**AKADEMIA MIASTO**  
Scenariusz zajęć edukacji obywatelskiej

Autorka: Wiktoria Serafin

|  |  |
| --- | --- |
|  | Publikacja jest licencjonowana na zasadach Creative Commons  Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe  (CC-BY-4.0) |

|  |
| --- |
| **Temat warsztatu** |
| Młodzi w komiksie. Lublin na oku. Przestrzenie dedykowane młodym ludziom w Lublinie. |
| **Czas trwania warsztatu** |
| 80 minut |
| **Osoby uczestniczące** |
| Scenariusz został przygotowany dla osób w wieku 16-30 lat. Podczas zajęć osoby uczestniczące będą pracować głównie indywidualnie lub wspólnie w jednej grupie.  Sugerowana wielkość grupy od 2 do 30 osób. Liczebność osób uczestniczących, zależy od miejsca przeprowadzania warsztatu w celu zapewnienia maksymalnego komfortu. |
| **Cele warsztatu** |
| - zapoznanie osób uczestniczących z młodzieżowymi miejscami w Lublinie (warsztat powinien odbywać się w jednej z dostępnych przestrzeni młodzieżowych) - rozwijanie kompetencji cyfrowych poprzez tworzenie komiksu i dokumentowanie odwiedzonych miejsc - wspieranie twórczego myślenia i ekspresji poprzez komiks jako medium artystyczne - promowanie uczestnictwa młodzieży w życiu społeczności miasta Lublin |
| **Potrzebne materiały i narzędzia** |
| * wydrukowane materiały (materiały wydrukować w kolorze na papierze technicznym):  ● karty do gry “Poznajmy Się”, druk dwustronny ● przykłady prac Roya Lichtensteina ● karty do rysowania komiksów   ● kod QR do anonimowej ankiety   * markery * cienkopisy * kartka (1-2 na osobę uczestniczącą ) * nożyczki * każda osoba uczestnicząca powinna mieć aparat/smartfon |
| **Podstawowe informacje** |
| Podczas tych fascynujących warsztatów, osoby uczestniczące odkryją niepowtarzalną szansę na wzajemne poznanie i wyrażenie swoich zainteresowań poprzez tworzenie komiksów i rysunków, które przybliżą istotne miejsca dla młodzieży w Lublinie. Naszym celem jest nie tylko inspiracja do kreatywnego wyrażania pomysłów i promocja unikalnych przestrzeni młodzieżowych, ale także rozwijanie kompetencji cyfrowych i artystycznych w pozytywny i wspierający sposób.  Warsztaty stanowią okazję do twórczego procesu tworzenia komiksów, jednocześnie pobudzając młode osoby do aktywnego uczestnictwa w społeczności. Chcemy rozwijać u osób uczestniczących indywidualne umiejętności, jednocześnie wzmacniając ich pewność siebie i zdolność do skutecznego wyrażania myśli, zgodnie z charakterem warsztatów. Młodzież będzie miała szansę zgłębić wiedzę na temat różnych miejsc w Lublinie, które są ważne dla jej grupy wiekowej. Ponadto, zachęcamy ją  do zdobywania informacji na temat lokalnych wydarzeń i przestrzeni, w których mogą wprowadzać innowacje.  Chcemy, aby każda osoba uczestnicząca poczuł, że ma realny wpływ na to, co się dzieje w ich mieście. Chcemy, aby osoby uczestniczące zobaczyły szerzej, bogactwo możliwości i przestrzeni, które mogą kształtować i rozwijać. Dlatego też, podczas warsztatów, dostarczymy nie tylko narzędzi do twórczego wyrażania, ale również wskażemy, gdzie szukać informacji dotyczących lokalnych  inicjatyw, organizacji i wydarzeń. Młodzi ludzie będą mieli okazję do odkrywania, jak mogą aktywnie uczestniczyć w tworzeniu społeczności, angażując się w innowacje i mając realny wpływ na kształtowanie przestrzeni młodzieżowych w Lublinie.  Przygotujmy się na ekscytującą podróż poprzez sztukę, kreatywność i zaangażowanie społecznościowe, która pozwoli młodym ludziom zobaczyć, jakie potężne możliwości tkwią w ich własnych pomysłach i działaniach. |
| **Wskazówki dla osoby prowadzącej** |
| Scenariusz "Młodzi w komiksie. Lublin na oku" posiada potencjał do zastosowania dla grup osób z niepełnosprawnościami, przy spełnieniu odpowiednich adaptacji i dostosowań. Poniżej przedstawiam kilka sugestii, jak można by dostosować scenariusz, aby uwzględnić różne potrzeby:  - dostępność przestrzeni - wybór lokalizacji powinien uwzględniać dostępność dla osób z niepełnosprawnościami ruchu. Lokalizacje bez barier architektonicznych m.in.: posiada windy ułatwiające dostęp do różnych pięter, zapewnia toaletę dostępną dla osób z niepełnosprawnościami, wejście do budynku jest łatwo dostępne z poziomu gruntu.  - materiały dla wszystkich - upewnij się, że wszelkie materiały, takie jak instrukcje czy komiksy, są dostępne w formatach dostosowanych do różnych potrzeb, np. w formie tekstu alternatywnego, audiodeskrypcji, druku powiększonym czy dostępnych w formie pliku do odczytu przez programy typu NVDA, talkback itp.  - wsparcie indywidualne - przewiduj możliwość udzielenia wsparcia indywidualnego, jeśli ktoś  z grupy wymaga dodatkowej pomocy. Znajomość indywidualnych potrzeb osób uczestniczących jest kluczowa.  - komunikacja alternatywna - jeśli w grupie są osoby z trudnościami komunikacyjnymi, dostosuj  formy komunikacji, np. poprzez użycie prostego języka, piktogramów czy innych narzędzi wspomagających.  - adaptacje zadań - dostosuj zadania i aktywności, biorąc pod uwagę różnorodność  umiejętności i potrzeb osób uczestniczących. Możesz także skonsultować się z osobami z doświadczeniem w pracy z osobami z niepełnosprawnościami.  - współpraca z ekspertami - współpracuj z ekspertami ds. niepełnosprawności, organizacjami  pozarządowymi lub specjalistami, aby uzyskać wsparcie i wskazówki dotyczące dostosowań.  - działania wspólne - zachęcaj do działań wspólnych, które integrują osoby uczestniczące  z różnymi umiejętnościami i doświadczeniami. |

| **Przebieg warsztatów** | | |
| --- | --- | --- |
| **Działanie** | **Opis** | **Czas trwania** |
| Powitanie | Rozpocznij sesję, witając osoby uczestniczące i przedstawiając się, następnie opowiedz krótko o temacie warsztatów, tj. eksplorowaniu młodzieżowych miejsc  w Lublinie przez komiks. | 5 min |
| Wprowadzenie do tematu komiksów i twórczości Roy Lichtenstein | Roy Lichtenstein to amerykański artysta, urodzony w 1923 roku, który zyskał rozgłos jako jeden z głównych przedstawicieli nurtu znanego jako "pop art".  Pop art koncentruje się na krytyce kultury masowej i korzysta z elementów masowych mediów, takich jak reklamy, plakaty, komiksy i produkty codziennego użytku jako źródła inspiracji. Artysta eksperymentował z technikami druku i wykorzystywał znane wówczas materiały komiksowe oraz reklamowe jako źródło swoich dzieł.  Jego twórczość jest znana z wykorzystywania stylu komiksowego jako głównego źródła inspiracji.  Styl Komiksowy: - prace w tym stylu posiadają wyraźne linie i kształty. Stosowane są czyste kolory, płaska plama barwna oraz pogrubiona czcionka. - obrazy zestawiane są z dialogami myśli bohaterów umieszczanymi w tzw. “chmurkach” bądź “dymkach”. Dodatkowo mogą pojawić się komentarze do scen luźno lub w ramkach.  Roy Lichtenstein jest znany z wykorzystywania cech stylu komiksowego w swojej twórczości.  Kilka przykładów jego prac:  1. "Whaam!" (1963) - jedna z najbardziej znanych prac Lichtensteina, która jest doskonałym przykładem jego stylu. Obraz przedstawia scenę powietrznych walk wojennych, a jego wyraziste linie i intensywne kolory przyciągają uwagę. Możesz wykorzystać tę pracę, aby pokazać, jak Lichtenstein przekształcił sceny akcji w sztukę komiksową.  2. "Drowning Girl" (1963) - jedna z bardziej emocjonalnych prac Lichtensteina, przedstawiająca dziewczynę tonącą w wodzie i wykrzykującą: "I don't care! I'd rather sink than call Brad for help!". Praca ta może być użyta, aby zainicjować dyskusję na temat emocji i wyrażania ich za pomocą komiksów.  3. "Oh, Jeff...I Love You, Too...But..." (1964) - praca przedstawia kobietę wydająca skomplikowane myśli dotyczące miłości. Może być użyta do omówienia tematów związków i emocji w komiksach.  4. "Girl With Hair Ribbon" (1965) - bardziej spokojna i delikatna praca Lichtensteina przedstawiająca dziewczynę ze wstążką we włosach. Idealna do dyskusji na temat różnorodności stylów w komiksach.  5. "Washing Machine" (1961) - praca ta przedstawia obraz w pralce, nawiązując do kultury konsumpcjonizmu. Możesz wykorzystać ją, aby rozmawiać o konsumpcji i reklamie w komiksach.  Podsumowanie: Roy Lichtenstein jest ikoną pop artu i twórcą, który wykorzystywał styl komiksowy do tworzenia niesamowitych dzieł sztuki. Jego prace stanowią doskonałą inspirację dla naszych warsztatów, podczas których osoby uczestniczące będą mogły odkryć i wyrazić swoje własne wizje "Przestrzeni Młodych" w Lublinie w sposób wyjątkowo kreatywny.  Komiks: Komiks to forma sztuki powstała w Stanach Zjednoczonych, która łączy obrazy i tekst, aby opowiadać historie. Może być o superbohaterach, zabawnych sytuacjach lub naszych ulubionych miejscach. Komiks wyróżnia się swoim wyjątkowym stylem artystycznym, a każda strona komiksu składa się z różnych scen, w których obrazki i tekst układają się w spójny przebieg zdarzeń. Komiks ma potencjał do przekazywania treści edukacyjnych i promowania kreatywności. W przypadku warsztatów "Młodzi w komiksie. Lublin na oku", komiks służy jako narzędzie do wyrażania zainteresowań, historii i promowania młodzieżowych miejsc w Lublinie. Uczestnicy tych warsztatów wykorzystują elementy komiksu, takie jak "dymki" i ilustracje, aby stworzyć własne dzieła. | 10 min |
| Poznajmy się | Przygotowanie: Przygotuj plansze z pytaniami lub zadaniem w formie komiksu lub grafiki.  Rozdaj osobom uczestniczącym zestaw kart z pytaniami lub instrukcjami. Każda karta zawiera jedno z pytań dotyczących spędzania wolnego czasu, hobby lub aktywności młodzieży w Lublinie.  Poproś osoby uczestniczące, aby usiedli w kole i rozpocznij rozmowę od lewej strony. Każda osoba uczestnicząca, po kolei, powinna zaprezentować się swoim imieniem i odpowiedzieć na pytanie.  Następnie pokazać kartę, aby wszyscy widzieli.  Karty z pytaniami są z ilustracjami w stylu pop art, mają na celu zainspirować młodzież.  Podziękuj osobom uczestniczącym za podzielenie się swoimi pasjami i aktywnościami. Zaznacz, że te informacje pomogą w tworzeniu komiksu o młodzieżowych miejscach w Lublinie. | 10 min |
| Fotografowanie Przestrzeni Młodych | Każda z osób uczestniczących ma za zadanie sfotografować coś interesującego, ciekawy detal, przedmiot lub zrobić selfie, wykonując aktywność związaną z miejscem. | 10 min |
| Tworzenie komiksów | Rozdaj osobom uczestniczącym kartki papieru, markery i cienkopisy. Każda z osób uczestniczących ma teraz za zadanie stworzyć komiks lub rysunek, który zainspirowany jest twórczością Roya Lichtensteina lub być ich własną inwencją twórczą. Komiks ma nawiązywać do przestrzeni młodych w Lublinie. Pozwól, aby mogła podziałać wyobraźnia i każdy mógł wyrazić swój styl.  Osoby uczestniczące mogą dostać dwie kartki, z których każda może stanowić kolejną część ich komiksu. Mogą również tworzyć różne kształty kompozycji, rozcinając kartkę na dowolne prostokąty, aby przekazać swoją historię. Ważne jest, aby ich prace opowiadały, co można robić w tej Młodzieżowej Przestrzeni, co im się podoba, jakie przedmioty ciekawią itp. | 30 min |
| Zakończenie | Na koniec warsztatów przeprowadź krótką sesję zakończeniową. Podziękuj osobom uczestniczącym za udział i współpracę w tworzeniu komiksów. Podkreśl, że ich prace są wyjątkowe i odzwierciedlają różnorodne zainteresowania i pomysły dotyczące Przestrzeni Młodych w Lublinie. Porozmawiaj o tym, jakie miejsca w Lublinie są istotne dla młodzieży i dlaczego warto o nich opowiadać za pomocą komiksu. Zaznacz, że te historie pomogą promować te miejsca wśród innych młodych osób. | 5 min |
| Ocenianie i feedback | Zaproś osoby uczestniczące do podzielenia się swoimi przemyśleniami na temat warsztatów. Poproś o opinie, co im się podobało, a co można by poprawić. Zachęć osoby uczestniczące do wypełnienia ankiety (wydrukowany kod QR). Pozwól osobom uczestniczącym wyrazić swoje zdanie na temat wartości warsztatów i jakie nowe umiejętności zdobyli. | 10 min |