



# Warsztaty poświęcone tworzeniu opowieści związanych z zabytkiem lub znanym miejscem w mieście

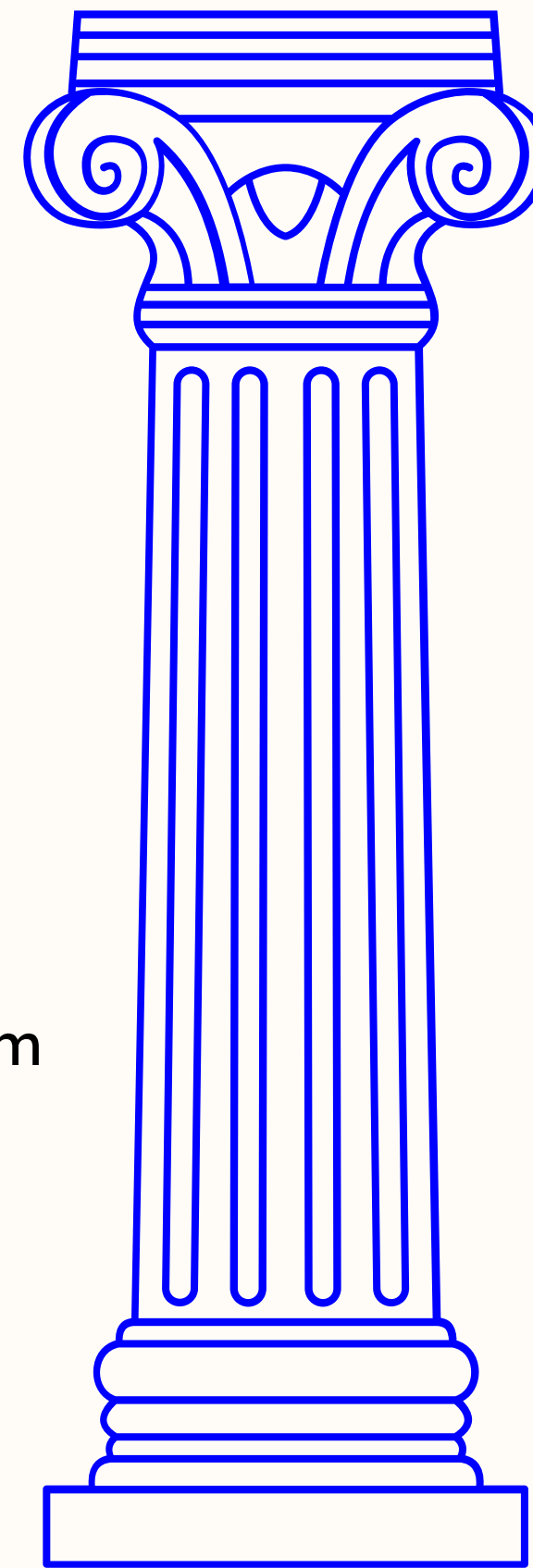


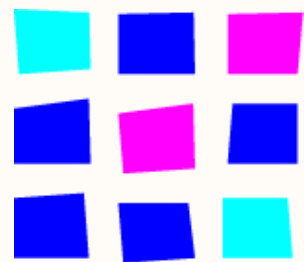
Interdyscyplinarne projekty oparte na dziedzictwie kulturowym



## Kontekst kulturowy tematu i jego związek z konkretnym aspektem europejskiego dziedzictwa

Projekt poświęcony tworzeniu i opowiadaniu historii skupionej wokół wybranego zabytku lub znanego miejsca powinno poprzedzić zdobycie informacji o tego rodzaju dziedzictwie. Przeszłość obiektów zabytkowych można odkrywać rozmawiając z lokalnymi ekspertami (np. pracownikami muzeów), nauczycielami historii, władzami miasta i obecnymi właścicielami. Innym sposobem jest skorzystanie ze źródeł cyfrowych i tradycyjnych. Odwiedzenie tego miejsca może również poszerzyć perspektywę. Warto poznać przeszłość i obecne przeznaczenie obiektu zabytkowego (np. zamek przekształcony w restaurację lub zabytkowa willa będące obecnie archiwum miejskim). Udział w wydarzeniach poświęconych zabytkowemu miejscu (wykłady, konferencje, festiwale, biennale, Noc muzeów) jest również okazją do poszerzenia swojej wiedzy.

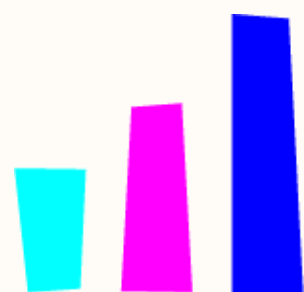




## Związek z aktywnym obywatelstwem

Aktywne obywatelstwo w tym przypadku oznacza kontakt z różnymi przedstawicielami lokalnej społeczności, którzy mogą posiadać wiedzę na temat zabytku. Aktywny udział w wydarzeniach miejskich, np. jako wolontariusze, wzmacnia poczucie odpowiedzialności młodych ludzi za rozwój lokalny i daje im poczucie życia w społeczności.

Natomiast tworzenie historii związanej z obiektem zabytkowym uświadamia młodym ludziom, że są zaangażowani w tworzenie, a nie tylko biernie uczestniczą i patrzą na świat. Takie podejście otwiera młodych ludzi na zaangażowanie w życie społeczne i obywatelskie w dorosłości, a nawet szerzej daje im możliwość poszukiwania swojej roli jako decydentów w skali krajowej i globalnej.

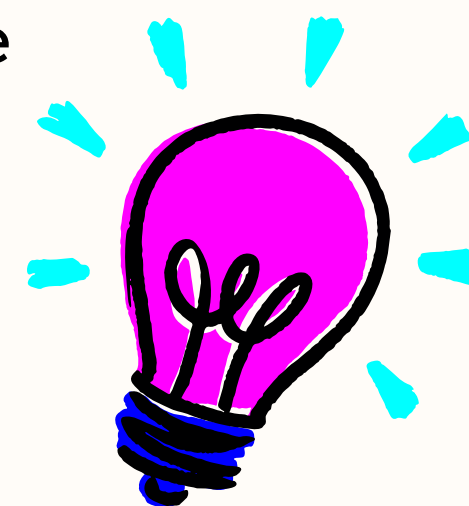
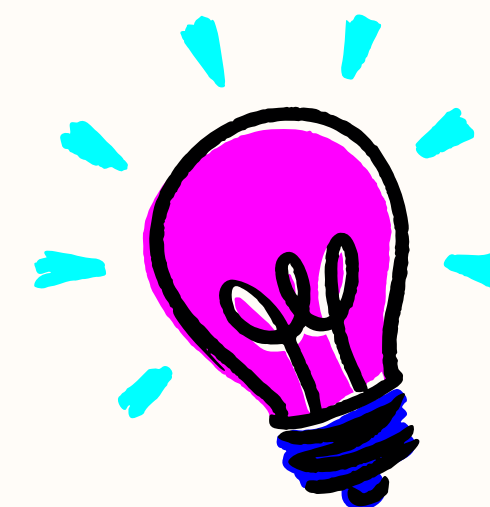
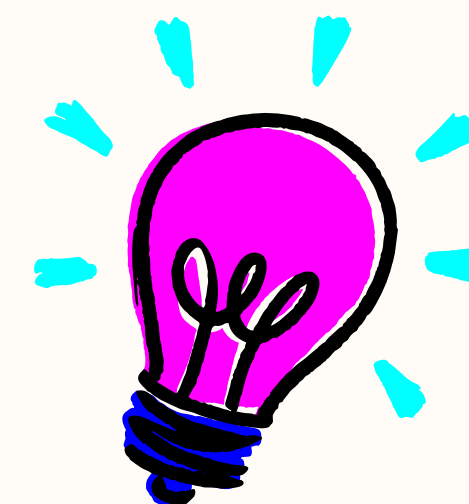


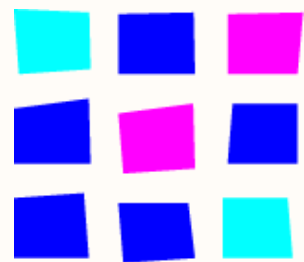
## Innowacyjność

Innowacyjność tego projektu polega na tym, że młodzi ludzie, opierając się na swojej wiedzy o przeszłości, rozwoju i teraźniejszości obiektu zabytkowego, tworzą improwizowaną opowieść. Tak więc dopiero podczas warsztatów powstają fabuła, postacie, czas i miejsce akcji.

Ponadto każdy uczestnik musi uważnie słuchać swoich poprzedników, aby kolejne dodawane elementy były spójne z poprzednimi.

Ćwiczenie słuchania, mówienia, łączenia faktów i wiedzy z kreatywną improwizacją pokazuje innowacyjność projektu i kształtuje ważne kompetencje młodych ludzi, takie jak elastyczność, otwartość na zmiany, szybka reakcja na sytuację.

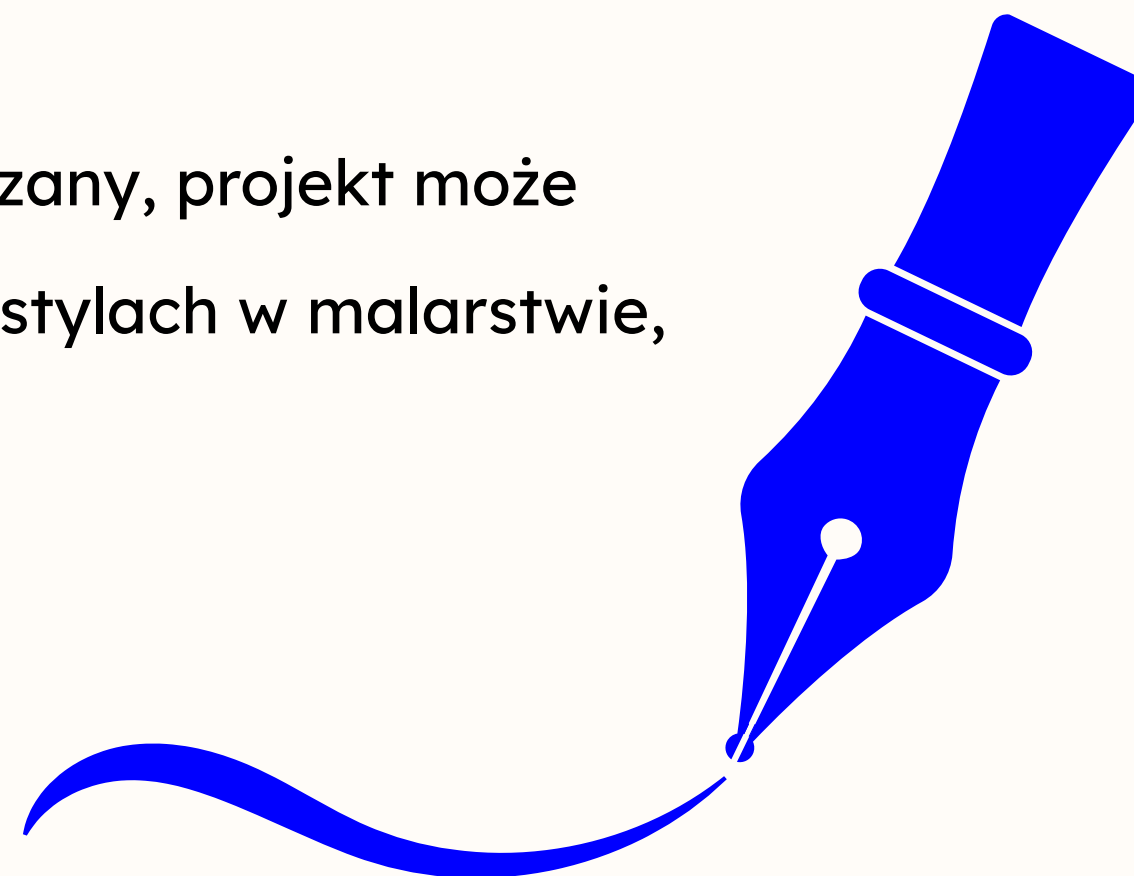




## Rozwijane obszary wiedzy/umiejętności

Udział w projekcie rozwija przede wszystkim kompetencje interpersonalne młodych ludzi. Zakłada on interakcję na każdym etapie (podczas poszukiwania informacji, a następnie podczas wspólnego tworzenia opowieści). Z pewnością przyczynia się do rozwoju umiejętności literackich i występów publicznych.

W zależności od wybranego zabytku i dziedziny, z którą jest związany, projekt może przyczynić się do rozwoju wiedzy matematycznej, filozoficznej, o stylach w malarstwie, rzeźbie, architekturze itp.

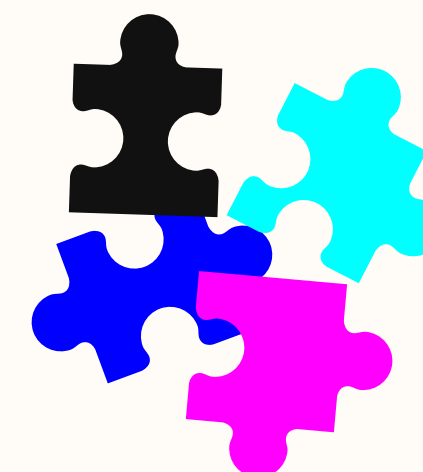
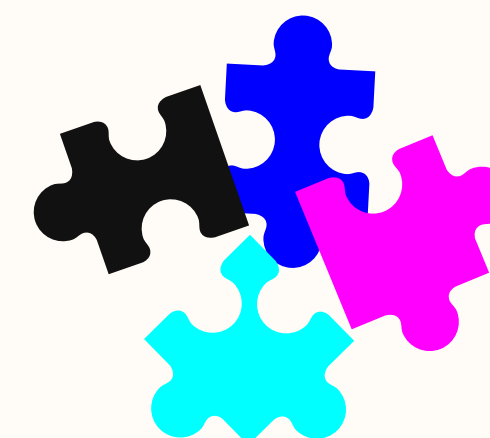
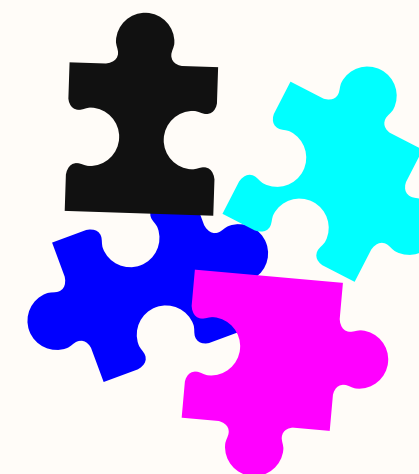


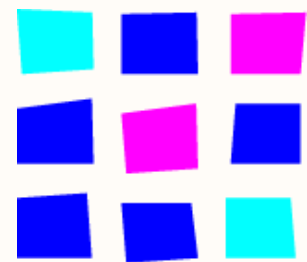


## Dostępność

Projekt skierowany jest do wszystkich młodych ludzi, w tym osób z trudnościami w uczeniu się. Improwizowana opowieść nie wymaga spisywania, co zawsze stanowi duże wyzwanie dla osób z trudnościami w uczeniu się.

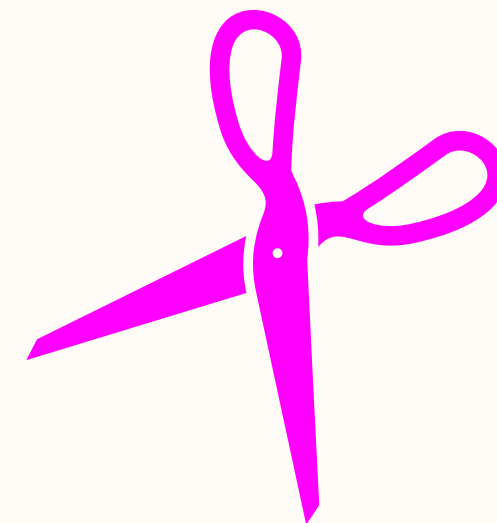
Improwizacyjny charakter warsztatów, brak ograniczeń liczby dodawanych fragmentów opowieści, otwiera perspektywę dla wszystkich, którzy boją się długich występów publicznych.





## Potrzebne materiały/spzęt

- Notatniki
- Sprzęt do nagrywania opowieści

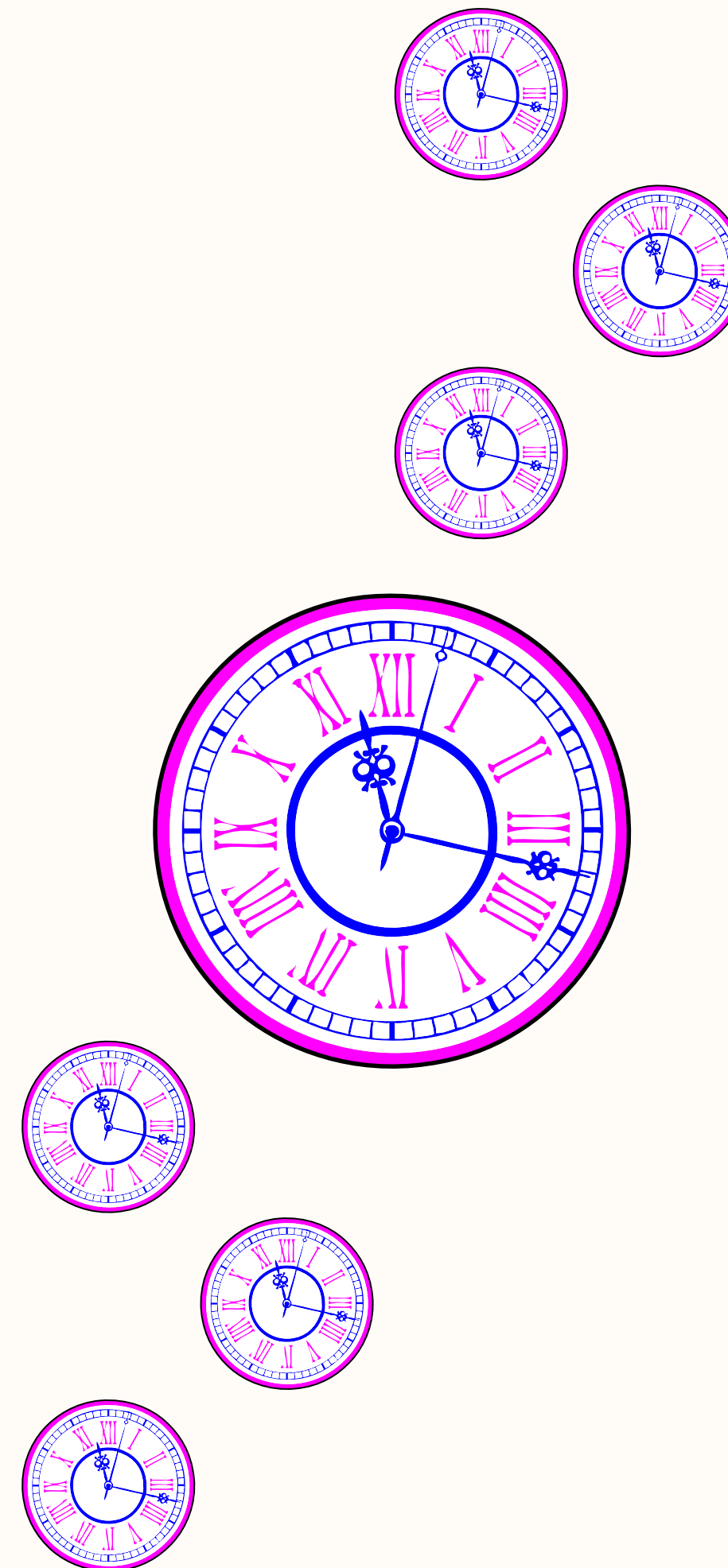


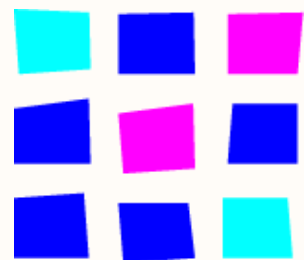


## Czas trwania projektu

Czas trwania warsztatu wynosi około 2–3 godzin.

Zebranie informacji w ramach przygotowań do opowiadania historii może zająć około tygodnia.





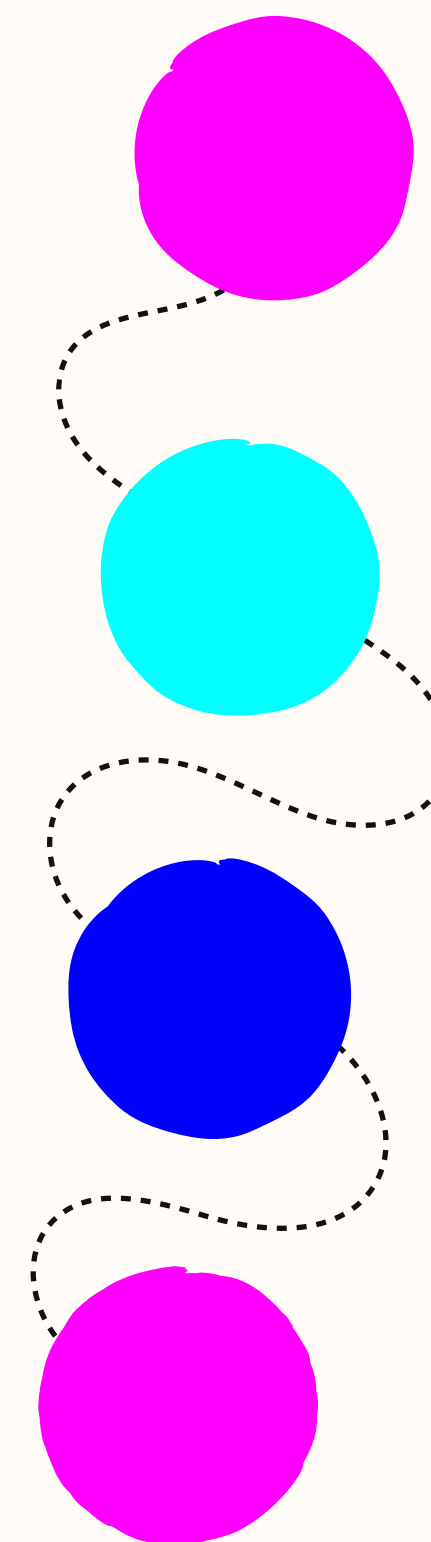
## Opis projektu

### Krok 1

Uczestnicy warsztatów zbierają informacje o miejscu lub obietcyce zabytkowym. Informacje te mogą pochodzić ze źródeł pisanych i mówionych: dokumentów, listów, zasobów cyfrowych i opowieści. Uczestnicy systematyzują zebrane treści pod kątem ich przydatności w kolejnym etapie projektu.

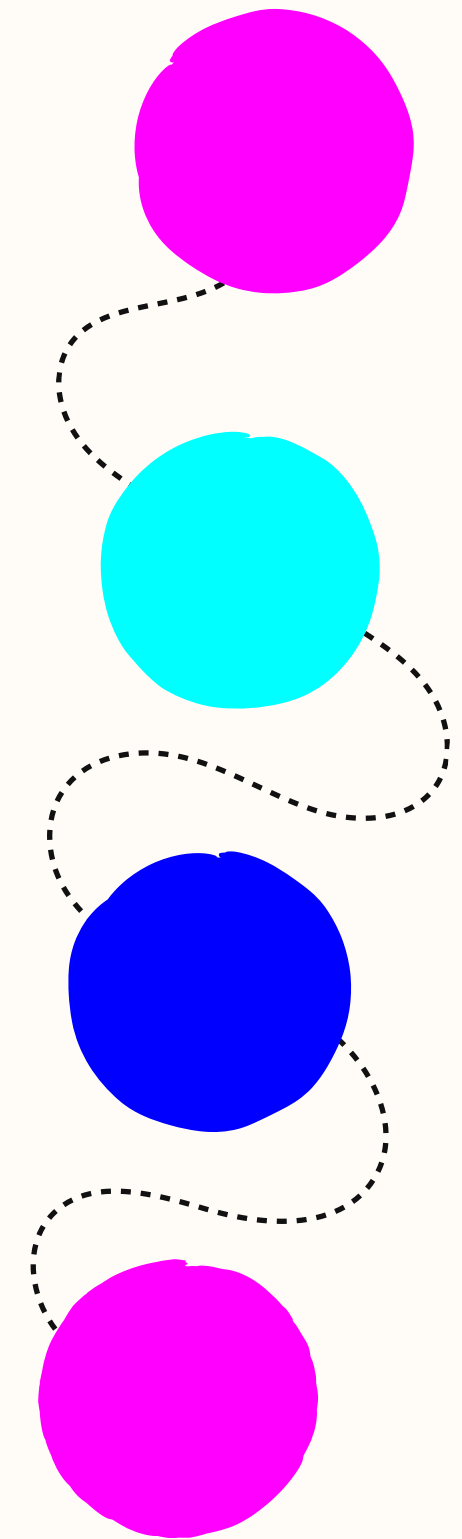
### Krok 2

Podczas warsztatów młodzież tworzy opowieść dotyczącą wybranego zabytku, o którym zdobyła wiedzę, ale skupiając się na formie ustnej i metodzie improwizacji: każdy kolejny uczestnik dodaje fragment opowieści, tworząc w ten sposób spójną historię z postaciami, fabułą i miejscem akcji.



### Krok 3

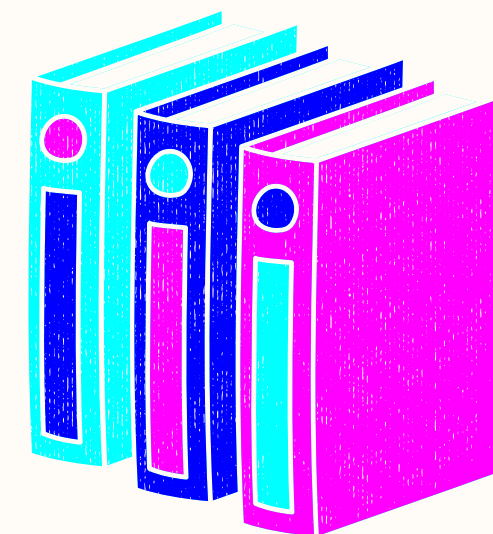
Ze względu na swój improwizowany charakter i formę ustną opowieść powinna zostać nagrana. Nagranie może mieć cechy opowieści mówionej; nie jest to produkt pozbawiony efektów dźwiękowych typowych dla spontanicznego nagrywania wypowiedzi ustnych na żywo.





## Następne kroki & Bibliografia

Ponieważ projekt obejmuje nagranie stworzonej historii, można – za zgodą uczestników – udostępnić ją podczas lokalnych wydarzeń związanych z obiektem zabytkowym. Innym sposobem zapewnienia trwałości projektu jest zapisanie nagrania na wybranej platformie, np. YouTube i udostępnienie go publiczności.

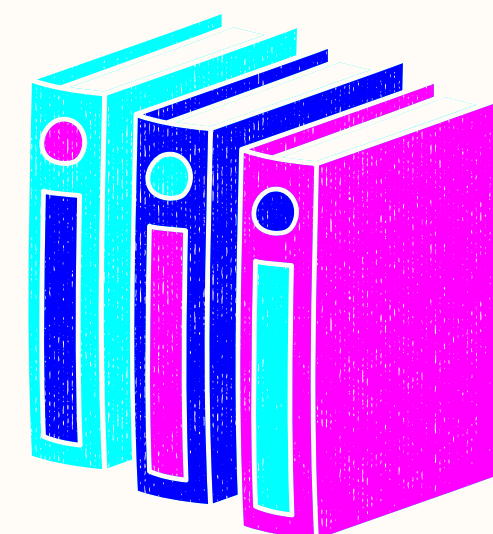


### Bibliografia:

Trzy techniki opowiadania historii, które pozwolą stworzyć niezapomniane opowieści,

- <https://www.youtube.com/watch?v=OEx8yRbNw9o>
- Heath, C. i Heath, D. (2007). Made to Stick: Why Some Ideas Survive and Others Die. Penguin Random House.

[O tym, dlaczego niektóre pomysły i historie bardziej zapadają w pamięć i są bardziej przekonujące niż inne).



# MEDIATE! YOUR FUTURE

Więcej informacji na temat projektu można znaleźć na stronie  
[mediateyourfuture.eu](https://mediateyourfuture.eu)



Fermat  
SCIENCE



arteria  
foundation



MALAKOS



Dofinansowane przez  
Unię Europejską

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.