

Program i opis metodyczny 7 działań edukacyjnych

Warsztaty ruchu scenicznego oraz narracji i narzędzi cyfrowych/AI

Projekt Teatr po Godzinach: Kraina Polichromii z Glebi Lasu	Realizator Stowarzyszenie Trzesniacy
Program KPO dla Kultury / GRANTY KPO 2025	Numer umowy 429/KPO.GRANTY/NIMiT/2025
Okres realizacji 01.08.2025-28.02.2026	Wskaźnik Działania edukacyjne - 7/7

Dokument ma charakter pomocniczy, dokumentacyjny i kontrolny. Porządkuje program, założenia metodyczne oraz materiały potwierdzające realizację siedmiu działań edukacyjnych w projekcie.

1. Cel dokumentu

Niniejszy dokument został przygotowany w celu uporządkowania programu, założeń metodycznych oraz materiałów potwierdzających realizację działań edukacyjnych w projekcie "Teatr po Godzinach: Kraina Polichromii z Glebi Lasu".

Dokument odnosi się do wskaźnika: liczba działań edukacyjnych, badawczych, popularyzatorskich, multimedialnych, cyfrowych lub innych działań zrealizowanych w ramach Przedsięwzięcia.

W ramach projektu zrealizowano łącznie 7 działań edukacyjnych, obejmujących 4 warsztaty ruchu scenicznego oraz 3 warsztaty narracji i wykorzystania narzędzi cyfrowych/AI w kulturze. Wskaźnik został osiągnięty w pełnym zakresie: wartość planowana - 7, wartość wykonana - 7.

2. Założenie edukacyjne działań

Działania edukacyjne zostały zaplanowane jako proces prowadzący uczestników od kontaktu z lokalnym dziedzictwem wizualnym, przez twórczą interpretację, do współtworzenia opowieści teatralnej i jej cyfrowego rozwinięcia.

Punktem wyjścia do pracy warsztatowej były polichromie z dworku Hubki, które stały się inspiracją do działań plastycznych, narracyjnych i scenicznych. Uczestnicy, przede wszystkim dzieci, pracowali z motywami obecnymi w polichromiach, odczytując ich formę, charakter, symbolikę oraz potencjał opowieści.

Założeniem edukacyjnym było pokazanie, że lokalne dziedzictwo może stać się źródłem współczesnej twórczości, a dzieci mogą pełnić nie tylko rolę odbiorców, lecz także współtwórców świata przedstawionego spektaklu.

3. Charakter i przebieg działań edukacyjnych

Zrealizowane działania edukacyjne łączyły edukację kulturalną, pracę z lokalnym dziedzictwem, działania plastyczne i wizualne, warsztaty ruchu scenicznego, pracę z narracją oraz wykorzystanie narzędzi cyfrowych i AI jako elementu współczesnej kultury.

Warsztaty miały charakter praktyczny i angażujący. Uczestnicy brali udział w ćwiczeniach ruchowych, zadaniach twórczych, działaniach opartych na interpretacji obrazu oraz pracy z opowieścią. Istotnym elementem procesu było łączenie doświadczenia teatralnego z działaniami wizualnymi i cyfrowymi.

4. Warsztaty ruchu scenicznego

Cztery warsztaty ruchu scenicznego koncentrowały się na pracy z ciałem, gestem, rytmem, przestrzenią i obecnością sceniczną. Ich celem było rozwijanie swobody ekspresji, umiejętności współpracy,

reagowania na partnera oraz podstawowego rozumienia srodkow wyrazu teatralnego.

Zakres warsztatow ruchu scenicznego

cwiczenia rozgrzewkowe i ruchowe; praca z gestem, mimika i ekspresja ciala; cwiczenia obecności scenicznej; działania związane z rytmem i dynamika; współpraca grupowa; budowanie prostych sytuacji scenicznych.

Warsztaty ruchu scenicznego przygotowywały uczestników do aktywnego odbioru spektaklu oraz do rozumienia, w jaki sposób ciało, ruch i przestrzeń budują znaczenie w działaniach teatralnych.

5. Warsztaty narracji oraz wykorzystania narzędzi cyfrowych/AI w kulturze

Trzy warsztaty narracji i wykorzystania narzędzi cyfrowych/AI dotyczyły pracy z opowieścią, obrazem, postaciami oraz współczesnymi narzędziami wspierającymi działania artystyczne i edukacyjne.

Zakres warsztatow narracji i AI

praca z motywami i postaciami inspirowanymi polichromiami; tworzenie propozycji bohaterów; budowanie cech i możliwych ról postaci; analiza obrazu jako punktu wyjścia do narracji; poznanie możliwości narzędzi cyfrowych i AI w kulturze; rozwijanie pomysłów wizualnych i narracyjnych.

Warsztaty pokazywały, że nowoczesne narzędzia nie zastępują twórczości uczestników, lecz mogą wspierać jej rozwój, dokumentowanie oraz udostępnianie rezultatów projektu.

6. Bohater stworzony przez dzieci jako element opowieści i narracji AI

Jednym z najważniejszych rezultatów działań edukacyjnych było stworzenie przez dzieci propozycji bohaterów inspirowanych polichromiami z dworku Hubki. Powstałe w trakcie warsztatów grafiki i materiały wizualne miały charakter twórczej pracy uczestników oraz stanowiły bezpośredni efekt procesu edukacyjnego.

Śród zaproponowanych przez dzieci postaci wybrano jednego bohatera, który został następnie włączony do świata przedstawionego spektaklu jako główny bohater opowieści. Na dalszym etapie postać ta została rozwinięta również jako narrator/avatar AI, stanowiący innowacyjny element projektu.

Narrator wchodził w dialog z dziećmi obecnymi na widowni. Zadawał pytania, stawiał uczestników wobec określonych sytuacji i zachęcał do podejmowania decyzji dotyczących dalszego przebiegu historii. Odpowiedzi dzieci wpływały na sposób rozwijania opowieści na scenie, dzięki czemu odbiorcy stawali się jednocześnie współuczestnikami narracji.

Proces twórczy	Znaczenie dla projektu
Polichromie z dworku Hubki jako inspiracja	Powiązanie działań edukacyjnych z lokalnym dziedzictwem wizualnym.
Tworzenie bohaterów przez dzieci	Aktywny udział uczestników i materiały warsztatowe w postaci grafik.
Wybor jednego bohatera	Przeniesienie efektu pracy dzieci do świata scenicznego.
Narrator/avatar AI	Połączenie edukacji, teatru, narracji i komponentu cyfrowego.
Dialog z publicznością	Interaktywny odbiór i wpływ dzieci na przebieg historii.

7. Materiały warsztatowe i prace uczestników

Materiały warsztatowe miały przede wszystkim charakter praktyczny i twórczy. Obejmowały w szczególności grafiki i materiały wizualne wykonane przez uczestników, prace inspirowane polichromiami z dworku Hubki, materiały powstające w toku działań edukacyjnych oraz efekty pracy związane z tworzeniem postaci i rozwijaniem opowieści.

Prace uczestników stanowią potwierdzenie aktywnego udziału dzieci w działaniach edukacyjnych oraz dokumentują proces przejścia od inspiracji wizualnej do współtworzenia bohatera i elementów narracji.

spektaklu. Wybrane grafiki i materiały wykonane przez uczestników zostały przeznaczone do prezentacji na podstronie projektu jako materiały potwierdzające realizację komponentu edukacyjnego.

8. Dokumentacja fotograficzna

Realizacja działań edukacyjnych została udokumentowana fotograficznie. Zdjęcia pokazują przebieg warsztatów, prace uczestników, ćwiczenia ruchu scenicznego, działania twórcze oraz proces powstawania materiałów wizualnych.

Dokumentacja fotograficzna potwierdza praktyczny i angażujący charakter działań edukacyjnych oraz stanowi jedno ze źródeł weryfikacji realizacji wskaźnika. Wybrane zdjęcia zostały przeznaczone do publikacji na podstronie projektu, natomiast szerszy pakiet materiałów pozostaje w dokumentacji projektu.

9. Dokumentacja wewnętrzna i ochrona danych osobowych

Dokumenty organizacyjne oraz dokumenty zawierające dane osobowe uczestników pozostają w dokumentacji wewnętrznej Stowarzyszenia Trzesniacy i nie są publikowane na stronie internetowej.

Na podstronie projektu publikowane są wyłącznie materiały służące potwierdzeniu realizacji działań edukacyjnych, w szczególności dokumentacja fotograficzna, grafiki i materiały wykonane przez uczestników oraz niniejszy program i opis metodyczny. Dokumentacja wewnętrzna może zostać udostępniona uprawnionym podmiotom w zakresie wymaganych do kontroli realizacji projektu.

10. Podsumowanie realizacji wskaźnika

Nazwa wskaźnika	Wartość
Liczba działań edukacyjnych, badawczych, popularyzatorskich, multimedialnych, cyfrowych lub innych działań zrealizowanych w ramach Przedsięwzięcia	7
Wartość planowana	7
Wartość wykonana	7
Status	wskaźnik zrealizowany w pełnym zakresie
Materiały potwierdzające	dokumentacja fotograficzna, grafiki i materiały wykonane przez uczestników, niniejszy program i opis metodyczny, materiały projektowe, dokumentacja wewnętrzna beneficjenta

Dokument podpisano elektronicznie.