



WARSZTATY

PARTICIPATORY

VIDEO



Erasmus+


Projekt współfinansowany w
ramach programu Unii Europejskiej
Erasmus+





VIDEO


IN EDUCATION PROCESS

PROJECT: VIDEO IN EDUCATION PROCESS
PROJECT NUMBER: 2018-1-PL01-KA204-051175

 The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

 El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

 Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

 Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.



Program Szkolenia

Warsztaty Participatory Video

Wideo w procesie edukacyjnym

Partnerstwo strategiczne Erasmus+ na rzecz edukacji dorosłych

Przedstawiony poniżej program jest podstawą do realizacji projektów pilotażowych przez uczestników szkolenia C3 (16-20 września 2019 r., Reading, UK).

I grupa docelowa: Trenerzy

- edukatorzy (trenerzy, facylitatorzy, nauczyciele itp.) pracujący z dorosłymi
- pracownicy socjalni, terapeuci, opiekunowie grup, kreatorzy zmian, innowatorzy społeczni
- wszystkie osoby zainteresowane udostępnianiem jakichkolwiek treści w formie wideo

Odprawa grupowa:

Uczestnicy nie muszą biegle posługiwać się sprzętem wideo, moduły są przeznaczone dla uczestników o ograniczonej umiejętności czytania i pisania lub ograniczonej znajomości języka.

Prowadzący warsztaty muszą mieć rozległą wiedzę i umiejętności w zakresie obsługi sprzętu wideo, tworzenia filmów montowanych w kamerze i w pracy grupowej. Preferowana jest znajomość różnych koncepcji produkcji wideo i doświadczenie w tym zakresie.

Szacunkowa wielkość i rodzaj grupy:

Zalecana liczba uczestników: od 3 do 10 (najlepiej z 2 facylitatorami).

Typ grupy: różnorodna, szczególnie pod względem płci, doświadczenia i wieku.

Uwagi:

Ten moduł szkoleniowy jest przeznaczony dla osób pracujących z grupami dorosłych o ograniczonych kompetencjach, wykorzystuje gry i ćwiczenia, które nie są uzależnione od umiejętności czytania i pisania lub wysokiego poziomu wykształcenia, ale sprawdzają się dobrze na każdym poziomie kompetencji. Przed rozpoczęciem warsztatów trenerzy powinni poświęcić czas na zastanowienie się, jak dostosować warsztat do różnych poziomów umiejętności, aby zapewnić pełne uczestnictwo. Podczas pierwszej sesji ważne jest, aby wyjaśnić, jakie zachowania są akceptowalne i przedstawić zasady obowiązujące podczas warsztatów, np. uczestniczenie w różnych rolach we wszystkich ćwiczeniach, nieprzerywanie wypowiedzi innych itp.

Szkolenie pilotażowe jest przeznaczone raczej dla grup dorosłych o różnym poziomie kompetencji i umiejętności (słabo wykształconych, przekwalifikowujących się, podnoszących kwalifikacje, długotrwale bezrobotnych, osób starszych, osób z innych krajów i kultur, itp.) niż dla grup trenerów. Ma na celu poprawę ich kompetencji i umiejętności oraz integrację społeczną. Metodologia stanowi jedynie ramy – trenerzy/ edukatorzy powinni być elastyczni i przygotowani do zmiany programu w razie potrzeby, odpowiednio do potrzeb uczestników.

Ważne jest zapewnienie przestrzeni do dyskusji na temat ćwiczeń oraz udostępnienie w razie potrzeby pomocniczych źródeł informacji na temat warsztatów.

Wszystkie ćwiczenia są tak zaprojektowane by nie było konieczności korzystania z programów do montażu wideo. Zakłada się, że żadne materiały zrealizowane na warsztatach nie będą dystrybuowane na zewnątrz, chyba że zostanie to wyraźnie uzgodnione i omówione z całą grupą.

II Efekty uczenia się:

1. Tworzenie filmów
2. Dzielenie się pomysłami i kreatywna praca nad planowaniem krótkich filmów
3. Omawianie motywów i tematów, przedstawianie pomysłów
4. Większa świadomość krytyczna
5. Występowanie przed kamerą
6. Postawy: wspólna praca i podnoszenie świadomości na temat problemów danej grupy/ społeczności

III Plan warsztatów

Moduł	Czas trwania (minuty)	Zajęcia	Cele	Uwagi
I	75	Zaangażowanie	Wprowadzenie i zajęcia grupowe. Formowanie grupy. Wykorzystanie technik Participatory Video w celu zaangażowania uczestników. Wprowadzenie zamiany ról i występowanie wszystkich przed kamerą.	Ta część może być modyfikowana w zależności od potrzeb i profilu grupy lub trybu pracy itp. Daje grupie czas na przyzwyczajenie się do sytuacji.
II	75-100	Eksploracja	Wprowadzenie technik montażu w kamerze.	

			Przygotowanie do pracy zespołowej Wyjście z pomieszczeń, w których odbywają się warsztaty, w celu eksploracji otoczenia.	
III	45	Ekspresja	Zrozumienie przestrzeni przed kamerą. Wspólna praca w celu osiągnięcia celów. Dzielenie się pomysłami na filmy i praca nad tymi pomysłami.	
IV	75-100	Kreatywna scenka	Techniki tworzenia storyboardów. Planowanie kreatywnego filmu. Filmowanie w wybranym miejscu, rozwijanie umiejętności aktorskich, planowanie następnych ujęć.	
V	75	Przekazywanie pomysłów	Wybieranie tematów i praca nad nimi w celu nauki przekazywania pomysłów własnych i pomysłów innych osób.	
VI	75	Wyświetlanie/planowanie	Sprawdzenie postępów. Omówienie komunikacji z odbiorcami zewnętrznymi.	Rozmowa o planowaniu projektów, ryzykach, szansach i etyce.
VII	20	Ocena	Uwzględnienie opinii krytycznych i sugestii uczestników w celu ulepszenia scenariuszy warsztatów.	Montaż, zgody – tworzenie przekazu względem danej grupy odbiorców i oczekiwanych rezultatów.

IV Szczegółowy harmonogram zajęć

Przed pierwszą sesją prowadzący powinni ustawić sprzęt, później podczas każdej sesji uczestnicy powinni pomagać w ustawianiu i pakowaniu sprzętu.

Technicznego użytkowania sprzętu uczy się przez doświadczenie. Trenerzy nie demonstrują sprzętu, nie powinni w ogóle dotykać urządzeń z wyjątkiem sytuacji, gdy jest to nieuniknione, lub kiedy zostało to określone w planie działania.

Monitor powinien być zawsze odwrócony od uczestników, z wyjątkiem chwil przeznaczonych na wyświetlanie nagranych materiałów, aby nie rozpraszać uczestników podczas nagrywania i nie wprawiać ich w zażenowanie.

Trenerzy muszą pojawiać się na ekranie w pierwszych ćwiczeniach, by współdzielili doświadczenia grupy.

Ćwiczenia oznaczone * pochodzą z książki J. Shawa i C. Robertsona pt. *Participatory Video: A practical guide to using video creatively in group development work*, 1997.

Moduł I

Czas trwania	Nazwa	Opis	Wymagane materiały, sprzęt	Uwagi/komentarze
15 minut	Gra w imiona *	Icebreaker – o sobie	Sprzęt wideo w normalnym układzie półkola. Mikrofon reporterski, monitor.	Oglądanie siebie na ekranie może stanowić dla niektórych wyzwanie. Musisz ich wspierać i łagodzić ich dyskomfort, jeśli to konieczne.
Instrukcje dla uczestników	<p>Jedna osoba (ochotnik/ochotniczka) staje za kamerą i będzie nagrywała wszystkich. Każdy się przedstawia i mówi jedną rzecz o sobie.</p> <p>W grupach z bardziej pewnymi siebie osobami można poprosić o powtórzenie tego, co mówiły poprzednie osoby.</p>			
Uwagi dla trenerów	<p>Aby odczuć potencjalne trudności (np. zawstydzenie) również wystąp przed kamerą razem z uczestnikami.</p> <p>Zapytajcie ludzi, jak się czują, widząc siebie razem ze wszystkimi na ujęciu. Poproście, by podzielili się tym doświadczeniem.</p>			
20 minut	Pytania w rzędzie *	Wprowadza pojęcie wywiadu.	Konfiguracja standardowa (jak wyżej).	
Instrukcje dla uczestników	<p>Każda osoba zadaje pytanie osobie stojącej obok i trzyma jej mikrofon podczas odpowiedzi. Następnie przekazuje mikrofon dalej, tak aby wszyscy zadali i odpowiedzieli na pytanie.</p>			
Uwagi dla trenerów	<p>Przy pierwszym podejściu zazwyczaj wszyscy zadają te same pytania, przed ponownym upewnij się, że każdy wymyślił własne pytanie.</p> <p>Upewnij się, że operator kamery filmuje dwie osoby, tak aby na ekranie widoczna była zarówno osoba zadająca pytanie, jak i odpowiadający.</p> <p>Po tej grze jest dobry moment na omówienie podstawowych zasad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Przy każdym nowym ujęciu zmiana ról • Każdy używa sprzętu • Każdy występuje przed kamerą • Nikt nie jest filmowany bez pozwolenia • Poczekaj, aż wszyscy będą gotowi i przystąp do nagrywania, tak by wszyscy wiedzieli, kiedy są nagrywani 			

40 minut	Talk show*	Zadawanie pytań w małych grupach.	Jedna grupa filmuje inną grupę.	Ważne, aby nie spieszyć się z tą grą. To szansa dla uczestników na omówienie problemu i przyzwyczajenie się do pracowania ze sobą w sposób twórczy.
Instrukcje dla uczestników	<p>Podział na trzyosobowe grupy (dwo- i czteroosobowe są ok, w zależności od liczebności całej grupy).</p> <p>Każda grupa wybiera temat i wymyśla 2 lub 3 pytania.</p> <p>Mogą się ustawić, jak chcą, każda osoba może zadać pytanie lub mogą wybrać spośród siebie dziennikarza. Mogą występować jako oni lub odgrywać wymyślone/wybrane postacie.</p> <p>Każda grupa nagrywa po kolei, podczas gdy inna grupa rejestruje wywiady.</p>			
Uwagi dla trenerów	<p>Podpowiedź - przedstawcie zasadę zadawania pytań otwartych, nie zamkniętych (czyli nie „Czy lubisz x?”, na które można udzielić jednowyrazowej odpowiedzi - „tak”/”nie”). Używajcie pytań w rodzaju „dlaczego?” - wymuszających rozwinięcie.</p> <p>W grupach mierzących się z dużymi trudnościami może być potrzebna interwencja trenera.</p> <p>Wyświetlcie filmy po nagraniu wszystkich grup.</p> <p>Podpowiedź - Nagrywajcie kilka sekund czerni (zakryty obiektyw), by stworzyć przerwę między każdym nagraniem.</p> <p>Upewnijcie się, że wszystko zostało wyświetlone, nawet jeśli nagranie wydaje się długie - każda próba przedwczesnego przerywania seansu będzie postrzegana jako krytyka pracy.</p>			

Moduł II

Czas trwania	Nazwa	Opis	Wymagane materiały/sprzęt	Uwagi/komentarze
15 min	Gra w montaż*	Wprowadzenie do montażu w kamerze	Aparat, statyw, krzesła - wystarczy, aby wszyscy uczestnicy usiedli w rzędzie.	
Instrukcje dla uczestników	<p>Wszyscy uczestnicy siadają w rzędzie. Kamera jest ustawiona tak, aby wszyscy byli widoczni.</p> <p>Trener odlicza „3...2...1...”. Kamera jest uruchamiana, odlicza 5 sekund i przerywa nagrywanie.</p> <p>Jedna osoba opuszcza kadr, reszta zostaje.</p> <p>Odliczanie i nagrywanie powtarzają się, aż zostaną tylko puste krzesła.</p>			
Uwagi dla trenerów	<p>Ta gra jest prosta, ale bardzo pomocna przy tłumaczeniu uczestnikom koncepcji montażu w kamerze.</p> <p>Aby uzyskać najlepszy efekt, uczestnicy nie powinni się poruszać podczas gry (gdy kamera rejestruje) - dopiero podczas wychodzenia z kadru.</p>			

	Wyświetlcie materiał i omów ten proces, ile było kadrów (liczba osób + krzesła)? Omówcie efekt „jump cut” (ostrego cięcia). W razie potrzeby odnieście się do jego stosowania w telewizji/filmach.			
60-85 minut	Dokument ujęcie po ujęciu*	Zmontowana w kamerze sekwencja improwizowana. Realizacja filmu nie jest, jak lekcja szkolna, zajęciem statycznym. Grupa będzie się poruszać wewnątrz i na zewnątrz.	Sprzęt z bateriami (plus zapasowe). Odpowiednie mikrofony do nagrywania wywiadów na zewnątrz, słuchawki, Projektor/monitor/tv (aby wyświetlić materiał po ukończeniu).	Pierwsza osoba decyduje, dokąd uda się grupa, i zostaje reżyserem. Każdemu przypisywana jest rola (kamera, asystent dźwięku, słuchawki, osoba odliczająca – kierownik planu itd.).
Instrukcje dla uczestników	Pracując zespołowo, każda osoba na zmianę decyduje, gdzie iść filmować, a następnie prezentuje pomysł, wyjaśniając, dlaczego wybrała to miejsce. Grupa przemieszcza się, wybierając kolejne lokalizacje. Chodzicie do momentu, aż każdy wybierze miejsce i opowie o nim. Pierwsza osoba zapowiada film, ostatnia osoba podsumowuje go.			
Uwagi dla trenerów	Świetny sposób na wyjście poza salę (outdoor learning/activity). Powinniście wcześniej upewnić się, gdzie można filmować, dzięki czemu będziecie mogli wspierać uczestników w ich decyzjach. Możecie podjąć wcześniej decyzję o ograniczeniu odległości, na jaką może oddalić się grupa, ewentualnie poprzez ustanowienie granic, gdzie / jak daleko od sali grupa może filmować. Jednak nie bądźcie w tym zbyt autorytatywni. Ważne jest, by skończyć ćwiczenie i obejrzeć rezultaty podczas tej samej sesji.			

Moduł III

Czas trwania	Nazwa	Opis	Wymagane materiały/sprzęt	Uwagi/komentarze
15 minut	Co jest na obrazku*	Icebreaker – gra rozwijająca świadomość przestrzenną.	Standardowy układ półkola.	Nie ma potrzeby rejestrowania tego ćwiczenia. To działanie jest ważne, nie zarejestrowany materiał.
Instrukcje dla uczestników	Kamera jest ustawiona tak, że rejestruje część pomieszczenia, gdzie nikogo nie ma. Następnie musicie współpracować, aby uzyskać określoną liczbę części ciała w kadrze, np. 4 stopy (uwaga: tylko stopy, nie całe nogi). Następnie kamera jest przemieszczana i dokładacie kolejne części ciała, np. ręce, nosy, czoła itp.			

Uwagi dla trenerów	<p>Upewnij się, że zadanie (części ciała) jest odpowiednie do danego ustawienia kamery – np. trudno byłoby ująć sześć stóp w obiektywie skierowanym na sufit.</p> <p>Podpowiedź – jest to jedna z niewielu gier, gdzie dobrze jest, by to trener ustawił pierwszy kadr. To również jedna z niewielu gier, w których uczestnicy mogą skorzystać z możliwości spojrzenia na ekran.</p> <p>Możecie powtórzyć pewien wariant tej gry, aby dowiedzieć się więcej o sobie nawzajem, np. poprosić wszystkich, którzy lubią czekoladę, nie cierpią piłki nożnej itp., aby stanęli do zdjęcia. Ćwiczenie może być użyte jako icebreaker.</p>			
30 minut	Pytania w rzędzie na zadany temat *	Pomocna przy pracy nad pomysłami na film.	Konfiguracja standardowa.	Może być używana na początku sesji tyle razy, ile będzie trzeba, by pomóc w planowaniu i wdrażaniu twórczych pomysłów, podobna do mapy myśli, ale z użyciem kamery.
Instrukcje dla uczestników	<p>Cała grupa wybiera jakiś temat i przygotowuje pytania.</p> <p>Pamiętajcie, aby zadawać pytania otwarte.</p> <p>Każda osoba zadaje pytanie osobie stojącej obok i trzyma mikrofon, aby ta odpowiedziała. Następnie podaje mikrofon dalej, tak aby wszyscy zadali i odpowiedzieli na pytanie.</p>			
Uwagi dla trenerów	Ta sama konfiguracja jak w Module I, ale grupa wcześniej wspólnie wybiera temat i wszystkie pytania dotyczą tego tematu.			

Moduł IV

Czas trwania	Nazwa	Opis	Wymagane materiały/sprzęt	Uwagi/komentarze
25 minut	Storyboard scenki*	Zaplanujcie krótką scenę, ujęcie po ujęciu, jako czynność improwizowaną.	Markery, arkusze białego papieru A4.	Chociaż scenka może być zarejestrowana jako improwizowana sekwencja ujęć, to taka gra stanowi najlepszy sposób wprowadzenia koncepcji storyboardu.
Instrukcje dla uczestników w	Każda osoba po kolei rysuje na kartce papieru obrazek, aby zbudować storyboard scenki. Ostatnia osoba musi zakończyć historię.			
Uwagi dla trenerów	Trener rysuje pierwszy obrazek, aby rozpocząć historię, np. dzwoniący telefon. Co kilka rysunków róbcie przegląd storyboardów, by przypomnieć grupie o wątku.			

	<p>Początkowo każda osoba rysuje jeden obrazek, ale potem wszyscy współpracują, aby zapewnić spójność historii.</p> <p>Po zakończeniu rysunki mogą być przenoszone, odejmowane i łączone, można też dodawać nowe, żeby historia była spójna.</p>			
50- 75 min	Scenka ujęcie po ujęciu *	Zastosowanie storyboard do zrealizowania filmu montowanego w kamerze.	Sprzęt z bateriami (plus zapasowe), odpowiednie mikrofony do nagrywania na zewnątrz, słuchawki, projektor/monitor/tv (aby wyświetlić materiał po ukończeniu).	
Instrukcje dla uczestników w	Użycie stworzonego storyboardu do realizacji filmu. Jakie rekwizyty są potrzebne? Kto gra jaką rolę? Gdzie będziecie kręcić?			
Uwagi dla trenerów	Upewnijcie się, że wszyscy zmieniają się w rolach, żeby bardziej pewni siebie uczestnicy nie przejęli kontroli.			

Moduł V

Czas trwania	Nazwa	Opis	Wymagane materiały/sprzęt	Uwagi/komentarze
25 minut	Montowane w kamerze wypowiedzi na ustalony temat*	Stwórzcie krótki program na jeden temat.	Sprzęt z bateriami (plus zapasowe), odpowiednie mikrofony do nagrywania wywiadów na zewnątrz, słuchawki, projektor/monitor/tv (do oglądania materiału po ukończeniu).	Program może zawierać sprzeczne poglądy - w rzeczywistości to często czyni go lepszym. Przydatny punkt wyjścia do tworzenia dłuższych filmów na dany temat.
Instrukcje dla uczestników	Każdy uczestnik przygotowuje krótkie wystąpienie na uzgodniony temat. Operator nagrywa pierwszą osobę (która powinna przedstawić temat), następnie uczestnicy zmieniają się w rolach (operator, dźwiękowiec, reżyser, itp.), aż wszyscy nagrają swoje wystąpienia. Ostatnia osoba powinna podsumować film.			
Uwagi dla trenerów	Upewnijcie się, że każda osoba uwzględni w wypowiedzi to, co powiedział poprzedni uczestnik, by każdy powtórzył temat. Omówcie pomysły. Czy temat został wyczerpany? Co jeszcze jest potrzebne?			

50 minut	Wywiady przed kamerą*	Uczestnicy odpowiadają na pytania prowadzącego na uzgodniony temat.	2 krzesła, sprzęt wideo z bateriami (plus zapasowe), odpowiednie mikrofony do nagrywania wywiadów na zewnątrz, słuchawki, projektor/monitor/tv (do oglądania materiału po ukończeniu).	Moduł ćwiczy umiejętności, które mogą przydać się grupie w przyszłości przy przeprowadzaniu wywiadów z osobami spoza grupy.
Instrukcje dla uczestników	<p>Wspólnie wymyślcie temat i przygotujcie serię pytań.</p> <p>Podobne podejście jak przy poprzednim ćwiczeniu, ale w tym chodzi o naukę przeprowadzania wywiadów.</p> <p>Zadający pytanie siada obok kamery (jest poza kadrem) i zadaje pytanie pierwszej osobie. Kamera jest włączana i osoba udzielająca wywiadu odpowiada. Następnie, kamera jest wyłączana. Role się zmieniają, kolejna osoba odpowiada na pytanie i tak dalej, aż wszyscy zadadzą i odpowiedzą na pytanie.</p>			
Uwagi dla trenerów	<p>Każdy może odpowiedzieć na to samo pytanie lub zadana może być seria pytań, w zależności od tematu.</p> <p>Osoba odpowiadająca jest zwrócona twarzą do kamery, osoba przeprowadzająca wywiad siada obok kamery, aby utrzymać kontakt wzrokowy, jest to konfiguracja powszechnie stosowana do przeprowadzania wywiadów.</p>			

Moduł VI

Czas trwania	Nazwa	Opis	Wymagane materiały/sprzęt	Uwagi/komentarze
50 minut	Seans	Obejrzyjcie nagrany materiał.	Sprzęt wideo i projektor/monitor/tv.	
Instrukcje dla uczestników	Wspólne obejrzenie, ujęcie po ujęciu, nakręconych filmów i inne aktywności zaproponowane przez grupę.			
Uwagi dla trenerów	Omów z grupą co się wydarzyło, jak wyglądała praca i jej postępy.			
25 minut	Następne kroki	Omówcie różne rodzaje filmów.	Flipchart.	
Instrukcje dla uczestników	<p>Jakiego rodzaju film chcielibyście nagrać?</p> <p>Zaproponujcie różne formaty, do czego są używane i kim są ich odbiorcy?</p> <p>Jakie wyzwania możecie napotkać przy tworzeniu tych filmów?</p>			

Uwagi dla trenerów	Jeśli grupa ma problem z podaniem propozycji, poproście, żeby pomyśleli o swoich ulubionych programach lub innych programach telewizyjnych lub internetowych – pogrupujcie je na gatunki.
--------------------	---

Moduł VII

Czas trwania	Nazwa	Opis	Wymagane materiały/sprzęt	Uwagi/komentarze
W zależności od metody badawczej - 20 minut	Wideo ewaluacja	Ocena może być przeprowadzona na podstawie wytycznych VEP IO2.	Sprzęt wideo lub w zależności od wybranej metody: kwestionariusze papierowe, kwestionariusz wywiadu, ankieta online.	Ustalacie, czy ocena ma mieć charakter poufny, czy może uczestnicy woleliby podzielić się nią na forum grupy. Ten moduł jest przeprowadzany na koniec projektu i może być połączony z każdym modułem końcowym, nie w oddzielnej sesji.
Instrukcje dla uczestników	Użycie umiejętności nabytych podczas poprzednich sesji do zarejestrowania swoich przemyśleń i sugestii dotyczących szkolenia.			
Uwagi dla trenerów	Wypowiedzi mogą być rejestrowane techniką montażu w kamerze, by wspomóc inne metody ewaluacji.			

Materiały:

Do zorganizowania warsztatu potrzebny jest różnego rodzaju sprzęt do rejestracji obrazu i dźwięku. Ponieważ profesjonalny sprzęt może być zbyt drogi i niedostępny dla edukatorów i ich organizacji, zaleca się wyposażenie podstawowe (jak poniżej).

Idealnie:

- kamery konsumenckie, ponieważ mają wszystkie wymagane funkcje, a jeśli nie one, to
- aparaty fotograficzne z funkcją nagrywania wideo (nie smartfony ani tablety, ponieważ zajęcia są grupowe)
- zasilacz sieciowy i akumulatory
- statywy
- mikrofony: reporterskie oraz proste wpinane na klips (krawatowe)
- słuchawki
- monitor/projektor/tv, do którego można podłączyć kamerę
- kable

Bibliografia i inne źródła:

Przydatne mogą być wszystkie źródła na ten temat, zwłaszcza poradniki online, takie jak tutoriale na temat korzystania z danego rodzaju sprzętu lub oprogramowania. Polecana literatura:

1. **Shaw J and C Robertson (1997) *Participatory Video: A practical guide to using video creatively in group development work***, London, Routledge 287 pages
2. **Robertson C and J Shaw (2014) Collaborating at the process –product interface in film-making – participatory approaches and the policy practice interface** in T. Shahrokh and J. Wheeler (eds) *Knowledge from the Margins: An anthology from a global network on participatory practice and policy influence*, Brighton, IDS
3. **Shaw and Rothwell (1999) *Shot by shot: a workbook about using video with people with learning difficulties***, Mental Health Media, UK
4. **Shaw, J. (2021). Extended participatory video processes.** In: Burns, D., Howard, J. and Ospina, S. (eds.) *The SAGE Handbook of Participatory Research and Enquiry*. London SAGE Publishing

Uwagi ogólne

Podział na moduły nie jest obowiązkowy, aktywności mogą być mieszane, jeśli zachowa się ich pierwotny cel. Istnieje wiele odmian i sposobów na jakie można dostosować ćwiczenia i ponownie wykorzystać je w tej samej grupie w celu osiągnięcia innych celów, szczególnie przy planowaniu nowych projektów.

Szkolenia wideo online?

Technika Participatory Video jest z natury czynnością grupową i nie daje się łatwo przenieść do świata wirtualnego. Zajęcia online nie zastępują czynności wykonywanych osobiście i nie powinny być postrzegane jako równorzędny zamiennik. Doświadczenia uczestników warsztatów prowadzonych zdalnie są inne, a pozytywne efekty są ograniczone. Istnieją jednak pewne aspekty programu, które można dostosować, a szereg ćwiczeń z tej metodologii można zmodyfikować w taki sposób, by można je było przeprowadzić przez Internet.

Prowadząc sesje online, prowadzący warsztaty i ich współpracownicy muszą wyraźnie postawić inne cele, uwzględniając ograniczenia cyfrowej formy zajęć.

Istnieje szereg ograniczeń przy pracy online, które powinny być brane pod uwagę przy planowaniu sesji zdalnych, w szczególności:

- Niektórzy uczestnicy mogą się nudzić, jeśli nie będzie im odpowiadało tempo pracy.
- Trudniej jest ocenić, jak radzą sobie uczestnicy.
- Trudniej jest uczestnikom współpracować – wiele osób ma trudności ze współpracą online.
- Współdzielenie sprzętu i materiałów nie jest możliwe.
- Trudniej jest budować ducha pracy zespołowej i dbać o spójność grupy.
- Inne są reguły uczestnictwa, trudniej jest skłonić ludzi do swobodnego uczestnictwa.
- Jest to doświadczenie bardziej zindywidualizowane – zamiast wspólnie przeżywać np. zawstydzenie widząc siebie na ekranie, uczestnicy muszą mierzyć się z tymi emocjami sami.
- Uczestnicy będą mieli różne poziomy umiejętności i lepszy lub gorszy dostęp do sprzętu, co może podkreślić nierówności i stworzyć podziały w grupie.

Do zrobienia przed sesją

- Wybierz najbardziej odpowiednią platformę do prowadzenia warsztatów i z wyprzedzeniem poinformuj o tym uczestników. W takim przypadku możesz zaangażować uczestników w wybór i/lub wyjaśnić im zalety korzystania z jednej lub drugiej platformy. Jest to również okazja do nauki;
- Ułatw uczestnikom dostęp do wybranych platform (np. zapewnij im z wyprzedzeniem linki dostępu i dane uwierzytelniające, poinformuj ich, jak pobrać aplikację itp.);
- Z wyprzedzeniem przygotuj uczestników pod kątem kwestii technicznych, np. poproś ich o przygotowanie sprzętu, pobranie potrzebnego oprogramowania itp. (pomyśl o opracowaniu samouczków czy dokumentów opisujących proces krok po kroku, jeśli jest taka możliwość);
- Spróbuj złagodzić możliwe przeszkody, np. niedostępność niezbędnego sprzętu lub niestabilne połączenie internetowe, proponuj alternatywy i/lub wykonalne rozwiązania;
- Z wyprzedzeniem przekaz instrukcje uczestnikom dotyczące przygotowania odpowiedniego otoczenia na czas pracy, które powinno być ciche, wygodne, schludne i dobrze oświetlone;
- Zaangażuj moderatora (lub kilku) posiadającego zarówno umiejętności techniczne, jak i miękkie, aby zapewnić dobrą harmonizację pracy grupowej i ułatwić cały proces uczenia się.
- Upewnij się, że każdy ma niezbędne materiały przed rozpoczęciem zajęć – długopisy i papier, dostęp do sprzętu wideo (np. smartfon, tablet itp.).

Sugestie dotyczące adaptacji metodologii do warunków online

Moduł 1 - online 30-45 minut

Zamień **grę w imiona** na przedstawienie wszystkich uczestników, następnie przeprowadź icebreakery, na przykład poproś wszystkich o odpowiedź na pytanie „Jeśli byłbym zwierzęciem, to jakim i dlaczego takim?”

Pytania - każdy myśli o pytaniu, które mógłby zadać innym osobom (facylitator prawdopodobnie będzie musiał poprowadzić grę i mówić, kto pyta kogo, aby utrzymać tempo ćwiczenia).

Talk show - wykorzystaj podgrupy (np. breakout rooms w Zoomie - 2 lub 3 osoby w każdej), aby zaplanować

talk show, a następnie wróćcie do pokoju wspólnego, aby go poprowadzić, tak by wszyscy się widzieli.

Moduły 2 i 3 (połączyć w jedną sesję) - online 30-45 minut

Zastąp **grę w montaż** innym icebreakerem.

Na przykład każdy wybiera przedmiot z ich pokoju i wyjaśnia, dlaczego go wybrał, co dla nich znaczy i jaka jest jego historia.

Zastąp **dokument ujęcie po ujęciu** zredagowanymi wypowiedziami. Każdy planuje jedno lub dwa zdania na określony temat. Wszyscy mówią po kolei (facylitator może to nagrać - na niektórych platformach możliwe jest, by osoba mówiąca była widoczna w większym okienku, to może pomóc).

Następnie przejdź do **pytań w rzędzie** z Modułu 1, ale tym razem na uzgodniony temat.

Moduł 4 - online 45-60 minut

Użyj icebreakera, aby pomóc grupie zacząć, na przykład pokaż każdemu zdjęcie i poproś wszystkich, aby wymyślili o nim króciutką historię. Mogą narysować 3 obrazki ze zdjęciem na początku, w środku lub na końcu. Każdy opowiada swoją historię - jakie są różnice/podobieństwa itd.

Storyboard można wprowadzić w podobny sposób jak w metodologii stacjonarnej, każda osoba po kolei rysuje jeden obrazek, aby zbudować historię. Trudne będzie wprowadzanie zmian w historii, ponieważ nie można

w Internecie zobaczyć wszystkich obrazków w postaci jednego projektu, choć przydatne mogą być narzędzia internetowe jak platforma do wspólnego rysowania - <https://aggie.io>

Kiedy uczestnicy rozumieją już ideę storyboardu i biorąc pod uwagę, że grupowe filmowanie nie jest możliwe, poproś, żeby zaplanowali trzy ujęcia, które mogą nakręcić za pomocą swoich telefonów. Niech najpierw wykonają storyboardy (na papierze), omówcie je, następnie poproś o ich sfilmowanie. Na koniec wyświetl filmy, trzymając telefon przed kamerą. Chodzi o to, aby zademonstrowali, że potrafią przenieść swoje pomysły

z papierowego storyboardu do filmu. Jakość wideo na tym etapie nie jest istotna.

W razie potrzeby bardziej zdolne grupy mogą skorzystać z aplikacji takiej jak Flipgrid, która umożliwia nagrywanie i wysyłanie krótkich filmów bezpośrednio na konto prowadzącego. Dla niektórych grup może

to być zbyt trudne i nie jest to konieczne. Jeśli uczestnicy zechcą, mogą wysłać filmy do prowadzącego, żeby obejrzeć je podczas następnej sesji.

Moduł 5

Niech grupa uzgodni temat, a następnie w parach zaplanuje i zarejestruje wywiady – będzie to wyglądać różnie w zależności od zastosowanej platformy. Sesja może być nagrywana. Niektóre aspekty są zbieżne dla wywiadów online i stacjonarnych, np. potrzeba zadawania pytań otwartych.

Aby ćwiczyć pracę nad treścią, niech każdy uczestnik przygotuje storyboard do krótkiego filmu na określony temat, powiedzmy 5 ujęć. Można to zrobić po sesji lub rozpocząć podczas sesji i skończyć po warsztatach. Uczestnicy sami tworzą film montowany w kamerze i wysyłają go do prowadzącego w celu wyświetlenia na następnej sesji.

Moduły 6 i 7 (połączyć w jednej sesji)

Wyświetl filmy. Każdy dzieli się opinią, jedna osoba na raz.

Szersze omówienie, następnie ewaluacja w ustalony sposób.