



**MUZEUM.**  
**UDOSTĘPNIJ!**

# MARINMUSEUM >> KARLSKRONA

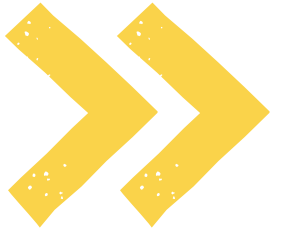


**STENA  
LINE**

**MUZEUM  
EMIGRACJI  
W GDYNI**

**GDY  
NIA**

- 1 – ŚWIETLICA „WESOŁE BUZIAKI”, GDYNIA PUSTKI CISOWSKIE
- 2 – KLUB MŁODZIEŻOWY „KREATYWNI”, GDYNIA CHYLONIA
- 3 – PLACÓWKA WSPARCIA DZIENNEGO „KREATYWNI”, GDYNIA DĄBROWA
- 4 – PLACÓWKA WSPARCIA DZIENNEGO „KREATYWNI”, GDYNIA OKSYWIE
- 5 – PLACÓWKA WSPARCIA RODZINY I DZIECKA „ŚWIATŁOWCY”, GDYNIA OKSYWIE



## SPIS TREŚCI

<b>WSTĘP</b>	<b>3</b>
<b>UDOSTĘPNIANIE MUZEUM KROK PO KROKU</b>	<b>8</b>
<b>KLUB MŁODZIEŻOWY „KREATYWNI” W PROJEKCIE „MUZEUM. UDOSTĘPNIJ!”</b>	<b>20</b>
<b>EDUKACJA KULTURALNA A ROZWIJANIE KOMPETENCJI MEDIALNYCH, INFORMACYJNYCH I CYFROWYCH</b>	<b>30</b>
<b>OTWARTA PRZESTRZEŃ SPOSOBEM NA SPOTKANIE Z KULTURĄ</b>	<b>44</b>





Muzeum kryje w sobie  
Wiele ciekawości i  
zagadek. Aż jest  
podstawą nauki z zabawą  
Dziękuję

informacyjnych i umiejętności społecznych dzieci i młodzieży, wzmocnienie ich więzi rodzinnych, integracja społeczności lokalnej i poszerzenie grupy odbiorców oferty muzeum. W ramach projektu dzieci przygotowały własne ścieżki zwiedzania i oprowadzały po wystawie stałej muzeum swoich rodziców, nauczycieli i przyjaciół. Pomogły im w tym m.in. warsztaty medialne kształtujące umiejętności związane z wyszukiwaniem informacji z rozmaitych źródeł, ich krytycznym ocenianiem i prezentowaniem.

„Muzeum. Udostępnij!” to pierwszy projekt społeczno-kulturalny zrealizowany przez Muzeum Emigracji. Został zainicjowany jesienią 2014 roku, na kilka miesięcy przed otwarciem wystawy stałej, kiedy muzeum było jeszcze na etapie organizacji. Od samego początku było dla nas ważne, aby dotrzeć do jak najszerszej publiczności. Naturalnym krokiem było włączenie w ten proces organizacji pozarządowych. Od tamtego momentu muzeum bardzo się zmieniło i rozwinęło jako placówka kulturalna i edukacyjna, ale ta pierwsza potrzeba pozostała żywa. Kolejne projekty, również realizowane we współpracy z fundacjami i stowarzyszeniami, pozwoliły nam między innymi na dotarcie do osób z niepełnosprawnościami czy do społeczności trójmiejskich imigrantów. Planujemy także kolejną edycję „Muzeum. Udostępnij!”, a niniejszą publikacją mamy nadzieję zainspirować animatorów z innych instytucji kultury do podobnych działań w międzysektorowych partnerstwach. Zachęcam zatem do poznania projektu nie tylko z punktu widzenia naszej instytucji, ale i naszych partnerów oraz tych najważniejszych – młodych uczestników, którzy tchnęli w całe przedsięwzięcie mnóstwo energii, zapału, a przede wszystkim radości z odkrywania i dzielenia się pasją z najbliższymi.

## WSTĘP

Co wyniknęło z połączenia szwedzkiej metody „Mali przewodnicy”, doświadczenia kadry placówek wsparcia dziennego, pomysłów dzieci, zapału zespołu młodego muzeum i pasji edukatora medialnego? Wszystko to złożyło się na unikatowy gdyński projekt „Muzeum. Udostępnij!”.

Tytuł projektu możemy różnie rozumieć. Niektórym osobom kojarzy się z mediami społecznościowymi lub treściami udostępnianymi na podstawie wolnych licencji. Inni rozumieją go jako zachętę do dzielenia się i współpracy w grupie. Jeszcze inni widzą w nim postulat otwierania się muzeów na nowe grupy docelowe i potrzebę zmiany ich wizerunku jako miejsc elitarnych. Każda z tych interpretacji jest uzasadniona.

Projekt skierowany został do kadry oraz podopiecznych gdyńskich świetlic socjoterapeutycznych i ich najbliższych. Celami przedsięwzięcia były: rozwój kompetencji

**AGNIESZKA KAIM**

**MUZEUM EMIGRACJI W GDYNI  
KOORDYNATORKA PROJEKTU  
„MUZEUM. UDOSTĘPNIJ!”**

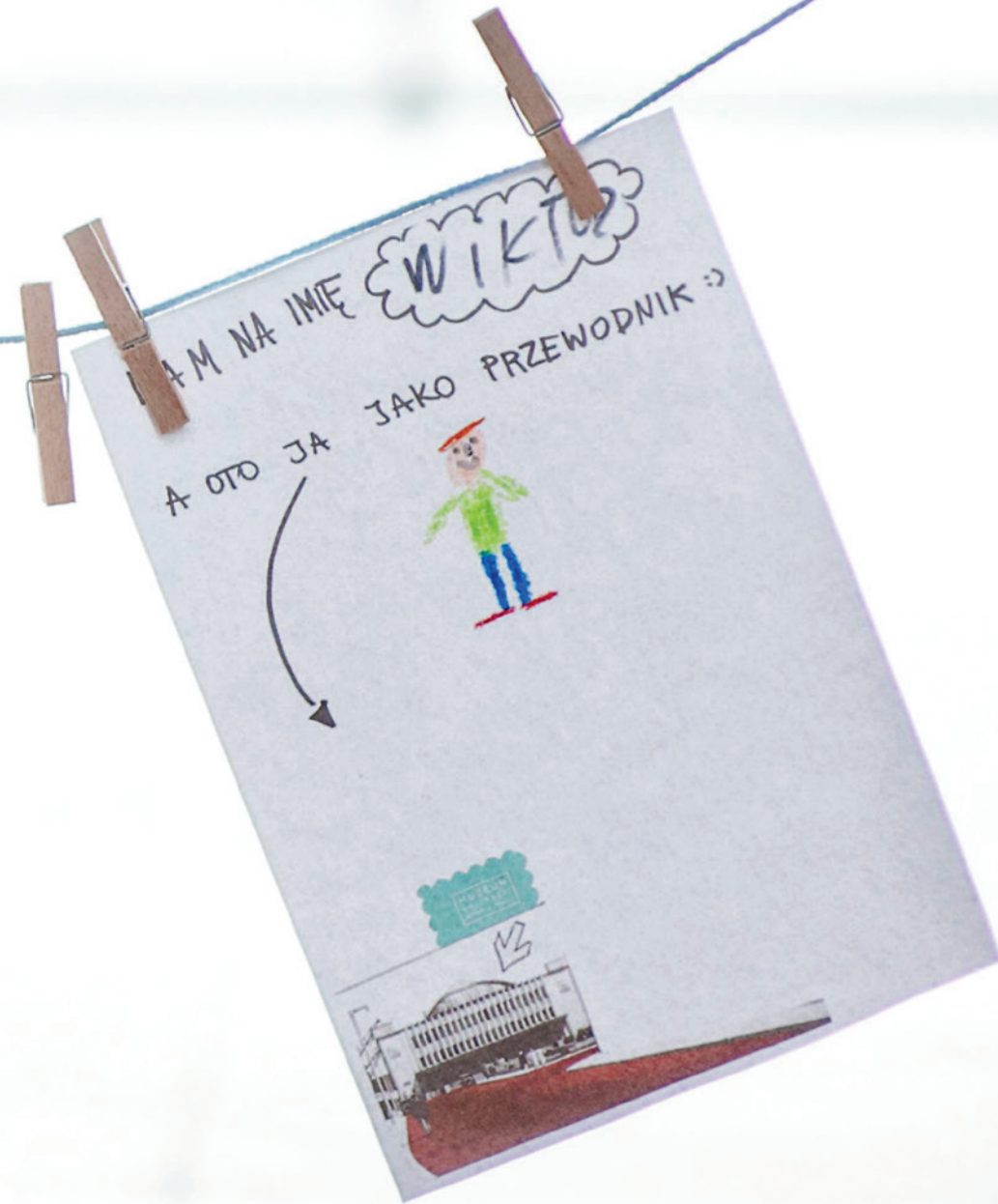
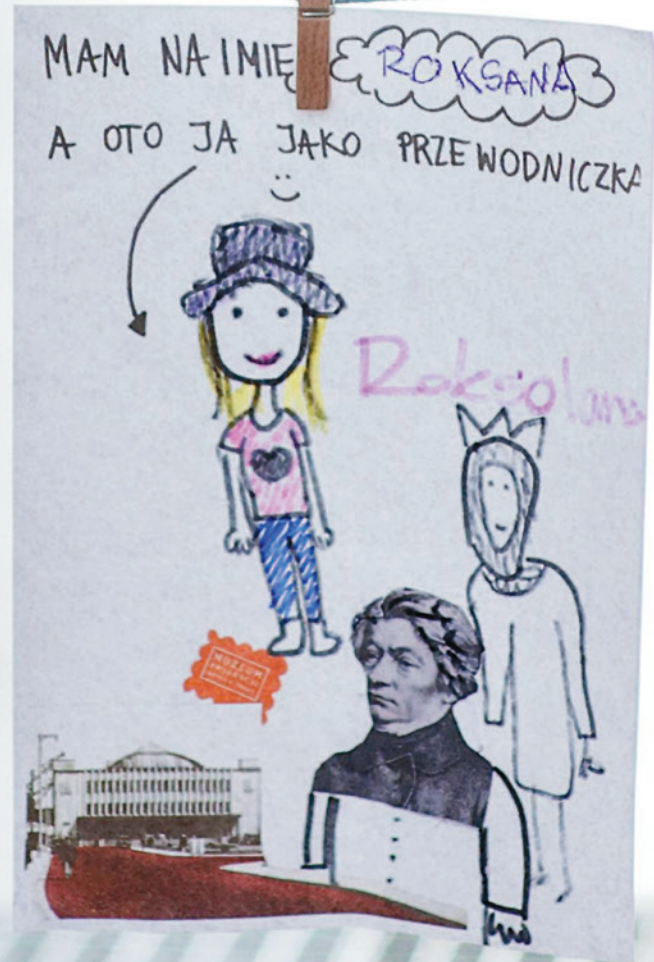




# PROJEKT „MUZEUM. UDOSTĘPNIJ!” W DUŻYM SKRÓCIE, CZYLI CO RAZEM ZROBILIŚMY:









**„JEDNYM  
Z NAJWIĘKSZYCH  
I PODSTAWOWYCH  
WYZWAŃ  
PODCZAS  
WSPÓŁPRACY  
Z DZIEĆMI BYŁO  
ZAPEWNIENIE  
IM POCZUCIA  
BEZPIECZNEJ  
PRZESTRZENI”**





## UDOSTĘPNIANIE MUZEUM KROK PO KROKU

JOANNA GOJZEWSKA  
AGNIESZKA KAIM  
LUDWIKA RADACKA

MUZEUM EMIGRACJI W GDYNI

Projekt „Muzeum. Udostępnij!” stanowi twórczą adaptację szwedzkiego programu „Mali przewodnicy”, który od kilkunastu lat prowadzony jest przez Marinmuseum w Karlskronie we współpracy z Sunnadalskolan - szkołą, w której imigranci, w tym uchodźcy, stanowią ok. 95% uczniów.

Kluczowe aspekty szwedzkiego projektu to:

– **duży nacisk na współpracę między dziećmi** (dobrze jest opierać się na sprawdzonych pomysłach innych, dobrze jest pomagać innym w ulepszaniu ich ścieżki zwiedzania czy sposobu opowiadania. Nie konkurujemy, tylko staramy się przygotować jak najlepsze wydarzenie dla całej społeczności);

– **koncentracja na indywidualnych potrzebach i zainteresowaniach dzieci** (KAŻDY uczestnik ma skorzystać dzięki udziałowi w projekcie);

– **wysokie oczekiwania** (motywowanie dzieci do wyjścia poza strefę komfortu i ćwiczenie nowych umiejętności).

Program „Mali przewodnicy”, w ramach którego dzieci oprowadzają po muzeum swoje rodziny, zainteresował nas na tyle, że postanowiliśmy zrealizować podobny projekt w Gdyni. Poszerzyliśmy go o aspekt edukacji medialnej i informacyjnej, a do współpracy zaprosiliśmy świetlice socjoterapeutyczne.

W projekcie wzięty udział placówki wsparcia dziennego-prowadzone przez Stowarzyszenie Perspektywa, Fundację Zmian Społecznych „Kreatywni” i Stowarzyszenie Non Stop. Współpracowały one z Muzeum Emigracji już na etapie planowania działań. Diagnoza potrzeb wszystkich grup docelowych opierała się na konsultacjach z kadrą świetlic.

Marinmuseum udzieliło nam wsparcia merytorycznego, a logistycznego Stena Line – mieliśmy dzięki temu ułatwiony kontakt ze szwedzkim partnerem projektu.







Ponadto projekt uzyskał dofinansowanie ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu „Edukacja medialna i informacyjna”.

Celami projektu „Muzeum. Udostępnij!” były: rozwój kompetencji informacyjnych i umiejętności społecznych dzieci i młodzieży ze świetlic socjoterapeutycznych, wzmocnienie ich więzi rodzinnych, integracja społeczności lokalnej i dotarcie przez muzeum do osób niebędących najczęstszymi odbiorcami instytucji kultury. Projekt odpowiadał na takie wyzwania, jak niewystarczający poziom kompetencji cyfrowych młodych ludzi, bariery w dostępie do edukacji medialnej i informacyjnej, ograniczone wykorzystywanie przez dzieci i młodzież posiadanego przez nich lub obecnego w świetlicy sprzętu elektronicznego czy wreszcie niewystarczająca oferta instytucji kultury dla grup defaworyzowanych i postrzeganie muzeów jako miejsc elitarnych lub... zwyczajnie nudnych. Stała ekspozycja Muzeum Emigracji w Gdyni to nowoczesna wystawa narracyjna, przedstawiająca fascynujące dzieje emigracji z ziem polskich, zawierająca szereg innowacyjnych rozwiązań multimedialnych i oddziałująca na wiele zmysłów. Wyzwaniem było to, jak przekonać o tym osoby, które instytucje kultury odwiedzają rzadko, i jak sprawić, by poczuły się w muzeum mile widziane.

Projekt rozpoczął się od wizyty studyjnej w Szwecji w marcu 2015 roku. Oprócz rozmów z zespołem Marinmuseum – Peterem Skogsbergiem, Fredrikem Karlssonem i Torbjörnem Ågrenem, mieliśmy także szansę zobaczyć, jak wygląda finał projektu – oprowadzanie rodziców przez dzieci. Po powrocie przyszedł czas na szkolenia dla kadry świetlic. Zajęcia prowadzone przez Grzegorza Stunę miały na celu rozwój kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych. Chodziło o przygotowanie uczestników do pracy z grupami młodzieżowymi z wykorzystaniem nowych technologii komunikowania. Z kolei Dominik Pactwa przeprowadził szkolenie dotyczące takich sposobów pracy z młodymi przewodnikami, które wspierałyby ich

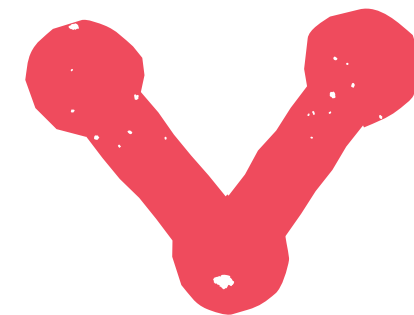
długofalową motywację. Uczestnicy poznali podstawowe założenia metody *action learning* (uczenie przez działanie), wspólnie z zespołem muzeum przeprowadzili także analizę ryzyka i zaplanowali środki zaradcze. **Przewidywane przez zespół projektu zagrożenia to między innymi:**

– **stereotypowe podejście do muzeum** (środki zaradcze: pokazanie muzeum z jak najbardziej atrakcyjnej strony z uwzględnieniem zaplecza technologicznego),

– **zbyt duża złożoność postawionej przed dziećmi zadania** (środki zaradcze: praca „małymi krokami”, stawianie mniejszych celów na każdych zajęciach; monitorowanie postępów i stosowanie pochwał),

– **obawa dzieci przed niepowodzeniem, ośmieszeniem, zabranieniem głosu** (środki zaradcze: bazowanie na pozytywach; nauka prostych technik relaksacyjnych; możliwość korzystania z notatek; zorganizowanie prób oprowadzania; stworzenie listy sukcesów; pokazanie tremy jako czegoś naturalnego, rozmowa z edukatorką muzealną o tremie, którą ona także odczuwa),

– **obawa dzieci przed tym, że ich bliscy nie przyjdą na oprowadzanie** (środki zaradcze: zaproszenie przez dzieci większej liczby gości, np. nauczycieli czy kolegów; rozmowa z dziećmi o tym, że czasami zdarza się tak, że ktoś





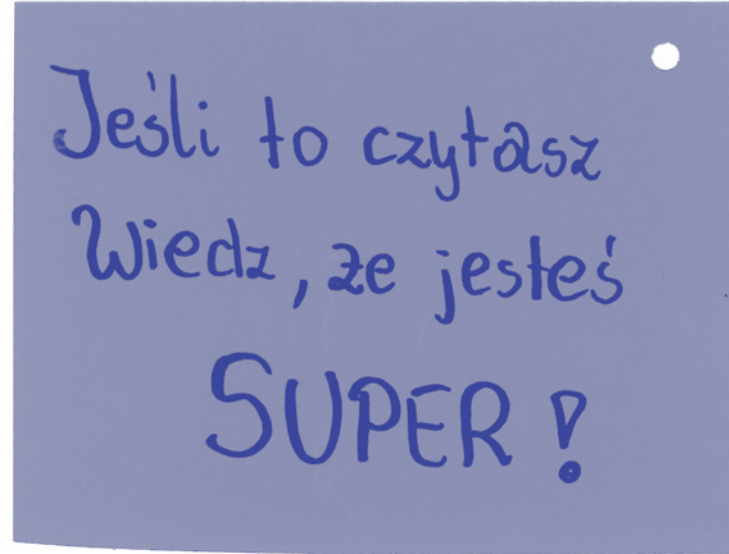
nie może przyjść, i wygenerowanie przez dzieci rozwiązań, co w takiej sytuacji zrobimy; gotowość zespołu muzeum i kadry świetlic do bycia oprowadzanymi w zastępstwie),

– **brak zainteresowania współpracą ze strony rodziców** (środki zaradcze: motywowanie rodziców do współpracy poprzez pokazywanie im korzyści, jakie odniosą dzieci w postaci nowych umiejętności; pokazywanie, że rodzice będą mogli nauczyć się czegoś od dzieci; postawienie rodzica w roli „specjalisty od swojego dziecka” – każdy rodzic ma swoje sprawdzone metody motywowania dziecka).

Analiza ryzyka nie tylko pozwoliła kadrze świetlic lepiej przygotować się do projektu, ale dała także szansę zespołowi muzeum na lepsze zrozumienie tego, co w projekcie będzie zależało od świetlic. Projekt (jak pokazuje infografika na początku publikacji) nie toczył się przecież tylko w momencie wizyt dzieci w muzeum. Uświadomienie sobie tego było bardzo ważne – projekt „Muzeum. Udostępnij!” to proces, który ma swoją specyfikę i musi zabierać czas.

Z drugiej strony jeśli chodzi o komunikację w projekcie, ważne dla zespołu muzeum było zrozumienie przez kadrę świetlic naszych procedur, chociażby dotyczących udzielania zamówień publicznych i związanej z tym mniejszej elastyczności. Np. trudno było kupić z dnia na dzień coś, co nie było odpowiednio wcześniej zaplanowane w budżecie. Chociaż więc jak najdalej nam do stereotypowej urzędniczej postawy „nie da się”, nie zawsze udawało się reagować spontanicznie na nowe pomysły naszych partnerów.

Kolejnym etapem projektu była pilotażowa edycja w jednej placówce jesienią i zimą 2015 roku. Po przeprowadzeniu projektu w pierwszej świetlicy opracowana została finalna wersja przewodnika-notatnika dla dzieci, który miał im pomóc w planowaniu własnej ścieżki zwiedzania. Wprowadzonych zostało także kilka zmian organizacyjnych, m.in. każdej kolejnej grupie towarzyszyła od początku do końca jedna edukatorka muzealna, która



była obecna podczas każdego spotkania, nawet jeśli dane warsztaty prowadzone były przez kogoś innego. Podczas pilotażowego etapu różne osoby z muzeum towarzyszyły dzieciom na kolejnych spotkaniach, co nie pozwoliło na pełniejsze zżycie się z grupą.

Kolejne cztery świetlice wzięły udział w projekcie w pierwszej połowie 2016 roku. Częstotliwość spotkań w muzeum zależała od potrzeb danej grupy. Niektóre grupy świetlicowe były w muzeum sześć, inne aż osiem razy. Na pierwszym spotkaniu dzieci pierwszy raz zwiedzały wystawę, kolejne dwa spotkania poświęcone były warsztatom kształtującym kompetencje informacyjne. Następnie dzieci ponownie odwiedzały wystawę, dokumentując to, co najbardziej im się podoba, i powoli budując swoje ścieżki oprowadzania. Ważne było zachęcanie dzieci do wspólnej pracy zamiast konkurowania i stawiania stopni.

Istotna była dla nas także dbałość o detale. Zależało nam na tym, żeby dzieci, które nierzadko pierwszy raz były w muzeum, od początku czuły się tu jak u siebie. Ważne były posiłki w muzealnym bistro, bawelniane torby z logo



projektu, muzealne identyfikatory dla młodych przewodników czy poznawanie przeznaczonych tylko dla pracowników tajnych przejść na wystawie.

Dzieci biorące udział w projekcie, poprzez wcześniejsze doświadczenia uczestnictwa w zajęciach organizowanych przez świetlice socjoterapeutyczne, były przyzwyczajone do konkretnego układu zajęć. Bardzo ważny dla uczestników był wspomniany wspólny posiłek, który pełnił rolę środka integracji na początku każdego spotkania w muzeum. Wspólnie z dziećmi tworzyliśmy w miarę możliwości plan każdego spotkania, a później sami uczestnicy pilnowali tego planu.

Jednym z największych i podstawowych wyzwań podczas współpracy z dziećmi było zapewnienie im poczucia bezpiecznej przestrzeni. Bezpiecznej pod względem emocjonalnym, umożliwiającej im bycie sobą, posiadanie własnej opinii, zadawanie pytań. Istotne było, aby uczestnicy czuli, że jeśli wypowiedzą swoje zdanie na dany temat, to nikt nie będzie się z nich śmiał czy je krytykował.

Można było zauważyć, że na początku niektóre dzieci nie chciały się zbyt mocno angażować. Być może nie ufały nam tak od razu. Jednak przy kolejnych spotkaniach coraz bardziej wykazywały zainteresowanie wystawą i celem projektu.

Dzieci przyjeżdżały na zajęcia z doświadczeniami całego dnia – bywało, że zmęczone lub z jakiegoś powodu zniechęcone. Wtedy realizacja planu zajęć okazywała się prawdziwym wyzwaniem. Zdarzały się trudne sytuacje, które często wynikały ze specyfiki doświadczeń dzieci. Na przykład ktoś miał problem ze skupieniem, z wystuchaniem jakiegoś komunikatu. Bywało, że dzieci kłóciły się ze sobą. Oczywiście należy próbować rozwiązywać wszelkie konflikty, jednak warto mieć na uwadze, że nie wszystko jesteśmy w stanie przewidzieć i nie wszystkiemu możemy przeciwdziałać. Ważna była elastyczność wobec potrzeb i możliwości grupy. Nawet jeśli zaplanowaliśmy, że danego dnia

„zrobimy” pięć różnych aktywności, a już podczas zajęć odczuwałyśmy opór ze strony grupy, to warto było „odpuścić” i zaproponować jakąś alternatywę.

Równie ważne jak wizyty w muzeum były odwiedziny edukatorek w świetlicach. Tym razem to dzieci mogły poczuć się gospodarzami, przygotowywały poczęstunek i program wizyty. Tego rodzaju zamiana ról przyczyniła się do utrwalenia partnerskiej relacji z młodymi uczestnikami projektu i do jeszcze lepszego zrozumienia ich potrzeb.

Ostatnim krokiem były próbne oprowadzania i finały – rodzinne wydarzenia, podczas których dzieci oprowadzały po wystawie zaproszonych przez siebie gości. I tym razem ważne były oprawa wydarzenia (muzyka w tle, dekoracje, poczęstunek) oraz partnerska relacja z uczestnikami. Dzieci pełniły rolę współgospodarzy wydarzenia – witały gości, pomagały im odnaleźć się w muzeum, zapowiadały kolejne punkty programu przez mikrofon na równi z dyrekcją muzeum, a nawet przygotowywały krótkie artystyczne występy.

Każde z dzieci miało dowolność w wyborze sal i ekspozycji, które chce pokazać swoim gościom. Umówiliśmy się na co najmniej pięć punktów oprowadzania, ale wiele dzieci znacznie przekroczyło te oczekiwania i opowiadało gościom o każdej sali wystawy stałej.

Efekty projektu okazywały się dla nas nierzadko sporym zaskoczeniem. Niektórzy uczestnicy naprawdę znacznie zmienili swoje zachowanie w jego trakcie. Dzieci świetnie sprawdziły się w roli przewodników. Dwukrotnie zwiedzający wystawę wzięli dwunastolatków za przewodników faktycznie pracujących w muzeum.

Uczestnicy podczas naszych spotkań w muzeum nie zawsze byli chętni do tego, aby opowiadać o swojej ścieżce oprowadzania. Natomiast podczas finału byli bardzo profesjonalni w oprowadzaniu swoich zaproszonych gości. Najwyraźniej „wstępna” niechęć była niejako







MACIEK  
 ROZBIOAV  
 POLSKI  
 WIELKA  
 EMIGRACJA  
 TWOJNA  
 ŚWIATOWA  
 RODZINA  
 SIKORÓW  
 WIELKA  
 BRYTANIA

zachowaniem obronnym. Być może w grupie rówieśniczej panowała niepisana zasada typu: „nie wychylaj się”. Podopieczni świetlic miewają bowiem trudności w wyrażaniu własnego zdania, bywają nieśmiali, niekiedy nie chcą się dzielić swoimi pomysłami, uważając, że nie są one ciekawe. Miewają kłopoty z radzeniem sobie z sytuacjami konfliktowymi czy z pracą w zespole. Finały rodzinne pozwoliły im jednak sprawdzić się w nowej roli i pokazać w zupełnie innym świetle – zarówno rówieśnikom, jak i najbliższym.

Także Muzeum Emigracji odniosło korzyści z realizacji projektu. Poza poszerzeniem grupy odbiorców i umocnieniem współpracy z organizacjami pozarządowymi była to szansa na rozwój dla zespołu edukacyjnego. Współpraca ze świetlicami znacząco różniła się od prowadzenia zajęć dla szkół. Przede wszystkim praca przy projekcie była długofalowym działaniem. Tym samym podczas trwania projektu „Muzeum. Udostępnij!” możliwe

było obserwowanie postępów uczestników i modyfikowanie metod pracy zespołu, stałe ulepszanie warsztatu. Największą nagrodą były zaś dla nas sytuacje, w których młodzi uczestnicy mówiąc o tym przedsięwzięciu używali sformułowania „nasz projekt”. To był najlepszy dowód ich zaangażowania.

Mamy nadzieję, że doświadczenie udziału w „Muzeum. Udostępnij!” będzie miało długofalowy efekt, że nasi młodzi przewodnicy i przewodniczki będą teraz czuć się dobrze i pewnie nie tylko w naszej, ale i w innych instytucjach kultury.

Obecnie planujemy kolejną edycję projektu, włączamy do działania kolejne świetlice. Zastanawiamy się też, jak podtrzymać kontakt z dotychczasowymi uczestnikami, żeby chętnie tutaj wracali ze swoimi rodzinami. Udostępnianie muzeum trwa!





**„WARTO PAMIĘTAĆ,  
BY DAWAĆ DZIECIOM  
MOŻLIWOŚĆ  
DECYDOWANIA,  
PODEJMOWANIA  
WYBORÓW OD SAMEGO  
POCZĄTKU – TAM,  
GDZIE TYLKO JEST TO  
MOŻLIWE. DZIĘKI TEMU  
DZIECI MOGĄ CZUĆ SIĘ  
ODPOWIEDZIALNE ZA  
TO, CO ROBIĄ, A CO ZA  
TYM IDZIE – CZUĆ SIĘ  
JESZCZE WAŻNIEJSZE”**



## KLUB MŁODZIEŻOWY „KREATYWNI” W PROJEKCIE „MUZEUM. UDOSTĘPNIJ!”

NATALIA CZESZEJKO

FUNDACJA ZMIAN SPOŁECZNYCH  
„KREATYWNI”


Klub Młodzieżowy „Kreatywni” rozpoczął współpracę z gdyńskim Muzeum Emigracji w ramach projektu „Muzeum. Udostępnij!” w 2015 roku. Projekt zakładał kilka etapów, każdy z nich okazał się być wyjątkowym doświadczeniem zarówno dla dzieci – naszych podopiecznych, jak i dla kadry klubu. Jako przedstawicielki Klubu zaczęłyśmy od inspirującej wizyty studyjnej w Szwecji, następnie odbyłyśmy niezbędne szkolenia przygotowawcze (dotyczące multimediów, ścieżki edukacyjnej itp.), po czym rozpoczęła się najważniejsza część – praca z grupą dzieci, które miały szansę sprawdzić się w roli małych przewodników.

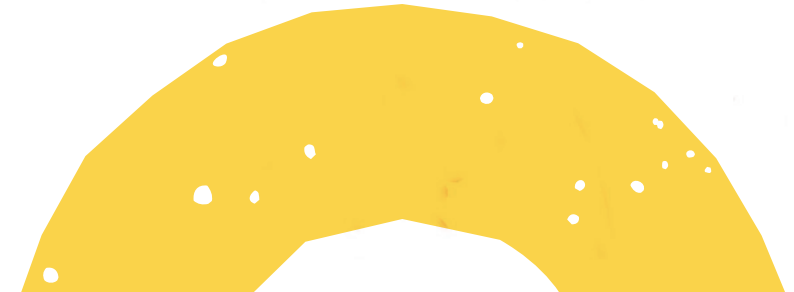
Na pierwszym etapie – wyjazdu do Marinmuseum w Szwecji – zobaczyłyśmy, jak dużą frajdę sprawia tamtejszym dzieciakom możliwość oprowadzania swoich gości po muzeum. Przedstawiły one wybrane ekspozycje i widziałyśmy, jak czuły się ważne, gdy rodziny i przyjaciele ich słuchali i gdy na zakończenie otrzymały pamiątkowe dyplomy. Oczywiście już wtedy pojawiło się wiele myśli dotyczących różnych problemów, jakie mogły się pojawić w naszej pracy. Byłyśmy zachwycone, ale jednocześnie pamiętałyśmy, że środowisko szkoły szwedzkiej znacznie się różni od tego, w jakim wychowują się nasi podopieczni, co może mieć wpływ na przebieg projektu. Wtedy w grupie socjoterapeutek zaangażowanych w projekt z gdyńskich świetlic i edukatorek z Muzeum Emigracji zaczęłyśmy rozmawiać o ryzykach projektu i rozwiązaniach, jakie mogą je zmniejszyć. Dzięki tym rozmowom zyskałyśmy większą pewność dotyczącą tego, co robiłyśmy, a teraz nasze doświadczenia z przebiegu projektu są jeszcze bardziej bogate.

### PRACA Z DZIECKIEM

Przede wszystkim musimy powiedzieć o tym, co daje dziecku uczestnictwo w projekcie. Metoda „Mali przewodnicy” jest niezwykle rozwijająca dla dziecka. Ma ono

## ZASADY!!!

1. Mówimy do siebie po imieniu
2. Słuchamy się wzajemnie xB... <3
3. Zadajemy pytania XD
4. Dowiadujemy się o możliwościach zapewnienia bezpieczeństwa po tej: 
5. Szacunek dla innych.
  - ↓
  - nie dokuczanie
  - nie wyzywanie się







szansę uczyć się nowych rzeczy w środowisku innym niż szkoła, poznać muzeum z zupełnie innej strony, a co za tym idzie, złamać stereotyp „nudnych muzeów”. Dzieci, uczestnicząc w warsztatach multimedialnych, dowiadują się, w jaki sposób szukać wartościowych informacji w internecie, jak je selekcjonować i jak wykorzystywać do zadanej pracy – co często w szkołach na lekcjach informatyki może być pomijane. Dzieci również uczą się prezentować swoje wypowiedzi. Mają szansę przeciwzyć oprowadzanie po muzeum i dostają informację zwrotną, by później w finale projektu wypaść jak najlepiej. Dodatkowo uczestnicząc w projekcie, dzieci pracują nad wytrwałością – praca jest dość wymagająca czasowo. Do muzeum jeździliśmy z grupą wiele razy, na szczęście nasz pobyt tam był urozmaicony. Uczestnicy projektu pracują też nad decyzywnością i poczuciem wpływu – sami wybierają, o jakich eksponatach będą opowiadać, w jaki sposób, jakie informacje są dla nich istotne. Decydują, komu chcą dać zaproszenie na finał projektu: czy ma to być rodzina, przyjaciel czy ktoś inny (jeden chłopiec zaprosił swoją nauczycielkę). Udział w projekcie pobudzał u dzieci rozwój poczucia sprawczości – mogły zauważyć, że ich działania i decyzje mają realne skutki. W czasie realizacji warsztatów dzieci ćwiczyły także swoją cierpliwość – musiały czekać na swoją kolej, ucząc się jeszcze lepiej słuchać siebie nawzajem, okazując sobie wsparcie i szacunek. Projekt pozwalał też na odkrywanie swoich słabych i mocnych stron oraz rozpoczynanie pracy nad nimi. Uczestnicy mogli się dowiedzieć wiele o sobie samych.

Dzieci, uczestnicząc w projekcie, mimo początkowego oporu, zaciekawione warsztatami i zwiedzaniem zakamarków muzeum, mocno się zaangażowały. Niestety kilkoro dzieci zrezygnowało z uczestnictwa w zajęciach z powodów niezwiązanych z projektem, a dla części być może okazał się on być zbyt dużym wyzwaniem. Natomiast te, które go ukończyły, mówiły, że podobała im się ta przygoda, a my uważamy, że mogą być z siebie dumne. Zaskoczyło nas to, że dzieci w czasie finału odkryły

w sobie bardzo duże pokłady odwagi. Każde z nich zaprosiło co najmniej dwie osoby. Oprowadzały swoich gości dosyć swobodnie – mimo że część tychże była bardzo wymagająca (np. młodsze rodzeństwo). Mali przewodnicy mimo lekkiego podenerwowania przedstawili gościom wszystkie wybrane przez siebie wcześniej eksponaty. W finale uczestnicy mieli szansę wypowiedzieć się na forum przez mikrofon – każdy z nich się na to zdecydował. Ich przemowy zabrzmiały wspaniale, nie zapomnieli w nich o podziękowaniach dla pracowników muzeum i gości. Było to bardzo miłe.

Warto pamiętać, by dawać dzieciom możliwość decydowania, podejmowania wyborów od samego początku – tam, gdzie tylko jest to możliwe. Dzięki temu dzieci mogą czuć się odpowiedzialne za to, co robią, a co za tym idzie – czuć się jeszcze ważniejsze. Również to, co jest istotne w pracy z grupą, to bycie czujnym na to, co się wśród dzieci dzieje – należy słuchać i brać pod uwagę ich potrzeby. Czasami może zdarzyć się coś nieplanowanego i trzeba zadziałać szybko i trochę poza projektem – np. u nas jeden z uczestników tuż przed finałem złamał rękę i przez to zdecydował się w nim nie uczestniczyć. Mimo to postąpiliśmy tak, jak gdyby ukończył projekt razem ze swoimi kolegami. Odwiedziliśmy go i wręczyliśmy mu dyplom za zaangażowanie, a dodatkowo otrzymał kartkę od pracowników muzeum z życzeniami szybkiego powrotu do zdrowia. Takie małe gesty mogą zmotywować dzieci i zmienić ich postrzeganie świata.

Poza warsztatami prowadzonymi przez edukatorów z muzeum zajęliśmy się na wewnętrznych zajęciach w klubie różnymi tematami dotyczącymi projektu. Na przykład rozmawialiśmy z dziećmi o migracjach, i nie tylko tych polskich, co z dużym prawdopodobieństwem zwiększyło



w dzieciach poziom tolerancji. Opowiadaliśmy również o eksponatach, które mogłyby wybrać, gdy trzeba im było pomóc podjąć taką decyzję, i podkreślaliśmy znaczenie takiego wyboru dla ich gości. Pojawił się też moment, kiedy uczestnicy chcieli porozmawiać o swoich obawach i ryzykach, jakie dostrzegają – wtedy też zobaczyliśmy, że nasi podopieczni są bardzo refleksyjni.

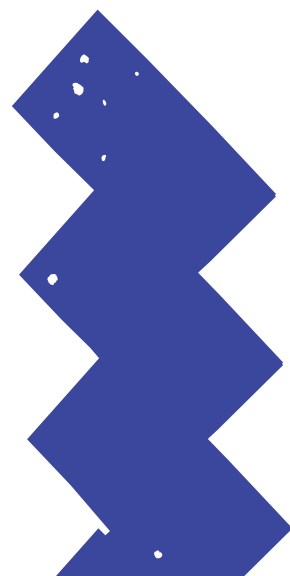
### PRACA Z RODZICAMI

Na początku trwania projektu, gdy tylko wybrałyśmy grupę, z którą podjęłyśmy pracę, próbowałyśmy umówić się na zebranie z rodzicami. Niestety bardzo trudno było znaleźć wspólny termin, a spotkanie było ważne choćby dlatego, że trzeba było dokończyć formalności – podpisać zgodę na uczestnictwo. Dodatkowo w czasie takiego spotkania planowałyśmy, aby opowiedzieć rodzicom więcej o projekcie, o jego celach i o tym, jak ważne to może być dla dziecka. Zmieniłyśmy pomysł z zebrania z rodzicami na spotkania indywidualne – tak było łatwiej dla rodziców. Niektórzy się umawiali i nie przychodzili, spotkania te wymagały od nas dużej cierpliwości. W ich czasie informowałyśmy o celach projektowych oraz o sposobie realizacji całego przedsięwzięcia – uważamy, że jest to ważne, gdyż rodzice powinni wiedzieć, co oznacza podpisanie zgody na udział dziecka w projekcie. Ustaliliśmy wtedy też, jaka jest rola rodzica, w jaki sposób może on wspierać dziecko w trakcie projektu i jak ważne jest, aby rodzice, dostając zaproszenie od dziecka, nie zbagatelizowali go. Umówiliśmy się także na stały kontakt z rodzicami, aby w razie potrzeby mogli dopytać, rozwiązać wszelkie swoje wątpliwości oraz aby byli świadomi tego, co aktualnie robią ich dzieci.

### WSPÓŁPRACA Z MUZEUM

Ze współpracy z Muzeum Emigracji najbardziej doceniamy jasną komunikację, która pozwoliła na realizowanie założeń projektowych w zgodzie z potrzebami dzieci. Ważne jest, aby znać oczekiwania obu stron i jasno o nich mówić. Realizacja tego projektu pozwoliła na rozwój naszych dzieci jak i zapewniła promocję Muzeum. Dzięki temu wydarzeniu zaproszeni przez dzieci goście prawdopodobnie odwiedzą ponownie to miejsce, być może zapraszając więcej osób. Gdy zastanawiamy się nad innymi działaniami, jakie mogą łączyć Klub Młodzieżowy z Muzeum Emigracji, to myślimy o naszych podopiecznych jako o wolontariuszach, którzy mogliby pomagać w czasie różnych imprez, być może mogliby zamienić się w przewodników dla większej publiczności.

Podsumowując: przy tego typu projektach bardzo ważne jest, aby brać pod uwagę potrzeby małych podopiecznych oraz mieć stały kontakt z rodzicami – żeby oni też wiedzieli, że to jest ważne. Te sprawy nie mogą umknąć. No i oczywiście ważne jest, aby uzbroić się w cierpliwość i starać się przekazywać ją dzieciom oraz zachować w sobie spokój i mimo trudności zawsze szukać rozwiązań.







KARNAWAL WOLNOŚCI  
THE CARNIVAL OF FREEDOM





**„KORZYSTANIE  
Z MEDIÓW JEST DZISIAJ  
CYWILIZACYJNĄ  
KONIECZNOŚCIĄ. ABY  
AKTYWNIĘ UCZĘSTNICZYĆ  
W KULTURZE, CZYLI BYĆ  
NIE TYLKO ODBIORCĄ  
KOMUNIKATÓW MEDIALNYCH,  
ALE RÓWNIEŻ ROZUMIEĆ  
I KRYTYCZNIE JE OCENIAĆ  
ORAZ KOMUNIKOWAĆ SIĘ  
Z INNYMI, ORGANIZOWAĆ  
I NAWIĄZYWAĆ RELACJE,  
NALEŻY ROZWIJAĆ  
WIEDZĘ I UMIEJĘTNOŚCI  
ZWIĄZANE Z CYFROWYMI  
TECHNOLOGIAMI”**





# EDUKACJA KULTURALNA A ROZWIJANIE KOMPETENCJI MEDIALNYCH, INFORMACYJNYCH I CYFROWYCH

GRZEGORZ D. STUNŻA

PRACOWNIA EDUKACJI MEDIALNEJ,  
INSTYTUT PEDAGOGIKI UNIwersYTETU  
GDAŃSKIEGO

EDUKATORMEDIALNY.PL

## NOWE POKOLENIA. ZROZUMIEĆ ZACHODZĄCE ZMIANY

Korzystanie z mediów jest dzisiaj cywilizacyjną koniecznością. Aby aktywnie uczestniczyć w kulturze, czyli być nie tylko odbiorcą komunikatów medialnych, ale również rozumieć i krytycznie je oceniać oraz komunikować się z innymi, organizować i nawiązywać relacje, należy rozwijać wiedzę i umiejętności związane z cyfrowymi technologiami. Zanim wyjaśnię, w jaki sposób możliwe jest włączenie w ten proces tych, którzy są na różnych poziomach wykluczani, zwrócę uwagę na pewną kwestię. W Polsce prowadzi się obecnie wiele projektów mających podnosić kompetencje medialne, zachęcać do ich rozwijania, i takich, które mają angażować nie tylko uczniów, ale i nauczycieli i rodziców. Poza „Muzeum. Udostępnij!” pracuję jako ekspert w projekcie „Cybernauci” dofinansowanym przez Ministerstwo Edukacji Narodowej i realizowanym przez Fundację Nowoczesna Polska, a także jestem członkiem Komitetu Głównego „Olimpiady Cyfrowej”. To tylko dwa przykłady mojego zaangażowania w poruszoną w niniejszym tekście tematykę. Doświadczeń mam dużo więcej i to, co zauważyłem przez ostatnie lata działań przy różnego rodzaju naukowych i nastawionych na praktykę edukacyjną przedsięwzięciach, to brak powiązań i długofalowych działań. Różnorodne projekty rzadko wykorzystują doświadczenia z już zrealizowanych, eksperci i trenerzy niezbyt często nawiązują współpracę z organizatorami innych akcji. „Krótkie błyski” działań projektowych, realizowanych lokalnie, bez wymiany doświadczeń, mogą nie przynosić zamierzonych rezultatów. Dobrym przykładem wykorzystania dorobku innych działań jest właśnie projekt „Muzeum. Udostępnij!”.

Żeby zrozumieć, jakie zmiany zaszły i zachodzą nieustannie w związku z nowymi technologiami, należy przyrzeć się wykorzystywaniu ich przez młodych ludzi. Eksperci wyróżniają obecnie dwa nowe pokolenia, których początki datuje się w oparciu o pewne przełomy technologiczne. Pierwszym jest pokolenie Z – urodzeni po 1995



roku<sup>1</sup> (tę granicę wyznacza się także na 1993<sup>2</sup>, a nawet na 2000 rok)<sup>3</sup>, czyli w momencie szybkiego rozwoju „światowej pajęczyny” – www. Drugie – to pokolenie Alfa. Nazwa zaproponowana w 2010 roku<sup>4</sup> ma dotyczyć dzieci urodzonych po 2010 roku właśnie, czyli po pojawieniu się iPada – tabletu firmy Apple. Pokolenie to określane jest także jako „generation glass” w nawiązaniu do wykorzystywania szklanych, dotykowych ekranów<sup>5</sup>.

Jak wspomniane pokolenia korzystają z technologii? Większość tego, co można powiedzieć, to uogólnienia, zestawy cech, których nie musi posiadać każdy przedstawiciel pokolenia. Wiadomo jednak o reprezentantach wspomnianych generacji, że korzystają często z cyfrowych urządzeń i bardziej istotne są dla nich urządzenia mobilne, pozwalające na bycie podłączonym do sieci i ciągle w kontakcie, na bieżąco, z tym, co jest ważne dla rówieśników. Dla pokolenia Alfa to raczej po prostu łatwy dostęp do prostej w obsłudze technologii. Wystarczy wziąć smartfona czy tablet rodziców (choć coraz więcej dzieci posiada własne urządzenia) i posługując się dotykowym interfejsem, skupić się na tym, co interesujące. Pokolenie Z źle się czuje bez dostępu do sieci i bez bieżącego przeglądania informacji. Lęk przed odłączeniem i przegapieniem czegoś, co jest istotne społecznie, określane jest jako FOMO, czyli „fear of missing out”. Nie bez powodu nastolatki korzystają do późna ze swoich urządzeń oraz chcą ich używać w szkole, w komunikacji publicznej i wtedy, kiedy spędzają

<sup>1</sup> S. Fister Gale, *Forget Millennials: Are You Ready for Generation Z?*, „Chief Learning Officer”, July 2015, Vol. 14, Issue 7, p. 38–48.

<sup>2</sup> A. Turner, *Generation Z: Technology and Social Interest*, „Journal of Individual Psychology”, Summer 2015, Vol. 71, Issue 2, p. 103–113.

<sup>3</sup> T. Hulyk, *Marketing to Gen Z: Uncovering a New World of Social Media Influencers*, „Franchising World”, December 2015, Vol. 47, Issue 12, p. 32–35.

<sup>4</sup> M. McCrindle, *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations*, University of New South Wales Press 2010.

<sup>5</sup> A. Williams, *Meet Alpha: The Next 'Next Generation'*, „The New York Times”, 19.09.2015, [http://www.nytimes.com/2015/09/19/fashion/meet-alpha-the-next-next-generation.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2015/09/19/fashion/meet-alpha-the-next-next-generation.html?_r=0) (dostęp: 20.08.2016).



czas wspólnie. Według nich dobry moment na wyłączenie urządzenia właściwie nigdy nie nadchodzi<sup>6</sup>. Przywiązanie do technologii połączone z lękiem przed odłączeniem to nie negatywny skutek wykorzystywania mediów i tego, jak obecnie funkcjonują, ale wyzwanie dla nauczycieli i edukatorów.

Przedstawiciele pokolenia Alfa są jeszcze zbyt młodzi, żeby mówić o cechach ich wyróżniających. Można jednak skorzystać z wyników badań, które informują, jak korzystają z technologii mobilnych. Wyniki badań prowadzonych przez amerykańskich pediatrów pokazują, że 96,6% badanych czterolatków korzystało ze smartfonów i tabletów. Większość z nich używała tego typu urządzeń jeszcze przed ukończeniem pierwszego roku życia<sup>7</sup>. Badania prowadzone przy projekcie „mamatatatablet.pl” pokazują podobny trend – 30% dzieci rocznych i dwuletnich korzystało codziennie z tabletu<sup>8</sup>. Na pewno najmłodszy wychowuje się w rzeczywistości, w której korzystanie z urządzeń komputerowych jest zupełnie normalne. Nie można jednoznacznie potępiać ani chwalić tego, że dzieci używają nowych narzędzi. Naśladują rodziców, dzięki nim mają do nich dostęp, a także sami rodzice uznają często tego rodzaju technologie za nowe, atrakcyjne dla dzieci oraz o potencjale edukacyjnym.

<sup>6</sup> C. Seemiller, M. Grace, *Generation Z Goes to College*, Jossey-Bass 2016.

<sup>7</sup> H.K. Kabali, M.M. Irigoyen, R. Nunez-Davis i inni, *Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children*, „Pediatrics”, November 2015.

<sup>8</sup> A. Bąk, *Korzystanie z urządzeń mobilnych przez małe dzieci w Polsce. Wyniki badania ilościowego*, Fundacja Dzieci Niczyje 2015, [http://www.mamatatatablet.pl/pliki/uploads/2015/11/Korzystanie\\_z\\_urzadzen\\_mobilnych\\_raport\\_final.pdf](http://www.mamatatatablet.pl/pliki/uploads/2015/11/Korzystanie_z_urzadzen_mobilnych_raport_final.pdf) (dostęp: 10.09.2016).







Bardzo mi się podobają  
można było  
zobaczyć  
nieumiejętność  
tego jak byli  
ludzie kiedyś  
Kowika



szkoły podstawowej. Warto pamiętać, że luki kompetencyjne kształtują się stopniowo i wynikają z braku odpowiedniej edukacji, czyli zaniedbań systemu edukacyjnego, braku potrzeb i niepodejmowania pewnych działań przez uczniów czy także z braku zainteresowań rodziców. Ci ostatni często uważają, że nie mają swoim dzieciom nic lub niewiele do przekazania. Oceniają swoje kompetencje korzystania z komputerów i internetu zdecydowanie niżej, niż robią to ich dzieci, w efekcie im starsze są ich pociechy, tym rzadziej próbują je wesprzeć<sup>9</sup>. Młodzi muszą samodzielnie rozwijać wiedzę i umiejętności. Dzieje się to często przy okazji korzystania z sieci. Czas poświęcony na internetowe działania ma kluczowe znaczenie. Problem pojawia się wtedy, kiedy komunikacja ma charakter głównie bierny – młodym wystarczą krótkie komunikaty, znalezione w kilku znanych im serwisach memy lub dostępne w aplikacji komunikatora emoji, emotikony i gify. Trudno wówczas mówić o poszukiwaniu informacji i kreowaniu przekazów, ponieważ model komunikowania nie wymaga od nich aktywności związanej z przygotowaniem komunikatów.

Wracając do trudności, z jakimi mają do czynienia przedstawiciele i przedstawicielki pokolenia Z, warto wymienić następujące:

– **preferowaną komunikację tekstowo-wizualną** – młodzi korzystają z komunikatorów, określanych często jako tekstowe, co jest bardzo mylące. Można dzięki nim przesyłać zdjęcia, linki do różnorodnych materiałów, gify, memy itp. Komunikacja werbalna jest zdecydowanie mniej preferowana niż tekstowo-wizualna z uwagi na dostępność środków wyrazu (wspomniane możliwości przesyłania) oraz możliwość przemyślenia odpowiedzi, zmiany przygotowywanej wypowiedzi z uwagi na to, co akurat przesłał rozmówca itp.;

<sup>9</sup> Kompetencje cyfrowe młodzieży w Polsce (14–18 lat), Fundacja Orange 2013, <http://fundacja.orange.pl/ajax/download,6.html?hash=cd40321c56fa9cf63fa3f577e3bed3b6>.

## LUKI KOMPETENCYJNE. NA CO ZWRÓCIĆ UWAGĘ?

Zanurzenie młodych w media cyfrowe budzi zainteresowanie osób zajmujących się edukacją. Wyraźnie widać bowiem, że dzieci i nastolatki chcą używać nowych technologii. Zauważam to w codziennej pracy ze studentkami i studentami Uniwersytetu Gdańskiego. Prowadząc zajęcia w pracowni komputerowej i podczas wykładów, obserwuję, jak uruchamiają, a w przypadku podręcznych urządzeń nawet nie wyłączają, swoje komunikatory. Są nimi: Messenger, coraz częściej Snapchat i Instagram. Uczę często pierwsze roczniki studiów. Obecnie już można zaliczyć je do pokolenia Z i widzę, jakie mają braki kompetencyjne. Dotyczyć to może także osób młodszych, czyli uczniów szkół ponadgimnazjalnych, gimnazjów, ale i ostatnich lat





– **brak umiejętności współpracy** – korzystanie z serwisów społecznościowych nie przekłada się na umiejętność współpracy. W przypadku zadań wymagających współpracy, zwłaszcza poprzez sieć, młodzi ludzie wydają się być zagubieni. Nie od razu wpadają na pomysł, by np. porozmawiać z użyciem znanych im kanałów komunikowania, np. Messengera Facebooka, ponieważ nie należą wszyscy razem do „grupy znajomych”. Zaproponowanie im zupełnie nowego narzędzia, np. edytora tekstu pozwalającego na wspólną pracę, oznacza konieczność opanowania nowego interfejsu, a to budzi pewien opór, nawet jeśli narzędzie nie posiada niczego nieznanego i niewykorzystywanego do tej pory. Potrzeba na to czasu i wysiłku;

– **nastawienie na indywidualne osiągnięcia** – skupienie na sobie, swoich sukcesach, co znacząco utrudnia współpracę. Wiąże się to z trudnościami przystosowania się do pracy grupowej, świadomości wspólnego odpowiedzialności za grupową pracę, skupienie tylko na swoim odcinku. Kiedy dochodzi do prezentacji efektów, zdarza się usłyszeć: „A teraz to nie wiemy, bo to opracowywała koleżanka, a jej nie ma. Czy mogłaby swoją część przedstawić panu indywidualnie?”;

– **niechętnie korzystanie z nowych narzędzi** – próby korzystania z nieznanymi aplikacjami wymagają wprowadzenia, nastawienia na wielokrotne wyjaśnianie, okresu testowego, co uniemożliwia, nawet w przypadku prostych narzędzi, szybkie przejście do konkretnych działań i pracy grupowej;

– **znajomość niewielu aplikacji i narzędzi przydatnych w pracy twórczej** – nastawienie na komunikację z rówieśnikami, operowanie znaną młodym symboliką i kodem komunikowania, ale na bazie znanych i uznanych przez nastolatków komunikatorów. Nastawienie głównie na odbiór, luźną komunikację, rzadko na działania samodzielne o innowacyjnym charakterze. Publikowanie zdjęć na Instagramie lub Snapchacie, chociaż wymaga zrobienia zdjęcia, skorzystania z filtrów i otagowania, to tylko



w pewnym sensie taka sama działalność jak przygotowanie wpisu na blog, nagranie filmu na vloga itp.;

– **uwielbienie dla „kopiuj-wklej”** – swoista racjonalność ekonomiczna w zakresie przygotowywania nowych treści, w pewnym sensie promowana przez szkołę z uwagi na ciągłe nastawienie na przygotowywanie wypowiedzi na określone tematy, „przerabiane z roku na rok”. Studenci, jak i uczniowie, nie chcą zajmować się czymś, co już zostało zrealizowane. Wolą połączyć znalezione treści i często nie rozumieją, czemu niektórzy jeszcze próbują to ganić jako pracę niesamodzielną.

Przedstawione powyżej cechy bazują na obserwacjach studentek i studentów, którzy dopiero rozpoczynali aktywność uniwersytecką i mieli wiele przyzwyczajęń ze szkoły średniej. Można je jednak odnieść ogólnie do pokolenia Z i przynajmniej niektóre elementy skojarzyć także z młodszymi osobami, m.in. z roczników, które uczestniczyły w działaniach edukacyjnych projektu „Muzeum. Udostępnij!”. Należy jednak pamiętać, że czym innym jest nieumiejętność wykorzystywania narzędzi z uwagi na ich słabą dostępność, a czym innym braki wynikające z edukacji szkolnej lub rodzinnej i skupianie się tylko na narzędziach wykorzystywanych w grupie rówieśniczej. Te poziomy wykluczenia cyfrowego przeplatają się jednak ze sobą.



## ROZWIJANIE KOMPETENCJI. OGRANICZENIA SPOŁECZNE I TECHNOLOGICZNE

Wspomniane braki można uzupełniać, korzystając z dostępnych zasobów opracowanych przez ekspertów różnych organizacji i instytucji. Dostępne są katalogi kompetencji, m.in. *Katalog kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych* fundacji Nowoczesna Polska<sup>10</sup> oraz tworzone na jego bazie scenariusze zajęć publikowane w serwisie edukacjamedialna.edu.pl, a także *Ramowy katalog kompetencji cyfrowych* opracowany przy Ministerstwie Cyfryzacji<sup>11</sup>. Materiały tego typu, skierowane zarówno do nauczycieli, animatorów, jak i uczniów, można znaleźć także w zasobach innych instytucji – np. Fundacji Panoptykon (poświęcone bezpieczeństwu<sup>12</sup>) czy Instytutu Kultury Miejskiej w postaci internetowych kursów przeznaczonych do samodzielnego studiowania<sup>13</sup>. Warto także przyglądać się realizowanym projektom, które skupione są na szkoleniu nauczycieli, uczniów i rodziców. Przykładem może być dofinansowany przez Ministerstwo Edukacji Narodowej projekt „Cybernauci”, skupiający się na bezpiecznym korzystaniu z mediów<sup>14</sup>. Zasoby publikowane przez instytucje kultury i organizacje pozarządowe można modyfikować dla własnych potrzeb, z uwagi na ich publikację najczęściej na podstawie jednej z wolnych licencji.

Zarysowane na bazie kontaktów ze studentami trudności z korzystaniem z nowych technologii nie muszą się idealnie pokrywać z problemami, jakie mają podopieczni świetlic socjoterapeutycznych. Studenci są już na starcie na

wyższym szczeblu edukacyjnym, w związku z czym mieli – przynajmniej teoretycznie – możliwość zdobycia dodatkowych kompetencji. Warto przyrzeć się samym podopiecznym wspomnianych świetlic i w tym miejscu odwołać się do własnych doświadczeń, jakie zdobyłem, prowadząc warsztaty z edukacji informacyjnej z kilkoma grupami młodych ludzi. Wyróżniłbym tutaj potencjalne trudności nietechnologiczne, m.in. niechęć do pracy w trakcie zajęć pozaszkolnych, nieufność w stosunku do nowo poznawanych osób, w tym prowadzących zajęcia, brak zainteresowania pracą w grupie, próby zwrócenia na siebie uwagi rówieśników, próby bycia docenionym przez prowadzącego zajęcia, niechęć do formowania drużyny z określonymi osobami. Są to trudności, z których spora część mogłaby się pojawić w trakcie pracy z większością nastolatków.

Oprócz tego wyróżnić można trudności sprzętowe – mam na myśli brak dostępu do niektórych cyfrowych narzędzi w domu. Część osób, z którymi prowadziłem warsztaty, reagowała euforycznie na możliwość skorzystania z tabletów. Należało właściwie dobrać moment umożliwienia skorzystania z takich urządzeń, ponieważ zbyt wczesne ich udostępnienie mogło mocno utrudnić prowadzenie zajęć. W niektórych grupach wypracowałem zasadę: kto używa tabletu do celów innych niż w danym momencie jest nam to potrzebne, powinien oddać tablet. Do tego dochodzi także chęć eksperymentowania z czymś nowym i wypełniania luki rozrywki, czyli korzystania z urządzeń do zabawy, a nie do ćwiczeń warsztatowych. Niektórzy uczestnicy skupiali się na robieniu sobie zdjęć – tzw. selfie, a w trakcie zajęć na wystawie, kiedy mieli gromadzić informacje na dany temat, często fotografowali bez zastanowienia, nie czytając informacji o eksponatach, nie zastanawiając się, co utrudniało później zaprezentowanie materiału z uwagi na brak zrozumienia tego, jakie posiadamy zasoby, czego one dotyczą i jak wpisują się w opracowywany temat.

<sup>10</sup> A. Gruhn (red.), *Katalog kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych*, Fundacja Nowoczesna Polska, Warszawa 2014, <https://edukacjamedialna.edu.pl/kompetencje/>.

<sup>11</sup> J. Jasiewicz, M. Filiciak, A. Mierzecka i inni, *Ramowy katalog kompetencji cyfrowych*, 2015, <https://mc.gov.pl/projekty/polska-cyfrowa-po-pc-2014-2020/ramowy-katalog-kompetencji-cyfrowych>.

<sup>12</sup> *Cyfrowa Wyprawka*, <http://cyfrowa-wyprawka.org>.

<sup>13</sup> Szkolenia Instytutu Kultury Miejskiej, <http://szkolenia.ikm.gda.pl>.

<sup>14</sup> Projekt „Cybernauci”, <http://cybernauci.edu.pl>.



Zwracając uwagę na trudności w prowadzeniu zajęć z wykorzystaniem sprzętu mobilnego, należy również pamiętać o ograniczeniach samego sprzętu i sieciowej infrastruktury. Mogą mieć one ogromne znaczenie przy sprawnym prowadzeniu zajęć, utrzymaniu uwagi i zainteresowania uczestników. Nawet najlepiej zaplanowane zadania uwzględniające pracę „w chmurze”, z prostymi narzędziami, interfejsami dotykowymi tabletek i aplikacjami znanymi młodym (np. aparatem fotograficznym) mogą przeszkodzić w realizacji wielu założonych celów z wielu powodów, np.:

- aplikacja wymaga czasu na zapoznanie i oswojenie się z nią przez użytkowników,

- zasada działania aplikacji jest znana, ale na co dzień uczestnicy korzystają z innego sprzętu lub go nie posiadają i potrzebują czasu na opanowanie sposobów, jak uruchamiane są określone funkcje,

- jeśli urządzenia łączą się z internetem przez wi-fi, niezbędne jest takie podłączenie, żeby wszystkie urządzenia przesyłały dane szybko, prędko wczytywały strony itp. W przeciwnym razie praca „w chmurze” np. z kolektywnie obsługiwanymi edytorami tekstu lub aplikacjami do gromadzenia wspólnych zasobów i tworzenia prezentacji nie będzie możliwa lub będzie mocno utrudniona. Zdarzało się, że chociaż dane – zdjęcia i notatki – zostały zgromadzone przy użyciu tabletek, do tworzenia prezentacji efektów musieliśmy korzystać z laptopów (pracowaliśmy z użyciem Google Dysku),

- urządzenia powinny być sprawne, nie mogą być przestarzałe, muszą mieć dostatecznie dużo pamięci na gromadzenie danych, wystarczającą pojemność pamięci operacyjnej, muszą być zaktualizowane. Sprzęt powinien być sprawdzony pod kątem złośliwego oprogramowania, usunięte powinny być zbędne aplikacje. W przeciwnym razie nawet przy szybkim wi-fi i zainteresowaniu uczestników możemy stracić dynamikę prowadzenia

zajęć, ponieważ sprzęt będzie bardzo powolnie reagował na nasze polecenia.

Myśląc o rozwijaniu kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych podopiecznych świetlic socjoterapeutycznych, należy pamiętać o tym, że z uwagi na niedostępność niektórych urządzeń, nieodpowiednią przepustowość łącza internetowego, ale również z uwagi na brak pewnych kompetencji (co wynikać może z braków sprzętowych, ale też wsparcia rodziców i nauczycieli), dzieci doświadczające tych trudności mogą funkcjonować poza rówieśniczymi sieciami społecznymi, które są budowane obecnie wokół lub z mocnym wykorzystaniem nowych, cyfrowych technologii komunikowania. Przykładem może być korzystanie z urządzeń różnych producentów. Jedną z nastoletnich rozmówczyń, Mary H.K. Choi, wskazała problem z komunikatorem wiadomości tekstowych. Jeśli na ekranach posiadaczy iPhone’ów wiadomości od rozmówcy wyświetlają się na zielonym tle, znaczy to, że posługujemy się technologią SMS i rozmówca nie posiada telefonu firmy Apple. Te bowiem rozpoznają, czy odbiorca i nadawca mają konta Apple i podświetlają wiadomości niebieskim tłem. Różnice ekonomiczne lub związane z wyborami rodziców odnośnie do marki sprzętu zyskują konkretny, kolorowy, wymiar, co może rodzić niechęć określonych grup użytkowników sprzętu do kontaktów z innymi<sup>15</sup>. Tego rodzaju problemy są w Polsce prawdopodobnie rzadsze niż w Stanach Zjednoczonych, skąd pochodzi przytoczony przykład, nie licząc być może elitarnych szkół lub szkół prywatnych. W Polsce problemy mogą mieć podobny charakter, jak opisywane przez Caitlin Gibson – niektóre dzieci mogą być po prostu odłączone od sieci<sup>16</sup>. Mogą nie posiadać smartfonu, bo rodziców na to

<sup>15</sup> M.H.K. Choi, *Like. Flirt. Ghost: A Journey into the Social Media Lives of Teens*, „Wired”, 25.08.2016, [https://www.wired.com/2016/08/how-teens-use-social-media/?utm\\_content=buffer72237](https://www.wired.com/2016/08/how-teens-use-social-media/?utm_content=buffer72237) (dostęp: 25.08.2016).

<sup>16</sup> C. Gibson, *The Disconnected. Teen lives and futures depend on the Internet. What happens when they can't afford it?*, „The Washington Post”, 06.09.2016, <http://www.washingtonpost.com/sf/style/wp/2016/09/06/2016/09/06/>





nie stać, albo wymarzony podręczny komunikator, otrzymany np. na urodziny za ciężko zarobione pieniądze rodziców, został zniszczony lub zepsuł się i rodziny nie stać na naprawę. Istotna jest również możliwość stałego podłączenia do sieci, niektórzy uczniowie muszą w tym celu jeździć np. do biblioteki szkolnej lub innej instytucji kultury i wracają samotnie do domu, co również może stanowić problem<sup>17</sup>. Jeszcze inny poziom wykluczenia to nieposiadanie interesujących dla innych treści. Co z tego, że mamy smartfona, dostęp do sieci, jeśli nie mamy rówieśnikom nic ciekawego do powiedzenia? Jak powiedziała jedna z rozmówczyń Gibson, „Instagram jest dla ludzi, którzy mają ciekawe życie”<sup>18</sup>.

## MUZEUM, ŚWIETLICA, AKTYWNOŚĆ. KILKA WSKAZÓWEK EDUKACYJNYCH

Różnorodne narzędzia medialne otaczają nas i korzystamy z nich na co dzień. Młodzi ludzie są nierozłączni ze swoimi podręcznymi telefonami, a jeśli nie są, marzą o ich posiadaniu, o ile oczywiście można je jeszcze określać mianem telefonu. Prowadząc warsztat z grupą dzieci ze świetlicy, wspominałem o smartfonie. Jedna z dziewcząt zadała mi pytanie: „Ale chodzi panu o normalny telefon?”. „Jaki to jest normalny telefon?” – zapytałem. Odpowiedziała, że taki, w którym można instalować aplikacje i „jest dotykowy”. Telefon nie służy dzisiaj do prowadzenia rozmów, a przynajmniej nie w praktykowany przez dziesięciolecie sposób. Czy możliwe jest spotkanie i wymiana doświadczeń oraz skuteczna edukacja w zakresie podnoszenia medialnych i cyfrowych umiejętności, tak by przełożyło się to na aktywne uczestnictwo w kulturze

teen-lives-depend-on-the-internet-what-happens-when-they-cant-afford-it/(dostęp: 06.09.2016).

<sup>17</sup> C. Gibson, *The Disconnected...*

<sup>18</sup> C. Gibson, *The Disconnected...*

– zwłaszcza w odniesieniu do młodych osób, które z różnych przyczyn mają bardziej utrudniony start od rówieśników wyposażonych nie tylko w najnowsze technologie, ale także uczestniczących za ich pomocą w poszerzonym społecznym, rówieśniczym, świecie, uczących się dzięki nim i wykorzystujących do rozwijania swoich zainteresowań? Wydaje mi się, że tak. Jeśli chcecie organizować tego rodzaju edukację w świetlicy, muzeum lub na styku instytucji opiekuńczych, oświatowych i kulturalnych, zachęcam do przeczytania kilku wskazówek i do samodzielnego rozbudowywania listy:

– **rozpoznawanie potrzeb młodych ludzi** – grupy rówieśnicze funkcjonują obecnie wokół technologii komunikowania i za ich pośrednictwem. Młodzi co pewien czas zmieniają modę na komunikatory i serwisy społecznościowe. Tym, którzy nie korzystają lub mają utrudniony do nich dostęp, warto wyjaśniać zasady działania, wskazywać ewentualne zagrożenia, ale przede wszystkim pokazywać potencjał edukacyjny. Wymaga to ciągłego podnoszenia wiedzy i umiejętności przez kadry instytucji oraz rozmów z podopiecznymi;

– **korzystanie z tego, co jest dostępne** – BYOD, czyli *bring your own device* – przynieś swój własny sprzęt – to pomysł na uczenie się korzystania z technologii w ramach pracy projektowej na sprzęcie uczniów. Młodzi ludzie posiadają mniej lub bardziej zaawansowane telefony i na podstawie tego, co mają, można budować projekty promujące współpracę, korzystanie z technologii i wymianę doświadczeń;

– **dostęp do internetu, podstawowa infrastruktura sieciowa** – internet służy obecnie do rozwijania wiedzy, pomocny jest w przygotowywaniu się do lekcji i rozwiązywaniu zadań domowych, to również platforma kontaktów. Jeśli dzieci nie mają dostępu do sieci w szkole, warto im to umożliwić w instytucjach, gdzie spędzają czas po lekcjach, zachęcając do twórczego jej wykorzystywania, co wymaga zaangażowania wychowawców. Punktem startu może być nawet jeden stacjonarny komputer i korzystanie

z niego przez grupę zadaniową lub pojedyncze osoby, którym pomaga dorosły, zadaje pytania, udziela wskazówek;

– **otwarcie na nowe metody edukacyjne** – np. gamifikację. Pozwoli to uatrakcyjnić zajęcia i wspólnie z młodymi zrealizować interesujące projekty<sup>19</sup>;

– **partnerstwo z pasjonatami nowych technologii** – mnóstwo ludzi interesuje się obecnie komputerami lub zawodowo zajmuje nowymi technologiami. Warto nawiązywać z nimi współpracę, rozpoczynać edukację w tym zakresie. Wydaje się to niemożliwe, ale funkcjonują firmy i grupy zapaleńców, które mogą być otwarte na tego rodzaju współpracę<sup>20</sup>;

– **zaangażowanie młodych** – z wykorzystaniem nowych technologii lub konwertowaniem na treści cyfrowe danych gromadzonych nawet z kartką i ołówkiem w rękę, np. diagnozowanie lokalnych problemów, nanoszenie odpowiednich lokalizacji na mapę, nagrywanie filmów o problemach w lokalnym środowisku, o tym, co trapi młodych ludzi i co można zmienić w okolicy<sup>21</sup>.

## BIBLIOGRAFIA

Choi M. H. K. (2016). Like. Flirt. Ghost: A Journey into the Social Media Lives of Teens. „Wired”, 25.08.2016. Odebrane: 25.08.2016. z: [https://www.wired.com/2016/08/how-teens-use-social-media?utm\\_content=buffer72237](https://www.wired.com/2016/08/how-teens-use-social-media?utm_content=buffer72237)

Fister Gale S. (2015). Forget Millennials: Are You Ready for Generation Z?. „Chief Learning Officer”. Jul2015, Vol. 14 Issue 7, p38-48. 5p.

<sup>19</sup> Zobacz poradnik Fundacji Orange na temat gamifikacji, <http://grywalizujemy.pl>.

<sup>20</sup> Zobacz m.in. działania, które miały miejsce w Wojewódzkiej i Miejskiej Bibliotece Publicznej w Gdańsku, <http://www.wbpg.org.pl/aktualnosc/roboteknikalia>.

<sup>21</sup> Zobacz projekt gry edukacyjnej, przygotowanej jako próba rozwiązywania problemów opisanych przez dzieci w Lublinie. <http://lublinlab.blogspot.com>.

Gibson C. (2016). The Disconnected. Teen lives and futures depend on the Internet. What happens when they can't afford it? „The Washington Post”, 06.09.2016. Odebrane: 06.09.2016. z: <http://www.washingtonpost.com/sf/style/wp/2016/09/06/2016/09/06/teen-lives-depend-on-the-internet-what-happens-when-they-cant-afford-it/>

Gruhn A. (red.) (2014). Katalog kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych. Warszawa: Fundacja Nowoczesna Polska <https://edukacjamedialna.edu.pl/kompetencje/>

Hulyk T. (2015). Marketing to Gen Z: Uncovering a New World of Social Media Influencers. „Franchising World”. Dec2015, Vol. 47 Issue 12, p32-35. 3p.

Jasiewicz J., Filiciak M., Mierzecka A. i inni (2015). Ramowy katalog kompetencji cyfrowych <https://mc.gov.pl/projekty/polska-cyfrowa-po-pc-2014-2020/ramowy-katalog-kompetencji-cyfrowych>

McCordle M. (2010). The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations. University of New South Wales Press.

Seemiller C., Grace M. (2016). Generation Z Goes to College. Jossey-Bass.

Turner A. (2015). Generation Z: Technology and Social Interest. „Journal of Individual Psychology”. Summer2015, Vol. 71 Issue 2, p103-113. 11p.

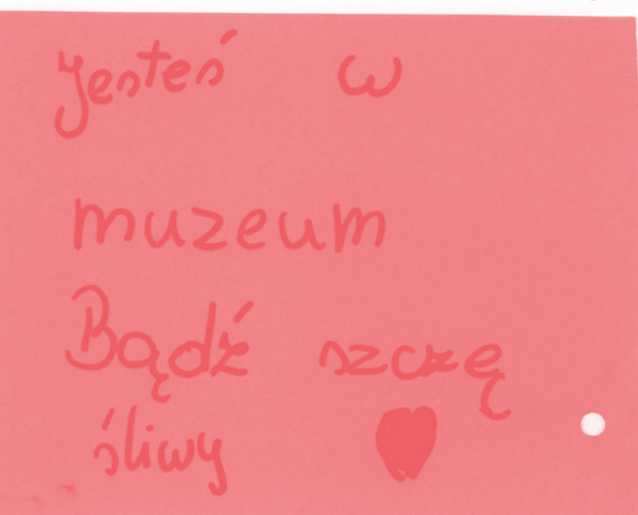
Williams A. (2015). Meet Alpha: The Next 'Next Generation'. The New York Times, 19.09.2015. Odebrane: 20.08.2016. z: [http://www.nytimes.com/2015/09/19/fashion/meet-alpha-the-next-next-generation.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2015/09/19/fashion/meet-alpha-the-next-next-generation.html?_r=0)



**„NAJWIĘKSZY  
WALOR PROJEKTU?  
PRZEKROCZENIE  
PROGU MUZEUM,  
PRZYJĘCIE  
PERSPEKTYWY  
GOSPODARZA,  
POZNANIE KULIS,  
MOŻLIWOŚĆ  
SWOBODNEGO  
PRZEBYWANIA,  
ZABAWA, OSWAJANIE  
PRZESTRZENI (...)”**







## OTWARTA PRZESTRZEŃ SPOSOBEM NA SPOTKANIE Z KULTURĄ

ALEKSANDRA MRÓZ-WYKUSZ

FUNDACJA ZMIAN SPOŁECZNYCH „KREATYWNÍ”

Mury muzeum są często barierą, którą przekracza tylko pewna grupa osób poszukujących sztuki, określonych doznań, rozwoju, ciekawostek. Takie osoby bardzo łatwo namówić na skorzystanie z oferty instytucji kultury, ale jednocześnie trudniej zaspokoić ich oczekiwania.

Jak uczynić z muzeum otwartą przestrzeń, którą dostrzegą osoby spoza „grupy chętnych”, wykluczone w dostępie do takich usług? Jak namówić osobę, której nikt nie pokazał nigdy muzeum, aby rozkochała się w miejscu opowiadającym o trudnych losach człowieka często doświadczonego przez historię? Jak opowiedzieć o tym wszystkim ciekawie, interesująco, zrozumiale?

Od strony teorii edukacji środowiskowej – eksperymentowania, doświadczania jako źródła wiedzy – pomostem do takich przestrzeni jest edukacja nieformalna i pozaformalna. Ta droga staje się nie tylko źródłem wiedzy dla uczestników tego procesu, ale również okazją do zabawy, nabywania nowych umiejętności. Międzynarodowa Komisja do spraw Edukacji dla Dwudziestego Pierwszego Wieku opracowała cztery filary współczesnej edukacji:

– *learning to live together* (uczyć się, aby żyć wspólnie) – rozumienie innych, ich historii, tradycji duchowych i na tej podstawie realizowanie wspólnych projektów, rozwiązywanie konfliktów w sposób inteligentny i pokojowy;

– *learning to know* (uczyć się, aby wiedzieć) – zapewnianie ogólnego nauczania wraz z możliwością pogłębiania wiedzy w ściśle określonych tematach, co sprzyja zachowaniu postawy uczenia się przez całe życie (*lifelong learning*);

– *learning to do* (uczyć się, aby działać) – zdobywanie nowych kwalifikacji, umiejętności radzenia sobie w różnych sytuacjach, nawet nieprzewidywalnych, w ramach pracy w grupie i programów praktyk zawodowych;

– *learning to be* (uczyć się, aby być) – osobista odpowiedzialność za własne czyny i realizację własnych celów.











Przychodzą mi do głowy słowa Konfucjusza: „Powiedz mi – zapomnę; pokaż mi – zapamiętam; pozwól mi zrobić – zrozumieć”. Mam poczucie, że projekt Muzeum Emigracji w ramach programu Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego prowadzi właśnie do pełnego zrozumienia jego pięknej idei.

Do projektu „Muzeum. Udostępnij!” Fundacja Zmian Społecznych „Kreatywni” została zaproszona przez Agnieszkę Kaim jesienią 2014 roku. Cele projektu wydały się nam wystarczająco zachęcające, aby włączyć się do niego. Pomysł sam w sobie zawierał wiele komponentów, które zapowiadały się atrakcyjnie: międzynarodowa wymiana doświadczeń; współpraca z Muzeum Emigracji; nowe działania dla naszych podopiecznych, wychodzące poza świat naszych placówek i dzielnic. Wszystkie te perspektywy spowodowały, że byliśmy na „tak”. To stanowiło pierwszy sukces, bo dzięki temu udało nam się zbudować pozytywną narrację dla naszych uczestników, rodziców, środowiska lokalnego. Dla naszej organizacji było również bardzo ważne szukanie kolejnego pomostu porozumienia, otwarcia dla innych perspektyw w dziedzinach kultury i socjoterapii, będących przedmiotem zainteresowania

dwóch organizacji. Każdorazowo takie spotkanie, „zobaczenie się na nowo”, znalezienie wspólnych „wysp”, wspólnych pojęć, jest dla nas bardzo ważnym doświadczeniem. Takie spotkania bazują na innych założeniach niż edukacja formalna, tu panują relacje partnerskie, uczestnik sam decyduje o tym, czy i w jaki sposób skorzysta z propozycji.

Jako organizacja wpisujemy się mocno w edukację pozaformalną, więc eksperymenty tego typu są dla nas codziennością. Zależało nam tylko na tym, aby różne organizacje kultury i nasi podopieczni czerpali radość z uczestnictwa oraz żeby był to dla nich czas rozwoju osobistego. Mam wrażenie, że to się udało. Sam widok przemawiających dwóch uczestników na spotkaniu związanym z zakończeniem projektu w budynku Muzeum Emigracji był niezapomnianym dla mnie obrazkiem: wielka przestrzeń, sterylna i piękna, a w niej dwóch swobodnie przemawiających chłopców do mikrofonu, zapraszających swoich bliskich na spacer po muzeum, doświadczających roli przewodnika.

Prawdopodobnie to doświadczenie projektowe zdobyte swobodnie, naturalnie, zapisze się u nich na tyle mocno,

Miło WAS  
WIDZIEĆ  
♡



że Muzeum Emigracji będzie wywoływało pozytywne skojarzenia. Będzie dla nich rozpoznawalną instytucją kulturalną na mapie Gdyni i Trójmiasta.

Największy walor projektu? Przekroczenie progu muzeum, przyjęcie perspektywy „gospodarza”, poznanie kulis, możliwość swobodnego przebywania, zabawa, osvajanie przestrzeni, która czeka na pierwsze ślady użytkowania. Możliwość bycia i opowiedzenia swojej historii opiekunom, rodzicom, rodzeństwu. Nowa rola, a każda nowa rola to ćwiczenie nowych umiejętności, zdobywanie nowej wiedzy, w szczególności jeśli jest to przyjazne środowisko – gdy nie ma ocen, a jest tylko ogromne morze możliwości dla kreatywności, samorozwoju.

Stworzenie bezpiecznego klimatu dla uczestników (obecność socjoterapeutów, opiekunów projektu, którzy w każdej chwili mogli zachęcić, wesprzeć, wytłumaczyć) było bardzo ważnym elementem. W nowej przestrzeni każdy czuje się trochę nieswojo. Nie wie, co go tam spotka. Dlatego tak istotne było wsparcie „małych przewodników” w tym nowym i nietatnym doświadczeniu, aby za chwilę i oni mogli kogoś poprowadzić po tej drodze. Każdy z nich ma swoje środowisko, rodzinę, bliskich i dzięki podobnej przygodzie dla tych młodych osób muzeum zamieniło się z ogromnego monumentu w miejsce przyjaznych spotkań.

Nasz eksperyment jest jak pomnażanie dóbr kultury – nie przez wykładowe, książkowe formy, ale przez doświadczenie. Dotykanie, przebywanie, gonitwy na korytarzu, wciskanie po omacku klawiszy na stanowiskach genealogicznych z dostępem do bazy Ancestry.com w oczekiwaniu na warsztaty – to właśnie takie momenty pozwoliły z nowicjusza w tym miejscu stać się naturalnym uczestnikiem, bywalcem – gospodarzem tego miejsca. Pozwoliły na pozytywne doświadczenia, które zostawiły trwałe ślady w pamięci młodych uczestników projektu: muzeum jako ciekawe miejsce, w którym można spędzić czas, spotkać się. Przynajmniej taką mam nadzieję.

## Pytania:

1. Wym najszyciej się dojechało np: do Chicago:

- a) statkiem
- b) pociągiem
- c) ~~kolonizacją~~ bryczką
- d) piechotą

2. Co jadła rodzina Sikorów:

- a) Magobnalda
- b) kopytki
- c) ziemniaki
- d) kFC

3. Ile ma metrów batory:

- a) ok. 180m
- b) ok. 250m
- c) ok. 160m

4. Jak nazywała się wyspa „Złotych serc”:

- a) Elisailent
- b) Wielkanocna
- c) bornholm

5. Jakie auto kupiła sobie rodzina sikorów:

- a) ~~Fiat~~ opel
- b) honda
- c) Ford
- d) maluch (Fiat)

Muzeum jest  
SUPER

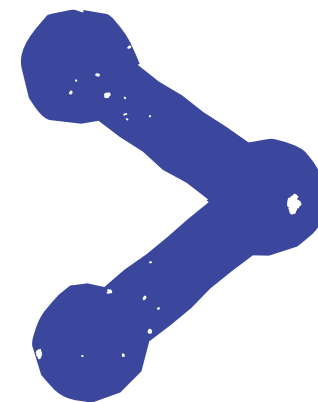




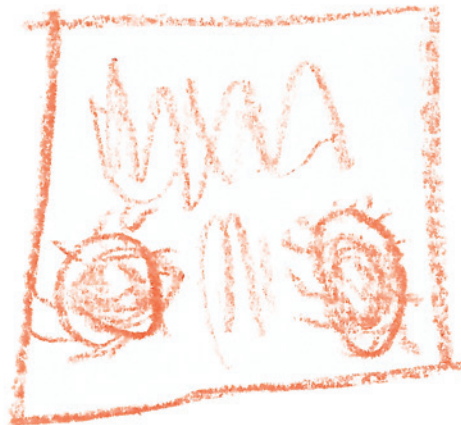
Z perspektywy czasu myślę, jak bardzo ważne jest ustalenie wspólnego sukcesu projektu. W partnerstwie, w relacji, w grupie osób ważne jest uspoźnianie pojęć. Każdy z nas ma swoje rozumienie danego pojęcia. Sukces uczestnika to przede wszystkim dobra zabawa. Czym jest sukces organizatora? Sukces partnerskich organizacji? Jaki jest wspólny mianownik w tym równaniu? Może warto jeszcze się nad tym zastanowić, aby nie tylko podsumować projekt liczbą uczestników, rozliczyć się z przeprowadzonych zajęć, ale przede wszystkim umieć znaleźć uniwersalne zasady jako zbiór rekomendacji dla innych instytucji kultury realizujących projekty edukacyjne w myśl teorii „open space”?

Wciąż brakuje mi takich pomysłów odważnej, kreatywnej edukacji na polskim rynku. Jest wiele jednorazowych inicjatyw. Oczywiście są one bardzo cenne. Jak najbardziej poszerzają nasze horyzonty, ale co zrobić, żeby te incydentalne inicjatywy stały się normą, standardem?

Projekt „Muzeum. Udostępnij!” był próbą ofensywnego działania również przeciw wykluczeniu społecznemu. W takim projekcie każdy może być uczniem i nauczycielem niezależnie od statusu, wyników w szkole, ogólnego poziomu wiedzy. Po prostu każdy może spróbować. Mam nadzieję, że to się udało.







**JAK DZIECI WIDZĄ  
SIEBIE W ROLI  
PRZEWODNIKÓW  
I PRZEWODNICZEK?**



Dziękujemy bardzo naszym wychowawcom Pani Agocie i  
Panu Pawłowi za opiekę w muzeum i bardzo  
dziękujemy w imieniu naszej grupy Pani Asi z ~~TLW~~  
pomocy przygotowania naszego projektu

#### PROJEKT „MUZEUM. UDOŚTĘPNIJ!”

III 2015 – XI 2016

Organizator: Muzeum Emigracji w Gdyni

Zespół projektu: Joanna Gojżewska, Agnieszka Kaim, Anna Postulszna, Ludwika Radacka

Współpraca (szkolenia i warsztaty): Dominik Pactwa, Grzegorz D. Stunża

PR: Joanna Wojdyło, Anna Żukowska, Katarzyna Mejna

Partnerzy: Marinmuseum, Stena Line

#### W PROJEKCIE UDZIAŁ WZIĘLI:

##### Stowarzyszenie Perspektywa:

##### Świetlica „Wesołe buziaki”, Gdynia Pustki Cisowskie

Kadra: Paula Bilicka-Cioch, Joanna Bigas-Melzer

Basia, Kacper, Karolina, Magda, Maja, Martyna, Ola, Wiktoria

##### Fundacja Zmian Społecznych „Kreatywni”:

##### Klub Młodzieżowy „Kreatywni”, Gdynia Chylonia

Kadra: Natalia Czeszejko, Agnieszka Skrzypczak

Alan, Kazik, Maciek, Olek, Tymek

##### Placówka Wsparcia Dziennego „Kreatywni”, Gdynia Dąbrowa

Kadra: Katarzyna Partyka, Iwona Woźniewska

Adrian, Alan, Alex, Ewa, Marcin, Monika, Roksana, Weronika, Wiktor

##### Placówka Wsparcia Dziennego „Kreatywni”, Gdynia Oksywie

Kadra: Marina Dombrowska, Anna Gawrońska-Milczarek, Zofia Niewiadomska, Aleksandra Turalska

Daniel, Denis, Ewa, Joanna, Natalia, Nikola, Oliwia, Paulina, Wiktoria, Zuzanna

##### Stowarzyszenie Non Stop:

##### Placówka Wsparcia Rodziny i Dziecka „Światłowcy”, Gdynia Oksywie

Kadra: Agata Gąszczyk, Izabela Karolewicz, Martyna Matys, Paweł Niemczyk, Magdalena Warmowska

Agnieszka, Dominika Sz., Dominika W., Ewelina, Grzegorz, Julia, Łukasz, Nikola, Sandra, Weronika, Wiktoria P., Wiktoria S.

#### PUBLIKACJA



Wydawca: Muzeum Emigracji w Gdyni

ul. Polska 1, 81-339 Gdynia

www.POLSKA1.pl

Publikacja bezpłatna

Wydanie pierwsze

ISBN 978-83-937241-6-1

Teksty: Natalia Czeszejko, Joanna Gojżewska, Agnieszka Kaim, Aleksandra Mróz-Wykus, Ludwika Radacka, Grzegorz D. Stunża

Redakcja: Agnieszka Kaim

Redakcja językowa i korekta: Tomasz Gronau, Danuta Trzpił

Projekt graficzny i skład: bangbangdesign.pl

Zdjęcia: Bogna Kociumbas

Druk: Pasaż sp. z o.o.

Projekt oraz publikacja zostały dofinansowane ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.



Zdjęcia i grafika © Muzeum Emigracji w Gdyni 2016

Teksty są dostępne na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa – Użycie Niekommercyjne – Na Tych Samych Warunkach 3.0 Polska w brzmieniu dostępnym na stronie <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/pl/>





Muzeum Emigra-  
cji dziękuje że  
byliście z  
NAM! 🇵🇱



# MARINMUSEUM >> KARLSKRONA



MUZEUM  
EMIGRACJI  
W GDYNI

- 1 – ŚWIETLICA „WESOŁE BUZIAKI”,  
GDYNIA PUSTKI CISOWSKIE
- 2 – KLUB MŁODZIEŻOWY „KREATYWNI”,  
GDYNIA CHYLONIA
- 3 – PLACÓWKA WSPARCIA DZIENNEGO  
„KREATYWNI”, GDYNIA DĄBROWA
- 4 – PLACÓWKA WSPARCIA DZIENNEGO  
„KREATYWNI”, GDYNIA OKSYWIE
- 5 – PLACÓWKA WSPARCIA RODZINY  
I DZIECKA „ŚWIATŁOWCY”,  
GDYNIA OKSYWIE





**GDYNIA**

MUZEUM  
EMIGRACJI  
GDYNIA ul. Polska 1

[www.polska1.pl](http://www.polska1.pl)

ISBN 978-83-937241-6-1