



Policealne Studium Animatorów Kultury „SKiBA” we Wrocławiu

ul. J.U. Niemcewicza 2, 50-238 Wrocław • tel.: 71 322 20 68, 71 322 76 82 • fax: 71 792 50 01
e-mail: skiba@skiba.edu.pl • www.skiba.edu.pl • NIP: 898-22-43-983 • REGON: 368226555

TYTUŁ DZIAŁANIA:

Warsztaty animacyjne dla uczestników Ogólnopolskiej Olimpiady Kreatywności „Destination Imagination”

NAZWA PLACÓWKI:

Policealne Studium Animatorów Kultury „SKiBA” we Wrocławiu

INFORMACJE O AUTORACH:

- koordynacja – mgr Ewa Kramarczyk
- opieka artystyczno-merytoryczna – mgr Anna Morawiecka, dr Ewa Martyniszyn, mgr Dominika Kur
- opieka animacyjno-artystyczna – mgr Ewa Kramarczyk, mgr Magdalena Zambrzycka, mgr Marek Hamera, mgr Elżbieta Pietralczyk, mgr Genowefa Surniak, mgr Dominika Kur, mgr Katarzyna Łuczyńska - Ambroży, mgr Łukasz Misiek
- realizatorzy – słuchacze Wydziału Dziennego i Zaocznego Studium: animator tańca, animator działań teatralnych, animator działań filmowych, animator działań pantomimicznych i animator działań arteterapeutycznych, animator czytelnictwa.

OPIS DOBREJ PRAKTYKI:

Ogólnopolska Olimpiada Kreatywności organizowana przez Fundację Destination ImagiNation Poland we Wrocławiu jest przeprowadzana od 14 lat. We wcześniejszych edycjach słuchacze również byli zaangażowani, ale nie aż na tak dużą skalę. W 2019 roku Studium podpisało z Fundacją umowę współpracy na kolejne 3 lata przy realizacji tego wyjątkowego wydarzenia animacyjnego. Podczas XIV Olimpiady Kreatywności nasi słuchacze przygotowali łącznie 45 warsztatów dla dzieci i młodzieży, które przeprowadzili w ciągu dwóch dni trwania zmagania olimpijskich. Stanowiły one element towarzyszący głównych wydarzeń i były ciekawą alternatywą spędzenia czasu po występach dla poszczególnych drużyn.

Słuchacze przygotowali:

- **warsztaty animacyjno-pantomimiczne APAP – AKTYWNA PANTOMIMA – ANTIDOTUM POŁAMANYCH.** Podczas warsztatów uczestnicy poznali podstawowe elementy pracy aktora-mima. Animatorzy stworzyli takie warunki aby świadomość ciała uczestników zajęć stała się narzędziem do przekazywania emocji oraz otaczającej ich rzeczywistości. Przygotowali ciało tak, aby pełniej wyrażało i doznawało, nauczyło się odkrywać ruch, przestrzeń, a także precyzje gestu;
- **warsztaty z podstawowych zagadnień kina i obsługi aparatu.** Podczas tych zajęć animatorzy filmu zabrali uczestników w kinową podróż, po drodze wyjaśniając takie pojęcia jak: kadr, plany, perspektywy oraz rozłożyli działanie aparatu na czynniki pierwsze. Wyjaśnili trudne rzeczy w prosty sposób i sprawili, by ta wyprawa zamieniła się w niezapomnianą przygodę;
- **warsztaty wykorzystania storytellingu i kamishibai** w autoprezentacji. Storytelling zawładną nie tylko branżą sprzedaży i marketingu, tę niekonwencjonalną metodę opowieści doceniają rekruterzy i pracodawcy. Uczestnicy warsztatów poznali tajniki tej metody w połączeniu z wykorzystaniem teatryku kamishibai (dawnej japońskiej sztuki snucia intrygujących opowieści);
- **warsztaty gier w animacji.** Animatorzy zaproponowali grę zręcznościową, w której podstawą jest refleks „Jungle speed” i drużynową „Taboo”, gdzie wygraną można osiągnąć tylko poprzez współpracę i słuchanie siebie nawzajem;
- **warsztaty czytelnich animacji.** Podczas tych zajęć uczestnicy poznali jak literatura może stać się inspiracją do zabawy. Na podstawie książki „Krasnoludki. Fakty, mity i głupoty” uczestnicy dowiedzieli się skąd wzięły się krasnoludki, jakie są ich typy, gdzie mieszkają, jak podróżują, jakie uprawiają sporty, na co chorują, co lubią jeść i inne ciekawostki. Warsztaty na podstawie książki „Co widzisz” zainspirowały uczestników co może powstać z przypadkowego „esa floresa”, kleksa, z kłębków chmur itp. Przekonali się, że z tą książką nie można się nudzić;
- **warsztaty taneczne.** Na zajęciach tanecznych uczestnicy poznali istotę tańca freestyle. Tańca, który jest esencją kreatywności, improwizacją tancerza, wręcz sztuką. Jest doskonałym połączeniem muzyki i ruchu, spontaniczną odpowiedzią ciała na dźwięk;
- **warsztaty języka migowego.** Uczestnicy poznali alfabet języka migowego, nauczyli się przedstawić swoje imię i osób z grupy oraz podstawowe zwroty grzecznościowe;

- **warsztaty z nowych mediów**, m.in. jak wykorzystać telefon komórkowy do realizacji filmowej były doskonałą okazją poznania pracy w programach cyfrowych oraz poznania akcesoriów przydatnych do vlogowania;
- **warsztaty tańca współczesnego**. Animatorzy pokazali jak poprzez ruch opowiedzieć własną historię. Uczestnicy poznali elementy techniki i choreografii dla początkujących.



REZULTATY I KORZYŚCI WYNIKAJĄCE Z REALIZACJI ZADANIA :

Dla słuchacza/y Studium – zdobycie doświadczenia, praktykę – mieli okazję samodzielnie przeprowadzić swoje pierwsze zajęcia animacyjne. Poznanie specyfiki grupy z którą pracowali. Nauczyć się, od wewnątrz, jak trwają przygotowania trzy - dniowej imprezy dla ponad 2 tysięcy uczestników (ilu wolontariuszy musi być zaangażowanych i osób pracujących zawodowo przy tak ogromnym przedsięwzięciu). Działania te są inspiracją do

dalszej pracy animacyjnej. Każdy słuchacz otrzymał zaświadczenie o przeprowadzanych działaniach, zatem ubogacił swoje portfolio.

Dla środowiska – promocja szkoły; miasta, integracja środowiska – jest to jedno z większych i bardziej atrakcyjnych wydarzeń edukacyjnych w mieście.

Załączniki:

- <https://skiba.edu.pl/365-dni-w-skibie-2018-2019/> (wpis 119)
- <https://www.kreatywnosc.pl>
- <https://m.youtube.com/watch?>
- www.wroclaw.pl/portal/xiv-ogolnopolska-olimpiada-kreatywnosci
- www.wroclaw.pl/portal/wroclawianie-rozbili-bank-nagrod-na-olimpiadzie-kreatywnosci-di