proces kształci również bezpośrednio umiejętności cyfrowe.

METODYKA STORYTELLINGU TEATRALNEGO

Autor: Maria Schejbal

Bielskie Stowarzyszenie Artystyczne TEATR GRODZKI

WPROWADZENIE

Rozdział drugi szczegółowo przedstawił metodykę narracji cyfrowej. Tytułem wstępu powiemy w tej części kilka słów na temat wykorzystania środków teatru wizualnego jako alternatywnej metody opowiadania historii.

Wskazówki oparte na sztuce lalkarskiej i animacji przedmiotu wywodzą się z wieloletniego doświadczenia Bielskiego Stowarzyszenia Artystycznego Teatr Grodzki. Stowarzyszenie prowadzi warsztaty teatralne dla osób wykluczonych społecznie od 1999 roku. Program warsztatów, poza oczywistymi walorami artystycznymi, okazał się skutecznym narzędziem w ćwiczeniu umiejętności komunikacyjnych i społecznych. Zajęcia teatralne ułatwiają przejście z codziennego życia do nowych zadań, nowej rzeczywistości. Pozwalają nauczyć się zasad pracy w grupie/w społeczeństwie. „Aktywizują” uczestników – motywują do bycia bardziej zaangażowanym i otwartym psychicznie. Pomagają wyrazić siebie, stymulują wyobraźnię i kształtują wrażliwość.

Jednocześnie służą odprężeniu, dają radość i poczucie oderwania od codziennych trosk. Kiedy bierzemy udział w takich warsztatach, zawsze gramy w nich pewną rolę, wychodzimy poza standardy zachowań i nawyków. Wszystko to pomaga w pokonywaniu barier między ludźmi i w walce z ich wzajemnym odizolowaniem.

Wszystkie powyższe aspekty warsztatów teatralnych znajdują odzwierciedlenie w konkretnych technikach i metodach opisanych szczegółowo poniżej. Reprezentują one różne koncepcje i podejścia, które można dalej wykorzystać i zaadaptować w pracy z różnymi grupami, w zależności od ich indywidualnych potrzeb i ograniczeń.



NARRACJA W TEATRZE, CZYLI CO PROPONUJE TEATR W ZAKRESIE SZTUKI OPOWIADANIA HISTORII?

Jak czytaliśmy w rozdziale 2, opowiadanie / ustne przekazywanie historii to starodawna tradycja ludzkości. Jest ona specyficzną formą wyrażania naszego punktu widzenia świata i wyjątkowym sposobem komunikacji z innymi. Zarówno sztuka cyfrowa, jak i teatralna proponują ciekawe sposoby przedstawiania fabuły. Obie wykorzystują narrację wizualną, która wzbogaca werbalną ekspresję grą, ruchem, mimiką i mową ciała, obrazem oraz dźwiękiem.

Mimo to, storytelling cyfrowy i teatralny znacznie różnią się od siebie. Przede wszystkim w teatrze narrator spotyka się z publicznością twarzą w twarz. Wszystko dzieje się na scenie – tu i teraz, podczas gdy w narracji cyfrowej widz ma do czynienia ze skończonym dziełem i zazwyczaj nie ma możliwości poznania jej autora. Właśnie ten czynnik ma znaczący wpływ na każdą teatralną opowieść. Wchodząc na scenę, musimy być przygotowani na natychmiastową reakcję widzów. Każde przedstawienie jest interaktywne. Może nieść ze sobą ryzyko, a zarazem dawać satysfakcję. Kiedy gramy, musimy uporać się z tremą i nieoczekiwanym, przypadkowym przebiegiem wydarzeń. Tworzenie narracji cyfrowej pozwala nam natomiast starannie przygotować każdy szczegół i zaprezentować efekt końcowy wtedy, kiedy całość w pełni nas zadowala.

Kolejna znacząca różnica pomiędzy powyższymi rodzajami narracji to wykorzystywanie przez nie różnych środków

i narzędzi. Jeśli chcemy stworzyć historię technologią cyfrową, niezbędnym jest posiadanie co najmniej podstawowego sprzętu (komputera z właściwym oprogramowaniem, smartfona, kamery cyfrowej itd.). Ponadto, uczestnicy warsztatów muszą posiadać podstawowe umiejętności w dziedzinie mediów cyfrowych. W teatrze również można wykorzystywać wszelkiego rodzaju instalacje i środki techniczne, np. oświetlenie, sprzęt do odtwarzania dźwięku, wymyślne kostiumy czy rekwizyty. **Nie są** one jednak konieczne do stworzenia sztuki teatralnej, dlatego w tym rozdziale przekonujemy do zminimalizowania ich użycia i zastąpienia materiałami łatwo dostępnymi. Jeśli chodzi o szczególne umiejętności uczestników, żadne wcześniejsze doświadczenia teatralne nie są konieczne.

LALKARSTWO I NARRACJA NIEWERBALNA JAKO SZCZEGÓLNE TYPY TEATRALNEJ OPOWIEŚCI

Istnieje wiele sposobów przedstawiania opowieści w teatrze. Jest ich tyle, ile jesteśmy w stanie sobie wyobrazić i wcielić w praktykę. Teatr jest sam w sobie opartą na opowieści formą sztuki. Narracja cyfrowa stworzyła swoje własne wytyczne i zasady respektowane przez tych, którzy ją praktykują, natomiast teatr nie ma żadnego rodzaju „szkoły” czy metody storytellingu, do której można by się odnosić (zgodnie z tym, co wiemy). Właśnie dlatego niniejsza metodyka narracji teatralnej w prostej linii wynika z udanej realizacji projektu artystycznego, z udziałem grupy osób z problemami natury społecznej w Bielsku-Białej (szczegółowy opis w rozdziale pierwszym). Ich pozytywne

przeżycia potwierdzają pożyteczność i skuteczność wykorzystywania lalek oraz niewerbalnego przekazu jako doskonałego narzędzia narracji teatralnej.

LALKI



Ci, którzy nie mają na co dzień do czynienia z lalkarstwem zazwyczaj dziwią się, że lalka może grać tak dobrze, jak człowiek (czasem nawet lepiej!). Lalki są wyjątkowo proste w wykonaniu (te mniej złożone) i pozwalają nam wyrazić naszą kreatywność, wyobraźnię i wrażliwość. Zwykłe przedmioty i materiały przeniesione z życia codziennego wprost na scenę, mogą zamienić się w dowolne stworzenie/postać, czy też uczucie, emocję lub zjawisko. Kiedy ożywają, stają się metaforyczne. To dlatego są one tak pomocne w poruszaniu i omawianiu różnych kwestii (personalnych i społecznych) na scenie. Bardzo dobrze służą też angażowaniu w aktywność sceniczną osób nieśmiałych i zamkniętych w sobie. Aktor może ukryć się za lalką

i równocześnie wyrazić swoje uczucia oraz emocje. I wreszcie – lalkarstwo jest świetnym sposobem doskonalenia systemu pracy w grupie i wzajemnej komunikacji.

NARRACJA NIEWERBALNA

Scenariusz teatralny jest nie zawsze, i nie tylko, tekstem. Jest przede wszystkim strukturą fikcyjnej rzeczywistości, którą chcemy stworzyć na scenie. Oczywiście, może zawierać słowa (i często tak jest), ale może też być złożony tylko z wyobrażeń akcji i obrazów. Narracja niewerbalna będzie użyteczna szczególnie wtedy, gdy tworzymy spektakl z grupami posiadającymi trudności z komunikacją werbalną – z głuchoniemymi, z obcokrajowcami, którzy nie mówią w danym języku, bądź z osobami z niepełnosprawnością intelektualną. Również aktorzy teatrów amatorskich mają często problemy z zapamiętaniem tekstu lub stres odbiera im zdolność mówienia na scenie – wtedy praktycznym rozwiązaniem będzie skupienie się na narracji wizualnej.

JAK KROK PO KROKU STWORZYĆ OPWIEŚĆ, NIEMY AKT LALKOWY?

W tym miejscu proponujemy, alternatywny do tego opisanego w poprzednim rozdziale, sposób tworzenia historii przeznaczonej do opowiedzenia i odegrania na scenie. Zamiast rozpoczynania pracy od planowania, tak jak jest to wskazane

w przypadku narracji cyfrowej, skupiamy się najpierw na swobodnym eksperymentowaniu z różnymi materiałami i przedmiotami. Faza planowania wynika dopiero z luźnych improwizacji i kończy cały proces. Mamy nadzieję, że ciekawym i inspirującym będzie dla czytelników porównanie, wypróbowanie i być może połączenie tych dwóch różnych sposobów osiągnięcia pożądanego celu – unikalnego kształtu naszej własnej historii.

WYKORZYSTYWANIE DANEGO MATERIAŁU I TWORZENIE LALEK

Uczestnicy warsztatów mają dostęp do rozmaitych materiałów: szarego papieru pakowego, starych gazet, różnego rodzaju tekstyliów (w większych i mniejszych kawałkach, o różnych kolorach i fakturach) folii malarskiej, nożyczek i sznurków. Ich pierwszym zadaniem jest poznanie każdego materiału zarówno w grach grupowych, jak i indywidualnie. Ta część warsztatów może rozpocząć się następującym ćwiczeniem, które umożliwi uczestnikom oswojenie się z materiałami (poprzez ich dotyk, wytwarzanie dźwięków i ruchu) oraz wyrażenie swoich emocji.

Bawimy się przy pomocy wielkiej tkaniny. Uczestnicy pracują wspólnie, wykonując rozmaite zadania. Podczas pierwszego ćwiczenia wszyscy kucają wokół napiętego materiału, trzymając go obiema rękami. Na sygnał prowadzącego, tkanina gwałtownie się podnosi. Przez krótką chwilę pozostaje zawieszona w górze, po czym bardzo powoli opada na ziemię (uczestnicy cały czas ją trzymają). Ćwiczenie można powtórzyć

kilkakrotnie, regulując przy tym rytm oddychania – głęboki wdech i długi, wolny wydech. Kolejnym zadaniem dla grupy jest zbudowanie figury ptaka przy pomocy danych materiałów i animowanie go – latanie, wzbijanie się i opadanie na ziemię. Uczestnicy mogą też otrzymać zadanie wyrażenia uczucia za pomocą animacji materiału: radości, smutku, złości, strachu itp. Kolejną przykładową grę rozpoczynamy podziałem grupy na dwie drużyny, gdzie każda z nich trzyma przeciwległe krawędzie płótna. Zadaniem obu zespołów jest wysyłanie sobie nawzajem „fal” powietrza. To ćwiczenie można wykonać też wykorzystując folię.

Po grach grupowych, uczestnicy pracują indywidualnie. Są proszeni o stworzenie własnych lalek przy użyciu tylko jednego z dostępnych materiałów. Na samym początku ćwiczenia trzeba zaznaczyć, że lalka jest tworzona, by grać i wykonywać różne zadania. Szczególny nacisk musi być zatem położony na mobilność kończyn i głowy kreowanej postaci. Uczestnicy muszą mieć czas na swobodne eksperymenty z różnymi formami i kształtami, aby finalnie móc wybrać te odpowiednie. Lalka może być stworzona na podobieństwo człowieka lub innego dowolnego stworzenia, zależnie od wyobraźni i kreatywności każdego z uczestników. Być może niektórzy z nich zdecydują się stworzyć swoje sobowtóry?

Kilka praktycznych wskazówek dotyczących tworzenia lalek z papieru znajduje się w materiale instruktażowym skierowanym do prowadzących warsztaty i opracowanym jako część projektu „Count Me in Too” Erasmus+: [Making Paper Puppets](#).

NAUKA ANIMACJI LALKI

Kiedy lalki są gotowe, uczestnicy dzieleni są na cztero-/pięcioosobowe podgrupy, aby poeksperymentować z technikami animacji. Zazwyczaj, aby ożywić lalkę, potrzebne są dwie lub trzy osoby. Liczba animatorów zależna jest od konstrukcji lalki i efektów, jakie chcemy osiągnąć. Dzięki trzem animatorom jesteśmy w stanie nadać lalce prawdziwą zręczność w ruchach i akcji. Jedna osoba prowadzi głowę i rękę lalki, kolejna trzyma korpus i drugą rękę, a trzecia zajmuje się nogami/stopami. Jednak najlepszym sposobem uzyskania właściwej animacji jest pozwolenie uczestnikom na zabawę z lalką i odkrywanie różnych sposobów poruszania nią. Można to zrobić w następujący sposób: każdy z twórców lalki obejmuje kolejno rolę reżysera i prosi pozostałych członków grupy o wykonanie konkretnej czynności. Na przykład, ktoś może powiedzieć, że jego lalka jest sprzątaczką i właśnie wykonuje swoją pracę – zamiata podłogę (potrzebny jest przedmiot imitujący szczotkę), myje okna czy wyciera kurze. Używanie słów jest całkowicie zakazane! Obserwując zachowanie lalki, „reżyser” mówi animatorom co trzeba zrobić, aby poprawić ruchy figury i przejrzystość całej sceny.

W ten sposób, wszyscy uczestnicy zadania mogą zarówno doskonalić sztukę animacji, jak i doświadczyć sztuki lalkarstwa z perspektywy widza.

KONSTRUOWANIE FABUŁY NA PODSTAWIE IMPROWIZOWANYCH SCEN I ARANŻOWANIE GRY LALEK



Po wspólnej pracy w podgrupach nad animacją lalki, wszyscy uczestnicy zbierają się, aby wymienić się obserwacjami. Prezentowane są wszystkie sceny lalkowe, jedna po drugiej. Dyskutuje się na ich temat, kładąc szczególny nacisk na znaczenie i przesłanie, które niesie narracja wizualna. Podczas analizowania tego, co widzieli odbiorcy, rozpoznajemy i nazywamy nie tylko konkretne funkcje i czynności, które wykonywały poszczególne lalki, ale także różne emocje, napięcia, trudności i problemy osobiste uczestników, którymi można/warto się zająć w dalszej pracy.

Teraz uczestnicy pracują przez chwilę indywidualnie. Ich zadaniem jest stworzenie własnej opowieści przy pomocy lalek. Dzięki poprzedniemu ćwiczeniu wiedzą oni na czym polega lalkarstwo i jak można je wykorzystać, opowiadając historię.

Ponadto, podczas ćwiczeń z animacji, orientują się, w jaki sposób lalka może stać się ich własnym alter ego. Teraz przyszedł czas na spisanie wszystkich pomysłów i stworzenie scenariusza spektaklu. Najważniejszym jest szczegółowe spisanie fabuły, scena po scenie. Taki scenariusz powinien odpowiadać na następujące pytania: *Co dokładnie robią lalki i co konkretnie dzieje się na scenie?* Na przykład: *Cisza. Na scenie stoi stół. Nagle rozlega się dziwny dźwięk. Spod stołu wyczołguje się lalka...;* itd.

PRACA NAD SCENOGRAFIĄ I MUZYKĄ

Kiedy struktura całej historii została już stworzona, wszyscy mogą się zająć pozostałymi elementami spektaklu. Czasami pojedynczy przedmiot, sam w sobie znaczący, np. zegar, świeczka, pudełko, albo charakterystyczny element wyglądu lalki (duży nos, szalona fryzura, laska) może pomóc widzowi lepiej zrozumieć opowieść. Wszystkie wyżej wymienione rekwizyty mogą być własnoręcznie przygotowane przez uczestników (z dostępnych materiałów) bądź znalezione w danej przestrzeni. To samo dotyczy efektów dźwiękowych. Zarówno dźwięki nagrane, jak i te wykonywane na żywo mogą towarzyszyć akcji scenicznej.

Ważnym jest również znalezienie odpowiedniego miejsca dla każdej lalkowej

sceny i swobodne aranżowanie dostępnej przestrzeni. Można po prostu wykorzystać stół (najwygodniejszy układ, komfortowy dla animatorów), ale warto też eksperymentować z innymi rozwiązaniami.

PRÓBY

Ostatni etap tworzenia spektaklu jest poświęcony dopracowaniu scen stworzonych przez każdego z uczestników i zaprezentowaniu ich we współpracy z innymi członkami warsztatów. Uczestnicy z powrotem wracają do podgrup, aby wykończyć sceny lalkowe i przygotować je do prezentacji przed publicznością.

Ważne, aby powtarzać każdą ze scen kilkakrotnie i starać się uzyskać dobrą animację i wyrazisty tok akcji. Znaczenie naszej opowieści oraz przesłanie, jakie chcemy przekazać zależy przede wszystkim od przejrzystości gestów i ruchów lalki. Właśnie dlatego lepiej ograniczyć efekty i środki wyrazu, niż przeładować opowieść zbyt wieloma wątkami.

Cały proces twórczy powinien być zakończony prezentacją każdej z opowieści.



PRZYDATNE LINKI

Poniżej znajdują się materiały instruktażowe opracowane przez Teatr Grodzki w ramach innych projektów artystycznych, edukacyjnych i społecznych, które mogą być pomocne w opracowaniu metodyki storytellingu teatralnego.

Ścieżka edukacyjna zatytułowana „Paper Puppets in Action” zaprezentowana na platformie ARTES:

<http://artescommunity.eu/paper-puppets-in-action/> .

Ścieżka edukacyjna “Theatre of objects and stories” zaprezentowana na platformie ARTES:

<http://artescommunity.eu/theatre-of-objects-and-stories/> .

Prezentacja pracy nad spektaklem opartym na faktach:

<http://artescommunity.eu/theatrical-scenario-life-stories-and-fiction/>

<http://artescommunity.eu/performance-magic-mountain-or-a-few-facts-from-ms-life/> .

Prezentacja spektaklu *Wędrowne Ptaki* – przykład czystej teatralnej narracji wizualnej (krótki wstęp w języku polskim i nagranie spektaklu):

<http://www.kryjucz.pl/film--w-drowne-ptaki---teatr-grodzki-junior.html> .

POTENCJAŁ STORYTELLINGU TEATRALNEGO I CYFROWEGO

Autor: Zane Brikovska
ASTOFAN

WSTĘP

Rozdział ten opisuje proces przemiany, jaka zaszła u uczestników kursu szkoleniowego ze storytellingu teatralnego i cyfrowego. Sześciodniowe zajęcia umożliwiły uczestnikom nabycie wiedzy, umiejętności i postaw pozwalających na refleksję nad swoimi przeżyciami, systemem wartości i motywacją. Do przekazywania historii za pomocą lalek wykorzystano proste materiały, a dostęp do cyfrowych technik medialnych ułatwił tworzenie opowieści. Praca indywidualna i grupowa pomogła uczestnikom osiągnąć odpowiedni poziom pewności w zakresie wykorzystywania tych technik w działaniach edukacyjnych.

Pomysły oraz osobiste przemyślenia przedstawione w tym rozdziale zostały opracowane we współpracy z partnerami projektu oraz uczestnikami szkoleń zorganizowanych w Dublinie przez IADT w 2016 roku. Niniejszy rozdział powstał dzięki wielkiemu zaangażowaniu trenerów, artystów, nauczycieli oraz działaczy społecznych z Islandii, Polski, Włoch i Irlandii.

Każdy z nich ma za sobą lata doświadczeń, a niektórzy nawet ponad dwadzieścia lat pracy z różnymi grupami, aktywności obywatelskiej, szkoleń międzykulturowych oraz dramy.



Podążaliśmy różnymi ścieżkami przed, w trakcie i po zakończeniu zajęć, zmierzając do głębszego zrozumienia następujących podstawowych spraw:

- Jakie wyzwania napotykamy jako trenerzy podczas codziennej pracy w naszych krajach?
- Jak te dwie metody (cyfrowy i teatralny storytelling) mogą zostać wykorzystane, aby sprostać potrzebom osób, z którymi pracujemy?
- Jak je najlepiej wykorzystać, w szczególności w pracy z osobami dorosłymi?
- Jakie są możliwe współzależności między storytellingiem teatralnym i cyfrowym mogące polepszyć umiejętności komunikacji?
- Irlandia proponuje unikalne podejście do projektu T&D Stories wprowadzając metodę Teatru Uciśnionych (Theatre of the Oppressed) do wspólnie opracowywanej metodyki. Czy podejście to można uznać za wartość dodaną?

WYZWANIA NASZEJ CODZIENNEJ PRACY

Największym wyzwaniem według większości uczestników, niezależnie od dziedziny w jakiej pracują, była komunikacja i ogólny brak możliwości interakcji. Wypowiedzi uczestników dobrze ilustrują obszary, którymi należy się zająć:

„Trzeba znaleźć nowe sposoby interakcji, by umożliwić refleksję nad doświadczeniami imigrantów i ich adaptacją międzykulturową oraz znalezienie alternatywnych form (niewerbalnych, artystycznych) dialogu z innymi”.

„Główne problemy dotyczące grupy z jaką pracuję

(niepełnosprawni) są związane z wiekiem, kondycją zdrowotną oraz komunikacją w społeczności osób głuchoniemych. Również moim osobistym problemem jest częste poczucie impasu, trudno o wciąż świeże pomysły”.

„Może być trudno sprawić, by Islandczycy integrowali się z migrantami”.

Potrzeba zatem trenerom i nauczycielom nowej wiedzy i umiejętności, aby umożliwić im sprostanie potrzebom uczestników. Trzeba dostarczyć im skutecznych narzędzi ułatwiających osobom uczącym się wyrażanie uczuć, emocji, obaw i niepewności w kreatywny i radosny sposób.

„Program edukacji dorosłych dla imigrantów jest ograniczony i skoncentrowany głównie na nauce języka kraju przyjmującego. Staram się znaleźć nowe sposoby dla edukatorów osób dorosłych wzbogacenia tych programów, dając możliwości poznania innych technik, takich jak storytelling cyfrowy czy drama. Wszystko po to, aby dać imigrantom szansę na wzbogacenie umiejętności międzykulturowych i głębsze wniknięcie w doświadczenie bycia nowoprzybyłym”.

„Ludzie są zablokowani, nie chcą lub nie mogą podjąć pewnych działań – czasem ich problemy spowalniają proces nauki, czasem całkowicie go uniemożliwiają”.

„Moim największym wyzwaniem jest radzenie sobie z emocjami swoimi i innych”.

Kolejne wyzwania pojawiły się podczas pracy z osobami będącymi w trakcie procesu przyznawania azylu. Podkreślono szczególnie problemy organizacyjne, lobbing dużych organizacji oraz brak funduszy.

Wspomniane wyżej grupy docelowe to:

- migranci, reemigranci oraz uchodźcy;
- młode osoby dorosłe o różnych stopniach niepełnosprawności;
- osoby głuchonieme i niepełnosprawne umysłowo;
- osoby uczestniczące w socjoterapii.

SZKOLENIE W IRLANDII – REFLEKSJE I DALSZE DZIAŁANIA

Warsztaty szkoleniowe zgromadziły różnorodne grupy uczestników: działacze społecznych, artystów, osoby profesjonalnie związane z teatrem, nauczycieli oraz trenerów o różnym poziomie umiejętności i doświadczeń zawodowych. Część z nich to nowicjusze w zakresie wykorzystania technologii cyfrowej czy działań teatralnych, a część posiadała bardziej zaawansowane umiejętności i wieloletnie doświadczenie. Wszyscy uczestnicy z zapałem przystąpili

do nauki, eksperymentowania i zgłębiania obydwu metod przedstawionych w projekcie T&D Stories.

W rezultacie przeprowadzonych warsztatów, uczestnicy zapoznali się z innowacyjnymi metodami zaspokajania potrzeb osób uczących się, komunikowania się i interakcji poprzez zdobycie wiedzy teoretycznej, jak i praktycznych doświadczeń instruujących jak przekazywać opowieści, wykorzystując cyfrowe multimedia i sztukę lalkarską. W trakcie całego cyklu zajęć uczestnicy zostali wprowadzeni w koncepcję i konkretne przykłady storytellingu cyfrowego poprzez wieloetapowy proces kreacji swoich własnych opowieści cyfrowych. Tworzenie treści, praca nad scenorysem, wykorzystanie zdjęć lub filmów oraz nagrywanie i edycja dźwięku to najważniejsze aspekty procesu zdobywania nowej wiedzy i umiejętności.

Koncepcja narracji wizualnej i sztuki lalkarskiej zostały wprowadzone w formie praktycznej nauki tworzenia lalek z prostych materiałów, takich jak szary papier czy gazety i ich animacji w kontekście danej narracji.

Po wprowadzeniu do storytellingu w kontekście teatralnym, odkrywaniu specyfiki sztuki lalkarskiej i narracji niewerbalnej oraz



poznaniu sposobu, w jaki łatwo można rozwijać i przekazywać opowieści poprzez cyfrowe technologie sieciowe, poprosiliśmy uczestników o refleksję nad potencjałem i praktyczną wartością tych dwóch metod w edukacji. Poprosiliśmy ich również o przedstawienie swoich zawodowych i osobistych odczuć oraz ocenę stopnia zdobytych umiejętności posługiwania się tymi dwoma metodami, a także przemyśleń na temat ich dalszego wykorzystania w pracy z grupami docelowymi. Wypowiedzi uczestników szkoleń w Dublinie same najlepiej pokażą siłę oddziaływania i radość, jaką czerpać można z wykorzystania tych dwóch metod.

Uczestnicy z **Islandii** wnieśli doświadczenie w pracy z **migrantami** w obrębie dwóch różnych obszarów działalności zawodowej. Doświadczenie edukacyjne w pracy z dorosłymi imigrantami zaprezentowane zostało przez nauczycielkę języka islandzkiego **Guðný Sigríður Ólafsdóttir**. Wykorzystywała już ona wcześniej cyfrowe narzędzia w nauczaniu, przeważnie wśród dzieci ze szkół podstawowych, jednakże po szkoleniu postanowiła zainaugurować program warsztatów ze storytellingu cyfrowego dla dorosłych migrantów.

„Mimo że przez lata wykorzystywałam storytelling cyfrowy w nauczaniu, bardzo dużo nauczyłam się na warsztatach w Dublinie i wyraźniej dostrzegłam, jak dobra i dogodna może być to metoda w pracy z osobami, które napotykają trudności w wyrażeniu siebie z powodu niepełnosprawności czy też problemów językowych. Przy pomocy tej metody można wyrażać siebie słowami lub bez nich i wykorzystać technologię, aby powiedzieć to, co się chce.

Spotkałam się ze storytellingiem teatralnym pierwszy raz w Dublinie i uważam, że to fantastyczne! Myślę, że to dobra metoda dla każdego, a w szczególności dla tych, którzy nie potrafią wyrazić siebie. Uczyliśmy się, jak robić papierowe lalki i animować je w procesie storytellingu teatralnego. To znakomity środek przekazu myśli i emocji, opowiedzenia czegoś, a dodatkowo nauka wspólnej, harmonijnej pracy bez używania słów. To świetna metoda dla osób niepełnosprawnych, które mają trudności z wyrażeniem siebie, a także innych osób o podobnych trudnościach.

Moje dalsze plany to poprowadzenie warsztatów ze storytellingu cyfrowego dla grupy imigrantów w Akureyri. Są to kobiety z pięciu różnych krajów, mieszkające na Islandii krócej lub dłużej, o różnym stopniu znajomości języka islandzkiego. W pracy z nimi zastosuję technologie cyfrowe, które poznałam w Dublinie”.

Wykorzystanie teatru jako formy komunikacji w pracy z różnymi grupami osób uczących się zaprezentowała **Jóhanna Vala Höskuldsdóttir**, artystka reprezentująca community theatre, która niedawno rozpoczęła pracę z imigrantami. Nowe techniki, takie jak sztuka lalkarska zaprezentowana na warsztatach, były dla niej wyjątkowym odkryciem, dlatego chce je wkrótce wykorzystać po raz pierwszy w pracy z dorosłymi imigrantami.

„Najbardziej interesuje mnie wpływ teatru na osoby, które w nim uczestniczą. W pewnym sensie może on dać głos niesłyszany i przestrzeń tym, którzy jej nie mają. Obecnie pracuję z grupą cudzoziemek w Akureyri, moim mieście rodzinnym. Muszę

przyznać, że praca staje się trudna ze względu na barierę językową. Właśnie dlatego wierzę, że teatr lalkowy może bardzo pomóc w rozwiązaniu tych problemów komunikacyjnych w nieformalny, interaktywny i luźny sposób.

Przyznam, że na początku kursu byłam nieco sceptycznie nastawiona do pomysłu wykorzystania lalek. Od razu przypomniał mi się niemiły, a nawet przerażający, obraz lalek pokazywanych w dzieciństwie w telewizji. Nie było dla mnie oczywiste, co takiego może zrobić lalka, czego nie można zrobić w 'zwykłym' teatrze. Mój sceptycyzm szybko zmienił się w czystą ciekawość i dobry nastrój, po tym jak dostaliśmy proste materiały i proste polecenia, które pozwoliły nam w pełni się zaangażować i jednocześnie być otwartymi na odkrycia, co wydaje mi się w dzisiejszych czasach bardzo rzadkim stanem umysłu. Cała przygoda z tworzeniem lalki, poznawaniem i odkrywaniem jej możliwości, nauka animacji i w końcu krótkie jej przedstawienie były dla mnie doświadczeniem radosnym i oczyszczającym.

Według mnie największym darem, jaki daje metoda pracy z lalką, jest doświadczenie cielesne, a nie to, co się dzieje w głowie. Nie ma tu ryzyka wdania się w konteksty zbyt skomplikowane, można po prostu się odprężyć i cieszyć grą. Historia rozwija się nie w bitwach myślowych, lecz poprzez odkrywanie lalki na scenie. 'Co ona potrafi, patrz! A co się stanie, jak pójdzie tam? Wygląda jakby tańczyła, może właśnie tańczy, ale właściwie dlaczego? Wow, jak świetnie to wygląda...'

To zdecydowanie wielka zaleta w przypadku pracy z osobami, które nie mówią tym samym językiem. Język jest zbędny, gdy gramy i animujemy lalki na scenie. Ponadto lalka nie mówi, a jednak jest i gra na scenie, opowiadając nam historię. Staje się modelem, który pokazuje nam, że, aby opowiedzieć historię, nie potrzeba słów. W dalszej kolejności zamierzam poprowadzić warsztaty z elementami lalkarstwa dla grupy migrantek w Akureyri”.

Polska: warsztaty zostały przeprowadzone przez dwie organizacje partnerskie. **Stowarzyszenie Teatr Grodzki** ma wieloletnie doświadczenie w pracy z osobami głuchoniemymi z wykorzystaniem narracji wizualnej, jako formy ekspresji i komunikacji. **Maria Schejbal**, reżyser i krytyk teatralny, poprowadziła trzydniowe warsztaty ze sztuki lalkarskiej.

„Pracę z osobami głuchoniemymi rozpoczęłam w 2011 roku w Stowarzyszeniu Teatr Grodzki, kiedy zdecydowaliśmy się stworzyć



integracyjną grupę teatralną osób dorosłych – głuchoniemych oraz niepełnosprawnych umysłowo. Od samego początku naszej pracy komunikacja była głównym wyzwaniem, z jakim musieliśmy sobie poradzić. Ponadto ze względu na szczególne problemy osób głuchoniemych (trudności z abstrakcyjnym myśleniem i własny sposób patrzenia na świat) musiałam znaleźć skuteczne metody rozwoju grupy oraz indywidualne wsparcie ekspresji każdego z uczestników.

Jestem w stu procentach pewna skuteczności wykorzystywania sztuki lalkarskiej i narracji wizualnej w kontekście edukacji i włączenia społecznego. To najlepsze rozwiązanie problemu komunikacji werbalnej wewnątrz grupy, jak również dobry sposób przekazywania treści osobistych i drażliwych. Właśnie dlatego w grupach skupiliśmy się na tworzeniu prostych i zrozumiałych wizualnych opowieści bez słów, łatwych w odbiorze dla publiczności mówiącej różnymi językami i pochodzącej z różnych kręgów kulturowych.

Druga strona projektu T&D Stories, czyli storytelling cyfrowy, to dla mnie coś nowego. Jednakże, jako prowadząca warsztaty z osobami głuchoniemymi, sama zawsze szukam nowych i kreatywnych rozwiązań, jakie mogę zaproponować uczestnikom. Ponadto, dostrzegam wiele podobieństw pomiędzy cyfrowym a teatralnym storytellingiem, pomijając oczywiście główną różnicę, jaką jest użyty nośnik. Zatem, choć nie mam zaawansowanych umiejętności techniczno-komputerowych, zamierzam wprowadzić pewne elementy storytellingu cyfrowego do pracy z moją grupą. W szczególności, chciałabym poprowadzić głuchoniemych aktorów

krok po kroku przez pierwszy etap tworzenia opowieści cyfrowej, czyli tworzenia fabuły i dobierania do niej odpowiednich obrazów. Myślę, że pierwsze zadanie polegające na napisaniu własnej historii może być dla nich bardzo trudne.

Ich sposób wyrażania się jest uproszczony i schematyczny, więc trzeba będzie im pomóc wykonać to zadanie. Być może spróbuję połączyć obydwie metody - najpierw zainicjować grę z lalkami, a dopiero później zachęcić uczestników do 'wyciągnięcia' z tej improwizacji pomysłów i fraz.

Następny krok, czyli scenorys, powinien być prostszy dla osób niesłyszących. Mając gotową strukturę opowieści, prawdopodobnie znajdą oni różne sposoby zilustrowania obrazami poszczególnych części narracji. Mogą to być rysunki, papierowe kolarze lub różne przedmioty zaaranżowane w nietypowy sposób.

Innym wyzwaniem, a zarazem ciekawym doświadczeniem będzie praca przy muzyce i efektach dźwiękowych, ponieważ osoby niesłyszące mają jednakże zdolność odbierania pewnych sygnałów audio. Będzie tu też można wykorzystać język migowy.

Pomimo wszystkich wyżej wymienionych kwestii sądzę, że warto podjąć próbę przetestowania metody storytellingu cyfrowego z osobami głuchoniemymi. Jednakże, aby wykonać techniczną część tego zadania, będziemy potrzebować kogoś z doświadczeniem w pracy z odpowiednim oprogramowaniem komputerowym”.

Nowy wymiar działań szkoleniowych z grupami osób w trudnej sytuacji społecznej zaprezentowany został przez drugiego polskiego partnera – **Łukasza Putyrę z Fundacji EST**, nauczyciela filozofii z doświadczeniem stosowania nowych technologii w kontekście edukacji. Poniżej omawia on sposób, w jaki storytelling cyfrowy może być wykorzystany by podjąć obecnie ważną w Polsce kwestię – reintegrację powracających z zagranicy do kraju Polaków.

„Nie uważam siebie za doświadczonego trenera na polu storytellingu cyfrowego czy teatralnego, jednakże czuję się bardziej pewny i kompetentny w dziedzinie cyfrowej.

W 2004 roku rozpocząłem swoją przygodę z nauczaniem nieformalnym prowadząc zajęcia z młodzieżą, które obejmowały debatę online z ich rówieśnikami z innych krajów europejskich w ramach projektu ‘Quest for Young Europe’. Moim pierwszym krokiem w dziedzinie cyfrowych metod edukacyjnych była rola facylitatora warsztatów fotograficznych, która stała się również dla mnie testem opartego na współpracy nauczania osób dorosłych (collaborative learning/teaching approach).

Obydwie metody mają duży potencjał w mojej pracy zawodowej, ponieważ ułatwiają komunikację w wielu obszarach poprzez środki niewerbalne. Choć narracja w storytellingu cyfrowym stanowi kluczową część filmu, to jednak siła przekazu płynie z obrazu i jego powiązania ze słowem. ‘Obraz mówi więcej niż tysiąc słów’ – ta sentencja oddaje istotę cyfrowych i teatralnych opowieści.

Inną zaletą obu metod jest możliwość ‘schowania się’ narratora za lalką lub obrazem, które pomagają odstąpić część jego osobowości trudną do wyrażenia poprzez zwykłe słowa. W ten sposób powstaje przestrzeń dająca poczucie bezpieczeństwa, ułatwiająca dzielenie się trudnymi kwestiami w tej czy innej dziedzinie.

Po szkoleniu ze storytellingu cyfrowego i teatralnego mogę powiedzieć, że nauczyłem się wystarczająco dużo, aby rozpoczynając od tego poziomu dalej rozwijać i testować te techniki w mojej pracy. Dotyczy to w szczególności pierwszej metody; mam już jasny obraz tego, jak wykorzystam ją w pracy z moimi ‘uczniami’. W ramach projektu T&D Stories zamierzam pracować z polskimi reemigrantami, by pomóc im opowiedzieć swoje historie o problemach związanych z sytuacją po powrocie do kraju rodzinnego. Jako trener nigdy wcześniej nie pracowałem z tą grupą, dlatego to zadanie jest dla mnie dużym wyzwaniem. Choć przeczytałem wiele na ten temat i wielokrotnie rozmawiałem z reemigrantami, dopiero teraz czuję się lepiej przygotowany. Osobiste spotkanie zawsze może jednak zaskoczyć.

Na początek postaram się pomóc w nagrywaniu opowieści cyfrowych co najmniej pięciu osobom, które wróciły do Polski z emigracji. Zależnie od tego, kto będzie gotowy do takiej współpracy zdecyduję, czy poprowadzę teoretyczną część dla całej grupy, czy wyjaśnię im wszystkie techniki indywidualnie.

W części praktycznej z pewnością będę pracował i wspierał każdego indywidualnie. Nie byłem tego pewien przed szkoleniem

w Dublinie, ale teraz jestem przekonany, że będę mógł w ten sposób wdrożyć spójny program zajęć oparty na metodyce T&D Stories. Nawet jeśli podejmiemy powszechne, uniwersalne kwestie dotyczące większości reemigrantów, sposób pokazania tego w storytellingu będzie indywidualny. Moim celem jest ukazanie uniwersalnych prawd i powszechnych trudności poprzez indywidualne doświadczenia w sposób zrozumiały dla każdego.



Po wyjaśnieniu całego procesu, każdy z uczestników zostanie poproszony o napisanie własnego scenariusza. Przeanalizujemy i omówimy je razem oraz na forum grupy, aby uzyskać feedback w konstruktywistyczny sposób. Następnie wspólnie przygotujemy scenorys decydując, jakiego rodzaju obrazy wykorzystamy (filmy, zdjęcia, grafikę czy tekst). Kolejne kroki to praca z programem komputerowym, porządkowanie sekwencji obrazów, edytowanie filmu itp. Będę tworzył narrację wspólnie z uczestnikami, w stopniu zależnym od ich umiejętności komputerowych. Ostatnim etapem będzie publikacja i prezentacja filmu publiczności.

Cały ten proces pozwoli uczestnikom opowiedzieć o swoich największych problemach i doświadczeniach związanych z ponowną adaptacją w Polsce. Forma narracji zapewni im pewien stopień prywatności, ale jednocześnie narratorzy będą mogli uwidocznić swoje odczucia i przeżycia dzięki sile storytellingu cyfrowego. Dzięki temu inne osoby planujące wyjazd, a także ci powracający do kraju, będą mogli korzystać z indywidualnego lub grupowego doświadczenia osób, które przebyły już tę drogę”.

Uczestnicy projektu z **FNCC z Włoch** zainteresowani byli głównie odkryciem nowych sposobów nauczania, jakie mogliby wprowadzić do pracy z młodymi osobami niepełnosprawnymi, które uczęszczają do szkół publicznych, gdzie pedagodzy nauczania specjalnego współpracują z nauczycielami przedmiotów ogólnych. Ich celem jest zwiększenie samoświadomości tych uczniów oraz włączenie ich w życie społeczne i rynek pracy po ukończeniu szkoły. Członkowie tej grupy docelowej ukończyli 18 lat i w większości dotknięci są upośledzeniem funkcji poznawczych o różnym pochodzeniu. Nauczanie spersonalizowane jest więc konieczne, aby zapewnić im równe szanse, jako że są oni często pomijani na rynku pracy w przypadku trudnej sytuacji ekonomicznej.

„Przez lata doświadczenia w pracy z różnymi grupami uczniów (zdrowymi i niepełnosprawnymi) w szkole i poza szkołą, nauczyłam się doceniać znaczenie autorefleksji moich uczniów na temat ich obecnej sytuacji i dalszych losów po ukończeniu edukacji.

Z tego punktu widzenia wykorzystanie teatralnych i audiowizualnych doświadczeń medialnych stworzonych

przez siebie, a następnie odegranych, było i jest bardzo ważne, aby osiągnąć samoświadomość zarówno swoich zdolności, możliwości i kompetencji, jak i swojej kondycji.

Celem takich działań było i jest uświadomienie sobie, że różnorodność nie jest problemem. W odpowiednich warunkach i przy adekwatnym wsparciu, powstają tu pewne możliwości. Zadaniu temu mogą sprostać zarówno niepełnosprawni, jak i pełnosprawni uczniowie, w szczególności w przypadku zajęć realizowanych w ramach programu nastawionego na cele społeczne.

Planowanie, realizacja i edycja digital stories przez uczniów z pomocą nauczycieli będzie nową, a zarazem wykonaną próbą stymulującą autorefleksję i samoświadomość”.

Warsztaty ze storytellingu cyfrowego i teatralnego odbyły się w Dublinie, w **Irlandii**. Organizacja partnerska **IADT** była odpowiedzialna za zorganizowanie kursu dla trenerów. IADT zaproponował dodatkowe, innowacyjne podejście do obydwu metod w synergii pomiędzy Teatrem Uciśnionych (Theatre of the Oppressed) i sztuką lalkarską, co było możliwe dzięki współpracy z grupą teatralną ALâ Galway. Przyniosło to nowe i interesujące możliwości eksperymentowania oraz rozwijania obydwu form.

„IADT nawiązał współpracę z ALâ Galway – organizacją wspierającą osobisty i społeczny rozwój lokalnej społeczności oraz włączającą do działań osoby dorosłe (o rozmaitych kompetencjach, różnej narodowości, należące do różnych grup etnicznych) w szeroki

obszar działań, gdzie Theatre of the Oppressed (TO) i forum theatre są wykorzystywane jako metody rozwojowe. W trakcie pierwszego spotkania z ALâ w Galway w lutym, przedstawiciele IADT zostali zaproszeni na warsztaty TO prezentujące tę formę sztuki jako środek komunikacji. Właśnie w trakcie tego pokazu zrodził się pomysł powiązania Teatru Uciśnionych ze storytellingiem teatralnym i cyfrowym. W tym właśnie celu, a także, aby zaoferować wartość dodaną do projektu, zaproponowano, abyśmy przeprowadzili dodatkową wieczorną sesję poświęconą TO w trakcie warsztatów w Dublinie. Dało nam to świetną okazję do przetestowania tej koncepcji, która sprawdziła się znakomicie i będzie dalej w przyszłości rozwijana.

Trzy osoby z ALâ Galway – Jim, Anne i Janna, które uczestniczyły w szkoleniu T&D Stories w Dublinie, bardzo dobrze oceniły warsztaty ze storytellingu cyfrowego i teatralnego. Koncepcja storytellingu cyfrowego była dla nich całkowicie nowa, dlatego wszyscy wskazali na pewne początkowe trudności w technicznej części produkcji, głównie związane z tworzeniem ścieżki audio. Po ukończeniu warsztatów Jim zajął się opracowywaniem digital story o organizacji ALâ, która ma się wkrótce pojawić na ich stronie internetowej, w czym na bieżąco pomaga mu IADT. Jim, Anne i Janna podejmują próby łączenia storytellingu teatralnego i cyfrowego z Teatrem Uciśnionych jako medium, które wydaje się szczególnie przydatne w pokonywaniu barier językowych, jakie napotykają migranci, integrując się z lokalną społecznością, a także w wypadku osób nieśmiałych, niezbyt dobrze czujących się na scenie, którym komunikacja sprawia trudności – w tych wypadkach lalka może zastąpić aktora”.

PODSUMOWANIE

Ostatnie dane dostarczone przez Komisję Europejską pokazują, że 40% Europejczyków nie posiada umiejętności cyfrowych (Nowy Europejski Program na Rzecz Umiejętności). Storytelling cyfrowy wykorzystujący do komunikacji i tworzenia przede wszystkim media cyfrowe, podnosi poziom tych umiejętności. Tak zwane „umiejętności dwudziestego pierwszego wieku” obejmują sprawności informatyczne, wizualne, technologiczne i medialne, mające na celu poprawienie i wzbogacenie form komunikacji w świecie cyfrowym.

Jednym z głównych celów projektu T&D Stories jest tworzenie społeczności bardziej inkluzywnych poprzez pracę z grupami osób zagrożonych wykluczeniem społecznym, znajdujących się w niekorzystnej sytuacji. Obydwie metody storytellingu, choć różne pod względem użytego medium, oferują wiele korzyści. Obydwie umożliwiają uczestnikom pokonywanie trudności w komunikacji, poprawiając ich umiejętności interpersonalne. Pomagają rozwijać logiczne i koncepcyjne myślenie oraz inteligencję emocjonalną. Obydwie metody służą społecznej inkluzji, ułatwiając uczestnikom integrację i uczestnictwo w nowym środowisku. Mamy nadzieję, że podejście wypracowane w projekcie T&D Stories będzie szczególnie przydatne w pracy z osobami niepełnosprawnymi. Przystawając sobie te techniki, będą one zwiększać własną samoocenę i pewność siebie. Zdobędą umiejętności pozwalające na lepsze interakcje w kontekście instytucjonalnym, w tym lepsze kontakty z pracownikami

miejscowych organizacji pozarządowych i publicznych programów szkoleniowych.

Wypowiedź nagrana w trakcie zakończenia warsztatów w Dublinie podsumowuje w kilku słowach nasze oczekiwania: „*Zobaczyłem część siebie i swoją pracę w pracach innych*”. Ukazuje to wpływ, jaki komunikacja poprzez obraz może wywrzeć w sytuacji, gdy ludzie odczuwają potrzebę zbliżenia się do siebie. Aby móc w pełni uczestniczyć w życiu społecznym, musimy komunikować się ze sobą i rozwijać umiejętności interakcji. Kulturowe, językowe i fizyczne różnice mogą zakłócić naturalny przepływ komunikacji werbalnej. Bez koniecznych społecznych umiejętności komunikacyjnych jest się narażonym na marginalizację i izolację. Storytelling cyfrowy i lalkarstwo to artystyczne formy, które mogą pomóc przełamać społeczne bariery i umożliwić lepszą integrację różnych środowisk.



Powyższe uwagi ukazują potencjał storytellingu cyfrowego i sztuki lalkarskiej w przekazie osobistych narracji dla ułatwienia wzajemnego zrozumienia, akceptacji i włączenia w społeczność, a tu właśnie leży istota projektu **T&D Stories**. Opracowaliśmy ten rozdział w nadziei, że nasi koledzy, nauczyciele, uczestnicy zajęć i artyści podzielą się z nami swoim doświadczeniem i wesprą w pokonywaniu wyzwań codziennej pracy z naszymi grupami. Mamy nadzieję, że obydwie metody zostaną dobrze przyjęte i wprowadzone do programów edukacyjnych dla osób dorosłych.

Przypisy

*„The educational uses of digital storytelling”, Bernard R. Robins,
University of Houston*

*“Effective adult learning”, developed by Northwest Centre for Public
Health Practice*



METODY ZASTOSOWANE W PRAKTYCE

Autor: Zane Brikovska
ASTOFAN

Rozdział niniejszy jest zbiorem ścieżek kształcenia w formie prostych do zrealizowania scenariuszy zajęć, które dają edukatorom osób dorosłych gotowe do użycia, praktyczne narzędzia przydatne w szkoleniach zmierzających do podniesienia umiejętności komunikacji różnorodnych grup osób uczących się. W tym rozdziale prezentujemy szereg takich scenariuszy, które z powodzeniem przetestowaliśmy realizując realizując projekt T&D Stories. Wiedza i umiejętności omówione w poprzednich rozdziałach są tu przedstawione w ich zastosowaniu praktycznym, by ułatwić ich wykorzystanie przez innych edukatorów.

Zaprezentowane tu ścieżki kształcenia stanowią propozycję nowych sposobów wsparcia dla dorosłych osób uczących się, które pomogą im przezwyciężyć fizyczne, kulturowe i językowe bariery oraz ułatwią komunikację pozwalającą na pełne wykorzystanie własnego potencjału. Jesteśmy przekonani, że narzędzia komunikacji, czerpiące z zasobów niewerbalnych, takich jak obraz, lalka, gest czy dźwięk, to skuteczne sposoby, by sprostać podstawowym potrzebom osób uczących się i przyczynić się do ich osobowego i społecznego rozwoju.

Teatr Grodzki opracował materiały szkoleniowe dla grupy osób głuchoniemych i niepełnosprawnych (Living Pictures, What Matters) w oparciu o metody zarówno storytellingu teatralnego, jak i cyfrowego. Uczenie się poprzez współpracę jako podstawowa metoda szkoleniowa zaowocowało bardziej pozytywnym i życzliwym nastawieniem uczestników do podniesienia swojej samoświadomości poprzez refleksję nad minionymi traumatycznymi doświadczeniami i znalezienie wspólnego gruntu dla rozwoju umiejętności komunikowania się.

Zespół Fondazione Nazionale Carlo Collodi przeprowadził warsztaty dla młodych osób niepełnosprawnych umysłowo. Ten szczególny kontekst pracy wymagał od trenerów bardziej spersonalizowanego podejścia i indywidualnych sposobów wsparcia dla poszczególnych uczestników zajęć, tak, by mogli oni sprostać stawianym przed nimi zadaniom. Wykorzystanie technologii cyfrowych w tworzeniu i prezentacji własnych narracji (This is my story, these are my tools, The Choir in White Gloves) okazało się skutecznym i atrakcyjnym sposobem, ułatwienia młodym dorosłym uczestnikom zajęć podniesienie własnej samoświadomości i samooceny.

ASTOFAN opracował materiały szkoleniowe (Who are you, Expression with technology) w oparciu o doświadczenia w pracy warsztatowej z grupami imigrantów i uchodźców. Obydwie metody okazały się bardzo przydatne dla uczestników o różnym pochodzeniu kulturowym, w szczególności jako sposoby pozwalające uświadomić sobie i wyeksponować rozmaite aspekty komunikacji międzykulturowej. W szczególności storytelling teatralny sprawdził się jako innowacyjne i skuteczne narzędzie poznawania języka i kultury społeczności przyjmującej imigrantów.

Fundacja EST podjęła problemy readaptacji, jakie napotyka migranci pierwszej fali powracającej do Polski. Storytelling cyfrowy, jako główna metoda szkoleniowa w prezentowanych tu ścieżkach kształcenia (How to film memories, Filling gaps), ułatwił osobom uczącym się refleksję nad doświadczeniem migracji, wyróżnienie ważnych zdarzeń w ich osobistych losach jako migrantów oraz zwiększenie samoświadomości potrzebnej do lepszego zrozumienia nowego środowiska i nadchodzących wyzwań. W wypadku warsztatów prowadzonych przez EST wszystkie zadania realizowane były indywidualnie.

Grupy docelowe przedstawione poniżej w ścieżkach kształcenia różnią się pod względem wieku uczestników, ich pochodzenia, zdolności, poziomu umiejętności i wiedzy, co może okazać się cenne dla edukatorów działających w szerokim obszarze aktywności zawodowej. Trenerzy wykorzystali różne metody nauczania i style uczenia się, by zapewnić aktywne uczestnictwo swoich grup i umożliwić im stopniowy postęp

w zdobywaniu wiedzy poprzez pracę grupową i wsparcie indywidualne.

Ponadto, prezentowane tu ścieżki kształcenia opisują wyzwania, jakie napotkali edukatorzy w trakcie szkoleń oraz różne sposoby ich pokonywania w celu zwiększenia motywacji i zaangażowania uczestników oraz ich własnej oceny osiągniętych rezultatów. Każda ze ścieżek opisuje krok po kroku poszczególne ćwiczenia, by następnie przedstawić w kolejności zakładane rezultaty kształcenia w zakresie zdobytej przez uczestników wiedzy, umiejętności i postaw.

Przewidywany wpływ poszczególnych ścieżek kształcenia na uczestników dobrze pokazuje, jak wykorzystać metody storytellingu teatralnego i cyfrowego w pracy z grupami beneficjentów pośrednich i bezpośrednich. Wreszcie, aby ułatwić dalsze wdrażanie obydwu metod, dołączamy listę zasobów internetowych, by zilustrować najważniejsze części całego procesu nauki.

LEARNING PATHS

Żywe obrazy

Co jest ważne?

Moja historia, moje narzędzia

Chór w białych rękawiczkach

Kim jesteś?

Technologia jako narzędzie ekspresji

Jak filmować wspomnienia?

Jak wypełnić luki?

Ja junte.

1



9 lat
stymek

2



4 lat
mety

3



18 lat
stymek
stymek

5



za w todre.

ŻYWE OBRAZY

Ścieżka kształcenia adresowana do grupy niepełnosprawnych osób dorosłych napotykających rozmaite problemy społeczne. Edukatorzy wykorzystują pewne aspekty storytellingu cyfrowego (scenorys) w połączeniu ze storytellingiem teatralnym, by ułatwić uczestnikom refleksję i wgląd w ich życiowe doświadczenia.

	Ścieżka Kształcenia ŻYWE OBRAZY
<i>Autorzy</i> <i>Kontakt</i>	Maria Schejbal i Jolanta Kajmowicz-Sopicka maria@teatrgrodzki.pl i jolanta@teatrgrodzki.pl
<i>Grupa docelowa</i>	Niniejsza ścieżka edukacyjna została skutecznie przetestowana z osobami o różnym stopniu niepełnosprawności oraz zmagającymi się z różnymi problemami społecznymi. Wśród nich były osoby głuchonieme, z upośledzeniem funkcji poznawczych oraz ich rodziny. Ścieżka może być wykorzystywana również w pracy z innymi grupami uczestników.
<i>Wyzwania</i>	<p>Podczas warsztatów napotkano kilka trudnych momentów. Niektórym uczestnikom trudno było cofnąć się do dramatycznych sytuacji z dzieciństwa, które spowodowały ich niepełnosprawność lub do innych traumatycznych wydarzeń z przeszłości. Próbowali wyrazić te wspomnienia i fakty poprzez tekst czy rysunek, lecz nie chcieli ich dalej zgłębiać. Jednakże, podczas teatralnej realizacji wybranych historii przez pozostałą część grupy, niektórzy z nich byli głęboko poruszeni odkrywając, że ich własnych przeżyć doświadczyli również inni członkowie grupy.</p> <p>Zadanie polegające na stworzeniu struktury historii okazało się w wypadku większości uczestników równie skomplikowane. W tej sytuacji dobrym rozwiązaniem było wykorzystanie techniki Julie Story, a warsztaty zakończyły się wnioskiem, że grupa może w przyszłości stworzyć nowe przedstawienie na podstawie osobistych przeżyć.</p>
<i>Cel szkolenia</i> <i>lub</i> <i>W jaki sposób te</i> <i>wyzwania motywują</i> <i>i przynoszą efekty</i> <i>w Twojej grupie?</i>	<p>Niniejsza ścieżka edukacyjna ma na celu zachęcenie uczestników warsztatów do wyrażania siebie oraz umożliwienie wglądu innym w ich życiowe doświadczenie. Wykorzystanie różnych kreatywnych metod stymuluje ciekawość, otwartość i chęć uczestników do odkrywania samych siebie. Oddaje głos tym, którzy są często ignorowani, których zdania nie chce się słyszeć.</p> <p>Pomaga ponadto rozwinąć zdolność pracy zespołowej (komunikację i współpracę, podejmowanie decyzji i rozwiązywanie problemów w grupie).</p>

<p><i>Opis zajęć</i></p> <p><i>Wskazówki:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Rozbij główne zadania na poszczególne ćwiczenia i proste kroki</i> 2. <i>Określ umiejętności niezbędne do rozpoczęcia ćwiczeń i zadań</i> 3. <i>Oszacuj długość i ramy czasowe tego ćwiczenia</i> 4. <i>Zdefiniuj ryzyko i wątpliwości, które mogą wpłynąć na realizację ćwiczeń</i> 5. <i>Opisz krótko podstawowe ludzkie, materialne i finansowe zasoby potrzebne do przeprowadzenia zajęć</i> 	<p>Ścieżka ta ukazuje proces i metodę użycia różnych środków artystycznej ekspresji w celu umożliwienia uczestnikom dzielenia się osobistymi przeżyciami z innymi. Łączy ona w sobie metodykę storytellingu zarówno w formie teatralnej, jak i cyfrowej. Obejmuje ona serię warsztatów trwających od 2 do 4 godzin każdy. Grupa powinna mieć do dyspozycji łącznie co najmniej 12 godzin na ukończenie zadań. W przypadku naszej grupy zorganizowano 6 dwugodzinnych sesji (lipiec–październik 2016).</p> <p>Liczba uczestników w grupie to od 6 do 15 osób.</p> <p>Zwykłe pomieszczenie warsztatowe wyposażone w krzesła i stoły jest wystarczające do przeprowadzenia zajęć.</p> <p>Potrzebny jest projektor, ekran lub inny sprzęt (komputer) do prezentacji narracji cyfrowych oraz tablica lub flipchart. Ponadto, prowadzący powinien dysponować zbiorem różnych materiałów i rekwizytów (papier, stare gazety, sznurek, tkaniny, przybory kuchenne, zabawki, folia etc.) do konstruowania lalek.</p> <p>Wdrożenie tej ścieżki edukacyjnej wymaga od instruktora podstawowej znajomości zasad narracji wizualnej i ogólnej wiedzy o sztuce teatralnej, ponieważ będzie on musiał wspierać uczestników w ich indywidualnej pracy.</p> <p>Zajęcia warsztatowe krok po kroku:</p> <p>I. WPROWADZENIE DO STORYTELLINGU</p> <p>Uczestnicy oglądają jeden z wielu przykładów digital stories.</p> <p>Źródła prezentowane tutaj http://artescommunity.eu/storytelling/ mogą być pomocne. W przypadku naszych warsztatów, wykorzystana została islandzka opowieść „Szukanie głosu”. Jest to dobry przykład osobistej i poruszającej wypowiedzi wyrażonej uproszczonymi, ale oryginalnymi i kreatywnymi obrazami (w stylu kreskówek) http://artescommunity.eu/storytelling/finding-the-voice/ .</p> <p>Po obejrzeniu z grupą wybranej opowieści cyfrowej, prowadzący powinien pokrótce wyjaśnić dany rodzaj storytellingu i sposób tworzenia takich historii.</p>
--	---

II. SZKICOWANIE HISTORII

Pierwszym zadaniem uczestników jest stworzenie prostego scenorysu swoich własnych życiowych doświadczeń. Można wykorzystywać różne techniki: rysunki, kolaż, opis słowny.

Aby ułatwić zadanie, zalecane jest stworzenie pomocniczej struktury scenorysu – określenie ram czasowych. Każdy uczestnik otrzymuje kartkę papieru z rozrysowanymi instrukcjami: Mam 5, później 15, 25 lat etc. , i oto dziś jestem tutaj. Jak wyglądało moje życie w poszczególnych momentach mojego rozwoju? Czy coś ważnego się wydarzyło? Co pamiętam z przeszłości? Co najbardziej wpłynęło na moje życie i obecną sytuację?

Metoda ta okazała się użyteczna i inspirująca. Uczestnicy niezależnie wybierali charakterystyczne momenty swojego życia, które były dla nich szczególnie ważne. Stworzony został zbiór różnych scenorysów i wszyscy dużo się o sobie dowiedzieliśmy. Wiele rzeczy wyszło na jaw, część z nich była bardzo poruszająca i kluczowa dla lepszego zrozumienia drugiej osoby.

III. TECHNIKA „JULIE STORY”

Następna faza polega na wzbogacaniu wybranych historii w detale przy pomocy ćwiczenia grupowego „Julie Story”. Teatr Grodzki został wprowadzony w tę metodę przez trenerów ACTA Community Theatre z Bristolu z Wielkiej Brytanii, podczas międzynarodowego szkolenia w Lanzarote w Hiszpanii (1–7 lipca 2016) zorganizowanego w ramach projektu MEDART współfinansowanego z programu ERASMUS+.

Technika „Julie Story” angażuje wszystkich uczestników warsztatów we wspólne tworzenie opowieści układającej się w wyrazistą narrację. Proces ten może zostać zainicjowany prostym pytaniem: Kto może zostać naszym bohaterem? To ona czy on? W jakim jest wieku? Gdzie mieszka? etc. W naszych warsztatach wykorzystaliśmy wcześniej zarysowane osobiste historie jako punkt wyjścia pracy grupowej.

Na początku prowadzący czyta/analizuje wybrany scenorys i pyta uczestników, co chcieliby z niego wybrać. Wszystkie wybrane fakty/elementy zostają spisane na tablicy jako podstawa do dalszych działań.

	<p>Wówczas grupa wspólnie buduje historię, a zadaniem trenera jest ułatwienie im kreatywnej pracy poprzez naprowadzające pytania, np.: Co on czuł wtedy? Czy był tam sam czy z kimś innym? Która była godzina, jaka pora roku/pogoda? etc. Uczestnicy mogą opowiadać prawdziwą lub wyimaginowaną historię. W rezultacie wspólnej pracy każda fikcyjna lub prawdziwa opowieść powinna zawierać wątki dające się rozwinąć w akcję na scenie.</p> <p>IV. OPOWIEŚCI NA SCENIE</p> <p>Teraz praca odbywa się w podgrupach. Uczestnicy tworzą 2–5 osobowe zespoły i przystępują do zadania stworzenia swojej własnej teatralnej interpretacji opowieści wcześniej zarysowanej przy pomocy techniki „Julie Story”. Do nich należy wybór sposobu i środków artystycznego wyrazu dla każdej prezentacji. Mogą stworzyć i wykorzystać lalki bądź inne dostępne przedmioty lub po prostu odegrać daną fabułę, używając lub nie słownej narracji.</p> <p>Na zakończenie wszystkie grupy po kolei prezentują swoje „spektakle” pozostałym uczestnikom.</p> <p>V. ZAKOŃCZENIE PROCESU</p> <p>Ostatnia część warsztatów poświęcona jest dyskusji i dzieleniu się wrażeniami, refleksjami i rezultatami wspólnej pracy. Szczególną uwagę należy poświęcić osobom, których historie stały się przedmiotem eksploracji. Prowadzący powinien zapewnić, by osoby te czuły się komfortowo i nie zostały zranione w trakcie pracy grupowej dotyczącej ich osobistych doświadczeń.</p>
<p><i>Rezultaty kształcenia</i></p>	<p>Dzięki udziałowi w procesie warsztatowym, uczestnicy powinni nauczyć się:</p> <ul style="list-style-type: none"> • podstawowych zasad opowiadania historii zarówno w formie narracji teatralnej, jak i cyfrowej; • jak zbudować strukturę opowieści, aby uwydatnić jej sens i przekazać przesłanie; • jak pracować w grupie i osiągać kompromis; • jak radzić sobie z trudnymi uczuciami i emocjami.

<i>Przewidywany wpływ na beneficjentów bezpośrednich</i> <i>Przewidywany wpływ na beneficjentów pośrednich</i>	<p>Uczestnictwo w procesie warsztatowym okazało się interesujące i inspirujące dla członków integracyjnej grupy osób dorosłych opisanej powyżej.</p> <p>Ci, którzy uczestniczyli w warsztatach stali się bardziej niezależni w myśleniu, bardziej kompromisowi i otwarci. Udało im się przezwyciężyć wstyd i strach przed opowiadaniem o sobie. Zatem ich poczucie wartości oraz samoocena bardzo się umocniły.</p>
<i>Dokumentacja i zasoby sieciowe przydatne w przygotowaniu scenariusza</i>	<p>WPROWADZENIE DO STORYTELLINGU I KREOWANIA OPowieści SZKICOWANIE HISTORII I ICH ODGRYWANIE</p>

CO JEST WAŻNE

Ścieżka kształcenia adresowana do grupy osób głuchoniemych (dorosłych i seniorów). Ilustruje przydatność narracji wizualnej i niewerbalnej w pracy z osobami napotykanymi trudności natury językowej/komunikacyjnej. Ćwiczenia rozgrzewkowe, gra grupowa oraz zamykający krąg refleksji są tu wykorzystane jako formy ćwiczeń typu „learning by doing”.

	<p>Ścieżka Kształcenia</p> <p>CO JEST WAŻNE?</p>
<i>Autor</i> <i>Kontakt</i>	<p>Maria Schejbal</p> <p>maria@teatrgrodzki.pl</p>
<i>Grupa docelowa</i>	<p>Ścieżka ta została skutecznie przetestowana z osobami głuchoniemymi (dorosłymi i seniorami), ale może być ona wykorzystywana również w pracy z innymi grupami uczestników. Podczas warsztatów towarzyszył nam tłumacz języka migowego, aby pomóc w omówieniu całego procesu. Jednak nawet bez użycia słów, poniższe ćwiczenia powinny być użyteczne w pracy z grupami osób mającymi problemy językowe/komunikacyjne.</p>

<i>Wyzwania</i>	Nie napotkaliśmy żadnych poważnych problemów podczas realizacji ćwiczeń tutaj prezentowanych. Jednakże, mogą pojawić się pewne trudności zależnie od czynników personalnych bądź grupowych. Na przykład, dzielenie się w kole wrażeniami i refleksjami może być dla niektórych trudne, również ze względu na problemy wspomniane powyżej. „Kąg refleksji” – ostatnia część warsztatów – zasadniczo nastawiony na omówienie zajęć, obejmuje także elementy niewerbalne. Czasami zdarza się, że uczestnicy warsztatów stawiają opór przy pracach wymagających sprawności manualnych (postawa: „nie jestem dobry w wykonywaniu takich rzeczy własnoręcznie”). Ponadto, dla niektórych osób problematyczny jest kontakt fizyczny (np. rysowanie na plecach drugiej osoby).
<i>Cel szkolenia lub W jaki sposób te wyzwania motywują i przynoszą efekty w Twojej grupie?</i>	Niniejsza ścieżka edukacyjna ma na celu wprowadzenie uczestników warsztatów w reguły narracji niewerbalnej i wizualnej. Dzięki swojemu zabawowemu charakterowi, powinna ona wciągnąć uczestników do gry i zachęcić ich do dalszych eksploracji tego specyficznego sposobu przekazu oraz wyrażania swoich potrzeb, opinii i trudności. Właśnie dlatego, może być ona dobrym punktem wyjścia w ćwiczeniu zdolności komunikacji.



<p><i>Opis zajęć</i></p> <p><i>Wskazówki:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Rozbij główne zadania na poszczególne ćwiczenia i proste kroki</i> 2. <i>Określ umiejętności niezbędne do rozpoczęcia ćwiczeń i zadań</i> 3. <i>Oszacuj długość i ramy czasowe tego ćwiczenia</i> 4. <i>Zdefiniuj ryzyko i wątpliwości, które mogą wpłynąć na realizację ćwiczeń</i> 5. <i>Opisz krótko podstawowe ludzkie, materialne i finansowe zasoby potrzebne do przeprowadzenia zajęć</i> 	<p>Ścieżka obejmuje dwie rozgrzewki, grę grupową i końcową dyskusję w kręgu. Całość powinna zająć od półtorej do dwóch godzin. Grupa powinna liczyć od 8 do 20 uczestników. Żadne szczególne wyposażenie ani przestrzeń nie są konieczne – wystarczy zwykła sala szkoleniowa z krzesłami i ławkami. Instruktor powinien jednak zgromadzić różnorakie materiały i rekwizyty (papier, stare gazety, tkaniny, przybory kuchenne, zabawki, itp.), aby pobudzić kreatywność uczestników i pozwolić im na zabawę przedmiotem. Wdrożenie tej ścieżki edukacyjnej wymaga od instruktora podstawowego rozumienia zasad narracji wizualnej i ogólnej wiedzy o sztuce teatralnej, ponieważ będzie musiał prowadzić dyskusję i wspierać uczestników w poszukiwaniach.</p> <p>Zajęcia warsztatowe krok po kroku:</p> <ol style="list-style-type: none"> I. ROZGRZEWKA: Co widzimy? Co czujemy? <ol style="list-style-type: none"> 1. Wszyscy uczestnicy siedzą w kole otaczającym zbiór różnych materiałów uprzednio zgromadzonych przez prowadzącego. Zostają poproszeni o wymienienie się między sobą wrażeniami na temat obrazu umieszczonego w centrum i o odpowiedź na główne pytanie: CO JEST WAŻNE W TYM OBRAZIE? Czy można „przełożyć” to na opowieść? Co nam on mówi? Jaki sens wyłania się z obrazu? W jaki sposób kolory, kształty i wzajemna relacja pomiędzy poszczególnymi elementami wpływają na znaczenie całego obrazu? W przypadku pracy z osobami głuchoniemymi bez obecności tłumacza języka migowego, uczestnicy mogą po prostu napisać na kartce swoje odpowiedzi i wymienić się nimi. 2. Grupę dzielimy na dwie podgrupy. Uczestnicy tworzą dwa szeregi, jeden stoi za drugim. Instruktor ma przy sobie dwa proste, wcześniej przygotowane rysunki. Rysuje palcem jeden obrazek na plecach ostatniej osoby z pierwszego szeregu i drugi obrazek na plecach ostatniej osoby w szeregu drugim. Wówczas uczestnicy, jeden po drugim, próbują przerysować obrazek na plecach osoby stojącej przed nimi. Kiedy wszyscy skończą to zadanie, pierwsza osoba z każdego rzędu rysuje obrazek na kartce. Na końcu trener pokazuje grupie oryginalne obrazki i wszyscy dyskutują o swoich spostrzeżeniach i wnioskach, jakie wyciągnęli.
--	--

	<p>II. GRA GRUPOWA: Co jest ważne?</p> <p>Grupę dzielimy na 2 lub 3 podgrupy (po 4–6 osób w każdej). Każdy zespół otrzymuje zadanie stworzenia wizualnego przedstawienia danego miejsca: kościoła, stacji kolejowej lub autobusowej, szkoły czy stadionu sportowego. Polecenie zapisujemy na kartce papieru i przekazujemy każdej z grup bez ujawniania go na forum. Zespoły pracują oddzielnie, starając się znaleźć najbardziej charakterystyczne elementy definiujące wyobrażane miejsce. Instruktor pomaga im zwrócić uwagę na znaczenie każdego z elementów ich kompozycji. Na przykład może zapytać, co różni stację kolejową od autobusowej. Po chwili (10–15 min.) grupy oglądają nawzajem swoje prace i zgadują, co one przedstawiają. Można przedyskutować znaczenie każdego z elementów poszczególnych kompozycji.</p> <p>III. KRAĞ REFLEKSJI</p> <p>Ostatnia część warsztatów jest poświęcona wspólnej analizie niewerbalnego sposobu przekazywania informacji – jest to wprowadzenie do „gramatyki” narracji wizualnej. Warto również zachęcić uczestników do podzielenia się swoimi odczuciami i emocjami, jakie towarzyszyły im podczas warsztatów. Aby pozostać w obszarze ekspresji niewerbalnej, prosimy uczestników o użycie dostępnych materiałów i przedmiotów, aby zobrazować swoje refleksje (dobrze sprawdzają się tutaj gazety). Dobrze, kiedy prowadzący spíše omawiane tematy i ułoży je w środku koła. Mogą to być na przykład kwestie: „Osobiste”, „Zawodowe”, „Praca w grupie”, „Ja i grupa”, „Pozytywne”, „Negatywne”. W ten sposób uczestnicy, umieszczając swoje przedmioty obok poszczególnych haseł, wspólnie tworzą obraz.</p>
<p><i>Wyniki kształcenia</i></p>	<p>Dzięki udziałowi w procesie warsztatowym, uczestnicy powinni nauczyć się:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jak przekazywać informacje za pomocą ekspresji wizualnej; • jak pracować w grupie i osiągać kompromis; • doceniać znaczenie precyzji i przejrzystości każdego z elementów obrazu scenicznego i ich kluczowej roli w każdym ze sposobów komunikacji.

<p><i>Przewidywany wpływ na beneficjentów bezpośrednich</i></p> <p><i>Przewidywany wpływ na beneficjentów pośrednich</i></p>	<p>Powyższe ćwiczenia zostały uznane za ciekawe i inspirujące przez członków różnych grup uczestników. W szczególności podkreślali oni znaczenie odkrycia, że każdy komunikat może być zinterpretowany przez innych na wiele sposobów, co jest generalnie ważne w komunikacji. To, co uważamy za oczywiste nie musi oznaczać tego samego dla kogoś innego. Podkreślano również, że w trakcie realizacji takich ćwiczeń łatwo zapomina się o swojej nieśmiałości, lęku i innych osobistych barierach i znajduje swój sposób na współpracę z innymi. W rezultacie, z pozoru banalna gra okazuje się użyteczna w życiu codziennym i w komunikacji.</p>
<p><i>Dokumentacja i zasoby sieciowe przydatne w przygotowaniu scenariusza</i></p>	<p>Materiały wideo prezentujące trzy ćwiczenia opisane powyżej:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rozgrzewka „Co czujemy?”; • Gra grupowa „Co jest ważne?”; • „Krąg refleksji”.

MOJA HISTORIA, MOJE NARZĘDZIA: STORYTELLING CYFROWY NA RZECZ AUTO-EKSPRESJI I KOMUNIKACJI

Storytelling cyfrowy dla grupy młodych osób dorosłych – uczniów i absolwentów szkoły średniej (wiek 18–20 lat) z niepełnosprawnością umysłową; część grupy ze środowisk społecznie marginalizowanych. Edukatorzy posługują się metodą storytellingu cyfrowego w trakcie zajęć warsztatowych, aby zwiększyć umiejętności uczniów w zakresie auto-narracji, a tym samym ich pewność siebie, zdolność komunikacji, umiejętności społeczne i organizacyjne, a także sprawność posługiwania się urządzeniami cyfrowymi (tabletem, smartfonem) w celu autoekspresji. Poniższa ścieżka kształcenia wyróżnia te aspekty ćwiczeń, które zostały przeprowadzone z uczniami o ciężkim upośledzeniu umysłowym i fizycznym.

	Ścieżka kształcenia STORYTELLING CYFROWY NA RZECZ SAMOEKSPRESJI I KOMUNIKACJI 1) MOJA HISTORIA, MOJE NARZĘDZIA
<i>Autor</i> <i>Kontakt</i>	Isabella Belcari belcari@pinocchio.it, fondazione@pinocchio.it
<i>Grupa docelowa</i>	Grupą docelową tej ścieżki jest grupa młodych osób dorosłych z różnego rodzaju upośledzeniami poznawczymi. Ponieważ upośledzenia te przybierają różnorodne formy w każdym indywidualnym wypadku, każdy uczestnik otrzyma wsparcie spersonalizowane i poza sesjami plenarnymi będzie brał udział w zajęciach na swój własny sposób. Ten proces indywidualizacji ścieżki edukacyjnej jest szczególnie istotny w wypadku osób o ciężkim upośledzeniu umysłowym, którym towarzyszy niepełnosprawność fizyczna, co w konsekwencji znacznie ogranicza sprawność komunikacji.
<i>Wyzwania</i>	Kwestie zasadnicze: uczestnicy o różnym „poziomie wyjściowym” sprawności kognitywnych i technicznych; ograniczona zdolność komunikacji; krótki czas koncentracji w zestawieniu z wymogami zadań; od strony trenera – potrzeba uproszczenia, często do maksimum, wyjaśnień, co i jak ma zostać wykonane.



(3)
STOP BOARD

(4)

DELTA AUDIOVIDEO

(5)
MONTAGGIO



<p><i>Cel szkolenia lub W jaki sposób te wyzwania motywują i przynoszą efekty w Twojej grupie?</i></p>	<p>Zarówno w wypadku trenera, jak i uczestnika, zajęcia te stwarzają możliwość doświadczenia czegoś, co jest obecnie niezwykle modne wśród młodzieży: wykorzystania urządzeń cyfrowych w celu uchwycenia jakiegoś fragmentu własnego świata i pokazania go innym. Dokonuje się to często bez jasnej świadomości kryjących się tu możliwości i wyzwań. Z drugiej strony, trener czy nauczyciel należący do innego pokolenia może nie w pełni zdawać sobie sprawę z zaangażowania, motywacji i stymulacji, jakie wyzwolić może u młodego człowieka proces tworzenia narracji cyfrowej o sobie samym.</p> <p>Głównym celem tej ścieżki kształcenia jest stworzenie młodym osobom niepełnosprawnym możliwości pokazania rówieśnikom, członkom rodziny czy też innym skrawka ich własnego życia, a także uświadomienie zarówno uczestnikom zajęć, jak i trenerom/nauczycielom potencjału narzędzi cyfrowych dla autoekspresji i pokonywania trudności komunikacyjnych, jakie niesie ze sobą niepełnosprawność.</p>
--	---

<p><i>Opis zajęć</i></p> <p><i>Wskazówki:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Rozbij główne zadania na poszczególne ćwiczenia i proste kroki</i> <i>2. Określ umiejętności niezbędne do rozpoczęcia ćwiczeń i zadań</i> <i>3. Oszacuj długość i ramy czasowe tego ćwiczenia</i> <i>4. Zdefiniuj ryzyko i wątpliwości, które mogą wpłynąć na realizację ćwiczeń</i> <i>5. Opisz krótko podstawowe ludzkie, materialne i finansowe zasoby potrzebne do przeprowadzenia zajęć</i> 	<p>Ścieżka dzieli się na dwie części: zajęcia grupowe, które obejmują ćwiczenia wprowadzające z udziałem zarówno trenerów, jak i całej grupy oraz zajęcia indywidualne, w ramach których każdy uczestnik pracuje sam na sam z trenerem i realizuje program dostosowany do jego własnych możliwości i potrzeb.</p> <p>Ścieżka ta została przetestowana z grupą 7 młodych osób dorosłych i 8 trenerów. Najlepszym rozwiązaniem jest, gdy ten sam zespół trenerów prowadzi cały cykl zajęć, z których każdy wspiera tego samego uczestnika wedle jego indywidualnych potrzeb. Jednakże, gdy nie jest to możliwe, można zrealizować scenariusz wyznaczając 2 trenerów jako koordynatorów całego procesu, a pozostali członkowie zespołu mogą się zmieniać, pod warunkiem jednak, że są w stałym kontakcie z koordynatorami i mają odpowiednie doświadczenie w pracy z osobami niepełnosprawnymi, co pozwoli im szybko reagować na pojawiające się potrzeby danego uczestnika, z którym pracują w ramach zajęć indywidualnych.</p> <p>Wymagane jest podstawowe wyposażenie: odpowiednio przestronne pomieszczenie, które pozwoli na swobodny ruch uczestników, wystarczająca liczba krzeseł i stołów, podstawowy sprzęt cyfrowy do robienia zdjęć i filmów (smartfon, tablet, aparat fotograficzny), laptop lub komputer oraz drukarka, chociaż zasadniczo cały proces edycji filmu można przeprowadzić na smartfonie wykorzystując w tym celu odpowiednie aplikacje, flipchart, arkusze papieru do tworzenia scenorysów, fiszki, mazaki, papier biurowy w formacie A4.</p> <p>W zajęciach uczestniczy cała grupa. Cykl 8 warsztatów, każdy trwający ok. półtorej godziny, powinien umożliwić uczestnikom zaplanowanie swojej własnej narracji cyfrowej, opracowanie jej szczegółowego scenorysu oraz wybór odpowiedniego materiału wizualnego i dźwiękowego. Edycja techniczna, którą może utrudnić niepełnosprawność umysłowa czy też fizyczna, może zostać zrealizowana w ramach odrębnego warsztatu lub też wykonana przez trenera wedle wskazówek uczestnika w oparciu o jego własny scenorys. Cyfrowe opracowanie materiału nie jest częścią tej ścieżki.</p> <p>1. Zajęcia grupowe: ćwiczenie wprowadzające do storytellingu</p> <p>Zajęcia grupowe są oparte głównie na interakcji słownej i ruchowej, by uniknąć zdominowania całego procesu przez brak środków technicznych lub lęk przed technologią. Obecność nauczycieli wspomagających lub asystentów w proporcji 1/1 jest konieczna, by zapewnić, że każdy uczestnik otrzyma potrzebne wsparcie i wyjaśnienia, gdy zajdzie taka potrzeba. Zajęcia grupowe mają na celu stworzenie dobrej, pełnej zaufania</p>
--	--

atmosfery w trakcie przedstawiania pomysłu opowiadania historii. Dobrze się tu sprawdzają zabawy w kręgu oraz prezentacje uczestników, które mogą przybrać formę prostego storytellingu o sobie. Notatki z tych narracji można w prosty sposób utrwalić na tablicy za pomocą słów, rysunków, szkiców. Będzie można wrócić do nich, kiedy zajdzie potrzeba, by sięgnąć po gotowe elementy, z których buduje się opowieść. Gdy trenerzy uznają, że jest już właściwa atmosfera, a uczestnicy zdołali już coś o sobie opowiedzieć, można przejść do końcowego ćwiczenia na tym etapie: wizualnej eksplikacji celu warsztatów, np. w formie plakatu z sekwencją scen jak w komiksie, opatrzonego komentarzem trenera. Ta wizualna prezentacja ma pokazać 5 głównych kroków tworzenia krótkiej autobiograficznej narracji, którymi są: Pomysł, Skrypt, Scenorys, Poszukiwanie i Edycja. Dodatkowo, należy zaprezentować narzędzia i materiały, jakie będą wykorzystywane w tym celu. Jak już wspomniano, o ostatnim kroku można jedynie wspomnieć, jeśli nie oczekuje się od uczestników opanowania technicznej strony tego procesu. Cała sesja grupowa trwa około 3 godzin.

2. Zajęcia indywidualne: konwersacja wprowadzająca 1/1

Asystenci powinni przeprowadzić wywiad z każdym uczestnikiem osobno, by ocenić poziom zainteresowania ćwiczeniem i zdolność do bycia „narratorem” i użytkownikiem narzędzi cyfrowych. Nie ma tu sztywnego zestawu pytań, gdyż różne poziomy zdolności wymagają adaptacji i umiejętności odpowiedniego formułowania pytań ze strony trenera. Podstawowy zestaw pytań jest następujący: jakimi cyfrowymi narzędziami uczestnik potrafi się posługiwać (np. smartfon, tablet, aparat cyfrowy, komputer); czy zna i potrafi wykorzystać media społecznościowe, by przysłać wiadomości w formie pisemnej, obrazowej, audio lub wideo; jakie są faktyczne sprawności techniczne uczestnika w tym zakresie i jak chętnie z nich korzysta. Taki wywiad, z którego warto sporządzić notatki, może posłużyć potem za podstawę do ewaluacji zajęć w zestawieniu z podobnym wywiadem końcowym. Każdy z tych wywiadów nie powinien trwać dłużej niż 15 minut.

Dalsza praca ma charakter indywidualny – każdy uczestnik wykonuje zadania z pomocą swojego asystenta. Uwaga koncentruje się na tym, co jest wykonalne technicznie ze względu na sprawności danego uczestnika i dostępny sprzęt, a cały proces zmierza do kreatywnego opracowania narracji z pomocą dostępnych środków. Ta konkretna ścieżka została przystosowana do możliwości uczestnika o wysokim stopniu upośledzenia umysłowego i dodatkowej niepełnosprawności fizycznej, osoby niepiśmiennej.

Dalsza praca ma charakter indywidualny – każdy uczestnik wykonuje zadania z pomocą swojego asystenta. Uwaga koncentruje się na tym, co jest wykonalne technicznie ze względu na sprawności danego uczestnika i dostępny sprzęt, a cały proces zmierza do kreatywnego opracowania narracji z pomocą dostępnych środków. Ta konkretna ścieżka została przystosowana do możliwości uczestnika o wysokim stopniu upośledzenia umysłowego i dodatkowej niepełnosprawności fizycznej, osoby niepiśmiennej.

3. „Moja historia, moje narzędzia”

Młody człowiek o wysokim stopniu upośledzenia umysłowego i niepełnosprawności fizycznej żyje jednak w określonym środowisku społecznym, posiada własne zainteresowania, upodobania i niechęci. W rozmowie można wydobyć jakiś ciekawy temat o pewnym ładunku emocjonalnym, który da się zilustrować materiałami z życia codziennego i którym można podzielić się z innymi. Najlepszym sposobem opowiedzenia historii w tym wypadku będzie narracja złożona z sekwencji obrazów, z prostym podkładem muzycznym wybranym przez uczestnika spośród nagrań podsuniętych przez trenera. Wybór ten może ułatwić pokonanie trudności, jakie niesie ze sobą narracja werbalna, zarówno ustna, jak i pisemna, czy też przekaz oparty na kompozycji różnorodnych, zmiennych elementów, z jakimi mamy do czynienia wykorzystując ujęcia filmowe z ruchem i dźwiękiem.

Po określeniu tematu narracji warto opracować graficzny scenorys pokazujący, jakie elementy są potrzebne i w jakiej sekwencji zostaną wstępnie opracowane.

Kolejny krok to wybór odpowiednich zdjęć. Spośród wielu dostępnych urządzeń cyfrowych najbardziej odpowiedni do ich prezentacji będzie tablet, łatwy w użyciu i przykuwający uwagę. Tablet jest urządzeniem popularnym, a zarazem „modnym”, więc atrakcyjnym. Ułatwia koncentrację na obrazie, a także wykonywanie zdjęć jednym prostym ruchem. Istotna jest tu też wielkość ekranu w zestawieniu ze smartfonem czy aparatem cyfrowym, szczególnie ważna w wypadku osób niedowidzących. Możliwość zobaczenia zdjęcia od razu, w dobrej rozdzielczości, ułatwi uczestnikowi ocenę i wstępny wybór materiałów wizualnych do narracji.

	<p>Dalsza selekcja zdjęć będzie wymagała już wydruku. Bezpośrednia wizualizacja w tej formie oraz możliwość ponumerowania poszczególnych obrazów ułatwi uczestnikowi ocenę czy należy dokonać jakichś zmian w scenorysie oraz ich ewentualne wprowadzenie, tak, by cała sekwencja została zaakceptowana. Słowne komentarze uczestnika mogą zostać zapisane przez asystenta, może on również podsunąć do wyboru kilka ścieżek dźwiękowych z otwartych zasobów internetowych. Później te słowne komentarze i podkład muzyczny zostaną dodane przez asystenta do odpowiednich sekwencji filmu według wskazówek uczestnika. Ważne, by ostateczna wersja filmu została przez niego pozytywnie oceniona.</p>
<p><i>Rezultaty kształcenia</i></p>	<p>Dzięki udziałowi w warsztatach, uczestnik będzie mógł:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zdobyć nowe umiejętności: uchwycić ideę prostej opowieści wyrażającej osobiste uczucia jako zadanie do zrealizowania; • poznać jak stworzyć, z niewielką pomocą, w prostym procesie krok po kroku, własną digital story; • użyć przenośnych urządzeń cyfrowych do sportretowania wybranych aspektów rzeczywistości; • wykorzystać posiadane już umiejętności komunikacyjne i techniczne, aby wskazać ulubioną formę opowieści wizualnej, która ma powstać, zaplanować, gdzie i jak zebrać potrzebne do niej materiały, zrobić użytek ze zdobytego już doświadczenia posługiwania się narzędziami cyfrowymi, podzielić się rezultatami pracy z nauczycielami i kolegami ze szkoły; • udoskonalić pewne szczególne umiejętności o szerszym zastosowaniu: zrozumieć sekwencję czasową lub logiczną dzięki analizie treści obrazów, ich numeracji, rozmieszczenia w przestrzeni; • wykorzystać ścieżki i schematy do porządkowania informacji i autoekspresji; • zwiększyć zdolność konwersacji oraz umiejętność selekcji i podejmowania decyzji.
<p><i>Przewidywany wpływ na beneficjentów bezpośrednich</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uczestnik zajęć zostaje wprowadzony w celową aktywność, jaką jest selekcja materiału i organizacja własnej pracy w procesie tworzenia opowieści cyfrowej z wykorzystaniem własnych zdjęć. Kształtowana jest umiejętność refleksji, logicznego rozumowania, wyznaczania celów i planowania działań dla ich realizacji oraz wyrażania własnych zamiarów i próśb w komunikacji z innymi. Ujawnione zostają osobiste zainteresowania i przeżycia, a ich waga zostaje doceniona w procesie dydaktycznym. Wszystko to może zwiększyć motywację i przynieść trwały efekt kształcenia, a także zachęcić uczestnika do bardziej aktywnej postawy w życiu. Satysfakcja z osiągniętych rezultatów zwiększa pozytywną ocenę siebie samego.

<p><i>Przewidywany wpływ na beneficjentów pośrednich</i></p>	<p>Beneficjenci pośredni to nauczyciele, trenerzy, członkowie rodziny i grupa rówieśnicza uczestnika. Nauczyciele/trenerzy mogą zasadniczo zwiększyć zdolność uczenia się i kreatywność niepełnosprawnych uczestników korzystając z metody storytellingu cyfrowego jako ćwiczeń warsztatowych i narzędzia komunikacji. Dla grupy rówieśniczej jest to okazja znalezienia wspólnej płaszczyzny komunikacji, dzielenia się doświadczeniami poprzez opowieści cyfrowe. Członkowie rodziny uzyskują głębszy wgląd w przeżycia, myśli i zdolności bliskiej osoby. Wszyscy beneficjenci pośredni, a także szersze grupy zainteresowanych, mogą lepiej wniknąć w psychikę osoby niepełnosprawnej i w rezultacie zwiększyć empatię/zrozumienie tej konkretnej osoby i jej sytuacji.</p>
<p><i>Dokumentacja i zasoby sieciowe przydatne w przygotowaniu scenariusza</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nagranie wideo zajęć warsztatowych w Pescia, autorstwa Daniela La mia scuola (Moja Szkoła) • Film trenerów: Vite stra-ordinarie: rileggere il quotidiano (Życiorysy wyjątkowe: codzienność odczytana na nowo)

CHÓR W BIAŁYCH RĘKAWICZKACH: STORYTELLING CYFROWY NA RZECZ AUTO-EKSPRESJI I KOMUNIKACJI

Storytelling cyfrowy dla grupy młodych osób dorosłych z niepełnosprawnością umysłową. Niniejsza ścieżka kształcenia została opracowana we współpracy z jedną z absolwentek szkoły średniej, która w oparciu o własne doświadczenia ze szkolnego chóru tworzy narrację cyfrową. Zajęcia te pozwalają na kształcenie kompetencji przydatnych w takiej pracy, a także na zdobycie kompetencji pozwalających na ponowne wykonanie tego zadania z rówieśnikami.

	Ścieżka kształcenia STORYTELLING CYFROWY NA RZECZ SAMOEKSPRESJI I KOMUNIKACJI 2) CHÓR W BIAŁYCH RĘKAWICZKACH
<i>Autor</i>	Isabella Belcari
<i>Kontakt</i>	belcari@pinocchio.it, fondazione@pinocchio.it
<i>Grupa docelowa</i>	Grupą docelową tej ścieżki jest grupa młodych osób dorosłych z różnego rodzaju upośledzeniami poznawczymi. Ponieważ upośledzenia te mają różnorodne formy w poszczególnych wypadkach, każdy uczestnik otrzyma wsparcie spersonalizowane i poza sesjami plenarnymi będzie brał udział w zajęciach indywidualnych. We wszystkich fazach zajęć ważne jest, by zapewnić indywidualne wsparcie dla każdego uczestnika, tak, by proces uczenia się i zadania były dobierane pod kątem możliwości danego ucznia. Innymi słowy, część tej ścieżki jest wspólna dla wszystkich uczestników, a pozostała część zindywidualizowana. W tym szczególnym wypadku uczestnik zajęć to osoba o lekkim upośledzeniu umysłowym i problemach relacyjnych średniego stopnia, wynikających ze stanów lękowych, niskiej samooceny, ograniczonej zdolności do samoanalizy i ekspresji, niższych niż ma to zwykle miejsce u rówieśników.
<i>Wyzwania</i>	Kwestie zasadnicze: uczestnicy o różnym „poziomie wyjściowym” sprawności kognitywnych i technicznych; ograniczona zdolność komunikacji; krótki czas koncentracji w zestawieniu z wymogami zadań; od strony trenera – potrzeba uproszczenia, często do maksimum, wyjaśnień co i jak ma zostać wykonane; potrzeba zrozumienia zarówno ograniczeń, jak i możliwych do osiągnięcia celów w wypadku każdego z uczestników oraz dostosowania podejścia.

Cel szkolenia

lub

W jaki sposób te wyzwania motywują i przynoszą efekty w Twojej grupie?

Wykorzystanie urządzeń cyfrowych w celu uchwycenia jakiegoś fragmentu własnego świata i pokazania go innym jest postrzegane przez młodzież jako rzecz modna. Dokonuje się to jednak często bez jasnej świadomości kryjących się tu możliwości i wyzwań. Z drugiej strony, trener czy nauczyciel należący do innego pokolenia może tu odkryć możliwość czegoś angażującego i motywującego, podejmując próbę wsparcia młodzieży w tworzeniu narracji cyfrowej.

Oprócz wzmacniania rozmaitych kognitywnych i społecznych sprawności głównym celem tej ścieżki edukacyjnej jest stworzenie młodym osobom niepełnosprawnym możliwości pokazania rówieśnikom, członkom rodziny czy też innym skrawka ich własnego życia, a także uświadomienie zarówno uczestnikom zajęć, jak i trenerom/nauczycielom potencjału narzędzi cyfrowych dla auto-ekspresji i pokonywania trudności komunikacyjnych, jakie niesie ze sobą niepełnosprawność.



<p><i>Opis zajęć</i></p> <p><i>Wskazówki:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Rozbij główne zadania na poszczególne ćwiczenia i proste kroki</i> 2. <i>Określ umiejętności niezbędne do rozpoczęcia ćwiczeń i zadań</i> 3. <i>Oszacuj długość i ramy czasowe tego ćwiczenia</i> 4. <i>Zdefiniuj ryzyko i wątpliwości, które mogą wpłynąć na realizację ćwiczeń</i> 5. <i>Opisz krótko podstawowe ludzkie, materialne i finansowe zasoby potrzebne do przeprowadzenia zajęć</i> 	<p>Ścieżka dzieli się na dwie części:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zajęcia grupowe, które obejmują ćwiczenia wprowadzające z udziałem zarówno trenerów, jak i całej grupy; • zajęcia indywidualne, w ramach których każdy uczestnik pracuje sam na sam z trenerem i realizuje program dostosowany do jego własnych możliwości i potrzeb. <p>Ścieżka ta została przetestowana z grupą 7 młodych osób dorosłych i 8 trenerów. Najlepszym rozwiązaniem jest, gdy ten sam zespół trenerów prowadzi cały cykl zajęć, z których każdy wspiera tego samego uczestnika wedle jego indywidualnych potrzeb. Jednakże, gdy nie jest to możliwe, można zrealizować scenariusz wyznaczając 2 trenerów jako koordynatorów całego procesu, a pozostali członkowie zespołu mogą się zmieniać, pod warunkiem jednak, że są w stałym kontakcie z koordynatorami i mają odpowiednie doświadczenie w pracy z osobami niepełnosprawnymi, co pozwoli im szybko reagować na pojawiające się potrzeby danego uczestnika, z którym pracują w ramach zajęć indywidualnych.</p> <p>Wymagane jest podstawowe wyposażenie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • odpowiednio przestronne pomieszczenie, które pozwoli na swobodny ruch uczestników z wystarczającą liczbą krzeseł i stołów dla każdego; • podstawowy sprzęt cyfrowy do robienia zdjęć i filmów (smartfon, tablet, aparat fotograficzny lub niewielka kamera); • laptop lub komputer oraz drukarka znacznie ułatwią pracę, chociaż zasadniczo cały proces edycji filmu można przeprowadzić na smartfonie, wykorzystując w tym celu odpowiednie aplikacje; • flipchart oraz arkusze papieru do tworzenia scenorysów (A3 lub większe), fiszki, kolorowe mazaki, papier biurowy w formacie A4. <p>W zajęciach uczestniczy cała grupa. Cykl 8 warsztatów, każdy trwający ok. półtorej godziny, powinien umożliwić uczestnikom zaplanowanie swojej własnej narracji cyfrowej, opracowanie jej szczegółowego scenorysu (za pomocą obrazów tylko lub także słów) oraz wybór i pozyskanie odpowiednich materiałów wizualnych i dźwiękowych.</p> <p>Edycja techniczna (a więc stworzenie końcowego filmu w oparciu o zebrane materiały i scenorys) może się okazać trudnym zadaniem dla uczestników ze względu na ich ograniczenia kognitywne, niepełnosprawność fizyczną lub sensoryczną.</p>
--	--

Dlatego też, jeżeli podejmiemy próbę przeszkolenia uczestników także w tym zakresie, powinniśmy rozważyć zrealizowanie tego zadania w ramach odrębnego warsztatu. Alternatywnym rozwiązaniem jest wykonanie edycji przez trenera wedle wskazówek uczestnika w oparciu o jego własny scenorys. Cyfrowe opracowanie materiału nie jest częścią tej ścieżki.

1. Zajęcia grupowe: ćwiczenie wprowadzające do storytellingu

Zajęcia grupowe są oparte głównie na interakcji słownej i ruchowej.

Na początku lepiej nie brać się od razu za narzędzia, by uniknąć zdominowania całego procesu przez brak środków technicznych, lęk przed technologią, czy też rozproszenie jakie mogą one powodować. Obecność nauczycieli wspomagających lub asystentów w proporcji 1/1 jest konieczna, by zapewnić, że każdy uczestnik otrzyma potrzebne wsparcie i wyjaśnienia, gdy zajdzie taka potrzeba. Ponadto, uważna obserwacja każdego z uczestników może pomóc w określeniu, jakie materiały do narracji i cyfrowe narzędzia są odpowiednie i możliwe do wykorzystania przez daną osobę.

Na początku ważne jest, by poprzez ćwiczenia grupowe stworzyć dobrą, pełną zaufania atmosferę w trakcie przedstawiania pomysłu opowiadania historii. Dobrze się tu sprawdzają zabawy w kręgu oraz prezentacje uczestników, które mogą przybrać formę prostego storytellingu o sobie. Notatki z tych narracji można w prosty sposób utrwalić na tablicy za pomocą słów, rysunków, szkiców. Będzie można wrócić do nich, kiedy zajdzie taka potrzeba, by sięgnąć po gotowe elementy, z których buduje się opowieść. Gdy trenerzy uznają, że jest już właściwa atmosfera, a uczestnicy zdołali już coś o sobie opowiedzieć, można przejść do końcowego ćwiczenia na tym etapie: wizualnej eksplikacji celu warsztatów, np. w formie plakatu z sekwencją scen jak w komiksie, opatrzoną komentarzem trenera.

Ta wizualna prezentacja ma pokazać 5 głównych kroków tworzenia krótkiej autobiograficznej narracji, którymi są: Pomysł, Skrypt, Scenorys, Poszukiwanie i Edycja. Dodatkowo należy zaprezentować narzędzia i materiały, jakie będą wykorzystywane w tym celu. Jak już powiedziano, o ostatnim kroku można jedynie wspomnieć, jeśli nie oczekuje się od uczestników opanowania technicznej strony tego procesu. Cała sesja grupowa trwa ok. 3 godzin w rozbiciu na 2 lub 3 części, zależnie od kontekstu i informacji zwrotnej od uczestników.

2. Zajęcia indywidualne: konwersacja wprowadzająca 1/1

Asystenci powinni przeprowadzić wywiad z każdym uczestnikiem osobno, by ocenić poziom zainteresowania ćwiczeniem oraz zdolność do bycia „narratorem” i użytkownikiem narzędzi cyfrowych. Nie ma tu sztywnego zestawu pytań, gdyż różne poziomy zdolności wymagają adaptacji i umiejętności odpowiedniego formułowania pytań ze strony trenera. Po przeprowadzeniu wywiadu powinniśmy móc odpowiedzieć na następujące pytania: jakimi cyfrowymi narzędziami uczestnik potrafi się posługiwać (np. smartfon, tablet, aparat cyfrowy, komputer); czy zna i potrafi wykorzystać media społecznościowe, by przysyłać wiadomości w formie pisemnej, obrazowej, audio lub wideo; jakie są faktyczne sprawności techniczne uczestnika w tym zakresie i jak chętnie z nich korzysta. Taki wywiad, z którego warto sporządzić notatki, może posłużyć potem za podstawę do ewaluacji zajęć w zestawieniu z podobnym wywiadem końcowym. Każdy z tych wywiadów nie powinien trwać dłużej niż 10 minut.

Dalsza praca ma charakter indywidualny – każdy uczestnik wykonuje zadania z pomocą swojego asystenta. Uwaga koncentruje się na tym, co jest wykonalne technicznie ze względu na sprawności danego uczestnika i dostępny sprzęt, a cały proces zmierza do kreatywnego opracowania narracji z pomocą dostępnych środków. Ta konkretna ścieżka została przystosowana do możliwości młodej osoby dorosłej z lekkim upośledzeniem umysłowym i pewną niepełnosprawnością relacyjną, o niezłym poziomie sprawności komunikacyjnych w mowie i piśmie, bez żadnych szczególnych dysfunkcji fizycznych.

3. „Chór w Białych Rękawiczkach”: to samo można wyrazić na wiele sposobów

Wszyscy opowiadamy historie, czy to o sobie, czy też o naszych doświadczeniach i czynach. Mówimy dzisiaj o sobie na wiele różnych sposobów, także za pomocą narzędzi i mediów cyfrowych, z których na co dzień korzystamy. Praktyki te są dobrym punktem wyjścia, by wyjaśnić uczestnikom co proponujemy w ramach tych zajęć: chcemy udoskonalić tę formę ekspresji, sprawić, by była bardziej efektywna, przetestować w tym celu różne media jako narzędzia ułatwiające dzielenie się faktami, przeżyciami, wspomnieniami i oczekiwaniami w sposób oryginalny, osobisty, bardziej bogaty. Refleksję może wyzwolić wiele różnych przykładów: chór może zaśpiewać piosenkę za pomocą dłoni posługując się językiem migowym głuchoniemych.

Wejście w rolę narratora cyfrowego może wydać się młodemu człowiekowi czymś sensownym z wielu powodów, z których wszystkie zwiększają motywację, pozwalając sprawdzić siebie w nowym zadaniu i nauczyć się czegoś nowego:

- perspektywa pokazania się w grupie rówieśniczej jako „bystrzak” w użyciu osobistych urządzeń cyfrowych jest bardzo atrakcyjna;
- narracja o sobie to ulubione zajęcie młodych ludzi, którzy odczuwają silną potrzebę określenia własnej tożsamości wobec innych, a także lepszego zrozumienia poprzez introspekcję siebie samego i procesu swojego rozwoju.

W trakcie zajęć indywidualnych można wyjaśnić, z pomocą środków wizualnych i werbalnych, pięcioetapowy proces tworzenia scenorysu. Można w tym celu posłużyć się krótką prezentacją, symulacją czy też odgrywaniem ról dla wzmocnienia innych środków dydaktycznych oraz upewnienia się, że cały proces został zrozumiany. Po tych wyjaśnieniach należy wspólnie z uczestnikiem zaplanować i opisać poszczególne kroki pracy, udzielając mu prostych wskazówek, w jakim porządku ma je wykonać, by zrealizować zadanie w miarę samodzielnie. Mając już zbiór materiałów z wybranych źródeł, szczególnie ważne jest, by pomóc uczestnikowi skupić uwagę na kluczowych punktach jego własnej opowieści (wracając także do pierwszego scenorysu, który można dalej modyfikować, jeśli zajdzie taka potrzeba) oraz dokonać odpowiedniego wyboru spośród zgromadzonych materiałów lub też stworzyć dodatkowe, jeśli będzie czegoś brakować. Wydruki na kartkach papieru i samoprzylepne fiszki ułatwią koncentrację na istocie rzeczy i organizację pracy.

Końcowa część jest zasadniczo poświęcona dodatkowym materiałom słownym i muzycznym. Dla większości osób sekwencja w formie wizualnej jest czymś bezpośrednio mówiącym za siebie, podczas gdy słowne i muzyczne komponenty wnoszą dodatkowy komentarz do takiej sekwencji, dodając bogatszy kontekst znaczeń lub wyrażając to, czego nie da się wyrazić za pomocą obrazu.

4. Rozwijanie szerszego zestawu kompetencji

Zdarza się, że stworzenie filmu jednego z uczestników trwa krócej niż pozostałych osób w grupie. W tym wypadku są możliwe co najmniej dwa rozwiązania:

	<ul style="list-style-type: none"> • jeśli mamy do dyspozycji trenera i potrzebny sprzęt, możemy posłużyć się prostym narzędziem edytorskim, by dokonać edycji materiału w częściowo autonomiczny sposób (cf. materiały szkoleniowe opracowane w ramach projektu lub odnośniki w ścieżkach kształcenia opracowanych przez EST „Jak filmować wspomnienia”, „Jak wypełnić luki” poniżej; można też skorzystać z innego oprogramowania lub aplikacji zależnie od dostępnych narzędzi edytorskich); • jeśli opanowanie sztuki edycji własnego filmu jest niemożliwe z powodów obiektywnych lub subiektywnych, można zaproponować, by uczestnik wcielił się w rolę asystenta trenera i powtórzył za nim te czynności, które potrafi z powodzeniem wykonać. Trener powinien udzielić jasnych wskazówek i informacji zwrotnych co do zakresu tej pomocniczej roli, a także co do właściwości wykonywanych przez uczestnika ćwiczeń w roli asystenta. Takie dodatkowe ćwiczenie ma szereg dydaktycznych walorów. Pozwala uczestnikowi wrócić do procesu, który przeżył, przeanalizować i zakomunikować go innym w słowach lub za pomocą przykładu, wzmacniając tym samym efekty uczenia się i krytyczne spojrzenie (np. poprzez odkrycie fragmentów, które nie są zupełnie jasne lub w pełni zrozumiałe, czy też wypadły błado). Ćwiczenie to pozwala również pobudzić empatię oraz rozwinąć umiejętności komunikacji i współpracy, co jest również celem warsztatów.
<p><i>Rezultaty kształcenia</i></p>	<p>Dzięki udziałowi w warsztatach, uczestnik o lekkim upośledzeniu umysłowym oraz pewnej niepełnosprawności relacyjnej zdobył sprawności i umiejętności pozwalające:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyrażać myśli i uczucia na temat znaczącego osobistego doświadczenia w sposób zorganizowany i koherentny; • wdrożyć procedurę wyboru i uporządkowania własnej narracji, a także utrzymać jej logiczną sekwencję i spójność usuwając niejasne lub bezcelowe dygresje/pętle myślowe, tak, by móc przedstawić tę historię innym; • podać racjonalne powody, dlaczego przekazywane doświadczenie i tematyka tej narracji cyfrowej mają takie znaczenie w wymiarze osobistym; • i wreszcie, występując w roli „asystenta trenera”, uczestnik może rozwinąć nie tylko określone kompetencje ale i meta-kompetencje: ująć całą procedurę abstrakcyjnie, tak, by móc ją przekazać innym.

<p><i>Przewidywany wpływ na beneficjentów bezpośrednich</i></p>	<p>Beneficjentowi bezpośrednio warsztaty ze storytellingu cyfrowego dają możliwość wzmocnienia i udoskonalenia umiejętności logicznego rozumowania i komunikacji;</p> <ul style="list-style-type: none"> • pozwalają podnieść samoocenę i świadomość własnych narzędzi ułatwiających auto-ekspresję; • udoskonalic już posiadane umiejętności w zakresie: technik narracji, narzędzi cyfrowych, zdolność osiągnięcia wyznaczonych przez siebie celów i tworzenia jasnej, spójnej narracji o pewnym poziomie złożoności. Uczestnik powinien móc poradzić sobie z różnorodnym materiałem – zdjęciami, krótkimi wideo-klipami, dodatkową ścieżką dźwiękową, a także posłużyć się lub szybko opanować technikę wykorzystania najpopularniejszych przenośnych urządzeń cyfrowych, takich jak smartfon, tablet, kamera wideo, mikrofon etc.
<p><i>Przewidywany wpływ na beneficjentów pośrednich</i></p>	<p>Beneficjenci pośredni to nauczyciele, trenerzy, członkowie rodziny i grupa rówieśnicza uczestnika. Nauczyciele/trenerzy mogą zasadniczo zwiększyć zdolność uczenia się i kreatywność niepełnosprawnych uczestników, korzystając z metody storytellingu cyfrowego jako ćwiczeń warsztatowych i narzędzia komunikacji. Dla grupy rówieśniczej jest to okazja znalezienia wspólnej płaszczyzny komunikacji, dzielenia się doświadczeniami poprzez opowieści cyfrowe. Członkowie rodziny uzyskują głębszy wgląd w przeżycia, myśli i zdolności bliskiej osoby. Wszyscy beneficjenci pośredni, a także szersze grupy zainteresowanych, mogą lepiej wniknąć w psychikę młodego człowieka niepełnosprawnego i w rezultacie zwiększyć empatię/ /zrozumienie tej konkretnej osoby i jej sytuacji.</p>
<p><i>Dokumentacja i zasoby sieciowe przydatne w przygotowaniu scenariusza</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nagranie wideo zajęć warsztatowych w Pescia: Chór w Białych Rękawiczkach • Film trenerów: Vite stra-ordinarie: rileggere il quotidiano (Życiorysy wyjątkowe: codzienność odczytana na nowo)

KIM JESTEŚ?

Storytelling teatralny (lalkarstwo) dla grupy imigrantów wykorzystujący twórcze i angażujące metody do praktycznej nauki języka kraju przyjmującego, doskonalenia sprawności komunikacji, umiejętności uczenia się, a także pomagające wzmacniać własny potencjał.

	Ścieżka Kształcenia KIM JESTEŚ?
<i>Autor</i> <i>Kontakt</i>	Eva Rún Snorradóttir, Vala Höskuldsdóttir rjuparun@gmail.com johannavala@gmail.com
<i>Grupa docelowa</i>	Celem tej ścieżki jest wspomóc imigrantki, o których mówimy, tak jak w naszych materiałach promujących warsztaty: kobiety przebywające na Islandii, które pochodzą z innych krajów. Warsztaty zostały zaplanowane tak, by objąć wsparciem wszystkie imigrantki obecnie mieszkające na Islandii. Program zajęć może też być przydatny w pracy z innymi grupami imigrantów – np. w pracy z mężczyznami czy młodzieżą. Odkryliśmy, że lalkarstwo i drama mają ogromny potencjał budowania dialogu międzykulturowego, wzmocnienia i włączenia grup docelowych, nauczania i uczenia się języków, a także rozwijania innych ważnych umiejętności takich jak samoświadomość, samoocena, skuteczność działania, komunikacja i zdolność budowania zespołu.
<i>Wyzwania</i>	Główne wyzwania, jakie się pojawiły to język i komunikacja. Warsztaty były otwarte dla każdej imigrantki, bez względu na znajomość języka islandzkiego czy angielskiego. Wśród uczestniczek znalazły się kobiety-uchodźcy z Syrii, które przybyły niedawno i nie znały tych języków. Warsztaty miały być wydarzeniem o charakterze towarzyskim, społecznym, rodzajem platformy ułatwiającej imigrantkom nawiązywanie kontaktów i wspólne uczenie się. Lalkarstwo jako forma sztuki i artystycznej ekspresji stwarzało takie możliwości. Na początku musieliśmy znaleźć sposób przedstawienia zadań uczestniczkom, ograniczając liczbę słów do minimum. Praktyczne przykłady i wsparcie trenera w wykonywaniu i animacji lalek bardzo ułatwiły uczestniczkom wykonywanie zadań. Podejście to sprawdziło się i wkrótce znaleźliśmy dodatkowe sposoby, które pozwoliły stworzyć swobodną i twórczą atmosferę. Traf chciał, że jedna z kobiet z Syrii mogła nam pomóc jako tłumacz przy bardziej skomplikowanych wywodach, np. w kręgu refleksji w końcowej fazie warsztatów.

*Cel szkolenia
lub*

*W jaki sposób te
wyzwania motywują
i przynoszą efekty w
Twojej grupie?*

Wyzwanie, jakim był brak wspólnego języka komunikacji znacznie wpłynęło na atmosferę w trakcie warsztatów, wprowadzając pewien element zabawowy. Zaczęliśmy sobie uświadamiać, że większość międzyludzkich interakcji dokonuje się w sferze pozawerbalnej – badania pokazują, że może nawet 70%. Okazało się, że warsztaty z wykonywania i animacji lalek to nie tylko nowa forma komunikacji, ale także nowy sposób nauki języka islandzkiego. Atmosfera była swobodna i twórcza, co ułatwiło uczestniczkom otwarcie się i ćwiczenie nowych sprawności językowych. Z zainteresowaniem obserwowaliśmy, jak niektórym z kobiet łatwiej było mówić za lalkę niż za siebie. Kobiety, które na początku oświadczyły, że nie znają w ogóle islandzkiego, zaczęły mówić w tym języku. Wydaje się, że wprowadzenie lalek do interakcji zmniejszyło u kobiet świadomość posługiwania się językiem obcym, w tym wypadku islandzkim. Sprawa ta wymaga dalszego zbadania.



<p><i>Opis zajęć</i></p> <p><i>Wskazówki:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Rozbij główne zadania na poszczególne ćwiczenia i proste kroki</i> 2. <i>Określ umiejętności niezbędne do rozpoczęcia ćwiczeń i zadań</i> 3. <i>Oszacuj długość i ramy czasowe tego ćwiczenia</i> 4. <i>Zdefiniuj ryzyko i wątpliwości, które mogą wpłynąć na realizację ćwiczeń</i> 5. <i>Opisz krótko podstawowe ludzkie, materialne i finansowe zasoby potrzebne do przeprowadzenia zajęć</i> 	<p>Ścieżka ta obejmuje zadania związane z wykonywaniem lalek, a także rozpatruje możliwości indywidualnej i grupowej gry z lalką. Zadania przedstawione są w sekwencji od łatwych do trudniejszych. Warsztaty zaplanowano tak, że każdy może w nich wziąć udział, nie są one zbyt wymagające. Ważną częścią zajęć jest przerwa kawowa, którą należy tu widzieć jako sposobność dla trenerów i uczestników do budowania więzi, wspólnej refleksji i rozmowy. Liczba uczestników w grupie może wahać się od ok. 6 do 12 osób. Nie jest dobrym pomysłem tworzenie grup zbyt licznych, co mogłoby zniszczyć klimat zażyłości i dzielenia się osobistymi przeżyciami. Zajęcia można przeprowadzić w zwykłej klasie szkolnej. Potrzebna jest pewna przestrzeń do pracy grupowej, więc dobrze, jeśli mamy możliwość swobodnego przesuwania stołów i krzeseł, tak, by przygotować miejsce na materiały i proces tworzenia lalek. Materiały jakie powinien przygotować trener to: szary papier, gazety, nożyczki i sznurek. Celowo redukujemy materiały do podstawowych, aby każdy miał poczucie, że zadanie można wykonać z powodzeniem w domu i nie będzie to wymagało żadnych szczególnych wydatków. Trener lub organizator zajęć powinien również zapewnić napoje i przekąski – my zaproponowaliśmy kawę, herbatę i ciastka.</p> <p>Każde z ćwiczeń warsztatowych może trwać do 4 godzin. Czas na przerwę kawową to ok. 30 minut. Po każdym ćwiczeniu omawialiśmy to, co zobaczyliśmy i co zostało dokonane. Czas trwania poszczególnych zadań to ok. 20–50 minut. Wykonywanie lalki trwało dłużej, było to główne wyzwanie. Na koło refleksji poświęciliśmy ok. 30–40 minut.</p> <p>Przebieg zajęć warsztatowych krok po kroku</p> <p>Ćwiczenie 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trener przedstawia się, wyjaśnia cel zajęć i ich trzydniowy program oraz określa w szerokich ramach, czego oczekuje się od uczestników. Wprowadzenie to może wyglądać następująco: pamiętajcie, staramy się tu stworzyć przyjazną przestrzeń i swobodną atmosferę, niczego nie będziemy oceniać jako złego czy dobrego. Twórcza aktywność i bycie razem to sprawy najważniejsze. 2. Przedstawienie wszystkich uczestników w kręgu. Kim jesteś?
--	--

3. Wyznaczamy zadanie: wykonajcie swoją własną lalkę. Trenerzy prezentują materiały i sposób wykonania z nich lalki. Uczestnicy, siedząc w kręgu, biorą wspólnie udział w całym procesie krok po kroku. Wszyscy pomagają sobie nawzajem i współpracują. W końcowej fazie ćwiczenia każdy ma swoją własną lalkę (jak się robi lalkę, pokazaliśmy na filmie).

4. Ta część zajęć kończy się przerwą kawową. Nie należy przerywać samego procesu wykonywania lalki. Chwila wytchnienia przy kawie oraz pogawędka o warsztatach i spawach codziennych ma miejsce już po zrealizowaniu zadania.

Ćwiczenie 2

1. Każdy spędza teraz trochę czasu ze swoją lalką, poznając ją lepiej, badając jej możliwości. Odbywa się to indywidualnie.

2. Następnie osobista rozmowa, z pomocą dwóch innych osób, trenerów czy też uczestników – kim jest twoja lalka? Każdy przedstawia krótką animowaną scenę, ok. 2–3 minutową, w której lalka zostaje przedstawiona całej grupie. W animacji pomagają inni, poruszając nogi, ręce, korpus i głowę lalki. Właściciel lalki reżyseruje całą tę krótką scenę, decydując, co kto robi. Użycie języka nie jest tu wcale konieczne, uczestników zachęca się raczej do tego, by posłużyli się ruchem w celu przedstawienia swojej lalki, pokazali, kim jest. Trzeba mieć na uwadze następujące pytania: Jak ma ona na imię? Skąd pochodzi? Co lubi robić?

3. Zadanie dla dwóch par. Przedstawienie nieruchomego obrazu ilustrującego sentencję wyciągniętą z kapelusza. Przykłady takich sytuacji: kłótnia małżeńska, rozmowa nieznanym na pocztce, starsza pani pomaga bezdomnemu wstać, nastolatki na koncercie Justina Biebera, telefon z dobrą nowiną.

Ćwiczenie 3

1. Zadanie grupowe dla 3–4 osób, zależnie od liczebności całej grupy. Przedstawienie nieruchomego obrazu. Przykłady: wyjaśnianie, dzień na zakupach, stanie w kolejce w supermarkecie.

2. W trakcie gdy grupa pracuje nad sceną, otrzymuje następującą informację: coś się zdarzyło. Grupa razem wymyśla, co się mogło wydarzyć i przedstawia to zdarzenie. Przykład z naszych warsztatów: nastąpił wybuch wulkanu.

3. Krąg refleksji. Uczestnicy i trenerzy siadają razem i omawiają po kolei przebieg warsztatów skupiając się na rezultatach, doświadczeniach, itd. Wszystkie uczestniczki potwierdziły pozytywny wpływ lalek na ich umiejętności językowe. Rozwazały również możliwość wykorzystania lalek na co dzień, np. w zabawie z dziećmi. Wszystkie panie były zadowolone z udziału w warsztatach.

Zaplanowaliśmy warsztaty w taki sposób, żeby zadania były wykonalne dla każdego, jedyne wymagane kompetencje to towarzyska otwartość, zdolność do rozmowy i twórczej współpracy z nowopoznanymi osobami – takiej współpracy, która nie wymaga znajomości języka, lecz **opiera się na innych formach komunikacji**.

Podczas projektu musieliśmy podejmować ryzyko i zmierzyć się z pewnymi wątpliwościami. Jedną z kobiet z Syrii nie wyraziła zgody na pokazywanie jej wizerunku na zdjęciach. Konieczność dokumentacji naszych działań wymagała znacznego wysiłku, w sytuacji gdy równocześnie staraliśmy się stworzyć przestrzeń bezpieczną – następnym razem chcielibyśmy uniknąć fotografowania i filmowania zajęć, gdyż nie wprowadzało to dobrej atmosfery w grupie. Inną trudność wynikała z faktu, iż nie wszystkie kobiety mogły wziąć udział w pełnym, trzydniowym cyklu zajęć, np. z powodu niemożności zapewnienia opieki dla dziecka w tym czasie. Dlatego też staraliśmy się być plastyczni i pozwolić niektórym z uczestniczek na pewną swobodę w określonych ramach czasowych warsztatów lub też wyrazić zgodę na przyprowadzanie dzieci.

Warsztaty te dają mnóstwo możliwości w pracy z wieloma różnymi grupami, a można je przeprowadzić z zaangażowaniem niewielkich środków finansowych. Oczywiście, potrzebne są pewne zasoby materialne i ludzkie, dla przykładu byłoby trudno zorganizować takie zajęcia dla osób o ograniczonej sprawności rąk, choć i tu można by znaleźć sposób. Kluczowa zdolność wymagana od uczestników to **otwartość oraz chęć do nauki, zabawy i współpracy**. Ze wszystkimi innymi sprawami można się jakoś uporać. Koszty zorganizowania warsztatów to głównie wynagrodzenie dla trenerów oraz wynajem odpowiedniego pomieszczenia (w większości wypadków można tu liczyć na użyczenie). Potrzebne materiały nie stanowią znacznego wydatku, podobnie przerwy kawowe.

<p><i>Rezultaty kształcenia</i></p>	<p>Chcieliśmy by uczestniczki wyniosły z warsztatów:</p> <ul style="list-style-type: none"> • umiejętność wykonania własnej lalki, a także poznanie i zrozumienie tej metody w stopniu umożliwiającym przekazanie zdobytej wiedzy innym; • opanowanie podstawowych sposobów animacji lalki; • świadomość potencjału, jaki daje lalka w komunikacji pozawerbalnej (choć także odkryliśmy możliwości, jakie daje lalka w nauczaniu języka); • poznanie innych imigrantek, lokalnego środowiska, a może nawet stworzenie gruntu dla trwałych przyjaźni i znajomości.
<p><i>Przewidywany wpływ na beneficjentów bezpośrednich</i></p> <p><i>Przewidywany wpływ na beneficjentów pośrednich</i></p>	<p>Przeprowadzone zajęcia miały od samego początku dobry wpływ na uczestniczki. Przez cały czas panowała otwartość, dobra atmosfera i dziecięca chęć zabawy. Wszyscy chętnie przyjęli naszą sugestię, że nie ma żadnego właściwego ani niewłaściwego sposobu wykonania lalki. Z zainteresowaniem obserwowaliśmy wpływ gry z lalką na umiejętności językowe uczestniczek – powodowało to otwarcie i w końcowej fazie zajęć uczestniczkom łatwiej było mówić już bez posługiwania się lalką jako szczudłem. Wydaje nam się, że można to rozwinąć dalej, wykorzystując teatr lalkowy w nauczaniu języków, w szczególności w kursach dla migrantów.</p>
<p><i>Dokumentacja i zasoby sieciowe przydatne w przygotowaniu scenariusza</i></p>	<p>Materiały filmowe ilustrujące trzy spośród powyższych ćwiczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jak wykonać lalkę; • Warsztaty lalkarskie w Akureyri; • Teatr lalkowy i nauczanie języków.

TECHNOLOGIA JAKO NARZĘDZIE EKSPRESJI

Storytelling cyfrowy dla grupy dorosłych imigrantek, gdzie w procesie uczenia się bezpośredniego, face-to-face, online oraz w formach łączonych przekazywane są osobiste doświadczenia adaptacji w nowym środowisku kulturowym i różne sposoby samorealizacji.

	Ścieżka Kształcenia TECHNOLOGIA JAKO NARZĘDZIE EKSPRESJI
<i>Autor</i> <i>Kontakt</i>	Guðný Sigríður Ólafsdóttir gudnysigga@gmail.com, gudny@dalvikurbyggd.is
<i>Grupa docelowa</i>	Niniejsza ścieżka kształcenia jest w zasadzie odpowiednia dla dowolnej grupy 6–10 dorosłych imigrantów w trakcie nauki języka kraju przyjmującego, doskonalących umiejętności międzykulturowej adaptacji i umiejętności cyfrowe, a także rozwijających zdolność samoświadomości i samooceny. Została ona z powodzeniem przetestowana z grupą imigrantek o różnym pochodzeniu kulturowym i w różnym wieku przebywających na Islandii. Warunkiem udziału w kursie było posiadanie podstawowych umiejętności cyfrowych. Zajęcia prowadzono w języku islandzkim i angielskim.
<i>Wyzwania</i>	Niewiele trudności napotkano. Rekrutacja uczestniczek i zachęcenie ich do podzielenia się swoimi życiowymi doświadczeniami wymagały pewnego wysiłku. Osobiste kontakty i wcześniejsza znajomość ułatwiły nam sprawne przeprowadzenie warsztatów i stworzenie atmosfery zaufania w grupie. Odległość pomiędzy miejscami zamieszkania uczestniczek oraz brak wolnego czasu w wypadku większości osób stanowiły pewne przeszkody, z którymi musieliśmy się zmierzyć, planując warsztaty i metody nauczania. Niełatwo też było znaleźć pomieszczenie odpowiednio wyposażone do prowadzenia warsztatów ze storytellingu cyfrowego.

*Cel szkolenia
lub*

*W jaki sposób te
wyzwania motywują
i przynoszą efekty
w Twojej grupie?*

Celem tej ścieżki kształcenia jest wprowadzenie uczestników do podstawowych zasad storytellingu cyfrowego (wybór tematu, spisywanie historii, tworzenie scenorysu, wybór obrazów, dźwięku i muzyki) oraz wsparcie ich w tworzeniu własnej opowieści cyfrowej, pozwalającej na podzielenie się wiedzą i życiowymi doświadczeniami. Utworzenie grupy na Facebooku (cybernetycznej klasy) jako formy nauki na odległość jest dobrą alternatywą dla nauczania stacjonarnego, gdyż pomaga ona pokonać ograniczenia czasowe i dystans w przestrzeni. Ponadto, format facebookowy pozwala na stworzenie środowiska nauki dającego się dostosować do potrzeb uczestników, wspierającego proces uczenia się i tworzącego atmosferę zaufania. Praca z wykorzystaniem grupy facebookowej pozwala edukatorom ocenić poziom sprawności uczestników w zakresie posługiwania się technologią informatyczną od razu na początku zajęć, co ułatwia dalsze dostosowanie poziomu oczekiwań w stosunku do danego uczestnika i odpowiedni dobór zadań w trakcie kursu.



<p><i>Opis zajęć</i></p> <p><i>Wskazówki:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Rozbij główne zadania na poszczególne ćwiczenia i proste kroki</i> 2. <i>Określ umiejętności niezbędne do rozpoczęcia ćwiczeń i zadań</i> 3. <i>Oszacuj długość i ramy czasowe tego ćwiczenia</i> 4. <i>Zdefiniuj ryzyko i wątpliwości, które mogą wpłynąć na realizację ćwiczeń</i> 5. <i>Opisz krótko podstawowe ludzkie, materialne i finansowe zasoby potrzebne do przeprowadzenia zajęć</i> 	<p>Ścieżka ta pokazuje krok po kroku logiczną sekwencję tworzenia opowieści cyfrowej. Większość zadań wykonywanych jest indywidualnie w oparciu o instrukcje i przy wsparciu edukatora na grupie facebookowej. Jednakże uczestników zachęca się również do współpracy i wymiany informacji w grupie w trakcie tworzenia ich własnych narracji cyfrowych. W końcowej fazie zaplanowaliśmy dwudniowe warsztaty stacjonarne, face-to-face, by dokończyć proces tworzenia opowieści cyfrowych, stworzyć okazję do towarzyskich interakcji przy kawie, a także podzielić się zdobytymi doświadczeniami poprzez wspólną ewaluację rezultatów na zakończenie zajęć.</p> <p>1. Należy zacząć od prezentacji przykładów opowieści cyfrowych stworzonych poprzednio przez edukatora. Podzieliwszy się tymi przykładami z grupą, przechodzimy do omówienia różnych typów i głównych komponentów opowieści cyfrowej, aby ułatwić uczestnikom wybór tematu i pomóc w rozpoczęciu tworzenia własnych narracji. Oto przykłady materiałów szkoleniowych w języku islandzkim i angielskim.</p> <p>Ważne elementy na tym etapie to wybór osobistej tematyki oraz adekwatne środki wizualne lub audio dla komunikacji mocnego przekazu. Wiele jest tu możliwości: zdarzenie, wspomnienie, podróż, miejsce...</p> <p>Druga część zajęć to tutorial na temat programu Windows Movie Maker, zaprezentowany uczestnikom, by zwiększyć ich sprawność tworzenia i edycji własnych opowieści cyfrowych, a także umiejętność publikacji tych narracji w mediach społecznościowych.</p> <p>W trzeciej części kontynuujemy pracę nad scenorysem, wyborem zdjęć, dźwięku i muzyki, zmierzając stopniowo do końcowej fazy zajęć – dwudniowych warsztatów stacjonarnych poświęconych dokończeniu pracy nad opowieściami cyfrowymi pod okiem edukatora, dającego praktyczne wskazówki, jak posłużyć się sprzętem komputerowym. Końcową ewaluację przeprowadza się przy okrągłym stole w formie zarówno nieformalnej dyskusji, jak też kwestionariuszy ewaluacyjnych wypełnianych przez uczestników.</p>
--	---

2. Od edukatora prowadzącego zajęcia oczekuje się sprawności w posługiwaniu się narzędziami cyfrowymi, kompetencji międzykulturowych, a także znajomości podstawowych zasad edukacji dorosłych i doświadczenia w tej dziedzinie.

3. W tej ścieżce kształcenia wykorzystano znaczny zasób wiedzy i umiejętności zdobytych w trakcie szkolenia zorganizowanego przez IADT w Dublinie w ramach projektu T&D Stories, by wprowadzić uczestników do tej formy narracji, jaką są opowieści cyfrowe. W skrócie, tworzenie takiej opowieści składa się z 8 podstawowych komponentów: pomysł i jego opis, badania i eksploracje, scenariusz, scenorys lub plan, zebranie lub wykonanie zdjęć lub filmów oraz ścieżki dźwiękowej, montaż materiału, prezentacja narracji innym, feedback i refleksja. Ukończenie pierwszych pięciu kroków storytellingu cyfrowego z pomocą instruktazu na Facebooku jest konieczne, by przejść do zajęć stacjonarnych poświęconych ostatnim trzem etapom pracy. Gdy opowieści cyfrowe są już gotowe, można je bez trudu udostępnić międzynarodowej publiczności poprzez internet zależnie od tematyki i celów projektu.

4. Ważne jest, by mieć odpowiednio wyposażoną salę szkoleniową, możliwość uzyskania wsparcia technicznego i wystarczająco dużo czasu na nieformalne interakcje i przerwy kawowe.

5. Ten rodzaj warsztatów ma w sobie duży potencjał, a zarazem nie wymaga znacznych nakładów finansowych. Potrzebna jest pewna wiedza techniczna i odwaga, by poszerzać swoje umiejętności. Ze strony uczestników najważniejsza jest chęć i nauki i brak lęku przed technologią, którą można wykorzystać z pożytkiem dla siebie.

Koszty organizacji zajęć: koszty osobowe (edukator, wsparcie techniczne), wynajem sali szkoleniowej z dostępem do internetu, wyposażonej w komputery.

<p><i>Rezultaty kształcenia</i></p>	<p>Uczestnicy warsztatów uzyskują:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wgląd w podstawowe zasady storytellingu cyfrowego; • podstawowe umiejętności i praktyczną sprawność systematycznego uporządkowania i tworzenia opowieści cyfrowej; • umiejętność posłużenia się nowym narzędziem komunikacji, jaką jest narracja cyfrowa; • lepsze zrozumienie dynamicznego procesu adaptacji międzykulturowej poprzez wykształcenie zdolności samoświadomości; • umiejętność posłużenia się narracją cyfrową do zwiększenia zakresu interakcji społecznych i poczucia przynależności.
<p><i>Przewidywany wpływ na beneficjentów bezpośrednich</i></p> <p><i>Przewidywany wpływ na beneficjentów pośrednich</i></p>	<p>Niniejsza ścieżka kształcenia bardzo pomogła imigrantkom zwiększyć samoświadomość poprzez dzielenie się doświadczeniami adaptacji w nowym społeczeństwie i kulturze. Nowa wiedza i umiejętności w zakresie storytellingu dają dorosłym osobom uczącym się narzędzia rozwoju umiejętności cyfrowych i komunikacyjnych, a także ułatwiają uczestnictwo w życiu lokalnej społeczności. Okazują się także skutecznym i innowacyjnym narzędziem nauczania i uczenia się języka kraju przyjmującego. Możliwość tworzenia bardzo osobistego przekazu i zakomunikowania go poprzez sieć o światowym zasięgu daje głos grupom marginalizowanym w społeczeństwie, w tym imigrantom.</p>
<p><i>Dokumentacja i zasoby sieciowe przydatne w przygotowaniu scenariusza</i></p>	<p>Przykładowe rezultaty warsztatów w Akureyri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Na swoim miejscu; • Polska; • Na Islandii gdzie moja miłość rozkwita; • oraz digital story nauczyciela: Doświadczenie – praca trenera.

JAK FILMOWAĆ WSPOMNIENIA

Ta ścieżka kształcenia opisuje proces storytellingu cyfrowego z wykorzystaniem materiałów, jakie zostały dostarczone przez trzech polskich reemigrantów. Jest ona przykładem rozwijania tej techniki w przypadku, kiedy autor nie ma możliwości pokazania miejsca, o jakim opowiada.

	Ścieżka Kształcenia JAK FILMOWAĆ WSPOMNIENIA?
<i>Autor</i>	Łukasz Putyra, Olga Głuc
<i>Kontakt</i>	fundacja@est.edu.pl
<i>Grupa docelowa</i>	Mimo, że oparliśmy się tutaj na konkretnych przykładach realizacji tej ścieżki, z technicznego punktu widzenia może być ona wykorzystana w warsztatach ze wszystkimi grupami i osobami chcącymi stworzyć swoją pierwszą digital story.
<i>Wyzwania</i>	Największym wyzwaniem, poza samym procesem storytellingu cyfrowego, który wiąże się z różnymi trudnościami w indywidualnych wypadkach – czasem jest to niewystarczająca umiejętność posługiwania się multimediami i sprzętem komputerowym, czasem sposób pisania scenariusza – było nagrywanie filmów bez możliwości powrotu do miejsc, które chcieliśmy pokazać. Wszyscy uczestnicy, z którymi testowaliśmy tę ścieżkę chcieli opowiedzieć swoje historie, wykorzystując obrazy ukazujące ich drogę migracji i pobyt za granicą, lecz nie mogli wrócić do odległych miejsc, by nagrać tam swoje filmy. Właśnie dlatego musieliśmy podejść do zadania kreatywnie.
<i>Cel szkolenia lub W jaki sposób te wyzwania motywują i przynoszą efekty w Twojej grupie?</i>	Naszym celem jest wskazanie drogi wszystkim edukatorom, którzy chcą prowadzić warsztaty ze storytellingu cyfrowego, a także każdemu, kto chce stworzyć własną narrację cyfrową. Opisaliśmy zatem cały ten proces łącznie z filmowaniem oraz pośrednim, metaforycznym wyrażaniem wspomnień i nastrojów.



<p><i>Opis zajęć</i></p> <p><i>Wskazówki:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Rozbij główne zadania na poszczególne ćwiczenia i proste kroki</i> 2. <i>Określ umiejętności niezbędne do rozpoczęcia ćwiczeń i zadań</i> 3. <i>Oszacuj długość i ramy czasowe tego ćwiczenia</i> 4. <i>Zdefiniuj ryzyko i wątpliwości, które mogą wpłynąć na realizację ćwiczeń</i> 5. <i>Opisz krótko podstawowe ludzkie, materialne i finansowe zasoby potrzebne do przeprowadzenia zajęć</i> 	<p>Warsztaty były prowadzone indywidualnie z każdym z uczestników, ale można je również prowadzić dla całej grupy – wybór należy do uczestników i trenera.</p> <p>Czas potrzebny do stworzenia opowieści cyfrowej zawsze zależy od poszczególnych uczestników (lub grupy), ich umiejętności, energii, pewności siebie czy innych cech. Cały proces, łącznie z pisaniem scenariusza i tworzeniem filmu, średnio trwa trzy, cztery dni (po 8 godzin dziennie). Pewne zadania, takie jak pisanie scenariusza, nagrywanie dźwięku oraz filmowanie, mogą być realizowane bez pomocy trenera, jeśli uczestnicy czują się wystarczająco pewni swoich umiejętności.</p> <p>Uczestnicy powinni posiadać co najmniej podstawowe umiejętności wyrażania siebie, np. tworzenia z obrazów zarysu opowieści na dany temat, podstawowe umiejętności komputerowe (w zakresie posługiwania się programami do edycji filmów, np. Windows Movie Maker) oraz obsługi prostego aparatu cyfrowego czy smartfona do filmowania (my wykorzystywaliśmy smartfony). Wszystkie braki w tym zakresie będą wymagały większego zaangażowania trenera.</p> <p>Sprzęt do storytellingu cyfrowego nie musi być bardzo zaawansowany. Zwykły komputer/laptop/tablet oraz aparat lub smartfon w zupełności wystarczą. Przydatny będzie również papier oraz przybory do pisania i rysowania.</p> <p>Przebieg warsztatów krok po kroku:</p> <ol style="list-style-type: none"> I. Warto zacząć od wyjaśnienia lub przypomnienia ogólnej koncepcji storytellingu cyfrowego i poszczególnych faz tego procesu, który obejmuje: wybór tematu lub stylu, scenariusz, scenorys, planowanie i wykonywanie nagrań, edycję zebranych materiałów video oraz dodawanie tekstu, dźwięku i muzyki. <p>1. Temat znaleźliśmy od początku, ale mimo to uczestnicy zarysowali plan swoich opowieści w kilku punktach. Później poprosiliśmy ich o napisanie scenariusza w odpowiadającym im stylu.</p>
--	---

2. Dwoje z nich, Aleksandra i Gorczy, wybrało formę opowiadania, natomiast Maria zdecydowała się przedstawić swoje wspomnienia w formie listu do przyjaciela. Napisała ten list odręcznie, co okazało się później bardzo pomocne w tworzeniu filmu.

II. Scenariusz powinien mieć mniej więcej 250 słów (około 4 minuty narracji).

1. W naszej grupie tylko Aleksandra zdołała zmieścić się w tym zakresie. Maria i Gorczy napisały bardzo długie teksty, dlatego musieliśmy zdecydować, jak je skrócić.

2. W przypadku Marii, usunęliśmy kilka fragmentów listu, jednak z pracą Gorczy nie było to takie proste. Zaproponowała ona więc, że może nagrać narrację nie czytaną, lecz spontaniczną (jak rozmowa z przyjaciółką przy kawie). Efekt był tak interesujący, że postanowiliśmy pozostać przy tej wersji, mimo że opowieść znacznie przekraczała zalecane ramy czasowe.

III. Kolejny etap to tworzenie scenorysu. Jego forma zależy od decyzji, czy opowieść będzie składała się ze stałych czy ruchomych obrazów. My pracowaliśmy na ujęciach filmowych, w tym wypadku trzeba wyobrazić sobie i naszkicować krótkie sceny i typy ujęć odpowiadające każdej części tekstu. W naszym przypadku, największe wyzwanie polegało na przedstawieniu scen z przeszłości, które nie były wcześniej przez nas sfilmowane. Opowiadając o migracji, czasami nie da się pokazać dokładnie tego, o czym mówimy, czyli np. scen z zagranicy, scen z drogi, nagrań z większości opisywanych miejsc (biur itd.), oraz ujęć nastrojów, emocji i uczuć z przeszłości. W tych przypadkach należy użyć odpowiedniej strategii, która pozwoli pokazać te rzeczy w inny sposób. Poniżej proponujemy trzy takie strategie, zilustrowane przykładami osiągniętych rezultatów:

Strategia I – koncentracja na momencie opowiadania i próba wyrażenia zarówno atmosfery przeszłości, jak i stanu obecnego. Przykładowo, możemy nagrać scenę spotkania ze znajomym przy kawie w ogrodzie, a zarazem bezpośrednio lub w przenośni pokazać najważniejsze elementy historii, jaka jest w danym momencie opowiadana.

W naszym wypadku wykorzystaliśmy:

- ujęcia otoczenia, w które wprowadzała atmosfera porannej kawy w ogrodzie;
- kontrast słonecznego dnia i wody, kiedy chcieliśmy przywołać łzy lub deszcz;
- liczne zbliżenia detali (odbicie drzew w filizance, liść, przebliski światła między koronami drzew, dłonie dziecka itp.) – autor widzi sytuację „poprzez” szczegółowe odsłony, opowiadając zarazem o szczegółach, które miały wpływ na jego pozytywne i negatywne emocje budujące całościową atmosferę powrotu do Polski.

Na koniec próbowaliśmy pokazać główne postaci występujące w narracji, jednocześnie zachowując ich prywatność – zatem pokazaliśmy tylko cień dłoni matki, plecy dziecka i toczącą się między nimi rozmowę w tle we fragmencie filmu.

Strategia II – koncentracja na obecnym miejscu zamieszkania i zestawienie go z poprzednim. Pokazujemy znaczenie tego miejsca jako nowego domu, jednocześnie zaznaczając, że nie jest to dom całkowicie nowy, narrator mieszka tu już jakiś czas.

W tym wypadku autorka nagrała krótkie filmy, spacerując po miejscowości, w której aktualnie mieszka. Dodała również kilka rodzinnych zdjęć z dziećmi, wprowadzających atmosferę bezpieczeństwa i szczęścia. Gniazdo i ptaki w locie symbolizują powrót do domu z emigracji.

Strategia III – koncentracja na symbolach emocji, nastrojów i uczuć.

Film zaczyna się i kończy fragmentami listu – co symbolizuje więź, ale również dystans i potrzebę komunikacji.

Autorka wybrała tu krajobraz górski jako motyw przewodni, który ma w sobie siłę przekazu i posiada wiele znaczeń:

- mimo że nagrania pochodzą z Polski, widoki są podobne do krajobrazów Austrii, gdzie mieszkała autorka;

- przyroda i góry są dla autorki bardzo ważne;
- długie i powolne ujęcia gór ilustrują powolność, monotonię i nostalgię obecnego rytmu życia oraz samotność narratora na emigracji.

Ważnym elementem jest również mocne światło, które symbolizuje optymizm mimo trudnej sytuacji.

IV. Najprostszym sposobem nagrywania filmów przez początkujących jest wykonywanie krótkich ujęć, które łatwo później edytować i łączyć. Nie trzeba robić zbliżeń, jeśli nie jest to konieczne. Można wykorzystać funkcję zwolnionego tempa, jeśli pomoże to zbudować atmosferę. Film nie powinien być zbyt „agresywny”, szybki i z dużą liczbą kontrastów, ponieważ zagłuszy to narrację. Powinniśmy się starać raczej ją uwydatnić, a w tym celu warto wykorzystywać symbole i metafory. Ponadto, można grać kolorami i światłem (jasne i kolorowe obrazy kiedy opowiadamy o pozytywnych wydarzeniach, a cienie i ciemne kolory, kiedy mówimy o negatywach).

V. Kiedy cały materiał jest gotowy, czas na edycję w programie komputerowym, dodanie narracji i muzyki oraz zsynchronizowanie całości. Polecamy pracować z [Windows Movie Maker](#) – to program darmowy, łatwy w obsłudze, z wieloma wskazówkami, jak się nim posługiwać, do znalezienia np. na YouTube.

VI. Zasadniczo lepiej jest dodać do filmu narrację, niż nagrywać ją jednocześnie z obrazem. Powinna być ona nagrana w cichym pomieszczeniu z dobrą akustyką (bez echa) oraz, jeśli to możliwe, specjalnym mikrofonem bądź dyktafonem, lub chociaż smartfonem z dobrym mikrofonem i oprogramowaniem. Czasem trzeba wykonać kilka prób, żeby osiągnąć zamierzony efekt.

Bardzo polecamy wyżej opisany sposób nagrywania narracji, my pracowaliśmy w ten sposób przy dwóch filmach. Jednakże w jednym filmie podjęliśmy również ryzyko nagrania dźwięków otoczenia. Zobaczcie efekty [tutaj](#). Sami przekonacie się, jak to się sprawdza.

	<p>VII. Ostatnim etapem nagrywania digital story jest dodanie podkładu dźwiękowego (muzyki). Czasami również cisza może być traktowana jako rodzaj muzyki, jak ma to miejsce w naszych trzech filmach. Wszyscy autorzy zdecydowali się zostawić swoje opowieści bez dodatkowego dźwięku – cisza może być znaczącym elementem produkcji medialnej. W obrębie pierwszej strategii, dźwięki otoczenia dodatkowo budują atmosferę spotkania, szelest papieru w filmie Marii sprawia, że pisanie i czytanie listu staje się bardziej przekonujące, a cisza w trzecim filmie podkreśla różnicę pomiędzy hałaśliwym Dublinem a spokojną Kamienicą.</p>
<p><i>Rezultaty kształcenia</i></p>	<p>Tworzenie własnej digital story, poza końcowym efektem, jakim jest film, ma również inne pozytywne strony. Są to:</p> <ul style="list-style-type: none"> • poznanie podstaw fenomenu storytellingu cyfrowego; • zyskanie nowego, skutecznego narzędzia komunikacji; • zyskanie umiejętności przekazywania informacji poprzez ekspresję wizualną, zarówno w sposób bezpośredni, jak i pośredni (symboliczny, metaforyczny); • rozwój umiejętności w dziedzinie ICT (posługiwanie się sprzętem komputerowym i oprogramowaniem, smartfonem, aparatem, rejestratorem dźwięku, itp.).
<p><i>Przewidywany wpływ na beneficjentów bezpośrednich</i></p> <p><i>Przewidywany wpływ na beneficjentów pośrednich</i></p>	<p>Wpływ na uczestników:</p> <ul style="list-style-type: none"> • możliwość ponownego przemyślenia swojej sytuacji, refleksji nad procesem migracji lub innymi ważnymi momentami życia; • oddzielenie tego co ważne i mniej ważne, przyczyn i skutków sytuacji w jakiej się znaleźli; • czasami również zrozumienie przyczyn własnych emocji; • możliwość podzielenia się tym wszystkim z innymi. <p>Wszystko to powinno dać im szansę lepszego zrozumienia siebie oraz poprawić komunikację z ludźmi z ich otoczenia.</p> <p>Doświadczenie to będzie miało również wpływ na osoby, które otaczają uczestników – przede wszystkim będą oni mieli możliwość poznania i dowiedzenia się czegoś więcej o innych krajach, różnicach kulturowych oraz samych autorach opowieści cyfrowych, a także o zjawiskach migracji i reemigracji.</p>

<i>Dokumentacja i zasoby sieciowe przydatne w przygotowaniu scenariusza</i>	<ol style="list-style-type: none"> Opowieści cyfrowe stworzone wedle modelu opisanego powyżej: <ul style="list-style-type: none"> W drodze; Powrót do domu; Między Austrią a Polską; Windows Movie Maker video tutorial.
---	--

JAK WYPEŁNIĆ LUKI

Ta ścieżka kształcenia opisuje proces storytellingu cyfrowego z wykorzystaniem materiałów, jakie zostały dostarczone przez trzech polskich reemigrantów. Odtwarza ona cały proces twórczy i pokazuje możliwe rozwiązania w przypadku, kiedy materiał (zdjęcia, scenariusz) zawiera luki, które autor chce wypełnić, aby nadać zamierzony kształt narracji.

	<p>Ścieżka Kształcenia</p> <p>JAK WYPEŁNIĆ LUKI</p>
<i>Autor</i>	Łukasz Putyra
<i>Kontakt</i>	fundacja@est.edu.pl
<i>Grupa docelowa</i>	Ścieżka została opracowana w trakcie warsztatów dla polskich reemigrantów, chcących podzielić się swoimi doświadczeniami z zagranicy oraz z powrotu do Polski. Jednakże może być ona wykorzystana w pracy z każdą inną grupą, a w szczególności z osobami o podobnych problemach technicznych, jak te opisane poniżej.



PLUMBERS ROW

2WE HAZCHEM
CYLINDERS WALTHAM
STORAGE

NO
PARKING

No parking
allowed in
residential use

<p><i>Wyzwania</i></p>	<p>Materiał został opracowany na podstawie trzech przykładów indywidualnych szkoleń ze storytellingu cyfrowego. Uczestnicy (Agata, Bartek i Mariusz) posiadali różnego stopnia umiejętności posługiwania się komputerem i multimediami, a także różne podejście do wykonywania zadań, lecz wszyscy zmiierzali do tego samego celu – chcieli oni stworzyć digital stories ze zdjęć, których nie mieli wcześniej, a nie mogli też zrobić stosownych zdjęć w trakcie warsztatów.</p> <p>Od samego początku wiedzieliśmy zatem, że aby pokazać obrazy ukazujące sceny z zagranicy, będziemy potrzebować zdjęć wykonanych przez innych, lub też trzeba będzie wymyślić coś innego.</p> <p>Ponadto, pojawiły się pewne problemy związane z długością scenariusza i umiejętnością autoprezentacji.</p>
<p><i>Cel szkolenia lub W jaki sposób te wyzwania motywują i przynoszą efekty w Twojej grupie?</i></p>	<p>Celem tej ścieżki jest wskazanie drogi trenerom/facylitatorom, którzy chcą prowadzić warsztaty ze storytellingu cyfrowego, a także każdemu, kto chce stworzyć własną narrację cyfrową.</p> <p>Opisaliśmy zatem cały proces storytellingu cyfrowego łącznie z etapem robienia zdjęć oraz pośrednim, metaforycznym wyrażaniem wspomnień i nastrojów.</p>

<p><i>Opis zajęć</i></p> <p><i>Wskazówki:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Rozbij główne zadania na poszczególne ćwiczenia i proste kroki</i> 2. <i>Określ umiejętności niezbędne do rozpoczęcia ćwiczeń i zadań</i> 3. <i>Oszacuj długość i ramy czasowe tego ćwiczenia</i> 4. <i>Zdefiniuj ryzyko i wątpliwości, które mogą wpłynąć na realizację ćwiczeń</i> 5. <i>Opisz krótko podstawowe ludzkie, materialne i finansowe zasoby potrzebne do przeprowadzenia zajęć</i> 	<p>Ścieżka ta jest krótkim wprowadzeniem do całego procesu storytellingu cyfrowego z wyróżnieniem tych momentów, które są według nas najtrudniejsze, w pewien sposób nieprzewidywalne lub nawet odbiegają od najczęściej zalecanej procedury.</p> <p>Warsztaty ze storytellingu cyfrowego mogą być prowadzone indywidualnie z każdym z uczestników, jak to opisano poniżej, lub grupowo – uczestnicy pracują wówczas razem, robiąc burzę mózgow, wymieniając się uwagami z trenerem lub między sobą, ucząc się wspólnie jak krok po kroku konstruować swoje opowieści. Mimo tego, że każdy tworzy swoją własną narrację, praca w grupie zawsze wnosi wartość dodaną.</p> <p>Niełatwo oszacować czas potrzebny na ukończenie całego procesu. Zależy on od uczestników, ich umiejętności, energii, pewności siebie czy też innych cech. Cały proces, łącznie z pisaniem scenariusza i tworzeniem filmu, średnio trwa trzy, cztery dni (po 8 godzin dziennie). Pewne zadania, takie jak pisanie scenariusza, nagrywanie dźwięku oraz fotografowanie mogą być realizowane bez pomocy trenera, jeśli uczestnicy czują się wystarczająco pewni swoich umiejętności.</p> <p>Definicja „storytellingu cyfrowego” kryje w sobie najważniejsze umiejętności, jakie muszą posiadać autorzy takiej narracji. Pierwsza z nich to zdolność wyrażania siebie za pomocą słów i poprzez obraz w formie krótkiej historii na dany temat. W dalszej kolejności to umiejętności cyfrowe, komputerowe (np. znajomość programów do obróbki filmów, jak Windows Movie Maker, umiejętność edycji zdjęć, obsługa przeglądarki internetowej) oraz umiejętność posłużenia się co najmniej prostym aparatem fotograficznym. Wszystkie braki w tym zakresie będą wymagały większego zaangażowania trenera.</p> <p>Oto wybór potrzebnego sprzętu o różnym stopniu zaawansowania technicznego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • komputer/laptop/tablet do pisania, edycji zdjęć, montażu i nagrywania głosu; • ewentualnie inne urządzenie do nagrywania dźwięku; • aparat fotograficzny – dowolny rodzaj, od tego najprostszego w smartfonie do profesjonalnego sprzętu; • papier i przybory do pisania i kreślenia scenorysu.
--	--

Warsztaty krok po kroku:

I. Warto zacząć od wyjaśnienia lub przypomnienia ogólnej koncepcji storytellingu cyfrowego i poszczególnych faz tego procesu, który obejmuje: wybór tematu lub stylu, scenariusz, scenorys, planowanie i wykonywanie nagrań, edycję zebranych materiałów video oraz dodawanie tekstu, dźwięku i muzyki.

1. W naszym przypadku tematyka była znana od początku, ale wspólnie z uczestnikami wyodrębniliśmy główne punkty planu opowieści, a następnie poprosiliśmy ich o napisanie scenariuszy. W pracy z grupą byliśmy otwarci na propozycje i pozwoliliśmy uczestnikom wybrać ich własny styl.

2. Każdy z nich wybrał najpierw formę potocznego opowiadania, jednakże w jednym przypadku trzeba było wprowadzić poprawki w końcowej fazie, ponieważ narracja okazała się zbyt krótka.

II. Wedle ogólnej zasady, scenariusz powinien liczyć około 250 słów, co daje mniej więcej 4 minuty narracji, jednakże w tym punkcie, tak jak w całym procesie storytellingu cyfrowego, nie można być zbyt bezwzględny – może to stłumić kreatywność. Należy zachęcić uczestników do eksperymentów i zaufać ich wyobraźni.

1. W naszej grupie tylko Mariusz zdołał „zmieścić się” w optymalnej długości tekstu. Bartek napisał tekst o wiele za długi jak na ten typ narracji, natomiast Agata była bardzo oszczędna w słowach. Musieliśmy więc zastanowić się, jak dopasować oba przypadki do naszych potrzeb.

2. W przypadku Bartka skróciliśmy tekst o kilka detali oraz wycięliśmy fragmenty, które uznaliśmy za mniej ważne.

3. Agata natomiast nie zdołała rozwinąć swojego scenariusza, dlatego zdecydowaliśmy się dodać kilka pytań pomiędzy paragrafami czyniąc tekst bardziej interesującym i dynamicznym.

III. Następnym krokiem warsztatów jest tworzenie scenorysu. Jego rodzaj zależy od decyzji, czy opowieść będzie złożona z filmów czy zdjęć. My wybraliśmy zdjęcia i w tym wypadku zalecamy rozrysowanie na papierze wszystkich zaplanowanych scen/zdjęć, które będą później tworzyły film i połączenie ich z tekstem narracji już wcześniej przygotowanym.

IV. Teraz można przejść do wykonywania zdjęć.

Zazwyczaj, twórcy opowieści powinni mieć możliwość wykonania zdjęć po zaplanowaniu scenorysu, jednak w naszym przypadku nie było to takie proste. Głównym wyzwaniem było to, że chcieliśmy pokazać coś z przeszłości, co nie zostało udokumentowane wcześniej zdjęciami lub też istniejące zdjęcia zupełnie nie pasowały do danej narracji. Kolejny problem pojawił się, kiedy chcieliśmy odtworzyć emocje, nastroje i uczucia z przeszłości. Jest kilka sposobów podejścia do tego zadania.

Pobranie losowych zdjęć z internetu wydaje się najłatwiejszym rozwiązaniem i w istocie tak jest, trzeba jednak bardzo uważać na prawa autorskie i zasady wykorzystywania zdjęć. Jeśli nie chcecie, lub nie możecie zapłacić za zdjęcia, najbezpieczniej będzie wykorzystać zdjęcia udostępnione na licencji Creative Commons lub uzyskać bezpośrednią zgodę autora. Tak właśnie rozwiązaliśmy ten problem w dwóch przypadkach – Agaty (wszystkie zdjęcia były „pożyczone”) i Bartka (część zdjęć z Wielkiej Brytanii nie należała do niego).

Innym sposobem na uzupełnienie braków w zdjęciach są rysunki. Jeśli nie możecie uwiecznić czegoś na zdjęciu, narysujcie to, lub coś innego, co wyrazi wasze myśli w metaforyczny sposób. Tego rozwiązania użył w swoim filmie Bartek.

Kolejnym sposobem na wzbogacenie przekazu narracji jest dobranie odpowiedniej muzyki. Więcej informacji na ten temat znajduje się poniżej.

V. Kiedy materiały są gotowe, czas na edycję w programie komputerowym, dodanie tekstu, muzyki i zsynchronizowanie całości. Polecamy wykorzystać w tym celu [Windows Movie Maker](#) – to program na darmowej licencji, łatwy do opanowania, z szerokim wsparciem online.

VI. Narracja powinna być nagrana w cichym pomieszczeniu z dobrą akustyką (bez echa) oraz jeśli to możliwe, specjalnym mikrofonem bądź dyktafonem, lub chociaż smartfonem z dobrym mikrofonem i oprogramowaniem. Czasem trzeba wykonać kilka prób, żeby osiągnąć zamierzony efekt.

VII. Ostatnim etapem nagrywania opowieści cyfrowej jest dodanie podkładu dźwiękowego (muzyki). Tło muzyczne pozwoli znacznie wzbogacić atmosferę opowieści oraz wspomóc ekspresję nastrojów, uczuć, emocji i osobowości autora.

Wpływ muzyki na odbiór filmu można łatwo dostrzec porównując filmy [Mariusza](#) i [Bartka](#). W pierwszym przypadku widzimy połączenie żywej, dynamicznej muzyki z szybką narracją. Dobrze komponuje się to z pozytywnym przekazem i optymistyczną wizją przyszłości. W drugim przypadku natomiast, narracja jest bardziej nostalgiczna, tak samo jak przekaz, głos narratora i muzyka. Oczywiście są to tylko przykłady bardzo indywidualnych sposobów ekspresji, rozwiązań jest bardzo dużo. Również cisza może być rodzajem muzyki.

VIII. Wykorzystując muzykę, trzeba również pamiętać o prawach autorskich. Warto znaleźć darmowe źródła muzyki na wolnej licencji. My korzystaliśmy z [bezpłatnej biblioteki muzycznej](#) na YouTube, ale oczywiście istnieje również wiele innych źródeł tego typu, także te opisane w naszym podręczniku.

<p><i>Rezultaty kształcenia</i></p>	<p>Dzięki warsztatom uczestnicy powinni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • poznać podstawy storytellingu cyfrowego; • poznać cały proces tworzenia opowieści cyfrowej i sposób użycia jej jako narzędzia komunikacji; • zdobyć umiejętność przekazywania informacji poprzez ekspresję wizualną, zarówno w sposób bezpośredni, jak i pośredni (symboliczny, metaforyczny); • zdobyć umiejętność posłużenia się urządzeniami komputerowymi i cyfrowymi jak smartfony, aparaty fotograficzne, rejestratory dźwięku itp. w procesie tworzenia digital story.
<p><i>Przewidywany wpływ na beneficjentów bezpośrednich</i></p> <p><i>Przewidywany wpływ na beneficjentów pośrednich</i></p>	<p>Uczestnicy zdobędą nowe umiejętności oraz narzędzia, które pomogą im przemyśleć i przedstawić własną sytuację, proces migracji i inne ważne momenty życia. Refleksja ta pomoże także rozróżnić to, co ważne i mniej ważne, przyczyny i skutki ich sytuacji, jak i zrozumieć powody własnych emocji, da też wreszcie możliwość podzielenia się tym wszystkim z innymi. Powinno to dać im szansę lepszego zrozumienia siebie oraz poprawić komunikację z ludźmi z ich otoczenia.</p> <p>Doświadczenie to będzie miało również wpływ na osoby, które otaczają uczestników – przede wszystkim będą oni mieli możliwość poznania i dowiedzenia się czegoś więcej o innych krajach poprzez opowieści cyfrowe innych autorów, a także o zjawiskach migracji i reemigracji.</p>
<p><i>Dokumentacja i zasoby sieciowe przydatne w przygotowaniu scenariusza</i></p>	<p>Opowieści cyfrowe stworzone w sposób opisany powyżej:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Powrót do samego siebie (Bartek); • Krótka rozmowa o powrocie (Agata); • Między kontynentami (Mariusz); <ol style="list-style-type: none"> 1. Windows Movie Maker video tutorial. 2. Biblioteka audio YouTube.

PODSUMOWANIE

Wszystkie ćwiczenia edukacyjne zaprezentowane w tym rozdziale jako ścieżki kształcenia zostały dobrane do specyficznych grup uczestników i opierają się na ugruntowanych teoriach zmierzających do opracowania praktycznych narzędzi szkoleniowych, które zasadniczo podniosą jakość edukacji osób dorosłych.

Podczas projektowania każdej ze ścieżek, trenerzy projektu T&D Stories byli świadomi ogólnych charakterystycznych cech edukacji osób dorosłych, takich jak uczenie się w procesie rozwiązywania problemów, nastawienie na samodzielnie wybrane cele, dowartościowanie uprzedniej wiedzy i doświadczenia oraz ustalonego systemu wartości i przekonań. Wszystkie te metody pracy, w centrum których zawsze jest uczeń, są kluczowe w rozbudowywaniu wiedzy i podnoszeniu umiejętności komunikacji wizualnej i pozawerbalnej w środowisku przyjaznym, sprzyjającym nauczaniu i uczeniu się.

Zarówno storytelling cyfrowy, jak i teatralny okazał się skuteczną techniką wsparcia uczestników, podnosząc ich samoświadomość, zrozumienie ram odniesienia swoich i innych oraz umiejętność komunikacji. Osiągnięte rezultaty zaprezentowane tutaj w ścieżkach kształcenia ukazują storytelling teatralny i cyfrowy jako metody o dużym potencjale, warte dalszego rozwijania w edukacji dorosłych.



WNIOSKI

Autor: Łukasz Putyra

Centrum Edukacyjne EST

KONCEPCJA

W ostatnim rozdziale tego podręcznika chcielibyśmy wrócić do zasadniczej koncepcji projektu T&D Stories. Staraliśmy się znaleźć właściwe narzędzia dla nauczycieli osób dorosłych, trenerów i organizatorów szkoleń, którzy pragną zwiększyć zdolność swoich uczniów do wyrażania tego, co jest dla nich ważne, a także wzajemne zrozumienie, akceptację i społeczną inkluzję.

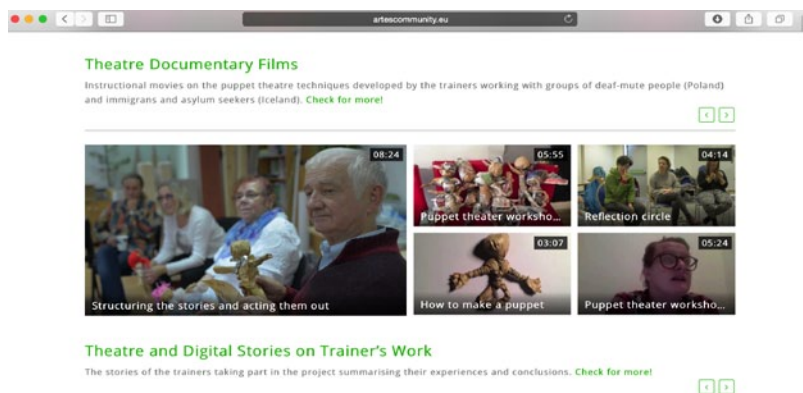
Mieliśmy do czynienia ze szczególną sytuacją, gdzie same słowa są niewystarczające lub nawet ich brak, by opisać i wyjaśnić wszystkie sprawy zasadniczo istotne dla współlistnienia ludzi w społeczeństwie. Mieliśmy do czynienia z osobami, które reprezentują grupy doświadczające problemów z komunikacją na bardzo podstawowych poziomach – w sytuacjach braku możliwości porozumienia we wspólnym języku, braku wspólnego dziedzictwa kulturowego czy też wspólnych doświadczeń. Te bariery nie pozwalają im na spotkanie z innymi w sposób, jakiego by pragnęli.

Zaobserwowaliśmy, że te przeszkody, a są nimi głównie bariery utrudniające komunikację werbalną, można pokonać z pomocą obrazów – zdjęć, filmów, gestów czy ruchów. Faktycznie tak przebiega naturalny, intuicyjny proces codziennej komunikacji, gdy mając coś trudnego do powiedzenia używamy metafor, porównań, mimiki, gestykulacji, a także gdy, jak to dzisiaj ma często miejsce, możemy coś szybko pokazać na ekranie telefonu komórkowego czy tabletu. Te naturalne strategie komunikacyjne można posunąć o krok dalej poprzez storytelling teatralny i cyfrowy, które oferują bardziej kompleksowe techniki i narzędzia. W dyskursie codziennym nie przestajemy mówić w momencie, gdy zaczynamy coś pokazywać – tak też i tutaj – nie rezygnujemy z narracji słownej, raczej staramy się z niej skorzystać tak dalece jak to możliwe, dodając jedynie pewne elementy, bez których nasz przekaz byłby znacznie uboższy.

ROZMAITOŚĆ GRUP I METOD – PYTANIA I WNIOSKI

Koncepcja powyżej zarysowana wydaje się spójna, a jednak może nasunąć pewne pytania, gdy przejdziemy do szczegółów. W rozdziale piątym przedstawiliśmy 8 ścieżek kształcenia opracowanych przez 8 edukatorów pracujących z osobami reprezentującymi co najmniej 4 różne grupy **osób dorosłych ze specjalnymi potrzebami w obszarze edukacji; są to imigranci, w szczególności ci nowoprzybyli, głuchoniemi i osoby o upośledzonym zmyśle słuchu, młodzi niepełnosprawni oraz reemigranci.**

Nasza [strona internetowa](#) i [kanał YouTube](#) dają także



dostęp do materiałów opracowanych dzięki naszej współpracy i obejmujących wszystkie wspomniane tematy:

- 14 digital stories stworzonych przez uczestników projektu;
- 8 filmów dokumentujących zajęcia teatralne;

- 5 digital stories stworzonych przez uczestników kursu dla trenerów;
- 6 narracji teatralnych i cyfrowych dotyczących pracy trenera.

Zasadnicze pytanie brzmi: **Czy rzeczywiście możemy wykorzystać te same narzędzia edukacyjne dla tak różnych grup? Czy materiały te mają coś ze sobą wspólnego?** Odpowiedź brzmi **Tak**. Nawet jeśli członkowie poszczególnych grup reprezentują bardzo różne sytuacje, wszyscy oni mogą napotkać tę samą barierę komunikacyjną, a tym samym doznać, w mniejszych lub większym stopniu, społecznego wykluczenia. Wszyscy i to nie bez powodu: migranci, osoby niepełnosprawne oraz osoby o mniejszych szansach są marginalizowane przez społeczność i często tworzą zamknięte lub izolowane grupy.

Oczywiście, w każdym wypadku problemy komunikacyjne są inne – brak znajomości języka nowego kraju, inna przynależność kulturowa, głuchota, a w związku z tym problemy z mową, różne sposoby doświadczania świata, czy też problemy relacyjne wynikające z upośledzeń fizycznych lub psychicznych, a wreszcie przemiany osobowe spowodowane doświadczeniami w innych krajach. Dlatego też ważne jest, by trener potrafił dopasować metodę do określonej sytuacji, choć istota tej metody pozostaje taka sama w każdym wypadku, jak to pokazano w poprzednich rozdziałach. Jest nią pewien sposób posłużenia się obrazem, teatralnym czy cyfrowym, by przedstawić swoje esencjonalne doświadczenie innym.

Naprawdę? Nie ma znaczenia czy to teatr, czy media cyfrowe? I kolejne pytanie, jakie się tu nasuwa: **Czy wystarczy tylko powiązać te zasadniczo różne kategorie – teatralny i cyfrowy – ze storytellingiem, żeby pomieścić je razem w jednym podręczniku?** Także i tu odpowiedź brzmi TAK, a to zasadniczo z dwóch następujących powodów: są to różne metody i jest to materiał pedagogiczny. Storytelling teatralny i storytelling cyfrowy bardzo różnią się w przebiegu – wymagają różnych, często diametralnie różnych umiejętności, zarówno ze strony trenera, jaki i ucznia. Odgrywają one jednak, jak to staraliśmy się wykazać powyżej, tę samą rolę w komunikacji. Pomagają nam malować obrazy, które tworzą wspólną przestrzeń spotkań aktora i widza, miejsce, gdzie mogą się spotkać razem, tu i teraz.

W naszym podręczniku znajdziecie te dwie różne metody storytellingu, co pozwoli na wybór sposobu „budowania sceny” w zależności od waszych szczególnych celów, a także umiejętności i preferencji uczestników zajęć. W wielu punktach to różne metody, lecz dopełniają się one w realizacji naszego celu – wspierania procesów międzyludzkiej komunikacji. Kluczową sprawą jest wybór metody odpowiadającej uczestnikom zajęć i właściwej w danej sytuacji. W innym wypadku efekt będzie odwrotny do zamierzonego. Liczymy, że ten podręcznik pomoże uniknąć tego niebezpieczeństwa. Liczymy też, że uda wam się wzbogacić nasz zasób materiałów edukacyjnych materiałami opracowanymi przez was i waszych uczniów.

TU I TERAZ

W tym miejscu powinniśmy powiedzieć kilka słów o czymś, co jest wspólne storytellingowi cyfrowemu i teatralnemu, co tworzy wspólną przestrzeń spotkania – **tu i teraz**.

Wydaje się, że kiedy rozmawiamy z drugim twarzą w twarz jesteśmy w tym samym miejscu. W sensie fizycznej obecności tak to rzeczywiście zazwyczaj jest. Jednakże postrzegamy to miejsce różnie, mamy różne poczucie miejsca, nadajemy różne znaczenia obiektom wokoło, różne konotacje wiążemy z przedmiotami otoczenia. Wszystkie te czynniki sprawiają, że ta sama fizyczna przestrzeń staje się różnymi przestrzeniami dla dwóch stron spotkania. Sytuacja taka zdarza się bardzo często, gdy spotykamy ludzi z innych kręgów kulturowych (migrantów, przedstawicieli mniejszości) lub osoby, które doświadczają przestrzeni w inny sposób na skutek defektów fizycznych lub psychicznych (osoby niepełnosprawne). W takich wypadkach przedmioty wokół nas mogą znaczyć coś innego dla każdej strony – to, co wydaje się oczywiste mnie, nie musi być wcale oczywiste dla drugiego. Zazwyczaj, gdy to zauważamy, możemy i powinniśmy wyjaśnić nieporozumienia. Świetnie, gdy słowa – komunikacja werbalna – są wystarczające do osiągnięcia tego celu, lecz nie zawsze możemy liczyć na ten przywilej. W tych wypadkach storytelling teatralny i cyfrowy wydają się znakomitymi narzędziami tworzenia wspólnej przestrzeni i doświadczenia, a także sposobami zwiększenia wrażliwości uczniów na inność.

Praca na rzecz tworzenia wspólnej przestrzeni obejmuje również inne procesy. Storytelling ułatwia pokazanie na zewnątrz tego, co wewnątrz nas. Możemy w ten sposób wyrazić i podzielić się wszystkimi naszymi uczuciami, nadziejami i lękami, radością i smutkiem w sposób mniej lub bardziej bezpośredni. Tym sposobem możemy też pokazać innym wszystkie te miejsca, które opuściliśmy, a które wciąż są obecne w naszej pamięci, wchodząc w interakcje z miejscem obecnym; także wszystkich tych, których spotkaliśmy w przeszłości, a których pragniemy przywołać w danym momencie. Opowiadając historię, możemy wreszcie zaprosić innych do naszej przestrzeni. Wszystkie te strategie są widoczne w filmach stworzonych w trakcie warsztatów dla nauczycieli, trenerów i organizatorów szkoleń i później w trakcie zajęć z pozostałymi uczestnikami.

Wśród tych filmów znajdziecie również inne znakomite przykłady tworzenia drugiej części przestrzeni spotkania – teraz. Najlepszym przykładem, by dostrzec moc storytellingu w tym wypadku, jest przybliżanie przeszłości do teraźniejszości. Zarówno storytelling teatralny, jak i cyfrowy to znakomite wehikuły czasu. Oczywiście, że pozwalają one oszczędzić słów i czasu, jaki zajmuje budowa zdań poprzez użycie obrazów. Dokonują jednak więcej, gdy poprzez te obrazy przywołują ponownie ważne momenty z przeszłości. Dla przykładu – w trakcie warsztatów wehikuły te pozwoliły nam wrócić do czasu, gdy ktoś z uczestników stracił słuch, zdołaliśmy przywołać wspomnienia pięknych chwil, czy też odświeżyć niezapomniane doświadczenia z wycieczki lub udanego dnia w biurze.

Tworzenie wspólnej przestrzeni – wspólnego miejsca i wspólnego czasu – łączy storytelling teatralny i cyfrowy. Do tej przestrzeni możemy wnieść materiały z innych miejsc, możemy nadać im wspólną postać, możemy umieścić wśród nas także rzeczy wcześniej jedynie obecne w naszym „prywatnym pokoju”, a wreszcie możemy doświadczyć teraz, w tym momencie czegoś, co zdarzyło się jakiś czas temu. Oczywiście, moglibyśmy też budować naszą przestrzeń bez tych narzędzi, byłaby ona jednak znacznie bardziej uboga, mniej wspólna.

UNIWERSALNOŚĆ METOD

Powyższe kwestie kierują naszą uwagę na jeszcze jeden rys storytellingu cyfrowego i teatralnego – uniwersalność tych metod. Do udziału w projekcie wybraliśmy grupy osób, których problemy komunikacyjne są bardziej oczywiste niż innych, i których potrzeby zostały określone i opisane. Przetestowaliśmy obydwie metody storytellingu jako narzędzia w edukacji dorosłych, odpowiadające na te potrzeby i problemy. Jednakże nasze warsztaty, w szczególności warsztaty pilotażowe dla edukatorów, pozwalają nam stwierdzić, iż nasze grupy nie są jedynymi grupami osób, które mogą odnieść korzyści ze storytellingu.

W trakcie warsztatów pilotażowych to my – edukatorzy wcieliliśmy się w rolę uczniów tworzących własne opowieści cyfrowe i teatralne, a ich tematyka niekoniecznie była taka sama, jak zagadnienia poruszone później przez uczestników

naszych zajęć. W ten sposób nie tylko poznaliśmy nowe metody nauczania, lecz także przekonaliśmy się sami, że storytelling może być z powodzeniem zastosowany w innych kontekstach edukacyjnych. Pozwala nam to stwierdzić, że ćwiczenia opisane w tym podręczniku stanowią użyteczne narzędzie do podjęcia wyzwań, jakie niesie komunikacja nie tylko w wypadku naszych grup docelowych. Podobne wyzwania można napotkać w wielu innych sytuacjach interpersonalnych. Mogą się one pojawić w trakcie innych kursów i warsztatów – np. w trakcie kursów językowych, kursów z komunikacji międzykulturowej, spotkań wyznawców różnych religii, kursów dla pracowników socjalnych i osób pracujących z młodzieżą, szkoleń zawodowych czy też indywidualnego coachingu. Podejmowane kwestie mogą być mniej lub bardziej wyraziste, lecz w miarę jak się pojawiają, storytelling cyfrowy i teatralny sprawdzą się jako dobre metody sprostania oczekiwaniom uczestników zajęć.

Inny uniwersalny aspekt storytellingu teatralnego i cyfrowego, który łatwo może umknąć naszej uwadze, gdy koncentrujemy się głównie lub wyłącznie na barierach komunikacyjnych, to kształtowanie umiejętności twórczych osób dorosłych z wykorzystaniem metod artystycznych. Dotyczy to wszystkich dorosłych słuchaczy, także tych uczestniczących w innych kursach i warsztatach. Mamy tu do czynienia ze specyficznymi działaniami mającymi na celu ułatwić dorosłym odniesienie satysfakcji w życiu osobistym, doświadczanie radości, ciekawości, jaką niesie ze sobą eksperymentowanie i rozwijanie „innej wrażliwości”, która towarzyszy nam, gdy jesteśmy dziećmi, a która zwykle ulega zapomnieniu, gdy wkraczamy w dorosłość.

Tak też, jeśli oczekujemy innowacyjności od osób dorosłych w różnych obszarach ich życia, także w dziedzinie relacji interpersonalnych, powinniśmy rozważyć wykorzystanie metod storytellingu cyfrowego i teatralnego.

RÓŻNORODNOŚĆ UMIEJĘTNOŚCI – EDUKACYJNA WARTOŚĆ DODANA

Gdy bliżej przyjrzymy się obydwu metodom, znajdziemy także wiele innych ważnych umiejętności, które można dzięki nim rozwijać. Umiejętności te zostały wyszczególnione w ścieżkach kształcenia w poprzednim rozdziale. Chcielibyśmy tu podsumować najważniejsze z nich. W zależności od konkretnej grupy i zastosowanej metody możemy spodziewać się rozwoju umiejętności i sprawności takich jak:

- umiejętność pracy w grupie i dialogu z innymi, by wyrazić własne zamiary i potrzeby;
- zdolność radzenia sobie z własnymi emocjami i trudnymi przeżyciami;
- samoocena, dowartościowanie siebie, niezależność myśli, otwartość, samodzielność w podejmowaniu decyzji, samoanaliza;
- auto-refleksja pozwalająca na większą świadomość siebie samego;
- precyzja i klarowność w komunikacji, myślenie logiczne;
- zarządzanie sobą – planowanie procesu pracy, wyznaczanie celów i planowanie działań pozwalających na ich osiągnięcie;
- techniki narracyjne;

- sprawności manualne, np. te potrzebne do wykonania i animowania lalek;
- umiejętności językowe;
- przekaz poprzez ekspresję wizualną, zarówno w sposób bezpośredni, jak i pośredni (symboliczny, metaforyczny);
- umiejętności posługiwania się technologią cyfrową w określonym celu – urządzeniami takimi jak komputery, smartfony, aparaty, rejestratory dźwięku, itp.;
- kreatywność i innowacyjność.



MODUŁOWE MATERIAŁY EDUKACYJNE

Metody storytellingu cyfrowego i teatralnego mają swoją własną logikę, której należy przestrzegać, by uzyskać końcowy efekt. Jednakże, zależnie od indywidualnych potrzeb edukacyjnych, można wykorzystać jedynie pewne określone aspekty tych dwóch metod w odniesieniu do danych potrzeb. Dla przykładu, tworzenie scenorysu lub wykonywanie lalek mogą stać się niezależnymi ćwiczeniami edukacyjnymi. Takie zawężenie programu zajęć nie pozwoli na stworzenie pełnych scen teatralnych ani krótkich filmów, choć z pewnością pozwoli uczestnikom na zdobycie ważnych umiejętności komunikacyjnych. Stanowi to o użyteczności storytellingu cyfrowego i teatralnego w innych kontekstach nauczania i uczenia się.

SAMODOSKONALENIE EDUKATORA

Wreszcie istotna wartość obydwu metod leży w tym, iż nie są one zbyt wymagające, oferując jednocześnie dobre, a nawet znakomite rezultaty. Już po krótkim szkoleniu edukatorzy powinni móc wykorzystać i zaadaptować te metody do swoich potrzeb. Takie krótkie warsztaty przetestowaliśmy z pilotażową grupą trenerów o różnym doświadczeniu w różnych obszarach, uzyskując znakomite rezultaty. Doświadczenia te potwierdzają nie tylko przydatność obydwu metod w pracy edukatora, ale również ich potencjał w rozwijaniu umiejętności pedagogicznych. Część tych obserwacji i doświadczeń

przedstawiliśmy w formie narracji cyfrowych na naszej stronie internetowej i w kanale YouTube. Poniżej pragniemy uzupełnić te narracje dodatkowymi komentarzami, by skłonić was do skorzystania z naszych materiałów tekstowych i multimedialnych:

„Udział w kursie T&D Stories w Dublinie stał się przełomowym punktem w mojej zawodowej karierze. Poznałam wcześniej wiele technik szkoleniowych dzięki udziałowi w licznych warsztatach w ostatnich dwóch latach. Ale właśnie wtedy, w trakcie kursu w Dublinie, publicznie oświadczyłam, że chcę być trenerem i wykorzystałam nadarzającą się okazję, żeby poprowadzić warsztaty ze storytellingu z dorosłymi uczestnikami zajęć w Teatrze Grodzkim. Wiele moich obaw zniknęło, gdy podjęłam to wyzwanie. Warsztaty były udane i mogę już teraz powiedzieć: ‘Jestem trenerem’. To duża satysfakcja – dziękuję!”

Jolanta Kajmowicz-Sopicka, Bielskie Stowarzyszenie Artystyczne
TEATR GRODZKI

„Możliwość powiedzenia czegoś o sobie ma podstawowe znaczenie, gdyż pozwala połączyć pewien fundamentalny komponent życia wewnętrznego, jakim są emocje, szczególnie w wypadku osoby niepełnosprawnej, z innym komponentem, który nie tyle jest jednym z problemów, lecz jest problemem kluczowym – wyzwaniem, jakie niesie komunikacja. Moim zdaniem, powiązanie tych dwóch spraw, emocji i komunikacji, jest wielkim dokonaniem warsztatów T&D Stories, znacznie większym niż finalne produkcje filmowe i ich jakość. Właśnie dlatego warto wracać do tych

doświadczeń i dalej je rozwijać. Komunikacja poprzez multimedia z pomocą prostych, codziennych narzędzi cyfrowych powinna stać się częścią indywidualnych planów dydaktycznych dla każdego niepełnosprawnego ucznia”.

Alberto M. Onori, nauczyciel szkoły średniej i jeden z trenerów warsztatów w FNCC DS

„Całościowy program T&D Stories okazał się bardzo interesujący z naszego punktu widzenia. Musieliśmy wyjść z pewnej strefy komfortu, a właśnie wtedy można nauczyć się najwięcej. Projekt dał nam nową platformę współpracy i otworzył nowe możliwości poznania i współpracy z ludźmi, których nigdy byśmy inaczej nie poznali. Bardzo sobie to cenimy. Liczymy, że tę platformę współpracy uda się rozwinąć dalej. W tym nowym medium, jakie poznaliśmy – lalkach – najcenniejsze jest to, że każdy może się nim posłużyć. Pasuje ono świetnie do naszego stylu pracy jako artystów teatralnych”.

Eva Rún Snorradóttir and Vala Höskuldsdóttir, ASTOFAN

„Było nam bardzo miło, choć nie byliśmy tym zdziwieni, że digital stories stworzone w trakcie warsztatów w Dublinie są dowodem znacznych osiągnięć w procesie uczenia się. Uczestnicy zajęć uznali ten proces za duże wyzwanie, które jednakże umożliwiło pozytywne i twórcze doświadczenie. Digital stories zaprezentowane w DLR Lexicon pokazały, jak wiele nasi uczestnicy nauczyli się w trakcie tych kilku dni. Przykłady scenariuszy, scenorysów, ciekawe wykorzystanie mediów, takich jak fotografia, filmy, oryginalne

rysunki i ścieżki dźwiękowe, czy też darmowej lub osobiście skomponowanej muzyki – wszystko to razem dobrze oddawało emocjonalny rytm tych narracji. To był z pewnością udany dzień w pracy”.

Bernadette Meagher, Dún Laoghaire Institute of Art, Design and Technology

„Zapamiętam projekt T&D Stories jako wspaniałą przygodę i ważny czas, w trakcie którego mogłem dowiedzieć się wiele zarówno o storytellingu cyfrowym i teatralnym, jak i polskich reemigrantach. Początkowo storytelling cyfrowy był mi znaczenie bliższy, a chęć zdobycia nowych umiejętności w tym obszarze skłoniła mnie do udziału w projekcie. Nie zawiodłem się – poznałem tu nauczycieli i kolegów, dzięki którym podniosłem swoje kompetencje w tej dziedzinie. Widzę natomiast jeszcze długą drogę przed sobą, by dojść do perfekcji. Storytelling teatralny to dla mnie wielka niespodzianka – a to z co najmniej dwóch powodów. Po pierwsze, jest czymś zupełnie nowym, z czym nigdy wcześniej nie miałem do czynienia. Po drugie, zdołałem podołać temu zadaniu (jak mnie poinformowano). Z drugiej strony, polscy reemigranci uczestniczący w projekcie okazali się grupą bardzo zróżnicowaną, wcale nie homogeniczną, jak to pierwotnie sobie wyobrażałem. Cały ten proces był więc wielce pouczający. A co do detali – polecam lekturę tej książki”.

Łukasz Putyra, Centrum Edukacyjne EST

SŁOWNIK

Autor: Cinzia Laurelli

Fondazione Nazionale Carlo Collodi

A

Adaptacja międzykulturowa: Działania ustalające oraz podtrzymujące względnie stałe i wzajemne relacje ze środowiskiem kraju goszczącego poprzez adaptację.

B

Bajka: Odrębny gatunek zawierający się w kategorii legend. Bajka jest opowieścią, „która początkowo była przekazywana ustnie, a w pewnym punkcie swoich dziejów została spisana i opublikowana” (Nodelman 1996: 290). Zazwyczaj jest to tradycyjna opowieść adresowana do dzieci, w której występują postaci fantastyczne i motywy magiczne.

„**Burza mózgów**”: Proces pobudzający kreatywne myślenie poprzez intensywną i motywującą dyskusję grupową. Każdy uczestnik jest zachęcany do głośnego myślenia i sugerowania

pomysłów, nieważne jak oryginalnych i dziwacznych. Analiza, dyskusja i krytyka pomysłów jest dozwolona dopiero po zakończeniu „burzy mózgów”, na etapie sesji ewaluacyjnej.

D

Digital stories (opowieści cyfrowe): Nowoczesny sposób wyrazu starożytnej sztuki storytellingu. Na przestrzeni dziejów, storytelling był sposobem dzielenia się wiedzą i mądrością. Digital stories to skrócona forma medialnej produkcji cyfrowej, która pozwala na dzielenie się pewnymi doświadczeniami życiowymi, opowiadanie historii lub przedstawianie swoich poglądów.

Digital storytelling: Osobista narracja online w formacie cyfrowym; jest to także ruch społeczny mający na celu wzmocnienie głosu danej zbiorowości. Każdy może tworzyć taką narrację, gdyż każdy ma coś do przekazania innym.

Dorosły: Każda osoba w wieku 16 lat lub starsza, która ukończyła nauczanie początkowe i system kształcenia (uwaga: jest to pragmatyczna definicja stworzona na potrzeby Unii Europejskiej, oparta na fakcie, iż jest to wiek uzyskania pełnoletniości w pewnych krajach Unii Europejskiej, na przykład w Szkocji, oraz w związku z faktem, że wiele badań dotyczących poziomu umiejętności czytania, pisania i liczenia najczęściej obejmuje grupę wiekową 16–60, 64 lub 65).

E

Edukacja dorosłych: Sztuka i praktyka wspierania osób dorosłych w procesie uczenia się.

Edukacja poza-formalna: Uczenie się, które dokonuje się poprzez zaplanowane ćwiczenia (w rozumieniu celów i czasu nauki) oraz obejmuje pewne formy wsparcia pedagogicznego, które jednak nie jest częścią edukacji formalnej ani systemu szkoleniowego.

Efekty kształcenia: Określenie tego, co uczący się wie, rozumie i jest w stanie zrobić po ukończeniu procesu kształcenia, ujęte w kategoriach wiedzy, umiejętności i kompetencji.

F

Fabuła: Na fabułę składają się wydarzenia pojawiające się w trakcie opowieści oraz sposób, w jaki zostają przedstawione czytelnikowi. Fabułę określa się czasami również jako wątek

opowiadania. Arystoteles zakładał, że fabuła musi mieć początek, rozwinięcie i zakończenie, a każde z wydarzeń inicjuje początek drugiego.

G

Grupa docelowa: Konkretna grupa ludzi, do której skierowany jest dany projekt lub działanie.

Grupa rówieśnicza: Grupa społeczna składająca się z osób o takim samym statusie społecznym, o podobnych zainteresowaniach i w zbliżonym wieku.

I

Imigrant: Osoba, która wyemigrowała do innego kraju, zazwyczaj z zamiarem osiedlenia się tam na stałe.

Inkluzja: Włączanie każdego z obywateli, w szczególności tych najbardziej poszkodowanych, do pełnego uczestniczenia w życiu społecznym i pracy.

K

Kompetencja: Zdolność wykorzystania efektów uczenia się adekwatnie do danego kontekstu (edukacji, pracy, rozwoju zawodowego lub osobistego).

Kompetencje kluczowe: Podstawowy zakres wiedzy, umiejętności i postaw potrzebny do samorealizacji, rozwoju osobistego, bycia aktywnym obywatelem, włączenia społecznego oraz zatrudnienia według Zalecenia 2006/962/EC Rady i Parlamentu Europejskiego.

Kompetencje komunikacyjne: To stopień, w jakim osiągnięte zostają cele nadawcy komunikatu poprzez efektywną i właściwą interakcję.

Konstruktywizm: Teoria uczenia się, według której człowiek tworzy wiedzę i sens w procesie interakcji między swoimi doświadczeniami a pojęciami. Teoria znacząco wpłynęła na wiele dyscyplin, takich jak psychologia, socjologia, pedagogika czy historia nauki.

M

Marginalizacja: Proces, podczas którego ktoś lub coś zostaje zepchnięte na dalszy plan i przypisuje się mu mniejsze znaczenie. Jest to przeważnie zjawisko społeczne – pewna mniejszość lub podgrupa zostaje wyklucza, a potrzeby i pragnienia jej członków są ignorowane.

Migranci: Osoby, które dobrowolnie opuściły swój kraj w celu połączenia się z rodziną, znalezienia lepszej pracy, możliwości edukacji lub z innych powodów niezwiązanych z brakiem ochrony rządowej w ich kraju. Migranci, w odróżnieniu od uchodźców, mogą w dowolnym momencie bezpiecznie powrócić do domu.

Mit: Tradycyjna opowieść skupiająca się głównie na wczesnej historii ludzkości lub wyjaśniająca naturalne i społeczne zjawiska; występują w niej postacie i zjawiska nadprzyrodzone.

N

Nielegalni imigranci: Osoby starające się osiedlić w danym kraju bez koniecznej dokumentacji, często pozostające w ukryciu.

Niepełnosprawność poznawcza: Termin ten obejmuje różne deficyty intelektualne i poznawcze, w tym niepełnosprawność intelektualną (opóźnienie umysłowe), opóźnienie rozwoju, niepełnosprawność rozwoju, trudności w uczeniu się oraz inne upośledzenia poznawcze wynikające z uszkodzenia mózgu czy choroby neurodegeneracyjnej, np. demencji.

Niepełnosprawność relacyjna: Forma ucisku społecznego, taka jak rasizm, homofonia, czy ageizm (dyskryminacja ze względu na wiek).

O

Opowieść teatralna: Kreatywna teatralna prezentacja jednej lub kilku historii opowiedzianych przez grupę aktorów, którzy grają różne role i prowadzą narrację.

Osoby ubiegające się o azyl: Osoby, które złożyły wniosek o udzielenie ochrony międzynarodowej i status uchodźcy, lecz ich status prawny nie został jeszcze określony przez rząd kraju azylu.

P

Pierwszy kraj azylu: Pierwszy kraj, w którym uchodźca osiedlił się i w którym został zarejestrowany.

Plan działań: Szczegółowy plan przedstawiający działania niezbędne do osiągnięcia wybranego celu.

Plan pracy: Plan określający działania i zasoby potrzebne do osiągnięcia rezultatów i celów projektu.

Podręcznik: Kompleksowe i szczegółowe opracowanie danego tematu stworzone dla praktyków, o strukturze ułatwiającej szybkie wyszukiwanie informacji, często stanowiące dodatek do szerszego opracowania tematu.

Przesiedlenie: Proces, podczas którego uchodźcy wspierani przez UNHCR otrzymują kartę stałego pobytu lub obywatelstwo kraju docelowego.

Przybysz: Osoba, która niedawno przybyła w dane miejsce.

R

Reemigrant: Osoba powracająca do swojego kraju po okresie migracji zagranicą (krótko- lub długotrwałej) z zamiarem pozostania w nim co najmniej przez rok.

Rozkład zajęć: Metoda prezentowania poszczególnych zajęć, która pokazuje ich logiczną kolejność oraz występujące między nimi zależności.

S

Scaffolding : Na polu edukacji pojęcie to odnosi się do procesu, podczas którego nauczyciel podaje model lub pokazuje rozwiązanie problemu, a następnie wycofuje się, oferując zarazem wsparcie, jeśli zajdzie taka potrzeba. Podobnie jak w wypadku fizycznego rusztowania (scaffolding), strategie wspierające zostają usunięte w momencie, gdy przestają być potrzebne, a nauczyciel stopniowo zwiększa samodzielność ucznia. Podczas wykonywania trudnych ćwiczeń uczeń może potrzebować wsparcia, wskazówek i zrozumienia oraz może odczuć frustrację, strach lub zniechęcenie. Głównym celem scaffoldingu jest wyeliminowanie tych emocji i negatywnego postrzegania siebie.

Scenariusz: Spisany tekst filmu. Może on dostarczać tylko krótkiego zarysu fabuły bądź szczegółowo opisywać każdą akcję, gest i kwestię. Scenariusz często nie przedstawia chronologicznego porządku, lecz taki, jaki jest najwygodniejszy dla nagrań.

Scenorys: Szkic organizujący i przedstawiający treść opowieści. Jest to pierwszy krok tworzenia narracji wizualnej. Pomaga zdefiniować parametry opowieści przy dostępnych środkach i czasie, organizuje i doprecyzowuje historię, pomaga dobrać odpowiedni środek przekazu do poszczególnych części.

Społeczność praktyki: Grupa ludzi, których łączy wspólna sprawa lub pasja do rzeczy, które robią i którzy poprzez regularną współpracę uczą się wzajemnie.

Storytelling: Społeczna i kulturowa aktywność polegająca na dzieleniu się opowieściami, często z elementami improwizacji, teatralności i upiększeń. Opowieści i narracje były obecne w każdej kulturze jako forma rozrywki, edukacji, przekazu kulturowego oraz sposób wpajania wartości moralnych.

Storytelling teatralny: Forma przedstawienia teatralnego, w którym aktor opowiada pewną historię z ograniczoną liczbą środków wizualnych, operując głównie głosem. W pewnych wypadkach aktorzy poruszają się po scenie, tańczą czy śpiewają, jednakże storytelling teatralny to może być po prostu narracja jednego względnie nieruchomego aktora. Kostiumy, rekwizyty i światła są opcjonalne.

Studium przypadku: Przykład, który daje wgląd w kontekst problemu oraz ilustruje jego specyfikę. Opisuje działania koncentrujące się na uczestnikach w oparciu o zagadnienia, które pokazują koncepcje teoretyczne w ich zastosowaniu.

System azylowy: Organizacja rządowa w kraju azylu, która przyznaje status uchodźcy.

Szablon: Formularz określający wzór i wstępnie zarysowaną strukturę dokumentu z pustymi polami do wypełnienia.

Ścieżka kształcenia: Ścieżka, jaką podąża uczestnik poprzez szereg ćwiczeń (często) e-learningowych, które pozwalają mu sukcesywnie poszerzać wiedzę. W ramach tak pojętego kształcenia dokonywanie wyborów przechodzi z nauczyciela na ucznia. Ścieżka kształcenia wskazuje nauczycielom czy też autorom programów edukacyjnych zarówno teorię nauczania, jak i odnośne wskazówki.

T

Temat: Przedmiot konwersacji, dyskursu czy tekstu.

U

Uchodźca: Osoba ubiegająca się o azyl, której przyznano status uchodźcy po akceptacji wniosku w kraju innym niż kraj pochodzenia.

Uczenie się osób dorosłych: Termin ten odnosi się do wszelkich formalnych, nieformalnych i pozaformalnych zajęć edukacyjnych, w obszarze kształcenia ogólnego i zawodowego, w których uczestniczą osoby dorosłe, które ukończyły nauczanie podstawowe. Ich efektem jest zdobycie nowej wiedzy i umiejętności.

Umiejętności międzykulturowe: Zdolność do współpracy z przedstawicielami innych kultur oraz indywidualna umiejętność, która zwiększa efektywność komunikacji międzykulturowej bez względu na dany kontekst interakcji. Odnosi się do wiedzy, umiejętności i motywacji, które umożliwiają danej osobie skuteczną adaptację w środowisku międzykulturowym.

Umiejętności miękkie: Kombinacja umiejętności interpersonalnych, społecznych, komunikacyjnych, cech charakteru, postaw oraz ilorazu inteligencji emocjonalnej (EQ), które pozwalają na efektywną integrację z otoczeniem, pracę w zespole, prawidłowe działanie i osiągnięcie zamierzonych celów.

Umiejętność pisania: Sprawność, która pozwala przelewać swoje uczucia i pomysły na papier, porządkować swoją wiedzę i przekonania oraz bronić ich za pomocą argumentów w poprawnie skonstruowanym tekście.

W

Warsztaty: Interaktywna sesja trwająca zazwyczaj jeden lub kilka dni, podczas której grupa uczestników intensywnie pracuje nad wybranym tematem lub projektem.

Wysunąć na pierwszy plan: Sprawić, aby coś było bardziej wydatne i zauważalne, uwypuklić.

GRUPA PARTNERSKA PROJEKTU



www.teatrgrodzki.pl

TEATR GRODZKI (KOORDYNATOR PROJEKTU)

Teatr Grodzki został założony przez artystów, pedagogów, promotorów kultury i przedsiębiorców. Stowarzyszenie działa na rzecz dzieci, młodzieży, osób dorosłych i seniorów z grup wykluczonych społecznie. Teatr Grodzki jest jedyną organizacją non-profit w regionie Polski południowej realizującą tak szeroki i kompleksowy program działań artystycznych i edukacyjnych zmierzający do przeciwdziałania wykluczeniu społecznemu. Artystyczne i edukacyjne projekty Teatru Grodzkiego obejmują warsztaty artystyczne (teatr, sztuka lalkarska, animacja komputerowa, sztuki piękne), programy szkoleniowe (głównie w dziedzinie dramy i ekonomii społecznej) adresowane do instruktorów, nauczycieli, terapeutów, artystów, wolontariuszy i pracowników organizacji pozarządowych, a także programy szkoleń zawodowych dla grup wykluczonych społecznie.



www.pinocchio.it

THE FONDAZIONE NAZIONALE CARLO COLLODI (FNCC)

to włoska organizacja non-profit (powołana Dekretem Prezydenta Republiki nr 1313/1962). Od roku 1990 figuruje w oficjalnym Rejestrze Instytucji Kulturalnych Wagi Narodowej prowadzonym przez Ministerstwo Dziedzictwa Kulturowego. Statutowe cele organizacji wiążą się z upowszechnianiem prac Carlo Collodi, w szczególności jego dzieła *Przygody Pinocchio*, które jest jedną z najczęściej tłumaczonych książek dla dzieci w skali światowej. Inicjatywa fundacji umożliwiła utworzenie Parku Pinocchio w Collodi w roku 1956, muzeum dedykowanego Pinocchio, corocznie odwiedzanego przez ponad 100 tys. gości, przede wszystkim dzieci w trakcie rodzinnych i szkolnych wycieczek. Projekty edukacyjne prowadzone przez FNCC obejmują szereg formalnych i nieformalnych zajęć adresowanych zarówno do dzieci, jak i dorosłych, pracę naukowo-badawczą oraz organizację konferencji i wystaw. Wszystkie te działania wiążą się z tematyką edukacyjną, społeczną, historyczną, artystyczną i literacką w nawiązaniu do bogatej spuścizny Carlo Collodi.

THE INSTITUTE OF ART, DESIGN & TECHNOLOGY (IADT)

jest członkiem Międzynarodowego Stowarzyszenia Szkół Filmowych i Telewizyjnych (Centre International de Liaison des Ecoles de Cinéma et de Télévision – CILECT). CILECT zrzesza ponad 160 instytucji edukacyjnych kształcących w dziedzinie mediów audio-wizualnych z ponad 60 krajów ze wszystkich kontynentów. Łączna liczba nauczycieli i pracowników tych instytucji wynosi ponad 9 tys. Szkołą oni rocznie ponad 55 tys. studentów i pozostają w kontakcie ze społecznością absolwentów w liczbie ponad 1 milion 330 tys. Ponad 65% twórców najbardziej popularnych światowych produkcji filmowych i telewizyjnych to absolwenci szkół należących do CILECT.

CENTRUM MIĘDZYKULTUROWE – ALÞJÓÐASTOFA

to niewielka organizacja non-profit prowadzona przez władze miejskie Akureyri, drugiego co do wielkości miasta na Islandii. Centrum zostało powołane w 2003 roku w odpowiedzi na znaczny napływ imigrantów na Islandię. Liczba mieszkańców Akureyri wynosi 18 tys., wśród nich jest 2% imigrantów. 7% populacji to mniejszości narodowe reprezentujące aż 56 krajów. Zakres działalności stowarzyszenia jest bardzo szeroki w związku z faktem, iż jest ono jedyną organizacją tego rodzaju na północy kraju. Główne działania to wsparcie dla imigrantów i miejscowych instytucji mających do czynienia z imigrantami; są wśród nich przedszkola, szkoły podstawowe, szkolne rady rodziców, centrum młodzieżowe, biblioteka publiczna, szkoły średnie, urząd pracy i centrum kształcenia ustawicznego. Wsparcie oferowane przez stowarzyszenie obejmuje usługi translatorskie zarówno dla osób indywidualnych, jak i instytucji, programy i projekty o charakterze edukacyjno-artystycznym realizowane we współpracy z władzami miejskimi i szkołami, a także projekty na rzecz miejscowej społeczności imigrantów.

CENTRUM EDUKACYJNE EST

powstało w roku 1994 jako placówka kształcenia ustawicznego. W 2003 roku rozpoczęliśmy nasz pierwszy projektu europejski w dziedzinie komunikacji międzykulturowej z wykorzystaniem mediów cyfrowych (Akcja Minerva w ramach Programu Socrates). Projekt ten otworzył przed nami nowy obszar współpracy europejskiej i umożliwił udział w wielu innych europejskich inicjatywach w dziedzinie edukacji dorosłych (projekty Grundtviga, partnerskie i wielostronne), szkoleń zawodowych (projekty w programie Leonardo da Vinci, partnerskie, wielostronne i transferu innowacji) oraz pracy z młodzieżą (projekty w ramach EFS i Erasmus+). W rezultacie, kursy oferowane przez EST obejmują szeroki zakres umiejętności i kompetencji w obszarach takich jak języki obce, komunikacja międzykulturowa, sztuka, kultura, ICT i przedsiębiorczość. Zakres tematyczny tych kursów jest planowany pod kątem faktycznych potrzeb uczestników, wśród których są osoby dorosłe z regionu Wadowic.

STORYTELLING TEATRALNY I CYFROWY w nauczaniu i szkoleniu

Niniejsza publikacja jest rezultatem projektu Erasmus+ „T&D Stories – Theatre and Digital Storytelling for Teaching and Training Development”
nr projektu 2015-1-PL01-KA204-016976
<http://artescommunity.eu/storytelling/>

Autorzy tekstów: Umberto Margiotta, Isabella Belcari, Cinzia Laurelli (FNCC, Włochy), Bernadette Meagher, Philip Penny (IADT, Irlandia), Maria Schejbal, Jolanta Kajmowicz-Sopicka (TEATR GRODZKI, Polska), Zane Brikovska, Guðný Sigríður Ólafsdóttir, Vala Hoskuldsdóttir, Eva Run Snorradóttir (ASTOFAN, Islandia), Łukasz Putyra, Olga Głuc (EST, Polska).

Publikacja opracowana w języku angielskim i wydana w języku angielskim, islandzkim, włoskim i polskim.

Tłumaczenie z języka angielskiego na polski: Antonina Schejbal
Tłumaczenie z języka angielskiego na islandzki: Guðný Sigríður Ólafsdóttir
Tłumaczenie z języka angielskiego na włoski: Studio Blitz, Pistoia

Okładka i projekt graficzny: Daria Konior

Zdjęcia: Rafał Zgud, Łukasz Putyra, Olga Głuc, Guðný Sigríður Ólafsdóttir, Vala Hoskuldsdóttir, Eva Run Snorradóttir, Isabella Belcari, Rossella De Luca, Alberto M. Onori, Michał Łabędź

Prawa autorskie: partnerzy projektu T&D Stories

Skład: Daria Konior

Wydawca

Bielskie Stowarzyszenie Artystyczne Teatr Grodzki
ul. S. Sempołowskiej 13, 43-300 Bielsko-Biała
www.teatrgrodzki.pl
Bielsko-Biała 2017



Projekt T&D Stories (2015-1-PL01-KA204-016976) został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej.
Publikacja niniejsza odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

Powielanie materiałów zawartych w niniejszej publikacji wyłącznie w celach niekomercyjnych wymaga wyraźnego wskazania niniejszej publikacji jako tekstu źródłowego.