

ZMIENNICY
CZYLI JAK MŁODZI
LUDZIE MOGĄ
WPŁYWAĆ
NA PRZESTRZEŃ
LOKALNĄ



Broszura „Zmiennicy, czyli jak młodzi ludzie mogą wpływać na przestrzeń lokalną” została przygotowana w ramach programu „Młody Obywatel”, którego organizatorami są:
Centrum Edukacji Obywatelskiej
i Fundacja BGK.

Wydawca: Centrum Edukacji Obywatelskiej
Warszawa 2014

Wydanie I

CC-BY Uznanie autorstwa 3.0 Polska

Autorzy: Monika Czapka, Cezary Hunkiewicz,
Piotr Skrzypczak

Koordynatorki: Agnieszka Jarmuż, Judyta Ziętkowska

Redakcja: Anna Kiszka

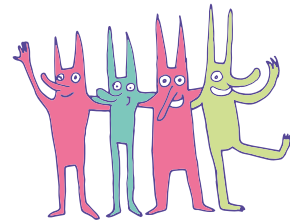
Opracowanie graficzne i skład: Florentyna Nastaj

Druk: DRUKARNIA SIEDEM, www.drukarnia7.pl

ISBN 978-83-64602-25-2

Nakład: 500 egz.

W publikacji stosujemy naprzemiennie bądź równolegle męskie i żeńskie końcówki fleksyjne, chcąc podkreślić, że uwzględnienie perspektywy równości płci w języku uważamy za kwestię ważną. Oczywiście wszystkie treści adresowane są zarówno do kobiet/dziewcząt, jak i do mężczyzn/chłopców.



Na start!

Każdego dnia przemierzacie swoją miejscowość, idąc do szkoły lub pracy, załatwiając różne sprawy, spędzając czas z rodziną i znajomymi. Czasem pewnie nachodzi Was myśl, że niektóre rzeczy w Waszym otoczeniu dobrze byłoby zmienić – uprzątnąć park i urządzić w nim plac zabaw dla maluchów, a może zamienić szare fasady budynków w lokalne dzieła sztuki? Przechodząc obok zabytku o bogatej historii, żałujecie, że tak mało osób miało szansę ją poznać.

A gdyby to zmienić?

Za pomocą tej publikacji pragniemy pokazać Wam, że możecie wpływać na to, jak wygląda okolica, w której mieszkacie, pracujecie i odpoczywacie. Co więcej, to WY możecie włączyć w takie działania młodych ludzi i pokazać im, że aktywne uczestnictwo jest lepsze od bierności. Dlatego proponujemy Wam przeprowadzenie jednego z trzech projektów:

- 1. Poznanie zasobów regionu i integracja społeczności lokalnej: „Rozegraj okolicę”.**
- 2. Funkcjonalność i bezpieczeństwo przestrzeni publicznej: „Lokalni Architekci”.**
- 3. Sztuka miejska: „Z(a)maluj na lokalnie”.**

Każde z proponowanych przez nas działań omawiamy krok po kroku, przechodząc z Wami przez kolejne etapy. Jednak pamiętajcie – to tylko nasza propozycja. Możecie ją dowolnie modyfikować i zmieniać!

Integralną częścią publikacji są zeszyty ze zbiorem ćwiczeń, kart pracy i materiałów do wycięcia, które mają Wam pomóc w realizacji jednego z wybranych przez Was tematów. Wybierajcie najciekawsze ćwiczenia i zadania, mieszajcie je i zmieniajcie, by jak najlepiej pasowały do grupy, w której pracujecie.

Powodzenia!



Zespół „Młodego Obywatela”
Agnieszka Jarmuł
Judyta Ziętkowska



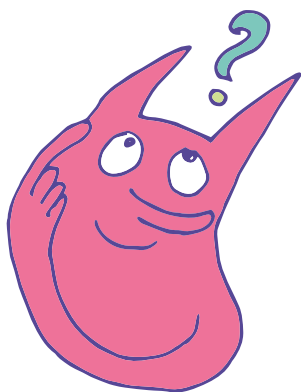
Monika Czapka

POZNANIE ZASOBÓW REGIONU I INTEGRACJA SPOŁECZNOŚCI LOKALNEJ

ROZEGRAJ OKOLICĘ - TWOJA MIEJSCOWOŚĆ PLANSZĄ DO GRY

Gra nie tylko miejska, czyli co?

Gra miejska powszechnie uznawana jest za nową formę rozrywki traktującą przestrzeń miejską jako planszę do gry. Można wręcz zaryzykować stwierdzenie, że głównym bohaterem prowadzonej w ten sposób rozgrywki staje się miasto. Zabieg ten wymaga od uczestniczek i uczestników takich gier nieco innego spojrzenia na przestrzeń, w której na co dzień funkcjonują. Miejsca, budynki, ulice, zarówno te, które wydają im się dobrze znane, jak i te, których wcześniej nie kojarzyli, stają się źródłem informacji, jakie należy zdobyć. Sami uczestnicy zaś stają się żywymi pionkami, które poruszają się po planszy miasta.



Jak większość rozgrywek, także i gra miejska ma zazwyczaj swój cel, scenariusz, zasady, zadania, odbiorców oraz miejsce, w którym się odbywa. Kształt tych elementów zależy w głównej mierze od wyobraźni i pomysłowości twórców danej gry, a także celu, jaki chcą oni osiągnąć.

Najprostszy schemat gry miejskiej jest następujący: uczestnicy i uczestniczki spotykają się o konkretnej godzinie w wyznaczonym wcześniej miejscu, gdzie otrzymują informację o celu i przebiegu gry, a następnie wyruszają w miasto na poszukiwanie kolejnych wskazówek, które pomogą im sięgnąć po zwycięstwo. Odnajdywanie kolejnych wytycznych wiąże się często z koniecznością pokonania

jakichś przeszkód – zazwyczaj wykonania zadań, które doprowadzają graczy do miejsca kończącego grę.

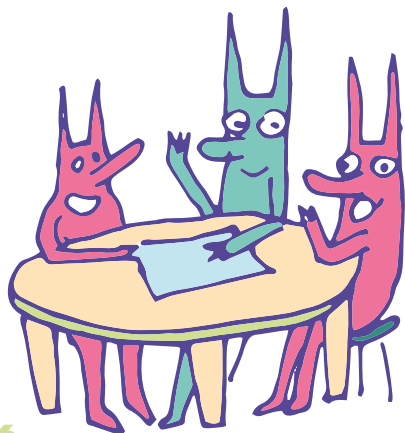
Oczywiście nazwa „gra miejska” nie warunkuje tego, że tylko miasto może stać się przestrzenią do organizacji tego typu rozrywki. Tak naprawdę zarówno małe miasteczko, jak i wieś możemy zamienić w planszę do gry. Musimy się tylko do tego wcześniej odpowiednio przygotować i odpowiedzieć sobie na kilka pytań, które zostaną postawione w dalszej części niniejszego tekstu.

Zaplanuj i zorganizuj to sama!*

Krok 1: cel jest najważniejszy

Przed rozpoczęciem pracy nad stworzeniem gry miejskiej powinniśmy zadać sobie zasadnicze pytanie: po co chcemy ją zrealizować? Jaki cel planujemy osiągnąć? Czy chcielibyśmy zweryfikować wśród jej uczestniczek i uczestników wiedzę na konkretny temat? A jeśli tak, to na jaki? A może chcemy im przekazać jakąś wiedzę? A może nasza gra ma pełnić funkcje czysto rozrywkowe? Jeśli odpowiemy sobie na te przykładowe pytania i wybierzemy jeden główny cel, chcemy osiągnąć poprzez organizację rozrywki, znacznie ułatwi nam to przygotowanie historii, wokół której będzie się koncentrować scenariusz naszej gry.

Krok 2: adresaci gry są ważni

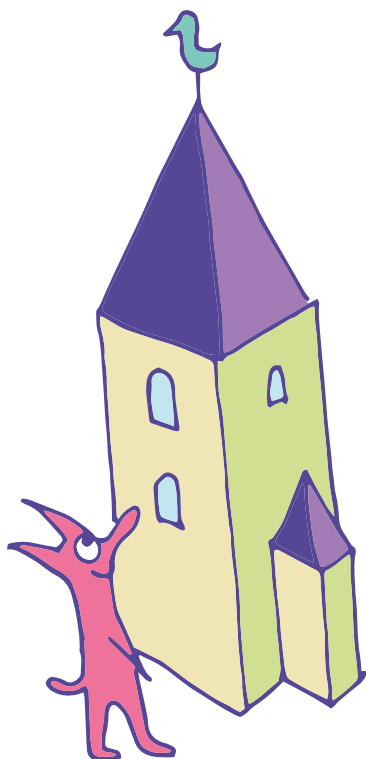


W dalszej kolejności powinniśmy się zastanowić, do kogo chcemy skierować naszą grę. Kim będą jej uczestnicy? Osoby w podobnym czy w zróżnicowanym wieku? Czy gra będzie zamknięta, tzn. przeznaczona dla znanej nam, z góry określonej grupy odbiorców (np. uczennice i uczniowie), czy też otwarta dla wszystkich chętnych uczestników (np. dla mieszkańców danej miejscowości)? Czy cel, który chcemy osiągnąć, jest dobrze dobrany do adresatów gry? Pamiętajmy, że istotne jest, aby wszyscy uczestnicy i uczestniczki mieli równe szanse na wykonanie poszczególnych zadań

* Dlaczego „sama”? Patrz: wewnętrzna strona okładki

i zwycięstwo, dlatego też warto scharakteryzować idealnego gracza. Dodatkowo na tym etapie dobrze jest zastanowić się, ile osób chcemy zaprosić do naszej gry oraz iluosobowe drużyny będą oni i one tworzyć. Najczęściej w grach miejskich drużyny składają się z minimum dwóch i z maksimum pięciu osób, optymalna liczba to trzy–cztery osoby w drużynie.

Krok 3: trudna sztuka wyboru tematu



Gdy mamy już cel i adresatów gry, możemy zastanowić się nad tematem stanowiącym motyw przewodni dla naszej historii i scenariusza, nad którym będziemy pracować na dalszym etapie. W tym momencie warto się zastanowić, co wiemy o miejscowości, w której chcemy zorganizować rozgrywkę. Czy znamy ciekawe fakty historyczne jej dotyczące? Może znajdują się w niej interesujące lub tajemnicze zabytki, które warto poznać? Jakie miejsca są ważne dla lokalnej społeczności? Czy istnieją legendy nawiązujące do naszej miejscowości? Czy znajdują się tu pomniki przyrody albo ciekawe okazy flory lub fauny? Czy z miejscowością byli lub są związani interesujący ludzie lub znane postacie historyczne? Spróbujmy odpowiedzieć sobie na te pytania, jeśli mamy z tym problemy, zastanówmy się, kto mógłby nam w tym pomóc (np. najstarsza mieszkanka, bibliotekarz, historyczka, archiwista).

Zastanówmy się też, w jaki sposób wykorzystamy poszczególne tematy w naszej grze, np. epizody z życia znanej osoby mogą stanowić gotową podwalinę pod scenariusz, a oparcie fabuły o historię zabytków i ciekawych miejsc pomoże nam w stworzeniu alternatywnego sposobu zwiedzania naszej miejscowości. Pamiętajmy, że nie liczy się tu ilość, tylko jakość, dlatego dla

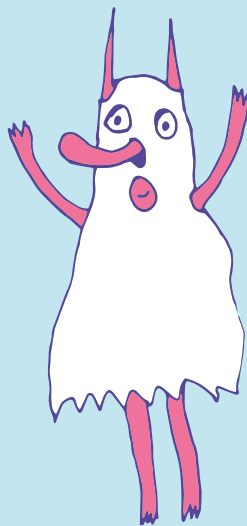
spójności i atrakcyjności gry lepiej będzie, jeśli wybierzemy jeden temat i na nim się skupimy. Zbyt wiele wątków sprawi, że fabuła stanie się dla uczestników i uczestniczek niejasna i zagniatwana, co może doprowadzić do tego, że nie osiągniemy zamierzonego przez nas celu.

Krok 4: praca w grupie to podstawa

W wymyślaniu i przeprowadzaniu gier miejskich warto postawić na pracę w grupie, tworząc zespół organizacyjny. Pamiętajmy o wyborze koordynatora lub koordynatorki całego przedsięwzięcia, podziale zadań w grupie i o tym, żeby przy jego dokonywaniu wziąć pod uwagę indywidualne predyspozycje i umiejętności członkiń i członków zespołu. Będziemy potrzebować zarówno osób, które wezmą udział w przygotowywaniu scenariusza, opracują zasady, podejmą się przeprowadzenia gry (będą wcielać się w postacie w niej występujące), jak też zajmujących się wsparciem technicznym (jeśli np. będą wykorzystywane rekwizyty). Istotne jest, aby cały zespół został zapoznany z tematem, na którym oparta jest gra. Spiszmy wszystkie zadania do wykonania (wraz z odpowiedzialnymi za nie osobami) oraz wyznaczmy terminy ich realizacji.

Krok 5: sztuka wymyślania fabuły

Mamy już kilka elementów ważnych do przygotowania rozgrywki, możemy więc w grupie odpowiedzialnej za wymyślenie fabuły naszej gry przeprowadzić burzę mózgów, podczas której wybierzemy wątki i postacie, jakie się w niej pojawią. Fabuła gry może być oparta o lokalną legendę, historię (np. znanych mieszkańców lub konkretnych zabytków), motyw z filmu, książki albo jakiś wątek uniwersalny, np. uratowanie miejscowości przed wymyślonym zagrożeniem, poszuki-



Przykład

Cel: zapoznanie uczestników gry (uczniów i uczennic szkoły podstawowej) z historią ich miejscowości na podstawie legendy o Białej Damie (Kórnik).

Temat gry miejskiej: legenda o Białej Damie.

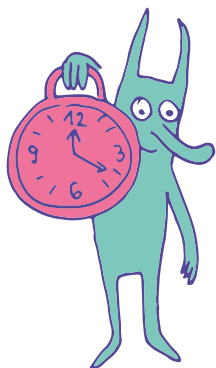
Fabuła: rozgrywa się wokół odnalezionego w tajemniczych okolicznościach listu Teofili z Działyńskich (Biała Dama) do jej syna Feliksa. W liście znajdują się wska-

zówki do odnalezienia ukrytego przez nią skarbu. Po drodze uczestnicy i uczestniczki muszą rozwiązać zagadki związane z działalnością gospodarczą i artystyczną Teofili z Działyńskich.

wania zaginionego skarbu lub osoby czy też rozwiązanie zagadki detektywistycznej. Wymyślenie konkretnej historii sprawi, że nasza gra stanie się atrakcyjniejsza dla jej uczestników i uczestniczek i nie będzie bezsensowną bieganiem po naszej miejscowości.

Krok 6: sztuka pisania scenariusza i ustalania zasad

Scenariusz gry to niezwykle istotny element, warto, aby był atrakcyjny dla uczestniczek i uczestników gry i rzeczywiście nawiązywał do motywu, tematu i celu, które wybraliśmy. Scenariusz powinien być dokładnym opisem historii i wątków występujących w grze. Zarzycmy w nim także precyzyjną charakterystykę postaci, które występują w grze, oraz zadań, które będą musieli rozwiązać jej uczestnicy. Na tym etapie zastanówmy się też, w jaki sposób możemy przygotować poszczególne punkty w grze, aby wprowadzały uczestniczki i uczestników w jej świat (np. poprzez rekwizyty, przebrania, specyficzne zachowanie postaci).



Oprócz scenariusza gry ważnym elementem rozgrywki są jej zasady. Musimy tu sobie odpowiedzieć m.in. na następujące pytania: co drużyny muszą zrobić, żeby zwyciężyć? Czy mamy jedną osobę wygrywającą, czy kilka punktowanych miejsc? Ile jest czasu na wykonanie zadań? W jaki sposób nagradzamy dobrze rozwiązane zadanie i kto decyduje o jego poprawności? Po jakim terenie mają poruszać się uczestnicy i uczestniczki? Jak długo ma trwać gra? Pamiętajmy, że zasady powinny być sprecyzowane tak, żeby uczestnicy nie mieli problemów z ich interpretacją. Warto je spisać, wydrukować i na początku gry wręczyć każdej z drużyn.

Krok 7: czego potrzebujemy do realizacji gry

Teraz możemy zastanowić się, jakich konkretnych materiałów będziemy potrzebowali zarówno my (organizatorzy), jak i drużyny do prawidłowego przebiegu rozgrywki. Co powinni otrzymać uczestnicy i uczestniczki gry na jej początku (np. koperty z regulaminem, mapki, zagadki z zaszyfrowanymi lokalizacjami, karty gry, coś do pisania)? Jakich rekwizytów potrzebujemy? Jakich przebrań? Skąd je możemy wziąć? A może zrobimy je sami? Jeśli tak, to jakich materiałów potrzebujemy? Kto nam może ewentualnie pomóc? Czy będą nagrody w grze? A jeśli tak,

to jakie i czy możemy uzyskać w tym zakresie jakieś wsparcie? Czy potrzebujemy zgody na wykorzystanie danego miejsca w grze? A jeśli tak, to od kogo? Czego drużyny będą potrzebować do wykonania poszczególnych zadań?

Krok 8: testujemy

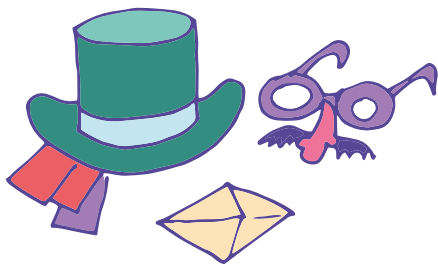


Zanim zaprosimy do naszej rozgrywki osoby z zewnątrz, warto jest zorganizować grupę, która przetestuje naszą grę. Pozwoli nam to określić np. czy rzeczywiście jej przejście zajmuje tyle czasu, ile zakładaliśmy, oraz sprawdzić, czy nie pojawiają się jakieś problemy, których wcześniej nie przewidzieliśmy.

Krok 9: promocja – ważna rzecz

Warto promować nasze działania, dlatego przygotujmy krótką informację prasową na temat gry i roześlijmy ją do lokalnych mediów, umieśćmy w internecie, na portalach społecznościowych, przygotujmy też i rozwiśmy plakaty. Zastanówmy się, w jaki sposób chcemy rekrutować uczestników i uczestniczki: e-mailami, formularzem internetowym, telefonicznie? A może bardziej kreatywnie: poprzez *flash moba* na rynku, który będzie zachęcał do dołączenia do gry?

Krok 10: bawmy się dobrze i uczmy przy tym!

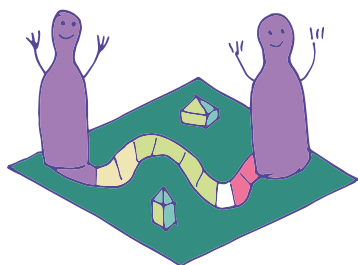


Jeśli przeszliśmy wszystkie poprzednie kroki, to możemy startować z grą i podziwiać efekty naszej dotychczasowej pracy. Zaaranżujmy wcześniej miejsce, w którym będą przebywać organizatorzy i do którego będzie można zgłosić się w razie problemów. Spotkajmy się minimum na godzinę przed rozpoczęciem rozgrywki, abyśmy na spokojnie mogli przygotować poszczególne punkty gry, przeliczyć materiały, które otrzymają uczestnicy oraz osoby

odpowiedzialne za swoje stanowiska. Pamiętajmy, że ktoś z nas musi grę rozpocząć, czyli powitać zebranych uczestników i uczestniczki, wprowadzić ich w tematykę i fabułę, przedstawić regulamin oraz powiedzieć, gdzie i na jakich zasadach odbędzie się finał. Zadbajmy o to, aby podczas całej rozgrywki jedna osoba z zespołu organizacyjnego była mobilna i sprawdzała, czy na poszczególnych etapach naszej gry wszystko jest w porządku i cała rozgrywka przebiega prawidłowo. Miejmy też świadomość, że zawsze coś może się nie udać i że nie jest to powód do paniki, tylko nauka na przyszłość.

W przypadku niepełnoletnich uczestników pamiętajmy o zebraniu zgód od rodziców na udział ich dzieci w grze. Jeśli planujemy robić podczas rozgrywki zdjęcia lub kręcić materiał filmowy, zadbajmy o to, aby zebrać od uczestników i uczestniczek pisemne oświadczenia ze zgodą na wykorzystanie wizerunku, które odpowiednio wcześniej przygotujemy i wydrukujemy.

Krok 11: ewaluacja, ewaluacja i jeszcze raz ewaluacja!



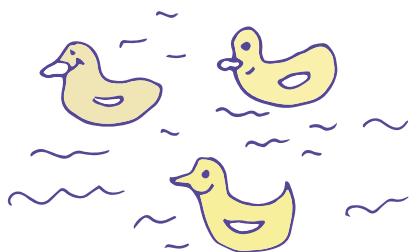
Po zakończeniu gry dobrze było by się spotkać w zespole organizacyjnym i podzielić swoimi spostrzeżeniami na temat jej przebiegu. Warto wypisać sobie zarówno to, co się udało, jak i to, nad czym trzeba jeszcze popracować, organizując podobne wydarzenia w przyszłości. Można robić np. analizę SWOT z myślą o kolejnych edycjach naszej gry. Pamiętajmy, że dobrze jest przygotować podziękowania dla wszystkich osób i instytucji, które udzieliły nam wsparcia podczas przygotowania i realizacji gry. Jeśli w trakcie rozgrywki powstała dokumentacja fotograficzna lub filmowa, zamieścimy ją na naszej stronie internetowej, fanpage'u na portalu społecznościowym Facebook, roześlijmy do naszych partnerów, prześlemy uczestniczkom i uczestnikom gry.

Na marginesie

Partnerzy: sklep papierniczy, lokalna firma (fundator nagród).

Narzędzia: miejsce na spotkania zespołu organizacyjnego, materiały plastyczne i biurowe, mapki, karty gry, regulamin dla drużyn, przebrania, rekwizyty.

DOBRE, BO LOKALNE



W ramach ogólnopolskiej akcji Ministerstwa Spraw Zagranicznych – „Polska dla wszystkich” Gimnazjum im. Księdza Wacława Rabczyńskiego w Wasilkowie zrealizowało grę miejską pt. „Zagadka wielokulturowego Wasilkowa: questing w Wasilkowie łosiem pieczętowany, czyli powrót do przeszłości zgrabnymi wersami pisany”. Grę przygotowali dwaj nauczyciele: pan Mariusz Sokołowski (nauczyciel historii) i pan Sylwester Woś (nauczyciel geografii) wraz z uczenia-

mi drugiej klasy gimnazjum. Głównym celem gry było poznanie wielokulturowej historii miasta oraz zmierzenie się ze stereotypami i uprzedzeniami. Rozgrywka była prowadzona metodą questingu, czyli turystyki z zagadkami w oparciu o rymowany scenariusz umożliwiający samodzielne zwiedzanie okolicy. Zagadki zawarte w scenariuszu sprawdzały znajomość historii i wiedzę na temat wielokulturowości regionu wśród uczestniczek i uczestników gry. Scenariusz wzbogacony został o dodatkowe zadania, które były przydzielane przez Agentów spotykanych na trasie gry (uczennice i uczniów przebranych w stroje z minionych epok). Zadania te oprócz weryfikowania wiedzy sprawdzały sprawność i kreatywność zawodników i zawodniczek. W ich ramach uczestnicy i uczestniczki mieli okazję m.in. poznać grę w hacie, ugasić miniaturowy pożar, puszcząć kaczki na wodzie, spotkać fabrykanta Oswalda Tryllinga, rabina i handlarzkę z ul. Kupieckiej. Do udziału w grze zaproszono dwu- i trzyosobowe drużyny uczennic i uczniów gimnazjów i szkół podstawowych. Informację o rekrutacji do gry można było znaleźć w lokalnych mediach (np. internetowym serwisie „Gazety Wasilkowskiej”). Uczennice i uczniowie szkół gimnazjalnych mogli wziąć udział w grze po dostarczeniu zgody rodziców, a młodsi uczestnicy i uczestniczki musieli mieć zapewnioną opiekę osoby dorosłej.

Jak do tej pory gra miała trzy odsłony: pierwsza została zrealizowana w ramach programu „Polska dla wszystkich”, druga podczas Dni Wasilkowa, a trzecia podczas finału projektu „Podlaska multi-koalicja”. Łącznie we wszystkich trzech edycjach wzięło udział 120 osób, w tym nie tylko uczennice i uczniowie gimnazjów i szkół podstawowych, ale także osoby dorosłe (podczas drugiej edycji).

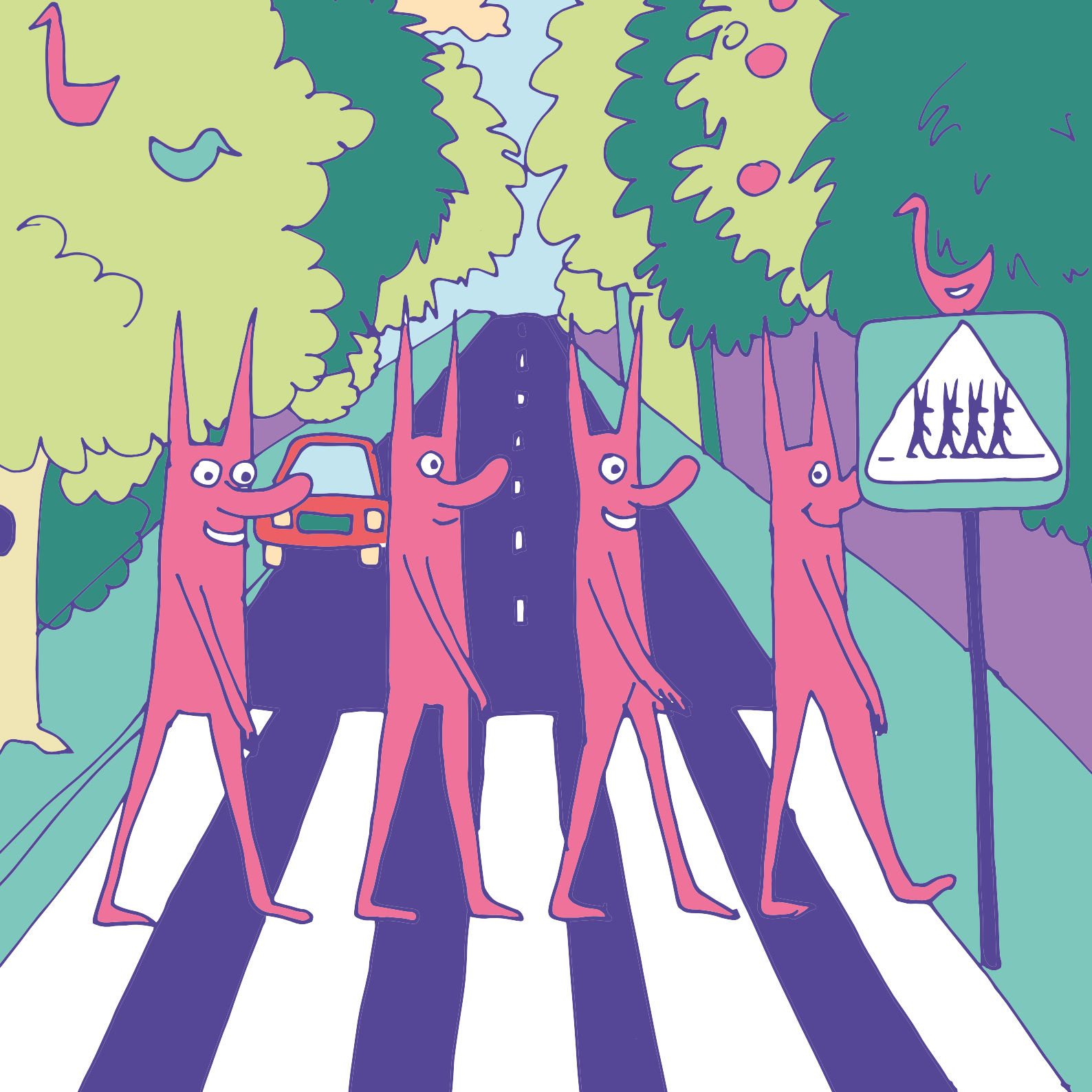
Organizatorom udało się uzyskać od rady rodziców (podczas pierwszej edycji) i od władz miasta (podczas drugiej) wsparcie w postaci nagród dla uczestniczek i uczestników. Zrealizowany został również filmik prezentujący przebieg gry dostępny w serwisie YouTube.

Gra jest świetnym przykładem na to, jak poprzez rozrywkową formułę można walczyć z uprzedzeniami i stereotypami, o czym może świadczyć ostatnia zwrotka scenariusza:

W jednej przestrzeni, przy jednej pracy,
kilka tysięcy niczym rodacy,
mogli żyć razem mimo różnicy
Żydzi, Rosjanie i katolicy.
Więc zapamiętaj cel tej przygody:
„Polska dla wszystkich” to motto zgody.
Teraz z tym hasłem na ustach niesionym
stań przy kapliczce z sercem natchnionym.
Tutaj się kończy nasza rozgrywka,
to chyba była niezła rozrywka?

Monika Czapka – na co dzień pracuje jako nauczycielka bibliotekarka w Zespole Szkół nr 12 w Lublinie. W swojej pracy zawodowej zajmuje się głównie zagadnieniami związanymi z bezpieczeństwem dzieci i młodzieży w internecie oraz realizacją projektów wykorzystujących nowe media w działaniach edukacyjnych i animacyjnych. Wiceprezeska Fundacji „5Medium”, gdzie m.in. koordynowała realizację gry miejskiej „Alicja w krainie Facebooka”. Laureatka nagrody kulturalnej Żurawie 2014 – Lubelskie Wyróżnienia Kulturalne w kategorii „Animator kultury”.

Autorka serdecznie dziękuje Panu Mariuszowi Sokołowskiemu z Gimnazjum im. Księdza Wacława Rabczyńskiego w Wasilkowie za udostępnienie materiałów i odpowiedzi na pytania dotyczące gry miejskiej „Zagadka wielokulturowego Wasilkowa”.



Piotr Skrzypczak

FUNKCJONALNOŚĆ I BEZPIECZEŃSTWO PRZESTRZENI PUBLICZNEJ

LOKALNI ARCHITEKCI - ZMIENŃ SWOJĄ OKOLICĘ



Naprawmy to!

Dawno skończyły się czasy, kiedy słowo „publiczne” oznaczało „niczyje”. Coraz częściej „wspólne” znaczy „także moje”. Jeśli coś jest ładne, zadbane, efektowne – czujemy dumę. To nasze miejsce!

Niestety ta zasada nie zawsze działa w drugą stronę. Jeśli widzimy zaniedbaną przestrzeń, uszkodzony przystanek, nieoświetloną ulicę, urząd niedostępny dla osób z niepełnosprawnością ruchową czy dzikie wysypisko, szukamy winnych na zewnątrz. To mityczni „oni” są za to odpowiedzialni. Czasami jest to prezydent kraju, czasami parlament albo ogólnie – politycy. Niekiedy narzekamy na lokalne władze czy administratorów terenu. Rzadko jednak przychodzi nam do głowy refleksja, że to miejsce także jest nasze

i możemy coś z tym zrobić. Rzadko też potrafimy zauważać dobre praktyki i być z nich dumni. Nie wychodzimy z własnymi pomysłami na to, jak dane miejsce można zmienić lub co mogłoby się na nim pojawić.



Co zatem zrobić, żeby przełamać ten schemat? Odpowiedź jest prosta – wdrożyć łatwy, wręcz intuicyjny, sposób gromadzenia informacji o takich sytuacjach oraz sposób reagowania na nie, który rozwiązuje problem wspólnie z podmiotami odpowiedzialnymi, a nie wzmacnia bierność i zniechęcenie. To zadanie dla Lokalnych Architektów!

Naszym celem jest przekierowanie energii z narzekania na działanie. Zamiast opowiadać, jak to źle się dzieje, warto informować odpowiednio podmioty zajmujące się danym terenem. Często jest tak, że usterka nie jest naprawiana nie dlatego, że ktoś ma złą wolę, ale dlatego, że administrator terenu o niej po prostu nie wie. Czasami też nie zdaje sobie sprawy z wagi problemu. Nie ma pojęcia, że są osoby, które chciałyby dane miejsce ulepszyć. I że chętnie same włączą się w taką pracę.

Projekt zakłada zaangażowanie młodzieży do krytycznego, ale także konstruktywnego spojrzenia na swoją najbliższą okolicę. Pomóc ma w tym mapa, np. w formie prostego internetowego narzędzia pozwalającego na sygnalizowanie wyzwań, z jakimi spotykają się mieszkańcy. Uzupełnianie mapy odbywać się może podczas cyklicznych spacerów badawczych. Zgromadzone dane po odpowiednim opisaniu trafią bezpośrednio do osób odpowiedzialnych za konkretny teren. Po rozpoznaniu sytuacji (np. kosztów naprawy, niezbędnego czasu) nastąpi proces weryfikowania danego zgłoszenia i wspólnego wypracowywania rozwiązań. Sprawy, które uda się naprawić, staną się widocznym dowodem na skuteczność akcji i będą podstawą do reklamowania jej wśród szerszych grup mieszkańców.

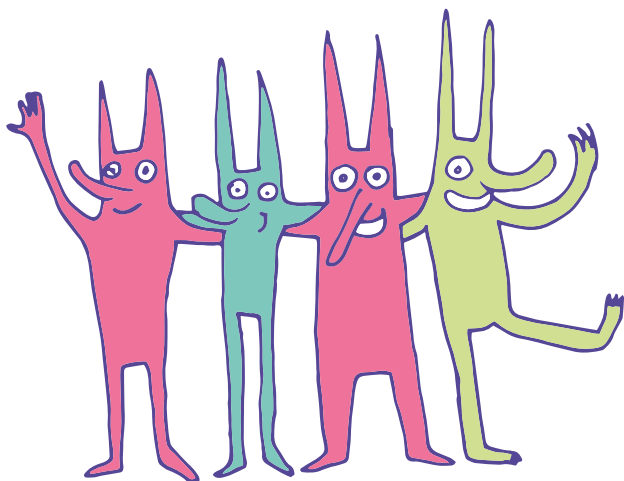
Zaplanuj i zorganizuj to sam!

Krok 1: określamy cele

Przed rozpoczęciem jakichkolwiek działań warto przemyśleć cele, jakie nam przyświecają. Czy chcemy dokonać konkretnej zmiany w najbliższym otoczeniu, np. wspólnymi siłami rewitalizując opuszczony plac, czy też chcemy uruchomić długofalowy proces zbierania informacji o usterkach we wspólnej przestrzeni. A może chcemy sprawdzić, jak wygląda nasza okolica pod względem użyteczności dla jej mieszkańców: czy przejścia dla pieszych są oznakowane, czy w instytucjach są podjazdy dla niepełnosprawnych, a place zabaw dla dzieci są bezpieczne? Być może mamy świetny pomysł na stworzenie miejsca, w którym będą mogli spędzać czas nasi dziadkowie lub matki z dziećmi? A może po prostu chcemy zarazić społecznym zaangażowaniem bierne dotąd grupy, a pomoże nam w tym wspólny spacer?

Odpowiadając na te pytania, warto także przemyśleć, do kogo adresujemy działanie, z kim będziemy pracować, jakich mamy sojuszników, a jakich możemy jeszcze pozyskać (np. władze, organizacje pozarządowe, administrację osiedla).

W ramach analizy zasobów dobrze jest też określić ilość czasu, jaki mamy na dane działanie, przeanalizować tę kwestię nie tylko pod kątem tygodnia, ale także w dalszej perspektywie, tak by przewidzieć ferie, przerwy świąteczne czy np. ważne lokalne wydarzenia.



Krok 2: tworzymy zespół

Zbierzmy zespół kilku osób, które chciałyby poprowadzić projekt. Spiszmy nasze kompetencje. Może ktoś jest świetny w obsłudze komputera, a ktoś umie robić zdjęcia, ktoś z kolei dobrze pisze? Na pewno dla każdego znajdzie się zajęcie! Zastanówmy się, jakie zadania trzeba będzie wykonać w realizacji projektu i czy będziemy potrzebować pomocy kogoś z zewnątrz.



Krok 3: wybieramy temat i miejsce

Ale jak wybrać teren? Głosować? W jaki sposób decydować, co jest najważniejsze? Czy zająć się wszystkim, czy jakimś konkretnym aspektem, np. przystosowaniem przestrzeni dla niepełnosprawnych, terenami zielonymi?

Merytoryczną pracę nad projektem możemy zacząć od zabawy. Niech każda osoba na kartkach

wypisze, co ją denerwuje lub czego jej brakuje we wspólnej przestrzeni. Następnie kartki przyklejmy na tablicy. Omawiając wyniki, możemy grupować zgłoszone problemy (np. infrastruktura, zieleń, komunikacja, czystość, bariery architektoniczne). Sprawdźmy, który obszar cieszy się największym zainteresowaniem, w którym pojawia się najwięcej problemów lub może być dobrym polem do działania. To ćwiczenie pomoże nam zorientować się, na co natrafimy podczas spaceru.

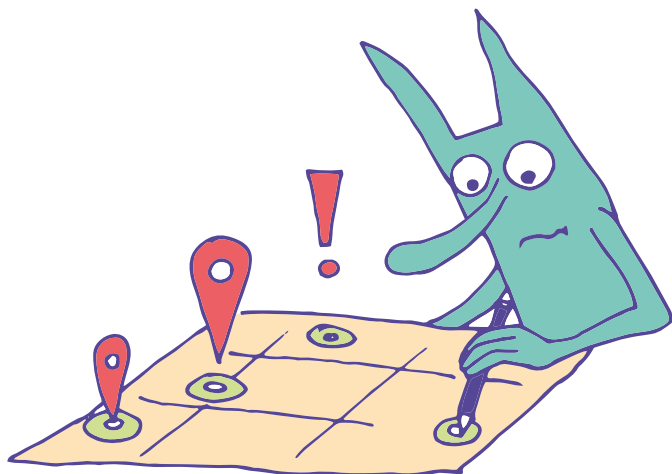
Potem określmy teren, którym chcemy się zająć (np. dzielnicę, teren wokół szkoły, park, brzeg rzeki). Lepiej wybrać mniejszy obszar, a potem go rozszerzać, niż nie podołać zbyt dużemu wyzwaniu. Ważne, żeby sprawdzić, do kogo ten teren należy (gmina, spółdzielnia mieszkaniowa, prywatna firma). Pomoże to potem budować dobrą współpracę.

Krok 4: szukamy partnerów

Dobrym pomysłem jest zorganizowanie spotkania z władzami i administratorami terenu, którym chcemy się zająć. O pomoc w umówieniu spotkania można poprosić zaprzyjaźnioną organizację pozarządową albo po prostu pójść do siedziby gminy i na miejscu zapytać, kto odpowiada za kontakty z mieszkańcami. A potem umówić się na spotkanie, np. w szkole.

Podczas spotkania opowiedzmy o idei projektu. Podkreślmy, że nie chodzi nam o kontrolę, ale o współpracę. Zaznaczmy, że każda zaproponowana inicjatywa będzie z nimi, tj. z władzami, konsultowana. Warto poznać ewentualne ograniczenia (np. brak środków w bieżącym roku budżetowym, niewystarczające kompetencje w danym zakresie itp.). Zastanówmy się wspólnie, co możemy zrobić sami lub wspólnie z mieszkańcami, a do czego niezbędna jest pomoc władz.

Podczas spotkania spiszmy dokładnie, kto za co odpowiada ze strony władz (w zakresie kompetencji oraz terytorialnie). Może to wyglądać tak: „Jan Kowalski, zieleń, park miejski”. Dzięki temu będzie można w łatwy sposób przekazać konkretne zgłoszenia do właściwych osób. Ustalmy również sposób kontaktowania się i informowania o postępach.

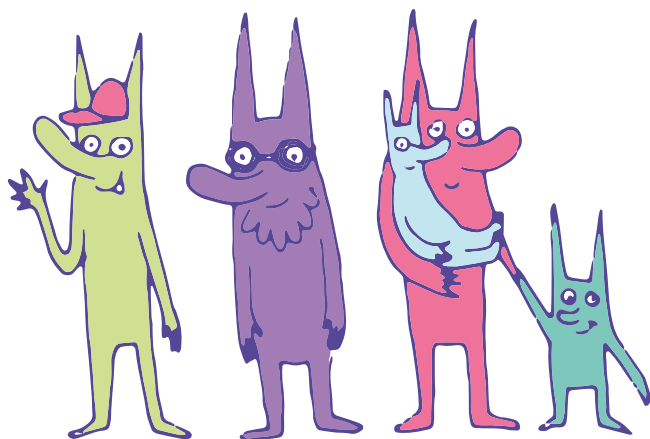


Krok 5: tworzymy mapę

W poprawianiu wspólnej przestrzeni pomoże nam mapa. Można wykorzystać darmowe narzędzie internetowe, np. Google Maps i za pomocą tego serwisu stworzyć interaktywny plan naszej okolicy: zaznaczać konkretne obszary, umieszczać pineski (o różnym kształcie dla różnych kategorii), wstawiać linki do tekstów, innych stron czy filmów. Można także dodać legendę, tak by każda osoba w łatwy sposób zorientowała się, o co w tych oznaczeniach chodzi.

Na takiej mapie możemy zamieszczać zauważone usterki i problemy lub pomysły na działanie w danym miejscu, a następnie zaznaczać, co już udało się zrobić, a na co jeszcze trzeba poczekać.

Jeśli nie chcemy swojej działalności przenosić do internetu, możemy wykorzystać klasyczne metody: papier, markery, pineski, zdjęcia. Mapa może powstać np. na dużej ścianie w szkole.



Krok 6: planujemy spacer

Kulminacją działania może być wspólny spacer badawczy Lokalnych Architektów. Spacer (spacery) możemy odbyć we własnej grupie projektowej lub zaprosić innych.

Dobrze jest wspólnie zastanowić się, kto może być zainteresowany dołączeniem do nas. Można to zrobić metodą warsztatową. Najpierw wypisać różne grupy mieszkańców (np. młodzież, osoby na emeryturze, rodzice z małymi dziećmi),

a następnie, w podgrupach, zastanowić się, jak do nich dotrzeć. Przeanalizujemy, gdzie dane grupy bywają, co czytają i dobierzmy odpowiednie formy działań (np. do młodzieży można trafić za pośrednictwem Facebooka, a do starszych za pomocą plakatów w osiedlowym sklepie, dobrym pomysłem jest też kontakt z księdzem, który o naszym działaniu poinformuje podczas ogłoszeń parafialnych).



Dobierając czas spaceru, pamiętajmy, żeby wybrać taką porę tygodnia i dnia, żeby mogło uczestniczyć w nim jak najwięcej osób, np. sobotnie popołudnie (chyba, że w tym czasie w naszej miejscowości odbywa się jakaś inna publiczna impreza).

Jeśli mamy ochotę, możemy stworzyć internetową stronę promującą projekt. Opiszmy zasady (np. to, że jesteśmy nastawieni na współpracę), zamieść-

ćmy mapę, wstawmy listę podmiotów, z którymi współpracujemy, podajmy terminy spacerów, dyżurów oraz nasze dane kontaktowe.

Krok 7: idziemy na spacer

Podczas spaceru przywitajmy wszystkich i przedstawmy główną ideę. Możemy rozdać ulotki, żeby żadna z ważnych informacji nie umknęła uczestnikom (musi się tam znaleźć także adres strony, gdzie będzie można zobaczyć zgromadzone materiały).

Zadbajmy też o sposób gromadzenia informacji – np. rozdajmy karty obserwacji, które potem zbierzemy. W kartach powinny znaleźć się podstawowe informacje dotyczące zgłaszanej sprawy:

- dokładna lokalizacja (najlepiej ze szkicem terenu),
- opis problemu,
- propozycja rozwiązania,
- kontakt do zgłaszającej pomysł osoby.

Pamiętajmy, żeby mieć ze sobą aparat i/lub kamerę, by nasza mapa wzbogacona była o dokumentację fotograficzną.

Na koniec podziękujmy wszystkim za udział i dokładnie wyjaśnijmy, jakie będą dalsze kroki (np. zapraszając na stronę internetową czy do szkoły, pod naszą mapę, na której znajdują się wszystkie zgłoszone pomysły).

Jeśli zamierzamy powtarzać takie spacery, poinformujmy, kiedy odbędzie się kolejny.



Krok 8: rozbudowujemy mapę i... dyżurujemy

Spacer zdarza się raz na jakiś czas. Aby nie ograniczać się jedynie do tej formy kontaktu, możemy zachęcać ludzi o przysyłania nam swoich pomysłów – warto wykorzystać gotową już kartę obserwacji.

Ponieważ nie każda osoba korzysta z internetu, aby nikogo nie wykluczać, możemy stworzyć system dy-

żurów. Na każdym z nich powinna być osoba, która po usłyszeniu problemu, zaznaczy go na internetowej mapie. Takie dyżury mogą odbywać się w szkole, domu kultury czy siedzibie lokalnej organizacji pozarządowej (np. raz w tygodniu, w godzinach 14:00 – 16:00).

Możemy również samodzielnie zbierać kolejne zauważone problemy i pomysły, np. podczas codziennej drogi do szkoły.

Krok 9: szukamy rozwiązań

Po spacerze czeka nas sporo pracy. Ważne, żeby jak najszybciej umieścić na mapie zgromadzone informacje.

Następnie w grupie zastanówmy się, jak można rozwiązać dane problemy, i wybierzmy najciekawsze i nadające się do zrealizowania pomysły. Pamiętajmy, że lepiej jest skupić się na jednej, dwóch kwestiach, dzięki czemu będziemy mogli poświęcić więcej czasu na ciekawą i wartościową realizację naszego działania. Stwórzmy harmonogram pracy dla poszczególnych działań, np. na osi czasu.

Z tak rozpisany planem warto zwrócić się do osoby, która odpowiada za dany teren czy temat w naszej miejscowości. Warto spotkać się z nią osobiście, by omówić sposób naprawy jakiejś usterki czy wprowadzenia koniecznych zmian.

Kiedy wypracujemy rozwiązanie, koniecznie poinformujmy o tym wszystkie zaangażowane w cały proces osoby. Z pewnością będzie im miło!

Krok 10: podsumowujemy

Po spacerze/cykle spacerów oraz wypracowaniu konkretnych pomysłów na zmianę warto zorganizować otwarte spotkanie z władzami, by wspólnie omówić postępy prac. Wartością takich rozmów jest także zrozumienie argumentów drugiej strony (np. ograniczenia finansowe), które nie pozwalają na szybkie usunięcie usterki. Wtedy można spróbować wspólnie wymyślić jakieś nieszablonowe rozwiązanie (np. wspólnymi siłami odmalować zaniedbany plac zabaw czy zrobić publiczną zbiórkę na ustawienie dodatkowej latarni). Na takie spotkanie warto zaprosić także mieszkańców i wspólnie zastanowić się nad szczegółami.

Na marginesie

Partnerzy: lokalne władze, administratorzy terenu.

Narzędzia: miejsce na spotkania zespołu organizacyjnego, komputer z dostępem do internetu, aparat fotograficzny, mapa okolicy, szablony, nalepki.

Krok 11: naprawiamy!

Jeśli okaże się, że możemy wziąć praktyczny udział we wprowadzaniu w życie wypracowanego rozwiązania (np. w odmalowywaniu zaniedbanego placu zabaw), pamiętajmy o tym, by zaprosić wszystkie osoby, które brały udział w naszym spacerze. Takie wydarzenie możemy łatwo przekształcić w wesoły piknik.

Powinno stać się ono swoistym świętem naszej wspólnoty. Okazją do podsumowań, rozmów i wspólnej zabawy.

Pamiętajmy, że nie zawsze uda się wprowadzić konkretne zmiany w naszej okolicy, wartością jest również zorganizowanie otwartego spotkania, na którym wspólnie z władzami

i mieszkańcami przeprowadzimy debatę dotyczącą proponowanych zmian. Może stać się ona źródłem przekształceń w najbliższej przyszłości.

Krok 12: oznaczamy poprawione miejsca

Jeśli uda się nam rozwiązać jakiś problem – pochwalmy się tym. Stwórzmy szablon, który po udanej akcji będzie można odbić na chodniku. Szablon najłatwiej zrobić ze starej dużej kliszy fotograficznej (np. po prześwietleniu klatki piersiowej), wycinając w niej literki i symbole.

Można też użyć naklejek z hasłem: „Naprawione dzięki...”. Takie oznaczanie musi być zgodne z prawem – czyli warto uzyskać zgodę od administratora terenu.

Ważne, żeby za każdym razem podawać adres strony internetowej naszego projektu, by kolejne osoby mogły do niego dołączyć.

WARTO SIĘ INSPIROWAĆ, CZYLI DOBRE PRAKTYKI

MAPA PROBLEMÓW DZIELNICY SŁAWIN

W ramach projektu „LublinLab” uczniowie klasy piątej i szóstej ze Szkoły Podstawowej nr 14 w Lublinie stworzyli interaktywną mapę problemów swojej dzielnicy – Sławina.

Głównym celem było poznanie historii i problemów własnej dzielnicy oraz próba wprowadzenia na jej terenie zmian.



Uczniowie pracowali w kilku grupach roboczych: fotograficznej, wideo, dźwiękowej oraz dziennikarskiej. Każda z grup kilkakrotnie odbywała spacer, podczas którego robiła zdjęcia, nagrywała dźwięki miasta lub wywiady z mieszkańcami. Uczennice i uczniowie dokumentowali m.in.: rozbite szyby, pomazane budynki, zniszczone boisko itp. Nagrywając wywiady, pytali o rzeczy, które irytują mieszkańców i przeszkadzają im, oraz o ich marzenia o dzielnicy i pomysły na to, co sprawi, że życie w niej będzie przyjemniejsze.

Dodatkowo grupa dziennikarska stworzyła gazetkę – jednodniówkę, w której umieściła wyniki przeprowadzonej sondy, pomysły swoich rówieśników i rówieśniczek na wprowadzenie zmian w tej okolicy, a także wywiad z radną dzielnicy. W gazetce zostały również zamieszczone zwycięskie prace dzieci ogłoszonego wcześniej konkursu pt. „Moja wymarzona dzielnica”.

Wykonane przez siebie zdjęcia, nagrania i teksty uczniowie zamieścili na mapie utworzonej w serwisie Google Maps. Każdy materiał został tam oznaczony konkretną ikonką ze względu na swoją formę (fotografia, dźwięk, tekst, wideo).

Następnie cała grupa zebrała się raz jeszcze i po analizie mapy wspólnie postanowiła przeprowadzić cztery działania: namalować mural na ścianie szkoły (która była szara i zniszczona), posprzątać dzielnicę z mieszkańcami (odpowiedź na dzikie wysypiska śmieci), zorganizować w szkole otwarty pokaz stworzonej mapy oraz spotkać się z radną dzielnicy, by wspólnie zastanowić się nad możliwością wprowadzenia zmian. Wszystkie te akcje udało się przeprowadzić, a efekty w postaci muralu widnieją na szkole do dzisiaj.

„Źródło: „LublinLab”, Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN”, <http://latarnia.teatrnn.pl/lublinlab/minilab>
(dostęp: wrzesień 2014)

Piotr Skrzypczak – politolog, współtwórca lubelskiego stowarzyszenia *Homo Faber*, które od dziecięciu lat prowadzi lokalne działania na rzecz praw człowieka. Wykładowca, trener i animator społeczny. Zapalony miłośnik górskich biegów ultra.



Cezary Hunkiewicz

SZTUKA MIEJSKA

Z(A)MALUJ NA LOKALNIE - SZTUKA MIEJSKA

Czym jest sztuka uliczna?

Sztuka uliczna, *street art* (graffiti, szablony, murale i inne) stają się coraz popularniejszymi zjawiskami, wśród artystek, animatorów kultury i mieszkańców miast, w których powstają, a także historyków i historyczek sztuki, tworzących naukowe omówienia tej działalności.



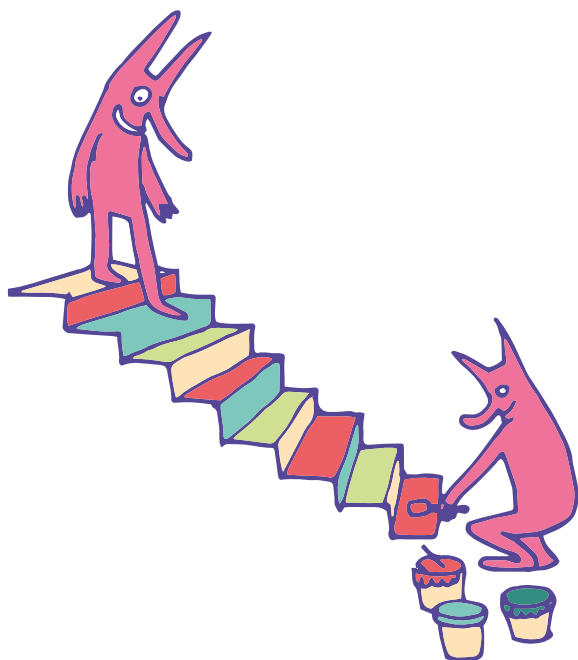
Na potrzeby naszego projektu sztukę uliczną będziemy określać jako spontaniczną artystyczną działalność polegającą na traktowaniu przestrzeni publicznej (czyli takiej, która jest ogólnodostępna) i jej infrastruktury (budynków, chodników, ławek itp.) jako miejsca umieszczania obrazów i innych form artystycznych.

Poniżej skupimy się przede wszystkim na zaprezentowaniu pomysłów realizacji pomniejszych działań w przestrzeni publicznej – takich, które są możliwe do wykonania przez każdego, niezależnie od wieku, umiejętności plastycznych czy środków finansowych.

Zaplanuj i zorganizuj to sama!

Krok 1: czy warto?

Wykorzystanie niektórych narzędzi sztuki ulicznej do nowatorskich sposobów animowania czasu wolnego oraz do kreatywnych i nieszablonowych form nauki, gdzie uczestnicy zajęć nabywają umiejętności z zakresu projektowania czy pracy zespołowej, jest możliwe nie tylko w oddolnych akcjach artystycznych, lecz także w działaniach instytucjonalnych.



Zanim zaczniemy organizować młodych ludzi, szukać środków czy przestrzeni, w której rozpoczniemy pracę, warto zadać sobie podstawowe pytania: czy warto angażować młodzież w działania w przestrzeni publicznej? Jaki przyniesie to pożytek? A także: jakie może nieść ze sobą konsekwencje? Z doświadczenia organizatorów podobnych wydarzeń wynika, że zarówno młodzież, jak i dorośli, chętnie włączają się we wszelkie działania kreatywne – szczególnie te, które pociągają za sobą zmianę przestrzeni publicznej, dają uczestnikom możliwość kształtowania otoczenia, w którym żyją i decydowania o nim. Ponadto uczestnicy i uczestniczki doskonalią twórcze myślenie i konsekwencję w działaniu, wzmacniają pewność siebie, rozwijają talenty i nabywają nowych umiejętności: od współpracy w grupie począwszy, na planowaniu skończywszy.

Krok 2: twórcy i odbiorcy naszych działań są równie ważni!

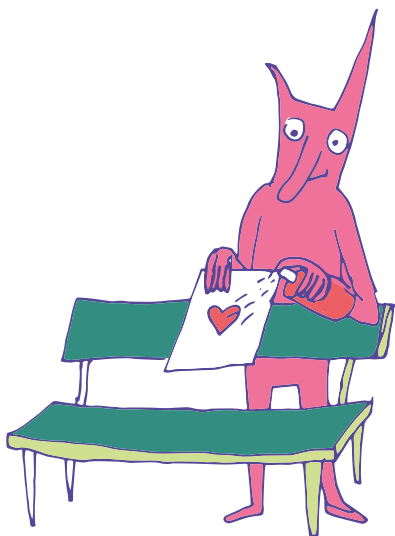
W dalszej kolejności powinniśmy zastanowić się, jaki charakter ma mieć projekt, kto jest jego głównym twórcą i jak przekonać innych do naszego pomysłu? Czy działanie ma być realizowa-

ne tylko przez uczestników warsztatów, czy też przy współpracy z lokalną społecznością. Kto powinien opracować projekt, a kto odpowiadać za jego realizację? Nad powyższymi pytaniami warto zastanowić się samodzielnie, biorąc również pod uwagę specyfikę młodzieży włączanej w działania.

Krok 3: trudna sztuka negocjacji

Zastanawiając się nad tematyką naszych działań, musimy rozważyć wszystkie plusy i minusy wynikające zarówno z charakteru miejscowości, jak i specyfiki lokalnej społeczności – jej potrzeb oraz, nierzadko, oczekiwań (zazwyczaj sprowadzających się do wyrażenia: „chcemy, żeby było ładnie”, ale i: „nie chcemy żadnych zmian”).

Pamiętajmy, że nieprzychylny podejście mieszkańców może negatywnie wpłynąć na morale uczestników warsztatów i zniechęcić ich do przyszłych działań. Dlatego warto odpowiednio wcześniej zaznajomić mieszkańców danej okolicy z projektem, przeprowadzić ankiety, a nawet wspólnie go przedyskutować czy skorygować według sugestii. Nierzadko jest to najtrudniejsza część całego procesu – zwłaszcza gdy w miejscowości, w której realizujemy projekt, nigdy nic takiego nie miało miejsca lub, co gorsza, podobne wydarzenie się odbyło, ale efekt znacznie odbiegał od wyobrażeń i oczekiwań mieszkańców.



Przede wszystkim należy się przygotować do odpowiedzi na pytania: „Dlaczego chcecie coś takiego zrobić?”, „Jak to będzie wyglądać?” i „A co my będziemy z tego mieli?”, a także umieć podać przykłady udanych realizacji podobnych działań i ich pozytywnych konsekwencji (zmniejszenie liczby aktów wandalizmu, dobroczynny wpływ na dzieci itp.). Należy przy tym zastanowić się nad tematyką projektu – być może warto postawić na zagadnienie bliskie lokalnej społeczności, np. mural o treści historycznej, związany z wydarzeniem istotnym dla mieszkańców, o wymiarze edukacyjnym (np. proekologiczny) lub estetycznym (celem może być odnowienie zniszczonej ściany czy ozdobienie fragmentu elewacji). Dobrym pomysłem wydaje się zaangażowanie w prace

zarówno młodzieży, jaki i seniorów, gdzie osoby starsze mogą opowiedzieć historię z przeszłości danej społeczności i wspólnie z młodzieżą przenieść ją na ścianę, np. w formie komiksu (niewątpliwe obustronne korzyści z zacieśniania więzi międzypokoleniowych).

Po zakończeniu projektu nie zapomnijmy zaprosić mieszkańców na jego oficjalne odsłonięcie i podsumowanie. Podziękujmy za okazaną pomoc, np. poprzez wspólne zdjęcie na tle gotowej pracy.

Krok 4: sztuka wyboru formy

Istnieje kilka możliwości zrealizowania projektu w zależności od wieku uczestników, liczebności grupy, zasobów materiałowych, finansowych i innych czynników.

Jednym z możliwych działań może być zaprojektowanie i wykonanie malowidła, które na trwałe zagości w przestrzeni publicznej. Do jego wykonania potrzebny będzie opracowany projekt, a następnie materiały, którymi realizujemy go na ścianie.



Jeśli nie mamy materiałów i środków finansowych na zakup farb bądź zależy nam na działaniach proekologicznych, warto zastanowić się nad tzw. *moss graffiti*, czyli graffiti pisanym na murze za pomocą mchu. Co prawda efekty nie będą natychmiastowe, ale za to na pewno interesujące i samą formą promujące ekologię.

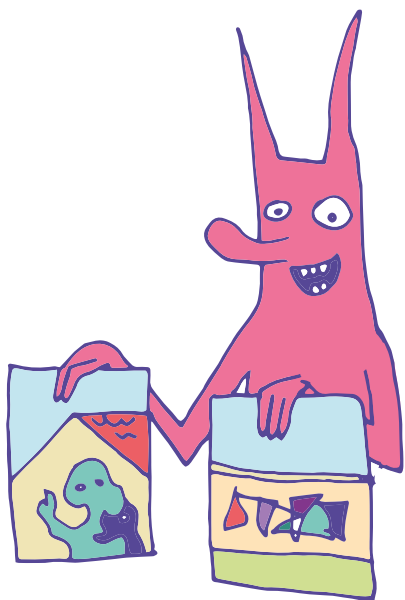
Z kolei jeśli nie chcemy czekać na pierwsze efekty *moss graffiti*, a zakup farb przekracza nasze możliwości finansowe, pamiętajmy, że do stworzenia malowideł na ścianie (ale także, na chodniku, ławkach, schodach, rozpostartej folii czy ściankach wybud-

wanych z płyt OSB) możemy użyć w zasadzie wszystkiego, co mamy pod ręką: kredy, gazet, kolorowych sznurków, skrawków materiału itp., a nawet możemy „czyścić” fragmenty ścian za pomocą kawałka materiału umoczonego w wodzie z dodatkiem detergentu i w ten sposób tworzyć interesujące obrazy (*reverse graffiti*).

Gdyby nie interesował nas *street art*, to innym przykładem wartościowych działań z zakresu szeroko rozumianej kultury miejskiej jest tzw. *guerilla gardening*, czyli partyzantka ogrodnicza. Są to działania proekologiczne, polegające na wzbogacaniu przestrzeni publicznej, przede wszystkim tej ubogiej w zieleni, o nowe krzewy, kwiaty itp. *Guerilla gardening* jest idealną propozycją dla osób majsterkujących, gdyż w jej zakres wchodzi także uzupełnianie przestrzeni meblami miejskimi (np. z palet, płyt OSB), w miejscach, gdzie ich brakuje, choć byłyby przydatne, np. ze względu na ożywienie więzi sąsiedzkich.

To tylko niektóre przykłady działań, które można organizować w przestrzeni publicznej – tak naprawdę to, jaką gałąź twórczości ulicznej wybierzemy, zależy od nas i obranego celu, naszych zasobów finansowych, czasowych, a także specyfiki grupy, z jaką współpracujemy.

Krok 5: praca w grupie to podstawa



Pamiętajmy, że przy wymyślaniu i prowadzeniu projektu warto postawić na pracę w grupie, tworząc zespół organizacyjny.

Zacznijmy od doboru uczestników działania. Liczebność zespołu powinna być zależna od specyfiki realizowanego projektu. Idealnie, jeśli grupa liczy od trzech do sześciu osób, choć możliwe jest przeprowadzenie działania w grupie liczniejszej.

Uczestnicy powinni być w zbliżonym wieku, najlepiej gdy mają powyżej dwunastu lat, co pozwoli im samodzielnie zaplanować i wykonać mural.

Pierwsze spotkanie powinno być ogólnym wprowadzeniem w ideę projektu, nakreśleniem jego celu (np. upiększenie przestrzeni), pokazaniem uczestnikom tzw. dobrych praktyk, które mogą zostać potraktowane jako inspiracja

w przygotowaniu własnego projektu. Na tym spotkaniu zastanówmy się również nad podziałem zadań w zespole.

Krok 5: wybór lokalizacji i tematyki projektu

Wybór lokalizacji działań może stanowić kolejny etap projektu – nierzadko miejsce będzie nieodłącznie związane z tematyką. Z uczestnikami i uczestniczkami zajęć należy odbyć spacer po okolicy w celu wybrania przestrzeni, w której chcielibyśmy realizować projekt. Należy zrobić zdjęcia wytypowanych miejsc, opisać je i podać dokładny adres. Po spacerze lub na kolejnym spotkaniu można odbyć dyskusję na temat wyboru idealnej lokalizacji. W tym momencie powinniśmy sobie zadać następujące pytania: jakie korzyści przyniesie zmiana tej przestrzeni, a jakie może nieść ze sobą konsekwencje negatywne? Jaki typ działań jest tu możliwy do przeprowadzenia? Co jest potrzebne do realizacji projektu w tym miejscu (zgoda właściciela, środki osobowe, materiałowe, finansowe i in.)? Jeśli zależy nam np. na odmalowaniu fragmentu muru, możemy wybierać ściany pomazane, zniszczone, takie które nie budzą dobrych skojarzeń. Łatwiej wówczas uzyskać zgodę na odmalowanie ściany u właściciela obiektu.

Po wyborze miejsca, w którym chcemy umieścić naszą pracę, musimy taką zgodę uzyskać. W osiągnięciu tego celu pomocne może być pokazanie gotowego projektu muralu, jaki chcemy namalować. Oczywiście nie jest to konieczne, ale może rozwiązać wątpliwości osoby, którą prosimy o udostępnienie miejsca. W razie niepowodzenia – nie zrażajmy się! Szukajmy innego, dostosujmy do niego naszą wizję.



Wspólnie z uczestnikami projektu należy ustalić tematykę działania. Może ona dotyczyć jakiegoś konkretnego tematu, wydarzenia, postaci istotnej dla lokalnej społeczności (tu znów odsyłamy do konsultacji z mieszkańcami danej miejscowości). Ale równie dobrze malowidło może przedstawiać krajobraz, abstrakcyjne figury lub sam napis. Dostyc istotne jest, aby nie narzucać jednej wizji – szczególnie jeśli współpracujemy z młodzieżą. O wiele więcej pożytku i radości w trakcie realizacji przynosi wspólnie opracowany projekt.

Krok 6: faza projektowa



Jeśli znamy ideę i cele projektu, a także wybraliśmy lokalizację i tematykę malowidła, możemy przejść do fazy projektowej. Wspólnie zastanówmy się, w jaki sposób obraz może ukazać wybraną przez uczestników warsztatów tematykę, z jakich elementów ma się składać. Pamiętajmy również o propozycjach i pomysłach, które zebrałiśmy podczas konsultacji. Na tym etapie należy przemyśleć również, jakich będziemy potrzebować materiałów: czy do wykonania malowidła będą konieczne szablony (pomyślmy o nich, zwłaszcza gdy w projekcie będą często pojawiające się elementy, np. liście, trawa, chmury, litery i in.), czy też całość obrazu zostanie wykonana odręcznie, np. za pomocą pędzli, wałków, fragmentów gazet, kolorowych sznurków itp. W projekt można wkomponować hasła (np. wypowiedzi mieszkańców miejscowości lub ważne daty z krótkim opisem). Jeśli realizujemy projekt na starej zniszczonej ścianie, warto ją odpowiednio przygotować – zdrapać starą farbę, a jeśli mur ma jakieś poważniejsze ubytki – uzupełnić je. Można to zrobić za pomocą zaprawy murarskiej, ale także – co jest zdecydowanie bardziej ekologicznym rozwiązaniem – gliną.

O ile istnieje taka możliwość, warto postarać się o obecność osoby biegłej w sztuce ulicznej, która może być pomocna w nauce operowania sprayem czy w wykończeniu malowidła, z pomocą może przyjść również lokalny artysta czy nauczyciel/nauczycielka plastyki – brak „eksper-ta” nie stanowi jednak przeszkody w wykonaniu obrazu.

Krok 7: zaczynamy malowanie!

Do wykonania muralu i szablonów przydadzą się nam:

- akrylowe farby zewnętrzne (różne kolory; łącznie ok. 10 l),
- farby do graffiti w sprayu z zestawem zaworów (ok. 10 sztuk),
- nożyki do cięcia papieru,
- brystol A1 do wycięcia szablonów (10 sztuk),

- pędzle (różna grubość, najlepiej po sztuce do każdego planowego koloru, wybór grubości pędzla zależy od wielkości powierzchni, którą danym kolorem chcemy zamalować),
- wałki (różna szerokość, po sztuce do każdego koloru),
- folia i taśma malarska do zabezpieczenia terenu pracy,
- gumowe rękawiczki,
- kuwety do farby,
- maski higieniczne,
- wiadra na wodę,
- drabina.



Uwaga

W celu sprawnego przeniesienia projektu na ścianę możliwe jest wykorzystanie rzutnika. W takim przypadku projekt powinien być przygotowany w formie pliku graficznego, który wyświetlamy na ścianie przeznaczony do pomalowania; uczestnicy zajęć odrysowują kolejne elementy, używając wąskich pędzli. Aby projekt był dobrze widoczny, należy go wyświetlić po zmroku. Wykorzystanie rzutnika może być nieco skomplikowane logistycznie, jednak oszczędność czasu oraz wierność w odwzorowaniu projektu na ścianie warta jest rozważenia tej opcji.

Po przygotowaniu projektu muralu należy zastanowić się, jakich materiałów będziemy potrzebować i w jakiej ilości. Podstawą są farby w odpowiedniej kolorystyce (najlepiej zewnętrzne farby akrylowe – odporne na warunki atmosferyczne). Farby można kupić, ale często lokalne podmioty angażują się, wspierając materiałowo działanie. Zawsze warto zapytać o możliwość nieodpłatnego przekazania przeterminowanych farb. Jeśli zależy nam na atrakcyjnej formule, wszyscy powinni mieć możliwość malowania farbami w sprayu. Zależnie od faktury ściany zapatrzmy uczestników w pędzle i wałki (z włosiem lub gąbczaste) o różnej szerokości. Optymalnie zestaw powinien zawierać wałki/pędzle o szerokości: 20, 10 i 5 cm. Do jednego koloru farby powinniśmy używać jednego wałka/pędzla. W przypadku zakupu sprayów należy upewnić się,

czy farby te przeznaczone są do malowania graffiti i czy końcówki (czyli zawory znajdujące się na puszcze) umożliwiają zmniejszanie ciśnienia i malowanie wąską linią.

Przed wykonaniem obrazu na ścianie trzeba zabezpieczyć teren: rozłożyć folię na ziemi i osłonić elementy, które nie mogą zostać pobrudzone farbą. Następnie powinniśmy zagruntować ścianę na jednolity kolor stanowiący tło malowidła. Kolejnym krokiem jest wykonanie szkicu, czyli możliwie dokładne przeniesienie na ścianę wszystkich elementów projektu. Pamiętajmy, aby kolor, którym szkicujemy na ścianie, był zbliżony do koloru tła, łatwiej wówczas zlikwidować zbędne linie.

Po naszkicowaniu wszystkich elementów malowidła, zaczynamy wypełniać je odpowiednimi kolorami lub/i odbijamy szablony. Na samym końcu wykonujemy kontury. Po zakończeniu malowania należy posprzątać teren i sfotografować efekt końcowy.

Jeżeli chcemy wybrane elementy przenieść na ścianę za pomocą szablonu, do jego przygotowania potrzebny będzie duży sztywny brystol lub karton. Rysujemy na nim wzór, a następnie nożykiem do cięcia papieru wycinamy kontury, tak aby w papierze pozostał otwór w kształcie pożądanego wzoru. Następnie odbijamy (zamalowujemy) dany wzór na wybranej przez nas powierzchni.

Mural można też namalować mchem (*moss graffiti*). Do przygotowania mikstury, którą będziemy pokrywać ściany, potrzebujemy:

- 250 ml maślanki,
- pół łyżeczki cukru,
- kilka kępek mchu,
- plastikowy pojemnik o pojemności przynajmniej 500 ml,
- blender,
- pędzel (grubość należy dostosować do formy, jaką chcemy wykonać).

Wszystkie składniki miksujemy razem do momentu, gdy uzyskamy kremową konsystencję. Przelewamy zawartość z blendera do plastikowego pojemnika i... gotowe! Możemy już malować na ścianach. Pamiętajmy jednak, że mech lubi stanowiska zacienione i wilgotne, dlatego też nie będzie się rozwijać w każdym miejscu. Najlepszym rozwiązaniem jest wybranie ściany/muru od północy.

Krok 7: promocja – ważna rzecz

Malowanie w przestrzeni publicznej cieszy się dużym zainteresowaniem mediów. Warto więc przygotować krótką informację prasową na temat naszego działania i rozesłać ją do lokalnych środków masowego przekazu, umieścić w internecie, na portalach społecznościowych. Ciekawym pomysłem jest również przesłanie do mediów zdjęcia „przed” i „po” naszym działaniem.

Dobrym sposobem na zaprezentowanie efektu naszej pracy jest zorganizowanie oficjalnego odsłonięcia muralu i zaproszenie na nie uczestników, mieszkańców miejscowości oraz mediów. Pamiętajmy, że ktoś musi powitać zebranych, opowiedzieć, dlaczego zdecydowaliśmy się na taką formę działania, dlaczego dbanie o wspólną przestrzeń jest ważne.

Na marginesie

Partnerzy: lokalne media, dystrybutorzy farb i narzędzi malarskich.

Narzędzia: miejsce na spotkania zespołu organizacyjnego, materiały malarskie i plastyczne.

Krok 8: ewaluacja, ewaluacja i jeszcze raz ewaluacja!

Po zakończeniu pracy warto spotkać się w zespole organizacyjnym i podzielić się swoimi spostrzeżeniami na temat naszej wspólnej pracy. Warto wypisać sobie zarówno to, co się udało, jak i to, nad czym trzeba jeszcze popracować podczas organizowania podobnych inicjatyw w przyszłości. Możemy np. poprosić uczestników i uczestniczki o wypełnienie karty oceny naszego działania.

Pamiętajmy, że warto wystosować podziękowania do wszystkich osób i instytucji, które udzieliły nam wsparcia podczas przygotowania i realizacji muralu. Jeśli podczas pracy powstała dokumentacja fotograficzna lub filmowa, przekażmy ją uczestnikom, zamieścimy na naszej stronie internetowej i fanpage’u na Facebooku (jeśli powstały), roześlijmy też do naszych partnerów.

WARTO SIĘ INSPIROWAĆ, CZYLI DOBRE PRAKTYKI

LUBARTOWSKA

Lubartowska to jedna z ulic w Lublinie położona w ścisłym centrum miasta. Po drugiej wojnie światowej stała się zagłębieniem mieszkańców komunalnych, nierzadko pozbawionych podstawowych wygód. Tu zgodnie z polityką mieszkaniową miasta osiedlano osoby o trudniejszej sytuacji życiowej i materialnej, co wywoływało wrażenie odcięcia tej okolicy od miasta, choć znajduje się ona na skraju Śródmieścia. W 2014 roku Fundacja Kultury Miejskiej przygotowała dla mieszkańców projekt „LubARTowska”, który skierowany był przede wszystkim do najmłodszych.

Jednym z działań było wspólne stworzenie muralu na nieco zapomnianym i zaniedbanym placu zabaw. Wspólnie z dziećmi udało się odnowić otaczające go ściany: powstały na nich kolorowe wzory i abstrakcyjne kształty. Dzieci pod opieką dorosłego zamalowały ściany na jednolity żółty kolor, a następnie stworzyły kontury zaplanowanych wcześniej rysunków. Następnie przyszła pora na najweselszą część zadania – wypełnianie konturów kolorami, przypominające nieco zabawę z kolorowanką. Stworzone wspólnie malowidło ożywiło plac zabaw, sprawiło, że spędzanie na nim czasu stało się dla dzieci i okolicznych mieszkańców przyjemniejsze i radośniejsze.

Cezary Hunkiewicz – wiceprezes Europejskiej Fundacji Kultury Miejskiej. Socjolog, nauczyciel akademicki, doktorant – stypendysta w Katedrze Filozofii Społecznej KUL. Od ponad dziesięciu lat uczestniczy w rozwoju sztuki niezależnej. Zaangażowany w krajowe i międzynarodowe projekty artystyczne.

PROGRAM „MŁODY OBYWATEL”

Celem programu jest uświadomienie młodym ludziom znaczenia kapitału społecznego i zaangażowanie ich w jego odkrywanie i rozwijanie. Młodzież przy wsparciu dorosłych wyrusza w teren, aby zbadać swoją okolicę, a następnie zaplanować działania na jej rzecz. W ramach programu poznaje swoją społeczność lokalną, prowadzi wywiady z przedstawicielami lokalnych instytucji, organizuje debaty z mieszkańcami, tworzy ścieżki edukacyjne po miejscowości i podejmuje wiele innych działań na rzecz najbliższego otoczenia. Młodzi ludzie uczą się przy tym pozyskiwać sojuszników dla swoich przedsięwzięć.



Od początku realizacji programu „Młody Obywatel” wzięło w nim udział niemal 500 szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych z całej Polski, ponad 4000 młodych ludzi przeprowadziło działania na rzecz społeczności lokalnej; zorganizowano ponad 100 warsztatów dla 1700 młodych ludzi.

Program „Młody Obywatel” 2014/2015 jest objęty honorowym patronatem Ministra Edukacji Narodowej.

Program „Młody Obywatel” 2014/2015 jest objęty patronatem medialnym Platformy Kultury prowadzonej przez Narodowe Centrum Kultury.

www.ceo.org.pl/mlodyobywatel

ORGANIZATORZY:

CENTRUM EDUKACJI OBYWATELSKIEJ

CEO jest niezależną instytucją edukacyjną istniejącą od 1994 roku. Upowszechnia wiedzę, umiejętności i postawy niezbędne w budowaniu społeczeństwa obywatelskiego. Wprowadza do szkół programy, które podnoszą efektywność kształcenia, pomagają młodym ludziom rozumieć świat, rozwijają krytyczne myślenie, wiarę we własne możliwości, zachęcają do angażowania się w życie publiczne oraz działania na rzecz innych.

www.ceo.org.pl



FUNDACJA BGK

Misją Fundacji BGK im. J.K. Steczkowskiego jest tworzenie przyjaznego i inspirującego otoczenia do rozwoju dzieci i młodzieży. Fundacja BGK realizuje programy zaangażowania społecznego w imieniu Banku Gospodarstwa Krajowego. Koncentruje swoje działania na wyrównywaniu szans edukacyjnych dzieci i młodzieży, budowaniu kapitału społecznego oraz popularyzacji idei wolontariatu. Fundacja BGK prowadzi konkurs grantowy „Na dobry początek!” i program wolontariatu pracowniczego „Wolontariat jest super!”. Jest partnerem programu Stypendiów Pomostowych i programów edukacji obywatelskiej „Młody Obywatel” i „Mała ojczyzna – wspólna sprawa”.

www.fundacjabgk.pl



