



PRZEGLĄD

METODOLOGII



Erasmus+

Projekt współfinansowany w
ramach programu Unii Europejskiej
Erasmus+



VIDEO

IN EDUCATION PROCESS

PROJEKT: VIDEO IN EDUCATION PROCESS
NR PROJEKTU: 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.



Publikacja wydana dzięki wsparciu finansowemu ze strony Komisji Europejskiej w ramach programu Erasmus+.

Projekt odzwierciedla jedynie stanowisko jego autorów i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w nich zawartość merytoryczną.



Attribution 3.0 Poland (CC BY 3.0 PL)

Publikacja bezpłatna

Stowarzyszenie Pracownia Filmowa COTOPAXI
Warszawa 2021

Autorzy: Irene De Laurentiis (CIAPE), Yasmina del Campo (Magenta Consultoria), Clive Robertson (Real Time Video), Łukasz Szewczyk (Stowarzyszenie Pracownia Filmowa COTOPAXI)

Redakcja merytoryczna: Łukasz Szewczyk

Projekt graficzny i edycja: Ada Gąska-Szewczyk

Współpraca przy tłumaczeniu: Anna Wojda

Zdjęcia: Wykorzystane w publikacji zdjęcia pochodzą z projektu "Video in the education process" i archiwów organizacji partnerskich.

ISBN: 978-83-961835-0-7

Wydawca: Stowarzyszenie Pracownia Filmowa COTOPAXI
ul. Skaryszewska 6/17, 03-802 Warszawa
www.pracowniacotopaxi.pl

Wideo w procesie edukacyjnym

Poniższe artykuły dotyczą różnych aspektów wykorzystania wideo w edukacji. Stanowią przegląd innowacyjnych i nowatorskich sposobów wykorzystania wideo w nieformalnej edukacji osób dorosłych, szczególnie w kontekście korzyści i wyzwań związanych z pracą z grupami doświadczającymi marginalizacji i osobami o szczególnych potrzebach. Metodologie, podejścia i procesy wideo są analizowane na podstawie wielu przykładów zrealizowanych działań. Badają potencjał tworzenia rozwiązań wykorzystujących wideo do wspierania nieformalnych działań edukacyjnych.

Indeks

Jaka jest wartość wykorzystywania wideo w edukacji?.....strona: 8

Irene De Laurentiis, CIAPE – Centro Italiano per l'Apprendimento Permanente

Z literatury dotyczącej zastosowania wideo w edukacji można wyciągnąć wnioski, że może ono zwiększyć wewnętrzną motywację, stymulować doskonalenie efektów uczenia się i przekładać się na zastosowanie w działaniach badawczych i wdrożeniowych. Prócz zastosowania w edukacji, wideo może mieć istotny wpływ na zmniejszenie nierówności i barier komunikacyjnych. Może stymulować włączenie i zaangażowanie, poprawiać umiejętności zarządzania karierą, wyposażając jednostkę w kompetencje przekrojowe (kluczowe) by lepiej zarządzać i rozwijać swój potencjał w edukacji, pracy i życiu osobistym w różnych sytuacjach.

Wykorzystanie wideo w kontekście zatrudnienia jest przedstawione ze szczególnym odniesieniem do CV wideo. Techniki wideo i sposoby wykorzystania ich wszechstronności w różnych kontekstach edukacji zostały opisane z uwzględnieniem indywidualnych korzyści dla uczestników.

Wideo jako materiał wyzwalaający proces edukacyjny.....strona: 22

Łukasz Szewczyk, Stowarzyszenie Pracownia Filmowa Cotopaxi

Niezależnie od tego, czy wideo jest tworzone z uczestnikami, czy też pochodzi z istniejącego źródła, może mieć istotny wpływ na proces edukacyjny. Wykorzystanie zasobów wizualnych, a następnie nagrań wideo, od dawna jest przedmiotem badań naukowych, zarówno nauk przyrodniczych, jak i społecznych.

W artykule zostały poddane analizie procesy empatycznego wczucia w utrwalone na nagraniach osoby jako sposób wyzwolenia procesu edukacyjnego.

Wideo może być kluczowym źródłem działań opartych na uczeniu się przez doświadczenie, takich jak Experience Based Learning System (EBLS) lub uczenie oparte na problemach (Problem Based Learning, PBL).

Ponadto przeanalizowany został proces postrzegania siebie na utrwaleniu wideo i związane z tym pojawienie się możliwych emocji. Istotą tego modelu, a co za tym idzie, każdego kluczowego doświadczenia, jest „wyzwalacz” naszych emocji i myśli, który kieruje nas w stronę szeroko rozumianej zmiany, kamienia węgielnego uczenia się. Czym dokładnie jest ten wyzwalacz? Może się on różnić w zależności od procesu edukacyjnego, począwszy od osobistych, w zasadzie tylko dla siebie nagranych wspomnień, aż po dobrze przygotowaną scenę wideo.

Participatory Video i Digital Storytelling.....strona: 41

Clive Robertson, Real Time Video

W artykule omówiono rozwój dwóch innowacyjnych zastosowań wideo w nieformalnej edukacji dorosłych. Porównuje on Participatory Video (wideo uczestniczące, PV) jako proces pracy grupowej z Digital Storytelling, który ma bardziej indywidualny, autobiograficzny charakter. Przedstawia wideo uczestniczące jako podejście do angażowania grup w sytuacjach uczenia się pozaformalnego.

Participatory Video – metodologia stosowana głównie w celu zachęcania do rozwoju indywidualnego i grupowego. Wykorzystuje wideo jako proces promowania pozytywnych zmian na poziomie indywidualnym i grupowym.

Digital Storytelling – praktyka, w której uczestnicy używają narzędzi cyfrowych (smartfonów, tabletów, aparatów cyfrowych, programów do montażu), aby opowiedzieć swoją „historię”, z własnej perspektywy.

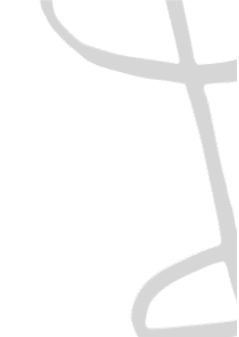
W tym artykule szczegółowo omówiono, w jaki sposób wideo i powiązane technologie cyfrowe mogą być wykorzystywane w przypadku grup i osób zmarginalizowanych lub znajdujących się w trudnej sytuacji. Koncentruje się na edukacji dorosłych, zwłaszcza osobach o szczególnych potrzebach lub kwalifikacjach.

Analiza wykorzystania technik audiowizualnych w praktyce edukacyjnej strona: 71

Yasmina del Campo, Magenta Consultoria

Wideo może być wykorzystywane na różne sposoby, aby wspierać rozwój indywidualny i grupowy oraz może być wykorzystywane przez osoby o wspólnym doświadczeniu i celach, które chcą wyrazić swoje poglądy, pokazać konkretną sytuację lub chcą rozwinąć zestaw danych umiejętności.

W artykule przedstawiono różne podejścia do zastosowania wideo oraz sposoby jego wykorzystania w pracy z różnymi grupami przywołując przykłady metod, zwłaszcza w kontekście praktyki edukacji dorosłych. Analizuje on w jaki sposób tworzenie wideo jest wykorzystywane w międzynarodowych pracach rozwojowych, a także próbuje zrekonstruować, w jaki sposób Covid-19 jeszcze bardziej wzmocnił zastosowanie wideo w pracy z grupami marginalizowanymi i o szczególnych potrzebach.



Irene De Laurentiis
CIAPE

Jaka jest wartość wykorzystywania wideo w edukacji?

Artykuł obejmuje:

- Dlaczego warto wprowadzić elementy wideo do edukacji (wstęp)
- Wideo CV
- Wideo jako „wyzwalacz” w procesach grupowych
- Wideo jako prezentacja treści dla ustandaryzowanego i nieformalnego procesu edukacyjnego

Dlaczego warto wprowadzić elementy wideo do edukacji?

Nagły kryzys wywołany pandemią Covid-19, którego doświadcza cały świat, potwierdza znaczenie i wszechobecność wideo oraz ogólnie narzędzi cyfrowych w naszym codziennym życiu. Podczas lockdownu wideo-wycieczki pozwoliły ludziom uciec od domowej rzeczywistości i doświadczyć wciągających podróży w świat sztuki, odwiedzić najważniejsze muzea na świecie nie ruszając się z kanapy, spacerować po placach i ulicach drugiej półkuli. Umożliwiły kontynuację aktywności fizycznej, sesji medytacyjnych, uzdrowienie osobistych relacji, pracę w domu, a nawet realizację szkolnych planów nauczania. A wszystko to za pomocą cyfrowych treści edukacyjnych opracowanych na wiele różnorodnych sposobów, po to by nie musieć zaprzestać formalnego jak i nieformalnego oraz pozaformalnego uczenia się.

Konsekwentnie, przekraczając nawet klasyczne wnioskowanie historyczne, wideo staje się coraz ważniejsze dla osób uczących się i nie tylko, w tym tych z grup zmarginalizowanych, również jako forma przygotowania do współczesnego rynku pracy, jak i trendów kompetencji przyszłości (patrz np. ostatni raport *Future of Jobs*¹, *Panorama Umiejętności*² lub *DigComp 2.3*). Rzeczywiście, w coraz bardziej połączonym i współzależnym świecie (nowa era, w której żyjemy, jest również nazywana „czwartą rewolucją przemysłową⁴”), różne podmioty – prawodawcy, instytucje, nauczyciele i eksperci zawodowi, pracodawcy, ale także rodziny, jednostki i społeczeństwo obywatelskie jako całość – muszą mieć świadomość, że zmiany w systemie edukacji często następują wolniej niż zmiany na rynku pracy i że system edukacji musi się z nim lepiej komunikować, aby uniknąć tworzenia luk w umiejętnościach, które przyczyniać się mogą do wzrostu stóp bezrobocia. Z drugiej strony warunkiem koniecznym ponownego przemyslenia świata pracy jest świadomość złożoności i szybkości postępu technologicznego i cyfrowego.

Innowacyjna dydaktyka to także ciągły przegląd i aktualizacja wiedzy oraz narzędzi w celu zapewnienia edukacji i sposobów uczenia, które są dopasowanego do realiów współczesnego rynku pracy. Zakres materiałów pomocniczych i zasobów może pozostać taki sam, ale należy je zdigitalizować i stale rewidować, aby mieć pewność, że będą miały wpływ na młodsze i dorosłe pokolenia.

Z literatury dotyczącej zastosowania wideo w edukacji można wyciągnąć wnioski, że może ono zwiększyć wewnętrzną motywację, stymulować doskonalenie efektów uczenia się i przekładać się na zastosowanie w działaniach badawczych i wdrożeniowych. Prócz zastosowania w edukacji, wideo może mieć istotny wpływ na zmniejszenie nierówności i barier komunikacyjnych. Może stymulować włączenie i zaangażowanie, poprawiać umiejętności zarządzania karierą, wyposażając jednostkę w kompetencje przekrojowe (kluczowe) by lepiej zarządzać i rozwijać swój potencjał w edukacji, pracy i życiu osobistym w różnych sytuacjach.

Dydaktyka 3.0, oparta na wykorzystaniu nowych technologii, odpowiada na różnorodne potrzeby w kontekście uczenia włączającego: łączy wiedzę z doświadczeniem, łącząc aspekty teoretyczne z działaniami praktycznymi, nieformalnymi i formalnymi etapami uczenia się; zachęca również do interakcji

¹ World Economic Forum, *The Future of Jobs Report*, 2020. Dostępne pod adresem: http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2020.pdf dostęp: 12 grudnia 2020 r.

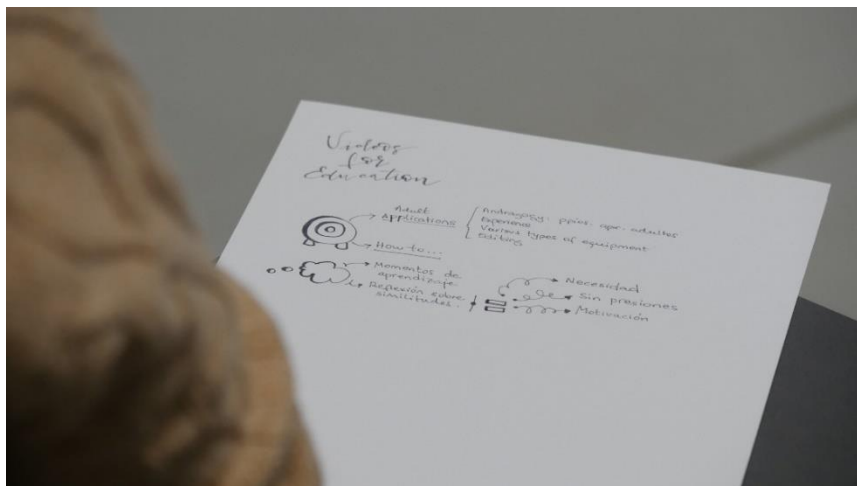
² Informacje o umiejętnościach dostarczone przez Cedefop, dostępne tutaj: <https://skillspanorama.cedefop.europa.eu/en>

³ DigComp to unijne ramy kompetencji cyfrowych dla obywateli z ośmioma poziomami biegłości i przykładami użycia. Więcej informacji można znaleźć tutaj: [https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_\(online\).pdf](https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_(online).pdf) dostęp: 12 grudnia 2020 r.

⁴ K. Schwab, *The Fourth Industrial Revolution*, Portfolio Penguin, 2017 i K. Schwab, *The Fourth Industrial Revolution: what it means, how to respond*, w [weforum.org](https://www.weforum.org), 2016 dostępne pod adresem: <https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/> dostęp: 3 grudnia 2020

różnych grup uczniów, potencjalnie umożliwiając każdemu przyjęcie preferowanej roli w procesie grupowym/klasowym.

Na pytanie, jaką rolę powinni odgrywać nauczyciele we wprowadzaniu elementów wideo do edukacji, można by odpowiedzieć, że najpierw musieliby zapewnić uczniom możliwości i narzędzia do zdobycia i przećwiczenia umiejętności w zakresie tworzenia wideo. Można to zrobić, nakładając na uczniów wymóg bezpośredniego wykorzystywania nagrań wideo w ramach obowiązków szkolnych, na przykład włączania elementów wideo do dyskusji lub jako narzędzie do oceny postępów w nauce.



Patrząc z bardziej holistycznej perspektywy i biorąc pod uwagę trendy związane z Covid-19 w formalnych i nieformalnych środowiskach uczenia się⁵, a także w miejscach pracy na całym świecie, wydaje się, że warto nakreślić kilka kluczowych umiejętności⁶, na których rozwijaniu należy się skupić, aby móc wykorzystać wideo jako kluczowe narzędzie uczenia się przez całe życie.

Podstawowe umiejętności:

- Zdalne uczenie się
- Udział w sesjach wirtualnych
- Nagrywanie wideo z przyzwoitą jakością dźwięku i obrazu
- Jak dobrze mówić przed kamerą
- Podstawowa kompozycja ujęć - zapewnienie, że obiekt znajduje się w kadrze

⁵ Unesco, *How cities are utilizing the power of non-formal and informal learning to respond to the COVID-19 crisis*, 2020 r. Dostępne pod adresem: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374148> dostęp: 30 września 2020 r. oraz Unesco, *Adult learning and education and COVID-19*, 2020. Dostępne pod adresem: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374636?posInSet=1&queryId=563c0fe5-b190-4bd9-ad75-3b2e27a0177d> dostęp: 30 września 2020 r.

⁶ Kaltura, *State of video in education. Insights and trends*, Sixth Annual, 2019. Dostępne pod adresem: https://corp.kaltura.com/wp-content/uploads/2019/07/The_State_of_Video_in_Education_2019.pdf dostęp: 13 sierpnia 2020 r.

- Jak korzystać z efektownych wizualizacji (slajdów, pokazów, grafik itp.)
- Podstawowa edycja (prycinanie, cięcie, łączenie)
- Korzystanie z rozwiązań do spotkań wideo
- Bezpieczne udostępnianie wideo
- Self-feedback i refleksja na temat umiejętności prezentacji
- Zaplanowanie i wykonanie skutecznego wideo w wybranym celu
- Jak używać różnych narzędzi do dostarczania wiadomości (e-mail, wideo, prezentacje, twarzą w twarz itp.)

Zaawansowane umiejętności:

- Nagrywanie spotkań
- Edycja średnio zaawansowana (dodawanie przejść, podkład muzyczny, podstawowe efekty)
- Łączenie wielu ujęć w celu stworzenia efektywnej narracji
- Tworzenie interaktywnych filmów
- Wykorzystanie technologii XR/360 do symulacji, projektowania itp.
- Prowadzenie wydarzeń online na żywo
- Rozpoznanie, w jaki sposób techniki edycji mogą zmienić postrzeganie wydarzeń.

W praktyce jednym z najłatwiejszych sposobów, aby zachęcić ludzi do nauki obsługi wideo i zaznajomienia się z tym narzędziem, jest poproszenie ich o wykorzystanie wideo jako części procesów grupowych i/lub zajęć edukacyjnych, w których już uczestniczą. Dotyczy to w zasadzie każdej osoby, niezależnie od wieku, barier społeczno-ekonomicznych, językowych itp. Można na przykład poprosić uczestników o stworzenie filmów zamiast/lub jako część przygotowywanych prezentacji, referatów lub raportów z warsztatów, aby zachęcić ich do ćwiczenia swoich umiejętności i zwiększenia ich pewności siebie.

Należy pamiętać, że wybór środków do wykorzystania w procesie edukacyjnym jest kluczową fazą planowania dydaktycznego: najbardziej odpowiednie środki będą zależeć nie tylko od dostępnych zasobów (narzędzi, pieniędzy, pomieszczeń, czasu itp.), ale także od profilu uczestników (wiek, doświadczenie kulturowe i akademickie, motywacja, przynależność do grup zmarginalizowanych itp.). Osiągnięcie pożądanego efektów szkolenia będzie zależało od prawidłowej oceny wszystkich tych aspektów.⁷

W każdym razie, ważne jest również, aby uzmysłwić sobie, że wideo jest rzadko używane samodzielnie, w oderwaniu od innych kodów komunikacyjnych. Najczęstszym połączeniem jest dźwięk, więc zwykle mówi się o używaniu mediów audiowizualnych. Dynamiczny charakter wideo sprawia, że nadaje się ono

⁷ D. Persico, *Scegliere i media per la didattica. Le variabili in gioco e i criteri di scelta*, TD n. 20 nr 2 – 2000

szczególnie do opisywania procesów, które ewoluują w czasie: np. gdy chce się odtworzyć kawałek prawdziwego życia, zwłaszcza, gdy widzom trudno jest do niego dotrzeć; kiedy trzeba zilustrować zjawiska z natury dynamiczne (takie jak sport) lub mechanizmy; kiedy do opisanie zjawiska lub procesu, warto zmienić jego rzeczywistą prędkość (np. przeobrażenie gąsienicy) lub jego rzeczywisty rozmiar; gdy ktoś chce przedstawić lub zasymulować złożone emocjonalnie sytuacje (na przykład przedstawianie osobistych traum) itp.

Wreszcie, biorąc pod uwagę grupę docelową, należy powiedzieć, że wideo jest jeszcze łatwiejsze w odbiorze niż dźwięk: nie wymaga szczególnego wysiłku przy koncentracji, a wręcz przeciwnie, ma tendencję do motywowania i angażowania widza obejmując każdą barierę komunikacyjną. Z tych powodów wideo może być wykorzystywane w pracy z różnymi grupami, w tym przez osoby najbardziej zmarginalizowane i posiadające niskie umiejętności cyfrowe lub nieposiadające ich wcale. Jednak jego użycie wymaga odpowiedniego środowiska do realizacji, specjalnie wyposażonego w podstawowe narzędzia. Sprzęt mógłby zatem stanowić barierę dla realizacji wideo na dużą skalę. Z drugiej strony, wiele metod i technik przedstawianych w niniejszym artykule będzie wymagało podstawowego sprzętu (na przykład smartfonów, kamer itp.), które są ogólnie rozpowszechnione i powszechnie używane.

Wideo CV

Zaznaczając na wstępie, że chociaż nie są one odpowiednie dla aplikowania o każdy rodzaj pracy, popularność wideo CV rośnie. Wideo CV to krótkie nagranie wizualne wykorzystywane przez kandydata do ubiegania się o daną pracę. Zamiast zastępować tradycyjne CV, wideo CV stosuje się jako uzupełnienie pisemnego podania. Można je zamieścić w sieci lub wysłać jako plik bezpośrednio do pracodawców. Celem CV w tym formacie jest podkreślenie umiejętności i doświadczenia kandydata, jednocześnie dając pracodawcom wgląd w jego osobowość.

Wideo CV może mieć charakter partycypacyjny, w którym osoba przygotowująca aplikację będzie również sama decydowała o formie filmu będąc jednocześnie reżyserem czy montażystą i to bez konieczności posiadania umiejętności technologicznych czy cyfrowych lub stosowania skomplikowanych i drogich narzędzi. Ten aspekt stanowi o elastyczności, przystępności i aplikowalności w życiu codziennym; jest szczególnie ważny w sektorze edukacji pozaformalnej i nieformalnej, gdzie zasoby materialne są ograniczone, a potrzeby użytkowników nie zawsze odzwierciedlają potrzeby przeciętnej grupy osób (często składającą się z osób zmarginalizowanych).



Spotkanie dotyczące kompetencji i zawodów przyszłości zorganizowane i przeprowadzone przez CIAPE podczas działania związanego z uczeniem się w ramach projektu Wideo w procesie edukacyjnym (Rzym, maj 2019).

Podczas realizacji facylitatorzy/trenerzy powinni wziąć pod uwagę szereg potencjalnie wrażliwych kwestii a obejmują one:

- Czy potencjalni facylitatorzy mają świadomość potencjalnych trudności, z którymi mogą się mierzyć uczestnicy?
- Jak poufny i bezpieczny będzie ewentualny kanał do dystrybucji wideo, czy może być dostępny publicznie?
- Czy film jest rozpowszechniany tylko lokalnie czy powszechnie? Może to stanowić problem dla uczestników, którzy uciekają przed prześladowaniami.
- Kto jest właścicielem praw do przesłanego filmu, czy należy on do kanału czy autora? Facylitatorzy muszą sprawdzić zasady i politykę danego kanału.
- Jak długo film będzie dostępny online dla potencjalnych pracodawców?
- Facylitatorzy powinni nagrywać wyłącznie materiały wideo potrzebne do przygotowania życiorysu. Nie powinni rejestrować innych zdjęć np. „zabawnych” ujęć z przygotowań do celów takich jak chociażby promocja projektu.
- Facylitatorzy powinni przechowywać wszystkie nagrania wideo uczestników offline na bezpiecznych dyskach twardych i zachować zgodność z wytycznymi RODO.

Do najważniejszych zalet tej metody należą:

- + Wideo CV może pomóc „wyróżnić się z tłumu” i chociaż popularność wideo CV stale wzrasta, to ciągle jest przykuwająca swoją innowacyjnością formą;
- + Wideo CV pozwala na zaprezentowanie kreatywności;

- + Może pokazać osobowość twórców i zostawić po sobie niezapomniane wrażenie;
- + Wreszcie, może pomóc wykazać się określonymi umiejętnościami (wystąpień publicznych, komunikacji i kompetencyjnymi informatycznymi/cyfrowymi).

Jednak wideo CV ma również pewne wady. Może:

- Utrudnić zawarcie wszystkich potrzebnych informacji ze względu na ograniczenie czasowe, które należy wziąć pod uwagę;
- Pochłoniąć dużo czasu podczas filmowania i montażu;
- Zniechęcić pracodawców: spędzają zaledwie osiem sekund na przeglądaniu papierowego CV, więc kłopot związany z koniecznością spędzenia od jednej do dwóch minut na oglądaniu wideo może zaprowadzić aplikację na stos „odrzucone”.

Mając powyższe na uwadze, plan działania skierowany do organizacji edukacji pozaformalnej – ale nie tylko – które chcą sięgnąć po wideo CV, np. organizując warsztaty i szkolenia skierowane do trenerów lub użytkowników końcowych (przewidywany czas trwania: >25 godzin) powinien uwzględniać:

- poświęć pierwszą sesję/spotkanie na wsparcie podnoszenia umiejętności dorosłych, w oparciu o prognozy zawodów i umiejętności przyszłości, ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności cyfrowych⁸;
- naucz, jak wybierać informacje z tradycyjnych CV w formacie Europass, aby opracowywać i produkować skuteczne i wywołujące wrażenie wideo CV;
- przekazać wskazówki dotyczące technicznej realizacji wideo, skutecznej autoprezentacji i występowania przed kamerą, modulacji głosu, nagrywania dźwięku i wideo;
- dodaj porady i wskazówki dotyczące osobistego brandingu, wraz z linkami do najpopularniejszych platform internetowych używanych do rozpowszechniania wideo CV
- przedstaw podstawowe zasady, w jaki sposób uczestnicy mogą samodzielnie tworzyć i edytować swoje wideo CV, w tym szczegółowe instrukcje dla beneficjentów o ograniczonych umiejętnościach/kwalifikacjach (np. obywateli państw trzecich, długotrwale bezrobotnych, młodzieży NEET).

⁸ Lista przydatnych zasobów: <https://future-time-traveller.eu/resources/> Dostęp: 28 września 2020 r.

“

Proces ten można rozumieć jako odrębną usługę lub jako część szerszej ścieżki orientacji i relokacji na rynek pracy w perspektywie uczenia się przez całe życie. To ostatnie jest podejściem przyjętym we Włoszech przez rzymskie „The Apartment – Coworking & Cobaby”, wspólną przestrzeń do pracy poświęconą podnoszeniu kompetencji społecznych młodych ludzi i dorosłych, z myślą o ciągłym uczeniu się zgodnie z najnowszymi standardami przyjętymi przez Komisję Europejską. Wśród dostępnych usług (20 stanowisk coworkingowych, sala konferencyjna, strefa relaksu, otwarta kuchnia...), jest również możliwość przeprowadzenia oceny umiejętności, z późniejszym doskonaleniem talentów i profesji młodzieży i dorosłych oraz końcowym opracowaniem wideo CV.

Najważniejsze zalety i wady korzystania z wideo CV w celu zwiększenia szans na zatrudnienie osób dorosłych to:

ZALETY	WADY
Pomaga użytkownikom wyróżnić się na tle innych aplikacji	Narzędzie jest czasochłonne
Pozwala na zaprezentowanie kreatywności	Wymogi formalne (np. czas) mogą ograniczać treść, która byłaby przekazana w tradycyjnym CV
Pomaga zademonstrować określone umiejętności (np. cyfrowe lub przekrojowe)	Długość wideo może być zniechęcająca dla pracodawców.



“Tworzenie wideo CV dla wzmocnienia kwalifikacji i umiejętności osób dorosłych”. Działanie związane z uczeniem się w ramach projektu Wideo w procesie edukacyjnym, CIAPE (Rzym, maj 2019).

Wideo jako „wyzwalacz” w procesach grupowych

Przyzwyczajaliśmy się myśleć o tradycyjnej edukacji jako o relacji obejmującej co najmniej dwóch bohaterów, posiadających różną wiedzę, motywację, rolę społeczną – jako o sytuacji, gdy „nauczyciel” przekazuje coś swojemu „uczniowi”. Ten stan może być tymczasowy i nauczyciel, poza określonym kontekstem, może wyjść ze swojej roli wychowawcy, stając się uczniem. Nie tylko: mogą istnieć niesformalizowane relacje wychowawcze, w których nauczyciel robi to mimowolnie i bez zinstytucjonalizowania swojej funkcji, jak ma to miejsce w przypadku dynamiki naśladownictwa między rówieśnikami, kolegami z klasy czy przyjaciółmi. Co więcej, każdy proces edukacyjny jest zawsze komunikowany przez miejsca, narzędzia i czas, które go tworzą.⁹

Zastanawiając się, czy nowe technologie zmieniają coś w tradycyjnej relacji edukacyjnej, warto podkreślić, że cechy wideo sprawiają, że jest ono skutecznym narzędziem edukacyjnym, ponieważ umożliwia zaangażowanie uczniów poprzez bardziej kompleksowe, wciągające i partycypacyjne działania edukacyjne, w których obrazy pełnią różne funkcje, zarówno komunikacyjną – związaną z potrzebą przekazywania informacji, jak i psychologiczną – uważną na sposób interakcji obrazów z ludzkim systemem poznawczym.

Jest to jeszcze bardziej interesujące, jeśli chodzi o ustrukturyzowaną dynamikę grupy – a więc te procesy zachodzące między członkami grupy, która jest dobrze zdefiniowana po względem zasobów, struktury, procesów i zadań – i ma ogromne znaczenie, jeśli chodzi o projektowanie dynamiki uczenia się obejmującej grupy osób zmarginalizowanych, doświadczających np. trudności w uczeniu się, barier społeczno-ekonomicznych, kulturowych, a nawet fizycznych, takich jak bariery osób przetrzymywanych w więzieniu lub areszcie. W takich przypadkach wykorzystanie wideo wykracza daleko poza jego „powierzchowne” cechy. Te ostatnie dotyczą bowiem tylko wyglądu obrazu i sposobu, w jaki został stworzony i, wpływając na dobór narzędzi, mają marginalny wpływ na efektywność edukacyjną.

- *Na przykład więźniarki więzienia dla kobiet w Pozzuoli (Włochy) żyją w sytuacji izolacji, zaostrejzonej przez nagły kryzys Covid-19 i niedawny lockdown. Mając świadomość, że mniej kontaktów międzyludzkich może przyczynić się do zwiększenia stresu psychicznego i depresji, kierownictwo więzienia, we współpracy z kierownictwem CPIA Naples Prov.1 (szkoły publicznej dla dorosłych), uruchomiło projekt „La Piazza” („piazza” to po włosku plac), którego celem jest animowanie lekcji nauczania na odległość w oparciu o szereg zasobów i narzędzi oferowanych przez świat cyfrowy, w tym wideo.*

⁹ A. Potestio, *La relazione educativa tra tradizione e nuove tecnologie*, Rivista Formazione Lavoro Persona, Anno III Numero 8, s. 2

- *Przyjęty proces skupia się na doświadczeniu placu jako przestrzeni użytku publicznego, centrum konwergencji terytorium miejskiego, miejscu agregacji, gromadzenia się, konfrontacji, miejscu wydarzeń historycznych, ale także miejscu geometrycznym z jego formą oddziaływania na wyobraźnię społeczną i historyczną. Wirtualne zwiedzanie placów przez wciągające podróże i obrazy 3D oznacza odkrycie jednego z elementów historii osady ludzkiej jako całości i utrwalenie podstawowych umiejętności obywatelskich, partycypacji, historii geograficznej, matematyki i technologii w pracy interdyscyplinarnej.*
- *Tradycyjne kursy szkolne zostały przekształcone z wprowadzania świata „do” więzienia, aby ludzie wolni zrozumieli głębokie poczucie separacji i niewidzialności, które odczuwały więźniarki, w stronę wyprowadzania osadzonych kobiet „na zewnątrz”, w stronę wciągającego doświadczenia, utrwalającego program kształtowania umiejętności i przekształcenia celów szkoleniowych w oparciu o nowe potrzeby i techniki.*
- *Entuzjastyczne reakcje kobiet, wyrażone z prośbą o więcej informacji i sugestiami placów ich miast pochodzenia jako tych, które chciałyby odwiedzić podczas sesji, przyczyniły się do wzbogacenia i uczynienia ścieżki uczenia się jeszcze bardziej urozmaiconą i spersonalizowaną, przyczyniając się w ten sposób do zarysowania prawdziwie współkonstruowanego i partycypacyjnego procesu uczenia się.*

To doświadczenie potwierdza, że zastosowanie technik wideo w procesach grupowych z udziałem osób o ograniczonych zdolnościach i/lub kwalifikacjach powinno raczej koncentrować się na ich funkcji jako:

- wsparcia i bodźca do uwagi;
- aktywacji i budowania wiedzy wraz z minimalizacją obciążeń i barier poznawczych;
- wsparcia dla transferu uczenia się i przeciwstawienia się jego zahamowaniu;
- wsparcia motywacji, kreatywności i rozwoju osobistego;

niż na kryteriach bardziej odnoszących się do ich funkcji komunikacyjnej (dekoracyjnej, reprezentacyjnej, interpretacyjnej, transformacyjnej itp.).

Facylitatorzy dynamiki grupowej powinni również zapewnić podstawowe zasady prowadzące do skutecznego i włączającego doświadczenia uczenia się. Można to osiągnąć, poświęcając początkowo trochę czasu na wzmocnienie poczucia przynależności, postrzegania siebie i grupy oraz orientacji na cel wśród uczestników, np. poprzez realizację konkretnych działań integracyjnych, energetyzujących i budujących zespół.

Najważniejsze zalety i wady używania wideo jako „wyzwalacza” w procesach grupowych:

ZALETY	WADY
Szczególnie przydatne do pracy z grupami osób o mniejszych szansach	Odpowiednie planowanie procesu może być czasochłonne
Wideo przekazuje szerszy zakres informacji niż inne środki komunikacji	Nawet najlepszy i najbardziej odpowiedni materiał może nie wywołać oczekiwanych wrażeń, jeśli jest zbyt długi
Skuteczne narzędzie, które może łatwo wywołać określone przeżycie lub uczucie	

Wideo jako prezentacja treści w edukacji formalnej i pozaformalnej

Dobrowolne, dostępne dla każdego, zorganizowane i mające cele edukacyjne, partycypacyjne, zorientowane na ucznia, dotyczące uczenia się umiejętności życiowych i przygotowania do aktywnego obywatelstwa, oparte na zaangażowaniu uczniów zarówno indywidualnym, jak i w grupie, holistyczne i zorientowane na proces, oparte na doświadczeniu i działaniu, zorganizowane w oparciu o potrzeby uczestników... nie dziwi, że cechy te kojarzą się zarówno z procesem (edukacja pozaformalna), jak i narzędziem (wideo) przedstawianym w ramach tego artykułu.

Skoncentrowane na osobie doświadczenia edukacyjne – procesy edukacyjne zorientowane na uczących się, w których każdy ma wybór w zakresie tempa, narzędzi i celów uczenia się w oparciu o swoje zainteresowania i specyficzne potrzeby – to rosnący trend w edukacji i szkoleniach. Może to przebiegać na wiele sposobów. Wspólnie opracowane programy nauczania, analizy predykcyjne, które zmieniają tory uczenia w celu zwiększenia sukcesu i osiągnięć w nauce, materiały i formy dydaktyczne, które dostosowuje się w oparciu o interakcje uczniów – to i więcej rozważane jest jako sposoby uczynienia uczenia się bardziej odpowiednim i skutecznym dla każdego uczestnika pozaformalnych procesów edukacyjnych.

Wideo jako prezentacja treści może bazować na wykorzystaniu istniejących zasobów (np. internetowych), jak i przygotowanych przez uczestników własnych materiałach wideo – począwszy od opracowania przez osoby uczące się danego materiału, który stanowi punkt wyjścia do badań i grupowej dyskusji, a nawet wyposażeniu w interaktywne treści wideo, zmieniające się w zależności od wyborów uczniów i rozważań w ramach określonej dynamiki grupy.



W pierwszym przypadku mamy do czynienia z dużą łatwością i dostępnością, drugi zaś charakteryzuje się dużą partycypacyjnością. Ma to swoje naturalne zalety, ale również cechuje go potencjalne ryzyko i pułapki: niektóre aspekty nadal utrudniają (partycypacyjne) korzystanie z wideo podczas pozaformalnych procesów edukacyjnych, zaczynając od zwykłej inercji (ludzie – zarówno trenerzy/facilitatorzy, jak i beneficjenci/uczniowie nie chcą zmieniać sposobu, w jaki zawsze robili różne rzeczy) aż do braku wstępnego szkolenia. Należy jednak podkreślić, że to ostatnie, wraz z dostępnością urządzeń do nagrywania wideo i odpowiedniego sprzętu, można uznać za poważny problem w przypadkach, w których nacisk sesji edukacyjnych jest bardziej zorientowany na komunikację niż zawieszony wokół psychologicznego uwarunkowania i funkcji techniki (patrz paragraf „Wideo jako „wyzwalcz” w procesach grupowych”).

Ogólnie rzecz biorąc, przed rozpoczęciem przygotowania sesji szkoleniowej moderatorzy powinni:

- zadać sobie pytanie, po co używać wideo w danym procesie edukacyjnym i jaki jest jego temat lub przesłanie;
- zidentyfikować istniejące narzędzia i materiały, które są spójne z tematem sesji i przeanalizować je, aby uzyskać inspirację i zastanowić się, jak je udoskonalić lub uczynić je bardziej odpowiednimi dla grupy odbiorców;
- zastanowić się nad grupą docelową, jej potrzebami, zainteresowaniami i rolą podczas sesji.

Uczestnicy powinni również być zaangażowani w tworzenie scenariusza wokół wspólnego tematu – mogą pracować wspólnie bądź w podgrupach i określić jakie będzie wprowadzenie, treść, zakończenie. Każdy powinien zostać zachęcony do odegrania aktywnej roli zarówno w trakcie przygotowań, jak i podczas działań prowadzących do realizacji – (np. spisywania listy ujęć itp.).

Komunikacja z uczestnikami jest kluczowa podczas procesów partycypacyjnych, a atmosfera powinna być komfortowa. Uczestnicy powinni wyrazić zgodę na filmowanie, jeśli zachodzi taka potrzeba i być do tego

przygotowani: czy wszystkie ustalenia zostały poczynione? Jakich wzorów lub kolorów należy unikać? Powinni również mieć pewność, że mogą wybrać preferowaną rolę w procesie i mieć ostatnie słowo w kwestii przedstawienia ich wizerunku.

Kilka przykładów:

- W celu uzyskania pomysłów na metody i techniki związane z animacją sesji edukacji pozaformalnej zapraszamy do zapoznania się z europejską inicjatywą „YouTrain videoproject” (<https://www.youtube.com/watch?v=s3ONJPw-BD0>), finansowaną w ramach programu UE Erasmus+. Ma ona na celu promowanie edukacji ustawicznej oraz podniesienie jakości i wpływu dydaktyki poprzez zapewnienie bezpłatnego dostępu do wizualnych narzędzi uczenia się, a mianowicie samouczków wideo (tutoriali) pokazujących metody i ćwiczenia, które mogą wzbogacić warsztat edukatorów, nauczycieli, trenerów i innych zainteresowanych osób. Zestaw narzędzi – składający się z około 23 filmów poświęconych budowaniu zespołu, wykorzystywaniu energizerów, ułatwianiu dyskusji grupowych, metod refleksji i oceny do nauki indywidualnej i grupowej itp. – jest dostępny bezpłatnie za pośrednictwem kanału YouTube projektu i może być używany do projektowania i ułatwiania zajęć grupowych/ Materiały zostały opracowane przy użyciu technik Design Thinking, Dragon Dreaming i Non-Formal Education. Repozytorium zostało niedawno otwarte na publiczne konsultacje dotyczące większej liczby możliwych tematów do omówienia za pomocą nowych i innowacyjnych filmów, które mają zostać opracowane w przyszłości.
- W rzymskim centrum młodzieżowym MaTeMù (<https://www.cies.it/matemu/>), uruchomionym i zarządzanym od 2010 roku przez organizację pozarządową CIES Onlus, techniki wideo są częścią szerszej ścieżki integracji społecznej i budowania autonomii. To miejsce, w którym młodzi dorośli, dziewczęta i chłopcy z różnych kultur i środowisk mogą wyrazić swoją kreatywność, inaczej spędzić wolny czas, zostać wysłuchanymi i znaleźć wsparcie. Wśród oferowanych kursów i zajęć jest możliwość zarezerwowania sali na oglądanie filmów z przyjaciółmi lub wzięcia udziału w bardziej interaktywnych sesjach poświęconych technikom audiowizualnym. Zwykle składają się one z dwóch etapów: młodzi dorośli biorą udział w spacerach i wycieczkach po Rzymie i jego prowincji, aby mogli swobodnie filmować to, co obserwują, co ich interesuje i przyciąga. Później angażują się w działania postprodukcyjne, mające na celu stworzenie i dopracowanie dobrze skonstruowanego i spersonalizowanego materiału audiowizualnego. Podejście to w konkretny sposób przyczynia się do integracji społecznej i zawodowej młodych kobiet i mężczyzn, wzmacniając ich pozycję i przekazując kluczowe umiejętności na przyszłość, takie jak korzystanie z narzędzi cyfrowych i nabywanie umiejętności przekrojowych. W okresie lockdownu technologia cyfrowa pozwoliła zachować ofertę szkoleniową ośrodka, w tym kurs technik wideo, angażując różnych trenerów w opracowywanie lekcji wideo, które prawdopodobnie pozwolą utrzymać uwagę

beneficjentów na wielu proponowanych przedmiotach (sport, sztuka, hip-hop, dobrostan osobisty, itp.), jednocześnie ograniczając dyskomfort odczuwany w tamtych tygodniach, pozwalając na chwilową „ucieczkę” z przymusowego życia domowego.

Najważniejsze zalety i wady wykorzystywania wideo do prezentacji treści w standardowych i nieformalnych procesach edukacyjnych:

ZALETY	WADY
Skoncentrowane na uczestniku, nawet w przypadku pracy grupowej	Wymaga dużej odpowiedzialności i uważności od edukatora
Zorientowane na proces, wzmacniający pozycję jednostek i grup	Uczestnicy mogą odczuwać obawę przed ujawnieniem trudnych własnych doświadczeń poprzez swoje produkcje wideo
Wzmocnienie samoświadomości i zachowań nieoceniających	Grupy heterogeniczne mogą wymagać różnych podejść, a więc ostatecznie różnych/licznych facylitatorów
	Bariery techniczne i cyfrowe mogą powodować frustrację wśród uczestników

Bibliografia:

1. Cedefop, Panorama umiejętności <https://skillspanorama.cedefop.europa.eu/en>
2. D. Persico, *Scegliere i media per la didattica. Le variabili in gioco e i criteri di scelta*, TD n. 20 nr 2 – 2000
3. Ramy kompetencji cyfrowych UE są dostępne tutaj:
[https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_\(online\).pdf](https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_(online).pdf)
4. <https://www.adecco.it/come-trovare-lavoro/il-video-cv>
5. K. Schwab, *The Fourth Industrial Revolution*, Portfolio Penguin, 2017
6. K. Schwab, *The Fourth Industrial Revolution: what it means, how to respond*, w weforum.org, 2016
dostępne pod adresem: <https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/>
7. Unesco, *Adult learning and education and COVID-19*, 2020. Dostępne pod adresem:
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374636?posInSet=1&queryId=563c0fe5-b190-4bd9-ad75-3b2e27a0177d>
8. Unesco, *How cities are utilizing the power of non-formal and informal learning to respond to the COVID-19 crisis*, 2020. Dostępne pod adresem:
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374148>
9. World Economic Forum, *The Future of Jobs Report*, 2020. Dostępne pod adresem:
http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2020.pdf
10. www.curriculumvincente.eu
11. www.future-time-traveller.eu
12. www.moovly.com/blog/10-benefits-of-using-video-in-training-and-development
13. www.scambieuropei.info/come-create-un-video-curriculum/

Łukasz Szewczyk

Stowarzyszenie Pracownia Filmowa COTOPAXI

Wideo jako materiał wyzwalaający proces edukacyjny

Tło

Wideo, zarówno stworzone wraz z uczestnikami, jak i wcześniej istniejące, może mieć znaczący wpływ na proces edukacyjny. Od dawna wszelkie materiały wizualne, a następnie również w formie wideo stanowiły istotny element badań naukowych: od przyrodniczych po społeczne. Marcus Banks¹⁰ pokazuje w jaki sposób wizualność może być traktowana poza estetyczną czy formalną refleksją, stając się ważnym elementem zdobywania wiedzy na polu antropologii, psychologii czy socjologii. A jeżeli wideo niesie za sobą dużą ilość wiedzy i poznania może również być wykorzystane w działaniach bezpośrednio edukacyjnych. Wideo może mieć szczególne znaczenie, jeżeli nasze działania będą bazowały na teoriach uczenia uwzględniających doświadczenie, np. Experience Based Learning System (EBLS) czy problem-based learning (PBL).

Schemat 1 przedstawia założenia cyklu Kolba, teorii uczenia się osób dorosłych w Modelu uczenia się przez doświadczenie. Bazując na ustaleniach andragogiki, David Kolb wyszczególnił sekwencję elementów składających się na efektywne uczenie się dorosłych. Ma ona charakter następujących po sobie kolejnych, wynikających z siebie etapów, które zamykają się w pewien cykl: doświadczanie (czegoś) (1) pobudza refleksje i znajdowanie pewnych prawidłowości (2), które następnie, np. poprzez facylitatora, edukatora są ubierane w szersze szaty teorii (3), a ta znajduje swoje zastosowanie w praktyce (4).¹¹

¹⁰ M. Banks, Materiały wizualne w badaniach jakościowych, 2009, Wydawnictwo Naukowe PWN

¹¹ David A. Kolb, *Experiential Learning: Experience as the source of learning and development*, Prentice-Hall, 1984



Schemat 1, The Kolb Experiential Learning Cycle, źródło: <https://learningfromexperience.com/themes/experiential-learning-theory-videos/>, dostęp: 7.04.2020

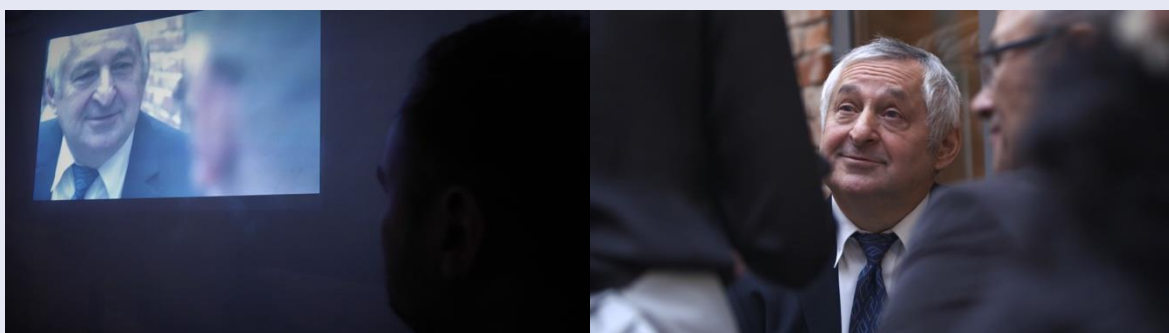
Można to zilustrować na przykładzie warsztatów fotograficznych dla seniorów. Zamiast zaczynać od teoretycznych zagadnień jak budowa, uruchomienie, trzymanie aparatu można poprosić uczestników by sami obejrżeli, włączyli, starali się odgadnąć zastosowanie różnych części aparatu. Potencjalne porażki i sukcesy (doświadczenie) z pewnością dadzą podstawę do wysuwania pewnych przypuszczeń, założeń (nie mówiąc o całym spektrum emocji jakie może się pojawić, wszak obawa przed upuszczeniem czy satysfakcja z naciśnięcia migawki będą z pewnością towarzyszyć poznaniu). Jest to dobry moment na wprowadzenie pewnych informacji, zasad funkcjonowania przez prowadzącego – np. szczególnej uwagi na obiektyw czy wyłączenia aparatu celem oszczędzania baterii. Uczestnicy zaopatrzeni w doświadczenie i płynące z niego pewne wnioski, pytania i przypuszczenia, które następnie są potwierdzane i formowane w teorię przez edukatora mogą ruszyć dalej i np. pokusić się o pierwsze portrety. Oczywiście ostatni krok będzie pierwszym w nowym cyklu Kolba, wszak portret może być źle wykadrowany, niedoświetlony albo po prostu piękny. I znów jest doświadczeniem, które można „skonsumować”.

Oczywiście schemat jest pewnym uproszczeniem, nie wszystkie fazy występują w równym natężeniu, a uwzględniając różne style uczenia się (np. analizowanie, doświadczanie, implementowanie, próbowanie) można je różnie zestawiać. Co jest esencją tego modelu, jak i każdego akcentującego znaczenie doświadczenia – to właśnie różne „wyzwalacze” powodujące nasze emocje, myśli, sprawiają, że odczuwamy potrzebę zmiany (bardzo szeroko rozumianej), która jest podstawą uczenia się.

Czym byłyby owe „wyzwalacze”? Mogą być bardzo różne, dostosowanie do przedmiotu uczenia się, od sięgnięcia po indywidualne wspomnienia (np. co pomyślałem, gdy nie mogłem się dogadać w urzędzie) przez różne zadania (np. samodzielnego pierwszego włączenia aparatu, kupowanie z zamkniętymi oczami by poczuć się jak osoba niewidoma) po analizowanie studium przypadku. I tutaj otwiera się duża przestrzeń do zastosowania wideo.

Kaye Haw i Mark Hadfield¹² zaproponowali, co prawda w kontekście badań społecznych, kategorię „nagrania wyzwającego” (*trigger tape*): „było to zmontowane nagranie wideo, które miało pobudzić, albo wyzwolić refleksję uczestników odnośnie konkretnych zagadnień i wydarzeń” (Haw, Hadfield, s.59) Autorzy stosują „nagrania wyzwające” w dwóch kontekstach: celem stworzenia zachęty do pogłębionego wejrzenia w dany obszar badawczy bądź wywołania dyskusji poprzez przedstawienie wyrazistych, skrajnych czasem przeciwstawnych opinii. Jak podkreślają, im bardziej ekstremalne i kontrastowe zestawienie wyzwających treści (takich jak wypowiedzi, opinie, zachowania, ale również dokumentalne zdjęcia podważające pewne normy) tym większe szanse, że uczestnicy nadadzą im swoje interpretacje i ujawnią swój stosunek. Taki moment, choć potencjalnie konfliktogenny z pewnością może być dla grup i jednostek pasem transmisyjnym do lepszego poznania i wiedzy.

Projekt Film/empatia



Projekt *Film/empatia* zakładał przygotowanie serii filmów krótkometrażowych, które następnie były wykorzystywane w trakcie warsztatów dotyczących rozwijania empatii. Zrealizowane zostały etiudy odnoszące się m. in. do kategorii rang psychologii zorientowanej na proces (POP)¹³ (pt. *Delegacja*), jak i

¹² K. Haw, M. Hadfield, *Video in social science research: Functions and forms*, Routledge 2011,

¹³ Por. A. Mindell, *Sitting in the fire: Large group transformation using conflict and diversity*, Deep Democracy Exchange, 1995

wolno nawiązujące do doświadczenia R. Rosenthala odnośnie odczytywania komunikacji niewerbalnej¹⁴ (pt. *Uczucia*). Podczas warsztatów adresowanych do trzech różnych grup: osób powyżej 60 roku życia, młodzieży licealnej i osób dorosłych filmy zostały włączone w proces edukacyjny. W przypadku warsztatów dla młodzieży został wyświetlony film mówiący o formie przemocy symbolicznej względem młodej dziewczyny - kelnerki ze strony dwójki starszych mężczyzn - klientów. Proces edukacyjny bazujący na cyklu Kolba zakładał następujące etapy:

- doświadczenie (obejrzenie filmu),
- refleksja i uogólnienie – wspierane pytaniami takimi jak: *jak odbieracie tę sytuację? Czy jakieś emocje ona wywołuje? Co sądzicie o zachowaniu poszczególnych bohaterów?* itp.,
- teoria – przedstawienie rang wg POP,
- zastosowanie – dostrzeżenie przez młodzież różnych nierówności w ich otoczeniu, dyskutowanie przedstawianych sytuacji, facylitowanie dyskusji (czasem bardzo otwartej, emocjonalnej, ocierającej się o przekonania, postawy, „ja” – np. kwestii płciowej).

Filmy, zgodnie z teorią „nagrania wywołującego” przedstawiają subtelne, często pomijane w codzienności nadużycia, które potrafią skoncentrować refleksję uczestników. Ale same, bez włączenia w zaplanowany czterostopniowy proces edukacyjny nie przekładałyby się na osiągnięcie zakładanych celów. Filmy/wideo w tym kontekście nie mogą funkcjonować oddzielnie, a są w zasadzie „pomocami edukacyjnymi” w rękach trenera.

¹⁴ Por. R. Rosenthal, Profile of Nonverbal Sensitivity, 1979, źródło: <https://repository.library.northeastern.edu/files/neu:rx917b33h> – dostęp: 29.01.2020

Projekt badań terenowych nad wykorzystaniem odnawialnych źródeł energii (OZE)

Projekt miał na celu poznanie postaw i narracji odnośnie planowanej inwestycji OZE (farmy wiatrowe). Na podstawie zdiagnozowanych wcześniej problemów badawczych przygotowane zostały scenariusze wywiadów indywidualnych dotyczących takich zagadnień jak postawa wobec planowanej inwestycji, argumentacja zwolenników i przeciwników, strategie i aktorzy lokalnego procesu decyzyjnego.

W pierwszym etapie zostały przeprowadzone i zarejestrowane wywiady z mieszkańcami terenów, na których planowane były inwestycje. Ujawniły one dość silną polaryzację oraz mobilizację zwolenników i przeciwników inwestycji. Wybrane wypowiedzi, najbardziej charakterystyczne i ilustrujące postawy wobec OZE miały być wykorzystane w drugim etapie zaprojektowanym jako zogniskowany wywiad grupowy. Planowano przeprowadzenie moderowanych sesji z przedstawicielami lokalnej społeczności podczas których przy pomocy facylitacji miała zostać wypracowana strategia dotycząca inwestycji OZE. Jako iż przedsięwzięcie ujawniało wiele konfliktów przygotowanie materiałów wyzwalaających polegających na autentycznie zarejestrowanych wypowiedziach mogło okazać się niemożliwe. Uczestnicy nie chcieli wyrazić zgody na publikację ich wypowiedzi, w związku z czym zaplanowano zarejestrowanie tych samych wypowiedzi jednak odegranych przez aktorów, co zapewniłoby anonimowość przy jednoczesnym zachowaniu pełnego oddziaływania wideo. I chociaż drugi etap (badanie focusowe) ostatecznie się nie odbyło to przyniosło wiele kwestii etycznych i metodologicznych do rozwinięcia w zastosowaniu wideo w lokalnym procesie facylitowania zmiany.

Cele

Wideo jako materiał wyzwalający przede wszystkim ma dostarczyć konkretnego doświadczenia, które w następnych etapach posłuży jako podstawa uczenia się.

Jego celem może być:

- wywołanie pewnych emocji, stanów, które ujawniają nasze świadome i ukryte postawy co jest pierwszym etapem w procesie ich zmiany (np. złość wywołana z utożsamieniem się z dyskryminowanym bohaterem),

- koncentracja uwagi na tematach, które mogą być pomijane, albo trudne do zobrazowania w inny sposób (np. kwestie równości płci w silnie patriarchalnych społecznościach/grupach),
- wsparcie procesu uczenia się ról grupowych i bycia częścią zespołu (np. w szkoleniach team buildingowych podczas omawiania zarejestrowanych na wideo zadań),
- wywoływanie refleksji na temat indywidualnych zachowań w grupie (tak jak w przykładzie powyżej).

Rezultaty

Wideo poprzez swoje bliskie powiązanie z rzeczywistością ma większą siłę oddziaływania, przez co łatwiej wyzwała doświadczenie. Osobom uczącym się łatwiej jest poczuć, zrozumieć, zaobserwować przedstawianą na nagraniu rzeczywistość niż oddaną w inny sposób. Badacze porównali preferencje wykładowców i studentów kierunków medycznych, które opierają się na nauczaniu problemowym [problem-based learning, PBL]¹⁵. Założeniem PBL jest nabywanie kompetencji poprzez samodzielne rozwiązywanie problemów, a rola prowadzącego sprowadza się do facylitowania czyli ułatwiania przejścia drogi od problemu, przez hipotezę po możliwe rozwiązania. Edukator przedstawia jedynie problem, najczęściej w postaci jakiegoś studium przypadku, który staje się zaczynem do zdobycia wiedzy, umiejętności i postaw pozwalających na jego rozwiązanie. Porównanie preferencji między dostarczeniem studium przypadku w postaci materiałów tradycyjnych, drukowanych a nagraniem wideo wykazało, że zdecydowana większość uczących się (92%) i nauczycieli (100%) preferuje formę audiowizualną. Dlaczego tak się dzieje? Wideo niesie za sobą o wiele więcej informacji, możemy wiele dowiedzieć się z mimiki, tonu, gestów wypowiadających się osób, jesteśmy w stanie zobaczyć przestrzeń, przedmioty, słyszymy dźwięki bezpośrednich słów, ale również otoczenia. To wszystko stanowi o ogromnym potencjale informacyjnym, trudnym do uzyskania w inny sposób. I, zdaje się, audiowizualność stała się tak powszechnym i rozpoznawalnym nośnikiem treści, że nie musimy się martwić o to, co jeszcze kilkadziesiąt lat temu było

¹⁵ Chan LK, Patil NG, Chen JY, Lam JCM, Lau CS, Ip MSM, *Advantages of video trigger in Problem-based Learning*, w: *Medical Teacher* 32(9):760-5, 2010, źródło: https://www.researchgate.net/publication/46008080_Advantages_of_video_trigger_in_problem-based_learning

podnoszone, mianowicie postrzeganie filmu jako pewnej rzeczywistości, w którą można uwierzyć, że oddaje realność.¹⁶

Kolejną zaletą stosowania wideo jak wyzwalacza w procesie edukacyjnym jest możliwość oddziaływania na emocje, uczucia. Kontrowersyjne treści łatwiej wywołają opór, gniew, złość, które w trakcie wyrażenia ich mogą być początkiem uczącej dyskusji, katalizatorem procesu grupowego czy wewnętrznej zmiany postaw.

Wideo jako wyzwalacz może mieć szczególne zastosowanie w pracy z grupami o niskich kwalifikacjach. Będzie czytelniejsze i jaśniejsze niż opisowe studia przypadku, jest powszechną codziennością, czego nie można powiedzieć o czytaniu. Oglądanie, chociażby programów telewizyjnych, w sposób naturalny wyrobiło w nas kompetencje nieświadomego odczytywania narracji wizualnej, nawet jeżeli nie znamy zasad kompozycji dzieła zaproponowanych przez Arystotelesa, to zawsze poszukujemy emocji, pewnej prawdy i odniesienia do naszej rzeczywistości. Filmy są zawsze wciągające, jesteśmy też przyzwyczajeni do dyskusowania, omawiania, krytykowania. Najczęściej na podstawowym, „bazowym” poziomie – czy nam się podobało, co sądzimy o bohaterach, jakie emocje w nas wywołają (jednak rzadko to co oni „nam robią” nazywamy emocjami). Warto te elementy wykorzystać przygotowując bądź wybierając materiał wideo.

Wideo a bezpośrednie formy doświadczenia

Szczególną formę doświadczenia niosą techniki trenerskie, które pozwalają nie tylko wyobrazić czy przywołać swoje doświadczenie, ale również poczuć je w pierwszej osobie, „wejść w czyjeś buty”. Będą do nich należeć przede wszystkim techniki dramatyczne, symulacje, eksperymenty. Niosą one niewątpliwą wartość przy jednoczesnej intensywności doświadczenia.¹⁷ Wideo może nie mieć takiego ładunku wyzwalającego, ale jednocześnie może być bezpieczniejsze w analizie, łatwiejsze w komentowaniu, dzieleniu się refleksją i uogólnianiu. Słowem – wideo może być dobre by zrobić pierwszy krok, co może być szczególnie istotne dla grup i jednostek, które nie mają za sobą odpowiedniego doświadczenia, nie są przygotowane na takie przeżywanie, trudniej im w komunikacji ze sobą i własnym wnętrzem. Dotyczy to również osób o niskich kompetencjach, które mogą nie mieć odpowiednich zasobów do „przyglądania się sobie” – nie uczestniczyły tak powszechnie w różnych formach rozwojowych jak szkolenia, terapie, grupy

¹⁶ Por. M. Banks, Materiały wizualne w badaniach jakościowych, 2009, Wydawnictwo Naukowe PWN, s.123. Wcześni badacze sięgający po wideo, kiedy ruchome obrazy nie były jeszcze powszechne, spotykali się z problemem klasyfikacji i zrozumienia treści – po prostu trudno było badanym uwierzyć w zarejestrowaną prawdę.

¹⁷ W zależności od zastosowanej techniki uczestnicy dostają scenariusze, a ich zadaniem jest wcielić się w przypisaną im rolę, ale nie żeby ją najlepiej oddać, a poczuć, co dana osoba, w danym momencie może czuć, myśleć, itp.

wsparcia, sesje coachingowe i inne. Niemniej wideo daje dużo możliwości w pracy z różnymi grupami. Prowadząc i uczestnicząc w warsztatach adresowanych do trenerów, zauważyłem, ile problemów może sprawiać dawanie i przyjmowanie informacji zwrotnej, np. wobec stylu trenerskiego. Choć oczywiście instrumentarium i sposób prowadzenia szkoleń jest bardzo indywidualną kwestią, to jednak można wyodrębnić pewne style, powtarzalne sytuacje, zachowania. Udzielanie feedbacku, albo nawet omawianie stylów często łączy się z emocjami naruszania integralnego „ja”, wywołuje opór, gniew. Rozwiązaniem byłyby zarejestrowane wideo z przykładami różnych stylów trenerskich, trudnych sytuacji, pewnych powtarzalnych błędów. Koncentracja na omówieniu wideo łączyłaby się z bezpiecznym odseparowaniem przedstawionej sytuacji od wrażliwego „ja”.

Wskazówki dla chcących wykorzystywać wideo jako element wyzwajające w procesach bazujących na doświadczeniu:

- ⇒ Dobrze zaplanuj swój proces. Co chcesz uruchomić w odbiorcach poprzez wideo? W jaki sposób wykorzystasz emocje, odczucia, stany, informacje, etc. w procesie edukacyjnym? Czy wybrane przez ciebie wideo będzie pobudzało doświadczenie na którym planujesz się oprzeć (trafność)?
- ⇒ Przygotuj sobie pytania, które mogą naprowadzić, pomóc, zachęcić uczestników do dzielenia się swoimi refleksjami.
- ⇒ Nie okazuj zdenerwowania, nie wywieraj presji, nie oceniaj, jeżeli uczestnicy inaczej interpretują oglądany materiał i dochodzą do innych refleksji i uogólnień niż zakładałeś. Spróbuj podążać za ich doświadczeniem zadając ew. dodatkowe pytania.
- ⇒ Dobierz materiał odpowiedni pod względem intensywności i czasu trwania. Doba internetu drastycznie skróciła czas wideo, które ogląda się z pełnym zaangażowaniem i zrozumieniem. Nawet najlepszy i najtrafniejszy materiał może nie wywołać oczekiwanego doświadczenia, jeżeli będzie za długi.
- ⇒ Pamiętaj, że przeżycie i doświadczenie danych stanów i emocji nie kończy procesu uczenia się. Jeżeli opierasz się na cyklu Kolba przed tobą jeszcze trzy kroki, a każdy z nich jest ważny. Z doświadczenia: dobrze dobrany kilkuminutowy materiał wideo jest podstawą pracy w następnych krokach nawet na 1,5 godziny.

Wideo w perspektywie terapeutycznej

Tło

Wykorzystanie wideo i filmu w kontekście terapeutycznym zostało zapoczątkowane po II wojnie światowej jako forma terapii wspierającej psychoterapię żołnierzy mierzących się zaburzeniami jak depresja czy zespół stresu pourazowego.¹⁸ Niemniej w ramach szerokiego pojęcia, którego celem było wykorzystanie filmu i wideo w ramach procesów terapii i wsparcia osób doświadczających kryzysów psychicznych można zauważyć różne podejścia. Wideoterapia, wywodząca się z nurtu arteterapii i orientacji psychoanalitycznej jako narzędzie wykorzystuje aktywne, twórcze wyrażanie się poprzez realizację różnych form audiowizualnych pacjentów/klientów. Dzięki takim technikom, jak omówione już w tym przeglądzie Participatory Video czy Digital Storytelling (strona: 44) pacjenci mają możliwość przedstawić swoje indywidualne/grupowe historie, opisać swoje doświadczenie i swoją narrację na temat choroby. Kinoterapia (cinematherapy) skupia się na oglądaniu wybranych przez terapeutę filmów celem głębszego wejścia, utożsamienia, polaryzacji ze stanami i emocjami bohaterów, co staje się następnie przedmiotem dalszej terapeutycznej rozmowy. Pacjenci nie tworzą obrazów zewnętrznych, a działanie terapeutyczne z jednej strony łączy się z identyfikacją i oczyszczeniem (katharsis) przeżywanym wraz z bohaterem, z drugiej zaś na refleksyjnym, analitycznym stosunku do przedstawionych na filmie wydarzeń i ich wpływie omówionym z terapeutą. Trzecie podejście, nazywane również teleterapią (teletherapy) jest w zasadzie tradycyjnym spotkaniem terapeuty i klienta, ale prowadzonym za pomocą nowoczesnych form komunikacji, w tym wideokonferencji czy wideopołączeń¹⁹. W czasach globalnej wioski, gdzie jednak trudniej o kontakt fizyczny (np. w sytuacji koronawirusa w 2020r.) taka forma może być istotną alternatywą dla tradycyjnych sesji posiadającą swoje dystynktywne zalety. Niemniej w tym wypadku wideo jest jedynie formą komunikacji, a nie przedmiotem terapeutycznej zmiany.

Przypuszczalnie najszybciej rozwijającą się formą jest stawiająca na aktywną twórczość i ekspresję wideoterapia, przed którą dodatkowo otwierają się możliwości płynące z rozwoju rzeczywistości wirtualnej (VR) czy rzeczywistości rozszerzonej (AR). Niewątpliwie korzyści ze współpracy, upodmiotowienia i komunikacji, które są efektem narzędzi takich jak PV czy DST stają się przedmiotem naukowej refleksji i praktycznego zastosowania w różnych formach pracy z jednostkami i grupami.

¹⁸ <http://filmoterapia.pl/czym-jest-filmoterapia/> oraz <https://filmandvideobasedtherapy.com> (strona została stworzona przez autorów i na podstawie książki J.L. Cohen, J.L. Johnson, P.P. Orr, *Video and Filmmaking as Psychotherapy: Research and Practice*, Routledge, 2015

¹⁹ Por. <https://positivepsychology.com/video-therapy/>, dostęp: 23.03.2020

Dalsze omówienia będą opierały się głównie na doświadczeniach wideoterapii z wykorzystaniem metod PV i DST. Więcej na ich temat, w tym głównie odnośnie założeń i przebiegu procesów, można przeczytać na stronach 44-76.

Projekt *Dom od środka*



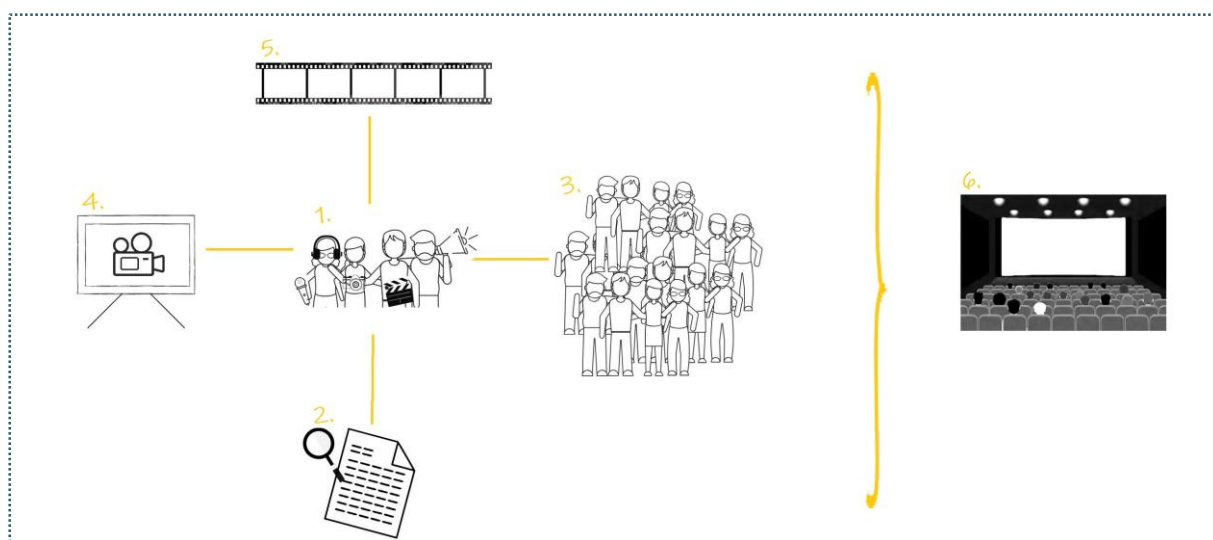
Projekt realizowany cyklicznie adresowany min. do osób z doświadczeniem kryzysu i choroby psychicznej, w którym wzięło udział do tej pory ok. 100 osób. Ma na celu wsparcie, dzielenie się doświadczeniem i wzmocnienie komunikacji osób chorujących i nie choć nie jest zdefiniowany jako program terapeutyczny pod pewnymi względami tak jest odbierany przez uczestników. Działania głównie opierają się na metodzie PV oraz mają strukturę taką, jak opisana na stronie 54: od początkowych spotkań poświęconych na działania integracyjne i ćwiczenia wprowadzające w zagadnienia techniczne (na tym etapie następuje też wspólna definicja celu, czasami w sposób domyślny), poprzez ustalanie tematu/ów i realizację wideo, po montaż i uroczystą projekcję kinową.

Projekt, w zależności od ograniczeń zewnętrznych, trwa od 3 do 6 miesięcy. Częściowo prowadzony jest we współpracy ze Środowiskowymi Domami Samopomocy (dzienne, środowiskowe instytucje pomocowe). Grupy złożone są zarówno ze stałych uczestników, jak i nowych osób. Ważną, choć niejednoznaczną częścią są otwarte, publiczne pokazy filmów odbywające się w warszawskich kinach studyjnych. Tematyka i forma powstałych do tej pory filmów jest różnorodna, od surrealistycznych wideoartów o teologicznej wymowie po fabularyzowane formy przedstawiające uwarunkowania związane z chorobą.

Więcej na stronie w języku polskim: <https://dom.pracowniacotopaxi.pl>

Cele i rezultaty

W zależności od zastosowanego podejścia cele mogą być różnie zdefiniowane. W filmoterapii będzie to wgląd we własne emocje, poszerzenie autoświadomości, przeżycie i identyfikacja z bohaterem/ami stanowiące punkt wyjścia do rozmowy. W nurcie klinicznym oglądanie filmów będzie wsparciem dla procesu terapeutycznego. W teleterapii celem będzie przede wszystkim ułatwienie kontaktu między terapeutą a klientem w sytuacji odległości fizycznej, ale również zapewnienie większego poczucia bezpieczeństwa dla osób obawiających się wizyty w gabinecie czy pokonanie barier związanych np. ze społeczną stygmatyzacją. W kontekście włączających, aktywnych metod stawiających na ekspresję twórczą uczestników jak PV czy DST cele można rozważyć w zależności od priorytetu, od założeń przyjmowanych na początku bądź modyfikowanych w trakcie realizacji. I choć to zagadnienie jest złożone i nie zawsze łatwe do osiągnięcia, to cel niewątpliwie powinien być uzgadniany z uczestnikami.



Schemat 2, Cele zastosowania wideo w podejściach aktywnych, opracowanie własne na podstawie:
Ł. Szewczyk, *Badania przez działania: o zastosowaniu techniki wideo w polityce społecznej*,
Problemy Polityki Społecznej nr 15/2011

Schemat 2 pokazuje możliwość kształtowania procesów w zależności od stawianych celów i koncentracji na poszczególnych efektach/rezultatach/przekazach. Został opracowany na podstawie projektów bazujących głównie na metodzie PV z osobami z doświadczeniem kryzysu i choroby psychicznej w ramach cyklu Dom od środka (patrz opis w ramce, str. 32).

W sytuacji nr 1 akcent będzie położony na grupę bezpośrednich uczestników. Jest więc to sytuacja najbliższa modelowej w kontekście terapeutycznym. Do celów mogą należeć przede wszystkim: wzmocnienie indywidualne (empowerment), poczucie istotności własnego doświadczenia, komunikacja i bycie w grupie, poczucie dzielenia podobnych problemów i odczuwania podobnych stanów. Cele mogą się różnić w zależności od grupy i metody pracy, niemniej korzyści będą zbliżone do opisanych odnośnie PV i

DST. Istotnym jest traktowanie filmu jako narzędzia, a nie bezpośredniego celu. Wideo, oprócz oczywistych korzyści (np. informacyjnych) jest pretekstem, „wyzwalaczem” procesów grupowych i pogłębiania kompetencji społecznych. Trafną metaforę akcentującą korzyści z procesu ponad rezultatami zaproponował jeden z uczestników charakteryzując je tak: *historia to jest to, co dzieje się między faktami*. Innymi słowy, to co jest prawdziwie interesującą opowieścią jest to, co dzieje się wewnątrz grupy i w każdym uczestniku, a nie to co, zostaje finalnie zaprezentowane.

W sytuacji nr 2 główny ciężar działania będzie położony na dostarczenie istotnych z badawczego, terapeutycznego, poznawczego punktu widzenia informacji. Informacje te mogą być zbierane przez osoby zewnątrz, ale również facylitatorów czy edukatorów pracujących bezpośrednio z uczestnikami. W takim przypadku istotne będą wszystkie wnioski, nowe fakty, analizy funkcjonowania, sposoby narracji i inne dane. Mogą one nie służyć bezpośrednio uczestnikom, ale np. do walidacji/zmiany procesów terapeutycznych, tworzenia nowych rozwiązań systemowych, nowych form pomocy itp.

Nakierowanie na szerszą grupę odbiorców niż sami uczestnicy, ale nie tak szeroką by można ją było nazwać zewnętrzną publicznością to punkt nr 3. W tym wypadku przygotowanie przez przedstawicieli danego środowiska wideo może mieć na celu zwrócenie uwagi na pewne problemy, integrację, rozpoczęcie dyskusji itp. w odniesieniu do danej społeczności (np. szerszej grupy samopomocowej, której wybrani przedstawiciele przygotowują wideo stające się elementem wsparcia procesu grupowego – jak w przypadku materiałów wyzwalających proces edukacyjny).

W niektórych sytuacjach wspólnie ustalony cel koncentruje się na dostarczeniu umiejętności obsługi sprzętu, na technicznych aspektach realizacji audiowizualnej. Może tak się stać, gdy grupa z jakiś powodów nie chce dostrzec szerszych korzyści płynących z autoekspresji, a sama proces sprowadza do szkolenia produkcji wideo (nr 4). Wtedy celem stają się kompetencje, umiejętności, które można nabyć, oraz możliwość ich ewentualnego użycia w pracy zawodowej.

Nastawienie na wideo/film (nr 5) jako najważniejszy cel działania sprowadza wideoterapię w pobliże sztuki, ekspresji artystycznej. I choć samo w sobie może mieć wiele różnych celów (np. ukazanie pewnego problemu, podzielenie się doświadczeniem) to jednak w tym wypadku będzie interpretowane głównie w kategoriach estetycznego wyrazu. Liczy się produkt, dzieło w oderwaniu od kontekstów społecznych, terapeutycznych czy autorskich. Nie jest istotne kto i w jakim celu je przygotował, a jak każda forma wyrazu artystycznego utwór zaczyna swoje życie jako autonomiczny byt.

W ostatnim przypadku (nr 6) celem działania będzie szersze audytorium, odbiorcy i wpływ jaki można na nich wyrzucić zarówno poprzez wideo, jak i sam proces. W tym obszarze będą lokowały się wszelkiego rodzaju działania rzecznicze na rzecz osób chorujących psychicznie, ale również edukujące i informujące

na temat kryzysu i choroby. Mogą prowadzić do zmian, mogą wspierać system edukacji kadr służby zdrowia, mogą też poszerzać świadomość społeczną, zrozumienie i empatię wobec osób chorujących.

Oczywiście poszczególne wymiary mogą ze sobą współistnieć, akcenty mogą się zmieniać wraz z rozwojem grupy, potrzebami, doświadczeniem płynącym z już zrealizowanych wideo. I owo doświadczenie może prowadzić do słodko-gorzkich refleksji, jak ta wyrażona przez jednego z bardziej doświadczonych uczestników:



Ja myślałem, że to chodzi o to, że Cotopaxi jest przez kogoś wysłane i tutaj się sprawdza czy my się nadajemy do filmu w dużej skali, a tu nie ma nic na temat, że ma nastąpić jakaś selekcja do kultury²⁰.

Utrwalenie „ja” – wyzwanie i wyzwolenie

Wiele aspektów metodologicznych, strukturalnych i etycznych wiąże się z wykorzystywaniem wideo w kontekście terapeutycznym. Dobry przegląd ich stanowi tabela na stronie 71 (Podsumowanie zagadnień etycznych związanych z wykorzystaniem partycypacyjnych metod wizualnych i cyfrowych)).

Ze względu na wprowadzający i esencjonalny charakter tej publikacji nie ma miejsca na bardziej złożone wyzwania. Niemniej dobrze jest zasygnalizować istotną kwestię, której świadomość należy mieć od samego początku projektowania działań uwzględniających kontekst terapeutyczny.

Utrwalanie i oglądanie własnego wizerunku, nagrywanie, analizowanie i pokazywanie „ja” jest czymś co stanowi duże wyzwanie, ale co niesie również potencjalnie sporo korzyści. Doświadczenie oglądania siebie jest ogromnie ekspozycyjne. Zazwyczaj pierwszą reakcją jest zaprzeczenie – to nie ja, to nie mój głos, ja tak nie wyglądam. W grupach o kontekście terapeutycznym może się wiązać z bardzo silną samooceną. Tak relacjonuje to jedna z uczestniczek:



Mi trudno było patrzeć na siebie i słuchać. Jak już pokazaliście nasz film. Jakbym to nie była ja. Byłam zawstydzona tym, że tak się odstoniłam. I że to niepotrzebne i niewłaściwe.

Sytuacja taka wymaga od osób prowadzących dużo empatii, zrozumienia i uważności, zapewnienia bezpieczeństwa i wzmocnienia. Ale również zachęty do przyjrzenia się sobie, może również obejrzenia

²⁰ Wideo, praca zbiorowa, *Bez obrazu*, Stowarzyszenie Pracownia Filmowa „Cotopaxi”, 2019

siebie jako bytu zewnętrznego, jak bohatera filmowego, którego pewne wybory, sytuacje i predyspozycje lokują w danym położeniu. Takie spojrzenie pozwala oddzielić swoje oceny i integralność na rzecz analizy jaką zazwyczaj zachowujemy dla postaci filmowych. Owa relacja ja – nie ja może uwolnić zupełnie nową perspektywę – możemy w przybliżeniu, w dowolnym tempie (i to rozumiany w dwójnasób – albo oglądając w zwolnionym tempie, albo przeglądając materiały kilkakrotnie²¹) obejrzeć coś, do czego nie mielibyśmy takiego dostępu zarówno czy to w sytuacji dramy, terapii, czy innej metody/techniki.²²

Innym aspektem związanym z własnym wizerunkiem jest upowszechnianie, projekcja zrealizowanych wideo. Uczestnicy muszą mieć jasność i zgodę co do tego, gdzie i z kim chcą się podzielić produktem warsztatów, co oczywiście jest zagadnieniem znów o wiele bardziej skomplikowanym, bo teoretycznie można chcieć „być” w kinie, telewizji i internecie, ale nie mieć świadomości z jakimi kosztami będzie się to wiązało. Wymaga to odpowiedzialności i rozważań ze strony osoby prowadzącej proces. Jakikolwiek publiczny upowszechnienie jest de facto domyślnie wyrażoną zgodą na ocenę, a ta może być zbudowana na różnych, czasem odmiennych niż istotne w projekcie kategoriach i odbiegająca od oczekiwanej przez uczestników. Publiczny pokaz prócz zaprezentowania, oglądania siebie, łączy się z oczekiwaniami co do dzieła, jego odbioru, potencjalnych korzyści jakie przyniesie twórcom, ale również z przyznaniem się do choroby, do czegoś trudnego. Przynosi wiele emocji, czasem dużo kosztów emocjonalnych i powinien być dobrze przemyślany pod kątem celów i oczekiwań.

Powyżej zostały tylko zasygnalizowane niektóre etyczne i formalne aspekty utrwalania, oglądania i dzielenia się własnym obrazem. Podsumowaniem znów mogą być słowa uczestniczki:



Myślę, że ważna jest praca nad filmem, ale że gotowy projekt może być terapeutyczny. Nie musi być nigdzie pokazywany. Oglądając w grupie warsztatowej można zobaczyć, jak się funkcjonuje w grupie, co się wnosi, co cię boli, jak blisko podchodzisz i na ile jesteś zrozumiany. Można zobaczyć swoje ciało i ruchy, na które może nigdy wcześniej nie zwracało się uwagi. Można zobaczyć, że nie jest się kosmitą, że inni też czasem tak przeżywają czy odbierają świat.

²¹ Więcej o wideo jako możliwości wydobywania szczegółów (jednak w kontekście pozyskiwania informacji w procesie badań społecznych) w K. Haw, M. Hadfield 2011, str. 23–31

²² Więcej tamże, str. 49–57

Wskazówki na dobry początek (i nie tylko dobry, jak i nie tylko początek):

- ⇒ Należy przede wszystkim mieć na uwadze odpowiedzialność za proces i uczestniczące w nim osoby. Nie definiujemy naszych działań jako terapię sensu stricto, bardziej jako niosące taką potencję, ale wspierające upodmiotowienie, dodające sił i pozwalające dostrzec różne aspekty swojej sytuacji. Wiąże się to również z podejściem i sposobem traktowania uczestników. W przypadku bardziej wymagających grup warto rozważyć szerszą współpracę specjalistów.
- ⇒ Musimy za to mieć świadomość potencjalnych trudności związanych z psychofizycznym funkcjonowaniem uczestników (znużenie, trudności ze skupieniem, pobudzenie, senność, itp.). Należy wziąć je pod uwagę i dostosowywać proces do aktualnych możliwości.
- ⇒ Czasami cele będą modyfikowane w trakcie procesu. Niemniej dobrze mieć jasność na początku, czym projekt będzie, a czym nie. Co możemy sobie nawzajem zaoferować, a co nie. Kontraktowanie jest bardzo istotnym elementem, choć może nie zapobiec ukrytym i niewystawionym oczekiwaniom (jak w przytoczonej „selekcji do kultury”)
- ⇒ Jak to zostało już stwierdzone, kwestia własnego wizerunku jest niezwykle istotna. Jeżeli chcemy ośwoić uczestników z sytuacją nagrywania, oglądania, bycia „utrwalonym” zaczniemy od siebie – ustawmy siebie jako obiekt, nagrajmy naszą wypowiedź, itp. To ośmieli uczestników, ale również swobodny i naturalny stosunek (w tym również serdeczny i sprawiedliwy – przesadnie nie wyciągamy mankamentów, nie podkreślamy niedoskonałości swojego wyglądu, wymowy, zachowania) pokaże, jak można odnosić się do siebie, jakie standardy ustanawiamy dla naszego procesu. Wiąże się to z modelowaniem, czyli poza świadomościowym przekazywaniem pewnych norm, z ukrytą funkcją edukacyjną (uczymy nie tylko, albo nawet nie tyle w trakcie formalnego procesu, ale również wszystkimi naszymi postawami).
- ⇒ Udzielajmy pozytywnych wzmocnień – zwracajmy uwagę na zasoby, a nie na ich braki. Podkreślamy pozytyw, starajmy się towarzyszyć i autentycznie cieszyć w momentach pokonywania trudności (np. w odbiorze własnego wizerunku). Unikajmy krytyki i co ważne, ale bardzo trudne, starajmy się nie wypowiadać ocen (w tym również pozytywnych) – mamy towarzyszyć uczestnikom w procesie, nie zaś wchodzić w role i tak dobrze im znane z którymi się mierzą – rodzica, nauczyciela, autorytetu.

Wybrane przykłady działań wpisujących się w szeroko rozumianą wideoterapię:

- www.real-time.org.uk/open-mind
- www.storycenter.org/case-studies/sunny-hills
- www.radarmentalhealth.com/home
- www.dom.pracowniacotopaxi.pl

Wideo jako obrazowanie treści

Tło

Podczas jednej z największych międzynarodowych konferencji poświęconych edukacji osób dorosłych – ATD International Conference & Exposition 2017 (Atlanta 2017) wskazywano na dwie formy, które mogą zdecydowanie wspierać proces uczenia – obrazowanie (najlepiej z wykorzystywaniem różnych form video) oraz włączanie elementów storytellingu czyli ubieranie przekazywanych treści w formę przykuwających historii. Wideo nie jest już jedynie domeną rozrywki, ale staje się codziennym narzędziem pracy, czego dobitne przykłady przynoszą różne wideokonferencje w dobie pandemii koronawirusa.

Wideo może być szczególnie pomocne w obrazowaniu procesów i zjawisk, które są nieostre, trudne do uchwycenia czy pozostają społecznym tabu. Pozwala osadzić je w kontekście, który dla danej grupy będzie czytelny i łączył się z jej doświadczeniem czy zainteresowaniami. Podczas warsztatów dotyczących nierówności płci użyliśmy stosunkowo głośnego w owym czasie wideo przedstawiającego reakcję Ady Hegerberg, pierwszej w historii piłkarki uhonorowanej nagrodą Złotej piłki na seksistowskie pytanie ze strony prowadzącego (https://www.youtube.com/watch?v=Wb_hP4ssPSc). Materiał był doskonałą ilustracją i jak w soczewce skupiał wszystkie problemy związane z nierównością płci: gałąź sportu zdominowana przez mężczyzn, dyskryminowanie osiągnięć kobiet czy postrzeganie ich przez pryzmat seksualności. Wideo było szczególnie trafne w odniesieniu do mężczyzn, gdyż pokazywało zachowania, które na co dzień mogą być ignorowane, niezauważane, albo określane jako forma komplementu (sic!). Innym przykładem są emocje – niby łatwo określić czym jest radość czy przerażenie, ale słowa nie są podstawą ich wyrażania. Wideo/film może być też jedyną formą uchwycenia ich skomplikowania, różnych odcieni czy współwystępowania.

Formy i zastosowanie

W kontekście edukacji nieformalnej można wyróżnić szeroki wachlarz zastosowania. Przede wszystkim wideo będzie szczególnie użyteczne w różnych formach edukacji na odległość (której atrakcyjność wyraźnie ostatnio wzrosła i może stać się jeszcze powszechniejsza w kontekście chorób zakaźnych i związanych z nimi społecznych lęków przed uczestnictwem, spotykaniem się). W technikach takich jak odwrócona lekcja (flipped classroom) czy blended learning, gdzie osoba ucząca się musi najpierw zapoznać się z materiałem by móc go następnie podczas spotkania omówić, treści mogą być dostarczone w formie krótkiego, esencjonalnego materiału wideo. Co raz popularniejsze stają się wystąpienia publiczne, w których poszczególne osoby starają się zaprezentować pewne pomysły czy przekonać odbiorców do danych idei (np. cykle TED i TEDx). Filmy instruktażowe, które początkowo miały mało atrakcyjną i przegadaną formę, dzięki spopularyzowaniu przez Youtuberów nabrały charakteru praktycznych i wciągających tutoriali, obejmujących praktycznie każdą tematykę. W formule DIY (zrób to samemu) można dowiedzieć się jak wymienić żarówkę w samochodzie czy upiec domowy chleb w sytuacji, gdy w sklepach całej Europy zabrakło drożdży. Trudno sobie wyobrazić skuteczniejszą metodę dla edukacji nieformalnej niż właśnie tutoriale – są powszechnie dostępne, bardzo często bezpłatne i pokazują, jak nabyć praktyczne umiejętności. Poprzez rozdzielność dźwięku i obrazu wideo łączy w sobie tradycyjne, ustne przekazywanie wiedzy i wizualizację jej praktycznego zastosowania.

Przyszłością instruktażowych wideo mogą stać się formy bazujące na wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości (VR i AR). Już teraz zestawy pozwalające doświadczać rzeczywistości w 360° są wykorzystywane w edukacji formalnej i zawodowej (np. wymagającej precyzji manualnej jak przeprowadzanie operacji medycznych czy różnych prac konstrukcyjnych), ale z pewnością będą wspierały edukację nieformalną.²³

Pośrednio z kwestią obrazowania w edukacji łączy się zastosowanie wideo w ewaluacji i informacji zwrotnej. Począwszy od znanych szczególnie młodym osobom wiralowych, animowanych sekwencji obrazów (gif) wyrażających np. znudzenie czy zaintrygowanie, przez krótkie, nagrane telefonem komórkowym informacje zwrotne, po bardziej rozbudowane, wykorzystujące np. PV do ewaluacji programów pomocowych w krajach rozwijających się. Używanie do tych celów form audiowizualnych pozwala w krótkich formach zamieścić bardzo dużo informacji (poprzez komunikację niewerbalną, gesty, mimikę, itp.), zwrócić uwagę na indywidualną perspektywę czy sprawdzić w jaki sposób duże działania przekładają się na realną zmianę wśród ostatecznych odbiorców.²⁴

²³ Przykładem mogą być filmy VR UNICEF-u akcentujące rolę opieki i bliskość rodzicielskiej w życiu noworodka – <https://www.unicef.org/innovation/XR> – dostęp 18.04.2020

²⁴ Por. <https://www.betterevaluation.org/en/evaluation-options/video> – dostęp 22.04.2020

Obrazowanie – korzyści dla uczestników, szczególnie o niskich kwalifikacjach:

- ⇒ Powszechność języka obrazów, łatwość semantyczna w odbiorze – język wideo jest stosunkowo uniwersalny, a poprzez wszechobecność ruchomych obrazów spopularyzowanych przez telewizję jest dla większości czytelny. Co więcej, pozwala na zbudowanie przekazów składających się z samych obrazów, bez dźwięku, więc bez języka – szczególnie istotne w kontekście pracy z grupami nieposługującymi się danym językiem.
- ⇒ Możliwość zatrzymania, przewinięcia, ponownego odtworzenia – edukatorzy, jak i uczestnicy mają pełną kontrolę nad materiałem, a także nad czasem. Ponowne odtworzenia dają szansę na głębsze spojrzenie i dostrzeżenie ukrytych detali. Może to być szczególnie ważne dla osób, które potrzebują kilkukrotnego zapoznania się z materiałami, potrzebują więcej czasu, bądź trudniej im o koncentrację.
- ⇒ Względna łatwość w dostępie (wystarczy smartfon z dostępem do internetu) – wideo co raz częściej istnieje w oderwaniu od fizycznego nośnika, przez co jest dostępne prawie wszędzie dzięki internetowi. Nie wymaga bycia w jednym czasie i miejscu, pozwala na dostosowanie procesu edukacyjnego do potrzeb. Oczywiście pewnym wyzwaniem jest sprzęt (choćby smartfony stają się praktycznie sprzętami codziennego użytku²⁵), dostępność ekonomiczna czy umiejętności cyfrowe.
- ⇒ Imitacja życia – pomijając interesujące, ale zawile zastrzeżenia, wideo „pokazuje życie jakim jest” – przez to ma ogromną siłę przekonywania i „ureczywistniania rzeczywistości”. Jest żywe, prawdziwe, sugestywne i przekonywujące. Pozwala w ten sposób komunikować się również z grupami, które funkcjonują poza pismem.
- ⇒ Konkretność i precyzja formy – wideo nie jest, a raczej nie powinno być „przegadane” – odrzuca dywagacje i wątki poboczne, skupia się na zamierzonym przekazie, przez co maksymalnie koncentruje uwagę. Przeczytanie kilku stron studium przypadku może być dla niektórych osób o niskich kompetencjach zbyt trudne i rozpraszające, zaś skupienie się na kilkuminutowym wideo o wiele łatwiejsze.

²⁵ Behrouz Boochani, imigrant przebywający w australijskim ośrodku dla uchodźców napisał nagradzaną książkę o swoich doświadczeniach używając tylko smartfona z aplikacją do komunikacji WhatsApp – <https://www.bbc.com/news/world-australia-47072023> – dostęp 22.04.2020

- ⇒ Łatwość w przekazywaniu dalej – umieszczenie w internecie pozwala na wielokrotne użycie, powielanie i przekazywanie dalej. To zwiększa krąg odbiorców (oczywiście o ile nam na tym zależy), a sami odbiorcy mogą wiedzieć lepiej dla kogo dane treści będą przydatne (np. w zamkniętych grupach imigranckich wideo odnośnie przygotowania i wypełnienia pisma urzędowego).
- ⇒ Łatwość w odpowiedzi, informacji zwrotnej, reakcji (poprzez telefony komórkowe z wbudowaną kamerą) – tradycyjna informacja zwrotna jest pisana, więc znów potencjalnie niedostępna dla pewnych odbiorców. Wideo pozwala nagrać i przesać komentarz, opinię czy pytanie.²⁶
- ⇒ Możliwość dodania napisów w języku obcym – dodawanie jest co raz prostsze, możliwe, że stanie się w niektórych aplikacjach automatyczną możliwością znosząc barierę językową.

Co jest istotne:

Pamiętajmy, aby wideo było elementem zaplanowanej, przemyślanej strategii edukacyjnej z jasno określonymi celami i rezultatami do osiągnięcia, gdzie jest istotnym i efektywnym, a nie jedynie atrakcyjnym czy zastępczym elementem. Jeżeli jest wykorzystywane w edukacji „twarzą w twarz” należy pamiętać, żeby po obejrzeniu w jakiś sposób „skonsumować” jego efekt edukacyjny – np. poprzez rozmowę, pytania, dzielenie się opiniami czy wręcz odrzucenie, niezgodę. Dla przykładu – jeżeli chcemy przekonać uczestników do jakiegoś zachowania, powiedzmy niejedzenia mięsa, i celem wzbudzenia emocjonalnej podstawy pokazujemy film o cierpieniu zwierząt to zawsze zapytajmy o wrażenia i odczucia, oraz dajmy przestrzeń na różne opinie. Może to być dobry punkt do zmiany postaw (patrz str. 23 wideo jako wyzwalacz).

²⁶ Istnieją aplikacje edukacyjne (jak np. flipgrid), w ramach których można przedstawić zamkniętej grupie uczestników zadanie do realizacji i otrzymywać odpowiedzi poprzez nagrane wideo.

Wskazówki

Przygotowanie wideo:

- ⇒ Krótko (jeżeli nie jest to absolutnie konieczne staraj się nie przygotowywać materiałów dłuższych niż kilka minut)
- ⇒ Dużo obrazowania (nie same gadające głowy) – staraj się dodawać przebitki, animacje, zdjęcia, wykresy, itp. – wszystko co urozmaici i uatrakcyjni formę, jednocześnie wspierając funkcję edukacyjną
- ⇒ Dźwięk jest bardzo ważny – zadbaj o jego jakość, mikrofony zewnętrzne są powszechnie dostępne i stosunkowo tanie
- ⇒ Struktura – wideo musi odzwierciedlać pewien pomysł, być czytelne i jasne – najlepiej wyraźnie oddzielać poszczególne części i podsumowywać graficznie najważniejszy przekaz (plansze z głównymi тезami, podkreślone słowa)
- ⇒ Znaczenie obrazu i metafory – obraz może nieść więcej znaczeń niż wszystkie słowa – starajmy się, w miarę możliwości, zamieniać wypowiedzi na sugestywne sekwencje obrazów, szukajmy metafor i ilustracji adekwatnych do celów danego wideo

Wykorzystanie istniejącego już wideo:

- ⇒ Uszanowanie praw autorskich – sprawdźmy czy i na jakich zasadach możemy wykorzystać materiał. Warto szczególnie sięgać po treści dostępne na otwartych licencjach (jak Creative Commons), bądź sprawdzić zapisy krajowego prawa w obszarze ochrony praw autorskich (w większości krajów europejskich istnieją zapisy dopuszczające wykorzystanie form audiowizualnych do celów edukacyjnych)
- ⇒ Krótko – tak jak w przypadku tworzenia wideo – less is more, pamiętajmy o optymalnych możliwościach koncentracji uczestników i nie sięgajmy po zbyt długie materiały.

Linki:

- <https://videos.kultura.com> – dużo porad dotyczących nie tylko samego przygotowywania wideo, ale również wykorzystania nowych mediów
- <https://www.witness.org/resources/> – porady z zakresu tworzenia i upowszechniania wideo głównie w kontekście partycypacji i zaangażowania obywatelskiego

Bibliografia:

1. Banks M. (2009) Materiały wizualne w badaniach jakościowych, Wydawnictwo Naukowe PWN
2. Cohen J.L., Johnson J.L., Orr P.P. (2015) Video and Filmmaking as Psychotherapy: Research and Practice, Routledge, 2015
3. Chan L.K., Patil N.G., Chen J.Y., Lam J.C.M., Lau C.S., Ip M.S.M. (2010) Advantages of video trigger in Problem-Based Learning, w: Medical Teacher 32(9):760-5,
www.researchgate.net/publication/46008080_Advantages_of_video_trigger_in_problem-based_learning
4. Kaye H., Hadfield M. (2011) Video in social science research: Functions and forms, Routledge
5. Kolb D.A. (1984) Experiential Learning: Experience as the source of learning and development, Prentice-Hall
6. Mindell A. (2016) Siedząc w ogniu: Wykorzystanie konfliktów i różnic między ludźmi dla transformacji dużych grup, Nuit Magique
7. Rosenthal R. (1979) Profile of Nonverbal Sensitivity,
www.repository.library.northeastern.edu/files/neu:rx917b33h
8. Szewczyk Ł. (2011) Badania przez działania: o zastosowaniu techniki wideo w polityce społecznej, Problemy Polityki Społecznej, numer 15/2011
9. Wideo: Bez obrazu, Stowarzyszenie Pracownia Filmowa "Cotopaxi", 2019

Strony internetowe:

1. www.betterevaluation.org/en/evaluation-options/video
2. www.dom.pracowniacotopaxi.pl
3. www.filmandvideobasedtherapy.com
4. www.filmoterapia.pl
5. www.learningfromexperience.com
6. www.positivepsychology.com
7. www.radarmentalhealth.com
8. www.real-time.org.uk/open-mind
9. www.storycenter.org/case-studies/sunny-hills
10. www.unicef.org/innovation/XR
11. videos.kultura.com
12. www.witness.org/resources



Clive Robertson
Real Time Video

Participatory Video i Digital Storytelling

Innowacyjne wykorzystanie metod wideo w nieformalnej edukacji dorosłych o specjalnych potrzebach

Wstęp

W tym artykule przyjrzymy się rozwojowi innowacyjnych zastosowań wideo w edukacji nieformalnej dorosłych. Porównane zostaną Participatory video (wideo uczestniczące) jako proces pracy grupowej z Digital Storytellingiem, który ma bardziej indywidualny, autobiograficzny charakter.

Participatory Video – metodologia stosowana głównie w celu wspierania rozwoju indywidualnego i grupowego. Wykorzystuje wideo jako proces wspierania pozytywnych zmian na poziomie indywidualnym i grupowym.

Digital Storytelling – praktyka polegająca na tym, że uczestnicy używają narzędzi cyfrowych (smartfonów, tabletów, aparatów cyfrowych, oprogramowania do montażu), aby opowiedzieć swoją „historię”, z własnej perspektywy.

W tym artykule szczegółowo omówiono, w jaki sposób wideo i powiązane technologie cyfrowe mogą być wykorzystywane w przypadku grup i osób zmarginalizowanych lub znajdujących się w trudnej sytuacji. Koncentruje się na edukacji dorosłych, zwłaszcza osobach o szczególnych potrzebach lub kwalifikacjach.

Unia Europejska definiuje edukację nieformalną jako:



Uczenie się, które jest osadzone w planowanych działaniach, nie zawsze wyraźnie wyznaczonych jako nauka (w zakresie celów nauczania, czasu nauki lub wsparcia w nauce), ale które zawierają ważny element nauki. Uczenie się nieformalne jest zamierzone z punktu widzenia osoby uczącej się.

Historia

Zarówno Participatory Video (PV), jak i Digital Storytelling (DST) łączą obrazy wizualne z dźwiękiem. Wraz z momentem, gdy film i technologia wideo stały się szerzej dostępne, edukatorzy, działacze społeczni i animatorzy sztuki społecznej (community art) zaczęli opracowywać nowe sposoby wykorzystania tych technologii w edukacji nieformalnej.

W 1967 r. zainicjowany został społeczny projekt filmowy na wyspie Fogo w Nowej Fundlandii w Kanadzie, *Challenge for Change*, mający na celu przeniesienie kontroli nad procesem tworzenia filmów z profesjonalnych filmowców na członków społeczności, tak aby zwykli Kanadyjczycy w niedostatecznie reprezentowanych społecznościach mogli na srebrnym ekranie zaprezentować własne historie. Stał on się znany jako *Metoda Fogo* i zainspirował wiele późniejszych pokoleń filmowców związanych ze sztukami społecznymi. Tony Dowmunt zaobserwował w 1987 roku, jak wykorzystywany jest rozwój technologii w środowisku edukacyjnym:



W miarę jak technologia stawała się coraz bardziej dostępna, praktycy zaczęli odkrywać potencjał wideo do pracy z różnymi grupami. Dowmunt T (1987)



Wczesny zestaw do rejestracji wideo - Portapak, rok 1965

W XVII wieku *Magica laterna* były pierwszymi sposobami łączenia obrazów z wypowiedziami. Wraz z pojawieniem się fotografii i nagrywania dźwięku, projekcje przeźroczy stały się nieodzownym elementem procesu edukacyjnego. Projekcja przeźroczy składała się z serii zdjęć lub obrazów wyświetlanych za pomocą projektora do slajdów, z zsynchronizowanym dźwiękiem nagrany tradycyjnie na taśmie audio.

Powstanie i powszechność tej metody było szczególnie związane z określoną erą technologiczną, a mianowicie od połowy do końca XX wieku, gdzie powszechne były rzutniki taśm magnetycznych i slajdów. W tym okresie slajdy zaczęły być również szeroko stosowane przez artystów. Technologia poszła naprzód, ale zasada łączenia nieruchomych obrazów i lektora stanowi kluczową formę dla Digital Storytelling. Eksplozja dostępności i wykorzystania telefonów komórkowych, tabletów i innych niedrogich urządzeń nagrywających i odtwarzających z funkcją wideo oznacza, że wideo jest obecnie wszechobecne we wszystkich formach edukacji, w tym w edukacji nieformalnej.

Ekspansja wideo w uczeniu

Wpływ cyfrowych filmów wideo na naszą codzienną kulturę jest niezaprzeczalny. Serwisy udostępniające wideo online, takie jak YouTube i Vimeo, mogą pochwalić się miesięczną liczbą widzów liczoną w setkach milionów. Wraz z rosnącą popularnością cyfrowych filmów wideo, wydaje się naturalne, że to znane i powszechne medium rozszerzyło się na środowiska edukacji nieformalnej.



Na pytanie, w jaki sposób najchętniej dowiedzieliby się o produkcie lub usłudze, dwie trzecie osób (66%) stwierdziło, że woląoby obejrzeć krótkie wideo. 18% respondentów woląoby przeczytać artykuł, stronę internetową lub post w formie tekstowej, 4%, chciałoby obejrzeć infografikę, 3%, preferowałoby pobrać eBooka lub podręcznik, 3% wziąć udział w webinarze lub spotkaniu oraz 2% odbyć rozmowę lub prezentację produktu/usługi. www.wyzowl.com/video-marketing-statistics-2020/

Studenci wykorzystują dziś wideo jako narzędzie do nauki wszystkiego, od zmiany opony po najnowsze taneczne szaleństwo. Co znamienne, Millennialsi stanowią obecnie 92% odbiorców treści wideo.

Abstrakcyjne tematy, które kiedyś wydawały się trudne do nauczania i przyswojenia, są teraz bardziej przystępne i zrozumiałe dzięki dostępności informacji lub filmów edukacyjnych.

Nauczyciele mogą wykorzystywać filmy wideo do przekazywania informacji o danym kursie, co może być niezwykle pomocne w optymalizacji czasu zajęć. Wykłady i inne informacje wprowadzające mogą być oglądane przed zajęciami, co pozwala na więcej praktyki i zajęć związanych z umiejętnościami. Filmy te są dostępne w dogodnym dla studenta czasie i mogą być oglądane wielokrotnie, aby pomóc w nauce i opanowaniu umiejętności. Wykorzystanie filmów wideo w nauczaniu i uczeniu się przynosi korzyści nie tylko uczniom, ale także nauczycielom i instytucjom z nimi współpracującym.



Narzędzia multimedialne, takie jak filmy wideo, które są wykorzystywane w trakcie zajęć, pozytywnie wpływają na osiągnięcia uczniów i ich motywację. Stwierdzono, że filmy wideo używane w klasie w dużym stopniu wspierają uczenie się i zwiększają motywację uczniów do 70%. Cruse, E (2006).

Zajęcia mogą również być prowadzone online, co oznacza, że studenci mogą pracować zdalnie, bez konieczności fizycznego udziału w kursie. Badania wykazały, że wykorzystanie krótkich klipów wideo pozwala na bardziej efektywne przetwarzanie informacji i ich zapamiętywanie. Wizualna i słuchowa cecha wideo przemawia do szerokiego grona odbiorców i pozwala każdemu użytkownikowi przetwarzać informacje w naturalny dla niego sposób.

Pandemia Covid-19 wywarła ogromny wpływ na wykorzystanie wideo we wszystkich aspektach życia, a zwłaszcza w edukacji. Zdalne nauczanie i kursy mieszane (*blended learning*) stały się normą i prawdopodobnie nadal będą ważnymi mechanizmami nauczania, niezależnie od tego, co wydarzy się w przyszłości. To oczywiście również przetożyło się na pojawienie się problemów - nie każdy ma dostęp do sprzętu lub umiejętności, aby go używać. Nierówności wzrosły wraz z nową cyfrową przepaścią dzielącą tych, którzy mają dostęp do komunikacji online, od tych, którzy mają z nią trudności.

Różne zastosowania wideo w pracy z marginalizowanymi grupami

Zastosowanie wideo w edukacji nieformalnej jest bardzo szerokie. Shaw J. i Robertson C. (1997) zdefiniowali sześć różnych zastosowań wideo jako narzędzia edukacji i działań społecznych w tworzeniu możliwości wyrażenia siebie i bycia usłyszonym dla grup niedostatecznie reprezentowanych:

Tworzenie dla/ze społecznością

- Model ten ma na celu zapewnienie niedostatecznie reprezentowanym społecznościom możliwości opowiedzenia ich historii. Działa on w ramach bardziej tradycyjnej formule produkcji tv/wideo, w której profesjonaliści często nadal pełnią funkcje twórcze i techniczne, angażując się w tworzenie treści we współpracy z miejscową ludnością.

Szkolenie i wsparcie

- Ma na celu zwiększenie dostępu i wykorzystania wideo poprzez zapewnienie szkoleń i dostępu do sprzętu w umiarkowanych cenach. Z biegiem lat straciło na znaczeniu, ponieważ koszty sprzętu wideo spadły, co oznacza, że wiele osób ma teraz dostęp do smartfonów i internetu. Wiele kursów szkoleniowych jest obecnie dostępnych online.

Projekcja i dystrybucja

- Promowanie prac wykonanych przez członków grup niedostatecznie reprezentowanych lub specjalne organizowane pokazy umożliwiające oglądanie realizacji wykonanych w ramach projektów społecznościowych. Np. wyświetlanie filmów o tematyce zdrowotnej nakręconych przez mieszkańców lub społeczności lokalne.

Edukacja medialna

- Aktywność polegająca na uczeniu o filmie, telewizji i szeroko pojętych mediach. Często bazuje na dekonstrukcji, na rozłożeniu programów na składowe obrazy i dźwięki, celem analizy całości. Ma za zadanie zwiększenie zrozumienia mediów tak, aby zdobyć umiejętność konstruowania własnych programów.

Informacja zwrotna w postaci wideo

- Może zostać uznana za istotną zaletę wideo, w porównaniu z wcześniejszymi formatami audiowizualnymi.

Funkcja odtwarzania umożliwia zarejestrowanie czynności, zdarzenia lub interakcji, a następnie

natychmiastowe obejrzenie, aby osoby oglądające mogły przeanalizować daną czynność, spojrzeć krytycznie czy wyciągnąć wnioski. Jest to forma szeroko stosowana w środowisku edukacyjnym, np. do szkoleń w celu poprawy technik sportowych, umiejętności prezentacji lub przyjrzeniu się postępom w formach performatywnych jak sztuki teatralne, występy muzyczne i inne.

Participatory Video

- Participatory Video wykorzystuje wideo jako społeczne i wspólnotowe narzędzie rozwoju indywidualnego i grupowego. W ten sposób wideo może być dużym wsparciem w rozwijaniu i realizacji potencjału uczestników. PV jest tradycyjnie wykorzystywane w pracy z osobami doświadczających fizycznych, wolincjonalnych, społecznych i ekonomicznych trudności w wyrażaniu się czy uczestniczeniu w formalnej edukacji czy szkoleniach.

Wszystkie podejścia mogą być sposobem na wykorzystanie wideo jako narzędzia społecznego i edukacyjnego. W celu ich rozróżnienia (czasem mogą się wydawać pokrywać, bądź różnice są niewystarczająco widoczne) należy zwrócić uwagę na wewnętrznie różne cele, przebieg, potencjał, a także zakładane rezultaty.

Participatory Video

Participatory Video jest podejściem stosowanym głównie w celu wspierania rozwoju indywidualnego i grupowego. Uczestnicy nabywają umiejętności techniczne, organizacyjne i w zakresie kreatywności oraz tworzą własne (jak grupa) materiały wideo, ale najważniejszą pozytywną zmianą jest ta, której doświadczają w ramach całego procesu.

PV wyrosło na gruncie ruchu sztuki społecznej lat 70. i 80. i mocno czerpało z pracy Paulo Freire.



Nauczyciele i uczniowie (przywódcy i ludzie), współodpowiedzialni za rzeczywistość, są Podmiotami, nie tylko w zadaniu odśłaniania tej rzeczywistości, a tym samym krytycznego jej poznawania, ale również w przekształcaniu tej wiedzy. Osiągając tę wiedzę o rzeczywistości poprzez wspólną refleksję i działanie, odkrywają siebie jako jej stałych odtwórców. Freire, P (1972).

Participatory Video jest często wykorzystywane do angażowania najbardziej zmarginalizowanych grup, budowania spójności społecznej, rozwijania sieci i wspierania twórczych rozwiązań złożonych problemów. Odbywa się to za pomocą procesu nagrywania i odtwarzania wideo, jak również innych kreatywnych metod opowiadania historii, celem stymulowania głębszej eksploracji rzeczywistości. To otwiera przestrzeń do nauki i dzielenia się, zaś wspólne omawianie problemów oznacza, że mogą pojawić się nowe narracje niosące rozwiązania. Tworząc swoje własne ścieżki rozwoju, ludzie są bardziej skłonni do działań prowadzących do zmiany. Złożone komunikaty, które powstają w wyniku realizacji projektów, mogą być skutecznie upowszechniane.



Wideo może być potężnym narzędziem stymulującym wyrażanie siebie i interakcję w pracy nad rozwojem grupy. Używane w sposób partycypacyjny, zachęca ludzi do poznawania świata wokół nich, podnoszenia świadomości ich sytuacji i pomaga im aktywniej uczestniczyć w podejmowaniu decyzji, które mają wpływ na ich życie. Shaw J and Robertson C (1997).



'Cameras in Hand' – ogólnokrajowy program wideo dla młodzieży finansowany przez Komisję Budowania Pokoju ONZ. Warsztaty dla trenerów z zakresu PV prowadzone przez Real Time w Kirgistanie.

Proces Participatory Video

Uczestnicy rozwijają nie tylko umiejętności techniczne potrzebne do tworzenia wideo, ale także szeroki zakres umiejętności komunikacyjnych, organizacyjnych i społecznych. Poznają siebie i innych. Poprzez aktywność w grupie, wideo może pomóc w budowaniu pewności siebie i poczucia własnej wartości. Projekty PV są oparte na praktyce, na wykorzystaniu gier i ćwiczeń. Duży nacisk kładzie się na współpracę,

a sesje są zaplanowane tak, aby były jak najbardziej przyjemne. Uczestnicy są zachęcani do współpracy, tak jak i do dawania pozytywnych informacji zwrotnych i ograniczania krytycyzmu wobec innych.

Gry i ćwiczenia są wykorzystywane na początku, aby zachęcić uczestników do używania sprzętu i występowania przed kamerą. Z reguły odbywa się to w ramach warsztatów grupowych. Umiejętności techniczne są przedstawiane w przystępny sposób, a każda osoba na zmianę wykonuje wszystkie role i nagrania zaś są stale oglądane przez grupę. Co ważne – nie można wziąć udziału w procesie PV, jeśli nie wyrazi się zgody i gotowości wystąpienia przed kamerą, jednak cały nagrany materiał jest nieudostępniany publicznie do czasu, aż grupa będzie gotowa i zgodzi się na dzielenie się materiałem wideo z innymi osobami. Ćwiczenia te mają na celu nauczanie różnych aspektów produkcji wideo i zainicjowanie pracy nad treścią przyszłego przekazu. Uczestnicy przeprowadzają wywiady i uczą się, jak konstruować historie, którymi mogą się dzielić z innymi. Poprzez ćwiczenia grupowe, krytycznie badają, jakie wyzwania stoją przed społecznościami i jak można zaangażować się w ich rozwiązywanie.

Proces PV może zapewnić uczestnikom możliwość eksperymentalnej i twórczej współpracy, przekazując im jednocześnie odpowiedzialność i kontrolę. Wideo jest potężnym narzędziem i właściwie wykorzystane może być doskonałym motywatorem do pracy w grupie. Może zachęcać do rozwoju społeczności, jak również poruszać problemy i rozwijać w uczestnikach odwagę do przedstawiania swoich pomysłów. Wideo uczestniczące ma na celu rozwijanie zdolności i pewności w wyrażaniu swoich pomysłów oraz komunikowaniu ich szerszym odbiorcom. Promuje interakcję i współpracę.

Warsztat wideo

Uczenie się podstaw realizacji wideo, w tym pracy z kamerą, umiejętności przeprowadzania wywiadów, rejestracji dźwięku, oświetlenia i innych kwestii związanych z produkcją zapewnia uczestnikom praktyczne doświadczenie w korzystaniu z wideo i rozwija ich świadomość sposobów, w jakich można ich użyć. Zapewnia to uczestnikom możliwość rozwoju i dyskusji nad problemami poprzez nagrywanie i przeglądanie materiałów.

Facylitatorzy wspierają uczestników w planowaniu, określaniu tematów, zagadnień i celów do osiągnięcia oraz w nagrywaniu materiałów. Facylitator „zarządza” również oczekiwaniami grupy, świadomością podstawowych zasad i wspiera indywidualnie, gdy jest to potrzebne. Powinien również upewnić się czy wszyscy członkowie mają podstawową wiedzę na temat obsługi kamery i sprzętu audio.

Istotnym jest, żeby uczestnicy sami obsługiwali sprzęt i podejmowali decyzję odnośnie przebiegu ćwiczeń.

Facylitator dba również by uczestnicy zmieniali się w poszczególnych rolach (takich jak reżyser, operator, dźwiękowiec, itp.) mając równe szanse nabyć i rozwinąć umiejętności potrzebne do bycia “za” i “przed” kamerą.



Kluczowe elementy podejścia partycypacyjnego:

- to uczestnicy zawsze obsługują sprzęt,
- każda osoba musi wyrazić zgodę na bycie nagrywaną,
- uczestnicy zmieniają się - wchodzi w każdą rolę,
- całość nagranych materiałów podczas ćwiczeń jest odtwarzana,
- nigdy nie nagrywaj innych osób bez pozwolenia,
- materiał wideo zarejestrowany podczas warsztatów wstępnych pozostaje nieupubliczniony.

Ogólnie rzecz biorąc, projekty Participatory Video dostosowują się do potrzeb uczestników i kontekstu, zamiast operować powtarzalnym, standardowym zestawem aktywności. Umiejętności techniczne są rozwijane równolegle z tworzeniem treści. Participatory Video to metodologia stosowana głównie w celu wspierania rozwoju indywidualnego i grupowego. Podczas gdy uczestnicy uczą się umiejętności technicznych, organizacyjnych i kreatywnych oraz tworzą materiały wideo, pozytywna zmiana, jaką przechodzą w ramach tego procesu, jest postrzegana jako najważniejszy rezultat.

Konteksty wideo uczestniczącego

W miarę jak wideo stawało się coraz bardziej dostępne, wielu praktyków testowało jego możliwości społeczne i badawcze. Dlatego też PV ma różnorodne korzenie, takie jak *participatory epistemology* czy *transformative pedagogy* (np. Freire 1972), które leżą u podstaw oddolnej komunikacji rozwojowej w krajach Globalnego Południa oraz ruch sztuki społecznej na globalnej Północy, gdzie wideo społecznościowe zajmowało się problemami grup defaworyzowanych.

PV jest stosowane w wielu różnych środowiskach, z wieloma różnymi grupami i w różnych kontekstach i z innymi celami. Poniżej podano kilka przykładów, jak można je wykorzystać:

- **Wsparcie społeczności lokalnych:** Participatory Video ma na celu umożliwienie nawiązania kontaktu ze społecznością, która doświadcza marginalizacji i dać jej możliwość posługiwania się językiem odpowiednim do wyrażenia siebie, a docelowo przyczynić się do upodmiotowienia danej grupy
- **Rzecznictwo:** Participatory Video ma na celu wyrażenie przez grupę swoich problemów i skoncentrowanie wokół nich opinii publicznej.
- **Terapeutycznie:** Participatory Video w tym wymiarze służy jednostką do zmierzenia się z indywidualnymi trudnościami w formie pracy grupowej.
- **Badania:** Participatory Video, w pewnych przypadkach, jest wykorzystywane jako narzędzie badań antropologicznych/społecznych/etnograficznych zapewniające swobodę wypowiedzi osób, będących w centrum zainteresowania badawczego.

Różnorodność źródeł przekłada się na wiele dyskusji na temat tego, czym jest PV oraz jak uwzględniać pluralizm metodologiczny odzwierciedlający różne motywacje i stanowiska praktyków (np. Roberts, T i Munoz, S, 2020).

Pierwotne założenie, aby wykorzystać wideo jako proces w rozwoju osobistym i grupowym ulega rozmyciu. Często PV jest używane nieprecyzyjnie do opisanego tego, co jest zasadniczo tradycyjnymi kursami szkoleniowymi w zakresie realizacji wideo. Dlatego też użyteczne może być traktowanie PV raczej jako podejścia niż z góry określonej metodologii czy zestawu ćwiczeń. Znaczna część literatury na temat wykorzystania Participatory Video pochodzi z sektora rozwoju międzynarodowego, gdzie PV jest często wykorzystywane jako narzędzie w badaniach w działaniu. Spowodowało to, że debata na temat jego stosowania przeniosła się do kontekstów bardziej międzynarodowych, gdzie często przeznacza się znaczne fundusze na jego wykorzystanie, a nie na bardziej oddolne, lokalne działania.

Struktura projektów Participatory Video

Projekty z udziałem najbardziej zmarginalizowanych grup mają na celu wspieranie ich w bezpiecznym wyrażaniu siebie i poprzez dzielenie się swoimi historiami budują uczestnictwo w społeczności i umożliwiają ludziom spotkanie się, aby dyskutować i promować wspólną wizję bardziej integracyjnego społeczeństwa.

Projekty często mają na celu zaspokojenie potrzeby bardziej integrującego uczestnictwa i skupiają się na tworzeniu pozytywnych zmian w społeczności i uczestnikach. Mają na celu zniwelowanie podziałów wewnątrz i pomiędzy społecznościami różniącymi się pod względem społecznym, etnicznym i kulturowym oraz zapobiegać poczuciu wyobcowania z polityki i społeczeństwa. Poprzez dostarczanie pozytywnych wzorców zarówno z danej społeczności, jak i od osób, które zmagają się z podobnymi wyzwaniami, mogą pomóc w budowaniu kapitału społecznego.

Stworzone filmy i ich upowszechnianie wzmacniają spójność społeczności lokalnej, a projekty odpowiadają na potrzebę promowania wspólnych wartości. Uczestnicy dzielą się doświadczeniami, uczą się od siebie nawzajem i celebrują swoje osiągnięcia i doświadczenia w celu stworzenia bardziej zintegrowanego społeczeństwa opartego na wzajemnym szacunku, poprzez wspólną pracę nad tworzeniem nowych narracji i pozytywnych wzorców. Przyczyniają się poznaniu w jak sposób członkowie lokalnych wspólnot postrzegają samych siebie i jak stawiają czoła nadchodzącym wyzwaniom.

Typowa struktura projektu PV z nakierowanie na rezultaty zarówno filmowej, jak i procesowe może wyglądać następująco:

1. Wstępna integracja

Gry i ćwiczenia PV by uruchomić współpracę, jak i nabywanie umiejętności technicznych wraz z rozwijaną równolegle analizą problemów. Wszyscy zamieniają się rolami, nikt nie jest identyfikowany jako operator kamery, reżyser itp. Ogólnie rzecz biorąc, żadne materiały z tego etapu nie są udostępniane poza warsztatami.

2. Praca nad pomysłami

Poznanie storyboardingu i inne ćwiczenia, takie jak talk show, ćwiczenia storytellingowe na temat konkretnego zagadnienia mają na celu rozwinąć i poszerzyć zakres potencjalnych tematów. Uczestnicy pracują nad sekwencjami wizualnymi i pytaniami do wywiadu.

3. Nagrywanie właściwego materiału

Sesje tego etapu mogą służyć do nagrania materiałów przez uczestników, przeglądanie nagrań, pracy nad innymi elementami wizualnymi wspomagającymi narrację.

4. Montaż

Montaż zazwyczaj jest robiony przez facylitatorów, którzy następnie udostępniają poszczególne wersje uczestników podczas spotkań online bądź osobiście. Po otrzymaniu wskazówek kolejne wersje są tworzone celem osiągnięcia zamierzonego przez grupę rezultatu.

5. Upublicznienie

Końcowa forma, która zostaje upubliczniona, może nie być tradycyjnie rozumianym filmem czy wideo. Może przybierać postać klipów na strony internetowe lub wpisów w mediach społecznościowych. Zakłada się, że uczestnicy będą mogli opowiedzieć swoje historie własnymi słowami i kontrolować proces ich rozpowszechniania. Powinni oni być w pełni zaangażowani w dyskusje na temat tego, jak to się odbywa.

6. Ewaluacja, kontynuacja i projektowanie dalszego wsparcia dla uczestników

Przykład – Open Mind (Otwarty umysł), UK

Open Mind jest twórczym projektem rzeczniczym osób z doświadczeniem kryzysu i choroby psychicznej realizowanym w Reading, w Wielkiej Brytanii.

W ramach projektu przeprowadzono początkowo serię warsztatów wideo uczestniczącego dla członków społeczności lokalnej, którzy doświadczyli zaburzeń psychicznych. Osoby te są często odizolowane i silnie uzależnione od jednej lub dwóch osób, które mogą być również narażone na znaczny stres. Projekt stwarzał możliwość przynależenia do kreatywnego środowiska gdzie uczestnicy mogli zgłębiać problemy, poznawać innych ludzi i zdobywać nowe umiejętności.

Po pierwszych warsztatach stało się jasne, że projekt wymaga dłuższego czasu w związku z czym pozyskano środki na realizację filmów mówiących o doświadczaniu choroby i kryzysu.



Projekt stworzył nowe sposoby wspierania ludzi i budowania relacji i sieci opartych na społeczności. Projekt, trwający już 5 lat, umożliwia cotygodniowe, ogólnodostępne, praktyczne warsztaty wideo, podczas których uczestnicy, wspierani przez pracowników i wolontariuszy, planują, nagrywają, montują i prezentują filmy w celu zwiększenia świadomości na temat problemów zdrowia psychicznego. Inicjatywa ta wykazała skuteczność i potencjalne korzyści płynące z tego podejścia. Uczestnik o projekcie:



- Po raz pierwszy pracowałem nad czymś kreatywnym z innymi ludźmi i to jest niesamowite doświadczenie.

- Ludzie, pomysły, to wszystko dodało mi pewności siebie, tak że czuję się mniej odosobniony.

Projekt wspierał osoby z doświadczeniem kryzysu i choroby psychicznej w dokonywaniu pozytywnej, dynamicznej i inspirującej zmiany w społeczności lokalnej.

www.real-time.org.uk/open-mind

Participatory Video i działania społeczne

Zdarza się, że na projekty PV wywierana jest znaczna presja, aby dostarczyć "produkt", który zbyt często jest zawężony do samego wideo, bez dostrzegania trudniejszych i możliwych do osiągnięcia tylko w długim okresie celów społecznych. Presja płynie nie tylko z zewnątrz – często sami facylitatorzy mogą postrzegać nakręcenie filmu jako główny rezultat, a uczestnicy pojmować udział jako szansę zastania "filmowcami", co zaś wzbudza nierealistyczne oczekiwania. Krótsze projekty mogą również prowadzić do praktyk nastawionych na wydobywanie treści, gdzie pod presją czasu facylitatorzy i uczestnicy są zobowiązani do tworzenia materiałów związanych z zewnętrznymi badaniami lub potrzebami komunikacyjnymi.

Aby Participatory Video miało znaczący wpływ na kwestie społeczne, musi wykraczać poza krótkoterminowe działania oparte tylko na stworzeniu czy nauce realizacji wideo. Coraz częściej dostrzega się, jak ważne jest zapewnienie, by głosy uczestników były słyszane, a co ważniejsze – wysłuchiwanie i przekładanie na działania.

Projekty, które zapewniają możliwość dla długotrwałego zaangażowania w bieżące działania horyzontalne (na zasadzie komunikacji poziomej, peer-to-peer) i komunikacji pionowej (do decydentów i osób mających wpływ na politykę) zapewniają ludziom możliwość dzielenia się i uczenia, refleksji nad tym, co było wcześniej i budowanie na tym.

Ten sposób pracy może być opisany jako rozszerzone podejście PV, które zostało opracowane w celu skuteczniejszego ograniczania opisanego powyżej ryzyka i jest bardziej skuteczne dzięki stałej spirali: nagrywania wideo, odzwierciedlania (w obejrzanym materiale) i podejmowanie nowych działań w oparciu o zgromadzone refleksje.

Niniejsza definicja wideo uczestniczącego pochodzi z projektu Participate, realizowanego przez Real Time we współpracy z IDS, Instytutem Studiów nad Rozwojem, Uniwersytetu w Brighton, Wielka Brytania. Wybrano to podejście, ponieważ najlepiej łączy się z programem PV na rzecz zaangażowania obywateli i ich mobilizacji.

Participatory Video (PV)

Participatory Video jest jedną z kluczowych metod wizualnych wykorzystywanych przez partnerów w projekcie *Participate* w ramach badań partycypacyjnych z udziałem osób żyjących w ubóstwie. PV obejmuje szereg działań związanych z produkcją wideo i projekcją, które napędzają procesy eksploracji i dialogu na temat wspólnych kwestii. Samo badanie może być wzmacniające dla uczestników, ponieważ zapewnia grupie przystępny sposób podejmowania działań w związku z własnymi problemami, poprzez pogłębianie wiedzy, angażowanie i motywowanie szerszej społeczności, a także kształtowanie i tworzenie własnych filmów w celu przekazania swoich przesłań i postulatów dla decydentów i opinii publicznej.

Czym PV różni się od standardowego tworzenia filmów?

Wideo uczestniczące to interaktywny proces grupowy, zazwyczaj prowadzony przez praktyka, którego celem jest budowanie społecznego zaangażowania. Członkowie grupy rejestrują siebie i otaczający ich świat, aby twórczo opowiedzieć swoje historie, ale jest to czymś więcej niż tylko wspólnym tworzeniem filmów. Praktycy używają rejestrowania i odtwarzania, aby pośredniczyć w dyskusji grupowej, nawiązać relacje współpracy i katalizować działania grupowe. Rejestracja wideo zapewnia skuteczny sposób dla uczestników na przyjrzenie się swojej sytuacji zastanowieniu się nad doświadczeniami w celu pogłębienia zrozumienia rzeczywistości i wypracowania sposobów dalszego postępowania w oparciu o wyłaniającą się wiedzę.

Rozszerzone projekty PV Extended PV projects

Projekty mają na celu stworzenie wspierającej i kreatywnej przestrzeni, w której ludzie będą mogli dzielić się swoimi historiami i doświadczeniami, zdobywać nowe umiejętności i pewność siebie, a jednocześnie nawiązywać i budować sieci wsparcia. Poprzez wspólną pracę i demokratyczne podejmowanie decyzji, uczestnicy nabywają umiejętności w zakresie rzecznictwa i komunikacji międzykulturowej, ale także stają się bardziej świadomi "innych"



Wideo uczestniczące jest interaktywnym procesem grupowym, zapośredniczonym przez nagrywanie i odtwarzanie wideo. W początkowych etapach uczestnicy nagrywają siebie i otaczający ich świat, oglądają te nagrania razem (odtwarzanie), a następnie zastanawiają się nad tym, co zostało powiedziane lub pokazane. Później członkowie grupy tworzą własne "filmy" (np. historie wideo, wiadomości lub winiety) dla różnych odbiorców, w zależności od kontekstu i konkretnego celu projektu. Shaw, J. (2021).

Tabela 1 **Kształtowanie relacyjnych warunków odpowiedzialności za pomocą procesów wideo:**

PODSTAWOWY PROCES PV	WŁĄCZANIE PRZESTRZENI	ZAWĄŻYWANIE I TWORZENIE KOMUNIKACJI	PROCES UWALNIAJĄCY SIŁĘ
Tworzenie i budowanie grupy	Otwieranie i włączanie przestrzeni do bezpiecznego próbowania	Trwający cykl ćwiczeń nagrywania krótkich wideo w różnych rolach i oglądanie materiałów	Siła wewnętrzna – budowanie poczucia własnej wartości, pewności siebie i sprawczości (samo-skuteczność)
Grupowe poszukiwania i refleksja wobec wspólnego działania	Wchodzenie i wychodzenie z bezpiecznej przestrzeni i tego co znane dla zbudowania planu działań i możliwości wyrażenia się	Poszukiwanie doświadczeń, pomysłów, problemów, poglądów i rozwiązań poprzez ćwiczenia nagrywania materiałów, dyskusje i odtwarzanie nagrań	Siła do i siła z – budowanie grupowej sprawczości, świadomości, rozumienia i znaczeń
Działanie poprzez wspólną realizację wideo	Kontynuowanie działań poprzez storytelling i tworzenie przestań w wytworzonej przestrzeni	Przygotowywanie krótkich wypowiedzi wideo, przekazów i klipów dla określonych odbiorców	Siła do – wzmacniana, gdy uczestnicy przechodzą do działania Siła z – rozwijana poprzez grupową świadomość, przynależność i poczucie celu oraz moc płynącą ze wspólnego działania
Wywieranie wpływu poprzez zakorzenioną w wideo wymianę	Wywieranie oficjalnego wpływu w przestrzeni publicznej (zastanej bądź stworzonej) wraz ze społecznością albo pomiędzy społecznymi poziomami	Kierowanie i pokazywanie wideo różnym odbiorcom (z danego środowiska, szerszej społeczności, przywódcą, decydentom)	Siła do i siła z – by przeciwstawić się władzy i zawiązać potencjalne sojusze

Shaw, J. (2017a)

PV jest obecnie stosowana w różnych formach, z różnymi grupami i osobami. Jest wykorzystywane jako narzędzie badawcze w międzynarodowych projektach rozwojowych, w pracy z osobami z niepełnosprawnością fizyczną czy intelektualną, z grupami kobiet, społecznościami mniejszościowymi (jak bezdomni, uchodźcy) i wieloma innymi. Aby uniknąć etycznego ryzyka niewłaściwej ekspozycji, pierwsze dwa etapy wyraźnie oddzielają nagrywanie wideo w bezpiecznych przestrzeniach, w celu ustanowienia dynamiki integracyjnej i wygenerowania wewnętrznej dyskusji, od późniejszego wykorzystania wideo do pośredniczenia w komunikacji zewnętrznej. Shaw, J (2020).

Przykład projektu – Participate

Sieć *Participate* została stworzona, aby wnieść doświadczenia osób dotkniętych ubóstwem pod obrady ONZ podczas tworzenia Celów Zrównoważonego Rozwoju. W ramach projektu młodzi ludzie ze Spatial Collective wykorzystywali PV do zbadania lokalnych problemów i skutecznej komunikacji z decydentami.



Proces PV rozpoczyna się od stworzenia przestrzeni dla grupy do zaangażowania się w "bezpiecznym" środowisku, a następnie poprzez ćwiczenia tworzące grupę oraz nagrywanie wideo, wspiera grupę w wypracowaniu wspólnego poczucia celu i współpracy. Zainicjowany proces zapewnia czas do grupowej eksploracji i refleksji nad problemami w poczuciu bezpieczeństwa zanim cokolwiek zostanie udostępnione odbiorcom zewnętrznym. Następnie grupy przygotowują materiał wideo, aby pobudzić dyskusję z innymi członkami tej samej grupy, ale niebiorącymi udziału w samym procesie. Jeżeli dysponuje się wystarczającym czasem, procesy wideo uczestniczącego mogą rozwijać się poprzez kolejne cykle tworzenia i odtwarzania następnych materiałów na różnych forach społecznych i politycznych. Shaw, J. (2017).

Początkowo odbyło się w ramach projektu pięć dwugodzinnych warsztatów, które obejmowały krótkie ćwiczenia z nagrywaniem i odtwarzaniem wideo. Działania związane z nagrywaniem wideo miały za zadanie pobudzić wymianę doświadczeń i pomysłów. Stale, stopniowo, nacisk przesuwiał się z "ja jestem" na "kim jesteś?" poprzez "my jesteśmy" do "jakie są nasze interesy?". Grupa użyła ćwiczenia „wypowiedzi w okręgu” aby podzielić się pozytywnymi i negatywnymi doświadczeniami, a następnie dokończyć zdanie „Jestem przekonany, że ponieważ.”, co wywołało różne punkty widzenia. Następnie grupa nagrywała ujęcie po ujęciu ćwiczenia dokumentalne.



Na tym etapie, na poziomie społeczności lokalnej, grupa budowana dialog z resztą wspólnoty wyświetlając swoje filmy wideo, aby pośredniczyć i pobudzić szerszy dialog. Wywołało to konkretny efekt w kwestii warunków sanitarnych w slumsach – zwiększył się zakres perspektyw – starsi członkowie społeczności i kobiety dołączyli do młodych ludzi, aby znaleźć rozwiązania, takie jak wspólna praca nad budową zamkniętych przepustów kanalizacyjnych.

Grupa zaangażowanej młodzieży zauważyła, że pokaz filmów przyciągnął więcej osób niż zwykle i zaangażował je w poszukiwania rozwiązań.

Młodzi ludzie otrzymali wsparcie w tworzeniu przekonujących przekazów adresowanych do decydentów, jednocześnie pracując równolegle z doświadczonymi producentami wideo, wspólnie stworzyli wypowiedzi mogące zaistnieć na globalnym forum politycznym.

Młodzi ludzie z Mathare stworzyli film *Pracując wspólnie dla zmiany*, który ilustruje bariery systemowe z jakimi się zderzają i jednocześnie pokazujący, co może osiągnąć lokalne współdziałanie. Kenijskie filmy wideo wraz z materiałami wizualnymi z innych trzydziestu krajów uczestniczących w projekcie posłużyły do stworzenia wystawy (w tym online) przed szczytem ONZ i wpłynęły na rozwój narracji "nie zostawimy nikogo w tyle" w ramach Celów Zrównoważonego Rozwoju .

www.real-time.org.uk/knowledge-from-the-margins

Opis projektu zaczerpnięty z J. Shaw (2021).



Staramy się jak możemy, aby wprowadzić zmiany, ale nie jesteśmy w stanie sami poradzić sobie z szerszymi problemami społecznymi, dlatego chcemy, abyście z nami współpracowali. W zakresie upowszechniania zabezpieczenia społecznego odnieśliśmy sukcesy i ponieśliśmy porażki, dowiedzieliśmy się, co możemy zrobić razem i gdzie potrzebujemy waszej pomocy. Uczestniczka Spatial Collective.

www.real-time.org.uk/working-together-for-change

Metoda Participatory Video:

- dostarcza narzędzi do pracy rozwojowej,
- jest raczej aktywna niż bierna,
- wspiera współpracę opartą na grupie,
- jest zakorzeniona w doświadczeniu uczestników i koncentruje się wokół ich potrzeb i pomysłów,
- pobudza kreatywną ekspresję,
- rozwija poczucie zaufania i buduje własną ocenę,
- generuje relacje i dyskusje,
- buduje grupową identyfikację i spójność,
- wzmacnia świadomość i krytyczne poszukiwania,
- dostarcza sensu w komunikacji z innymi,
- rozwija możliwości i potencjał uczestników,
- rozwija umiejętności planowania i podejmowania decyzji,
- przekazuje kontrolę i odpowiedzialność uczestnikom,
- wzmacnia motywację w osiąganiu celów,
- wspiera upodmiotowienie.

Digital Storytelling

Digital Storytelling (DST) to metoda uczenia się/tworzenia wspierana przez technologię, pozwalająca uczestnikom na tworzenie własnych krótkich filmów zawierających głos, obraz i muzykę. Celem jest zazwyczaj stworzenie cyfrowej historii o długości 2-3 minut, składającej się z około 20-25 obrazów i ma długość skryptu około jednej strony, z podwójnym odstępem.



Ludzie nadają sens swojemu życiu poprzez tworzenie historii życia. Ludzie używają narracji, aby spróbować wydobyć pewną miarę jedności i celu z tego, co w przeciwnym razie może się wydawać niezrozumiałym wachlarzem wydarzeń i doświadczeń życiowych .McAdams, D.P. (1985).

Tło/rozwój

Digital Storytelling to metodologia, która została opracowana w połowie lat 90. w Centre for Digital Storytelling w San Francisco. Od tego czasu jest ona szeroko wykorzystywana przez aktywistów, badaczy i artystów. Proces ten obejmuje intensywne warsztaty, podczas których uczestnicy tworzą osobistą narrację (trwającą zazwyczaj około trzech minut). Następnie nagrywają ją (nagranie audio) i ilustrują za pomocą nieruchomych obrazów lub fotografii. Produktem końcowym jest krótki film, który został wyprodukowany i zmontowany przez narratora. Narracja jest zazwyczaj pierszoosobowa.

DST może być wykorzystywane w nurcie feministycznym, w celu ochrony i promowania praw kobiet. Digital Storytelling doskonale nadaje się do projektów feministycznych. Proces tworzenia przez kobiety ich własnej cyfrowej historii ma na celu przekształcenie ich "wewnętrznych" ucieleśnionych światów, jak również wywarcie wpływu na "zewnętrzne" otoczenie – zarówno materialne, jak i kulturowe. Przedstawiając swoje historie, kobiety rozwijają zarówno techniczne, jak i twórcze umiejętności oraz pewność siebie.

Digital Storytelling różni się od Participatory Video tym, że jest to proces spersonalizowany zazwyczaj podejmowany indywidualnie, nawet jeśli często ma formę warsztatów grupowych. W tym sensie można go określić jako formę narracji autobiograficznej. Może być określony jako opowiadanie historii, które ludzie pamiętają (i często opowiadają) o wydarzeniach ze swojego życia. Niektóre opowieści autobiograficzne odnoszą się do wspomnień ważnych wydarzeń osobistych, takich jak np. "dzień, w którym zmarł mój ojciec". Inne zaś mogą dotyczyć bardziej codziennych sytuacji.

Ludzie często dzielą się z przyjaciółmi i znajomymi opowieściami o ważnych wydarzeniach ze swojego życia. Dlatego też opowiadanie o osobistych doświadczeniach często sprzyja budowaniu wzajemnej zażyłości. Rodzice opowiadają dzieciom historie z własnej przeszłości, nauczyciele stosują narracje autobiograficzne, aby zachęcać do nauki, a wielu dorosłych właśnie w nich widzi sposób na skuteczne narzędzia socjalizacji i udzielanie lekcji moralnych młodym ludziom. Historie, które ludzie opowiadają o swoim życiu, odzwierciedlają ponadto wartości i normy ich kultury.

Wiele projektów storytellingowych czerpie inspirację z procesu budowania świadomości krytycznej Paulo Freire jak i również zawierają silne elementy współpracy i współuczestnictwa. Korzyści nie są zatem wyłącznie koncentrowane na jednostce. Uczestnicy warsztatów otrzymują przestrzeń do refleksji nad światem, w którym żyją, jak i nad swoją w nim rolą. Są zachęceni do wyobrażenia sobie i bycia częścią zmiany układu sił, która zwiększa osobistą i społeczną sprawczość.

We wczesnych latach 90-tych XX wieku organizacja non-profit Centre for Digital Storytelling opracowała wskazówki tworzenia opowieści w formie 3-5 minutowych filmów, które łączą nieruchome obrazy, wideo, nagrania narracji, muzykę lub dźwięk oraz tekst. Zapewniło to uniwersalny i powszechny model dla produkcji DST, ale obecnie istnieją pewne wątpliwości czy jest to model amerykański, czy szersza, bardziej uogólniona metodologia.

Jeśli zastosuje się szerszą definicję DST, można powiedzieć, że historie mogą być wykorzystywane do: wzmocnienia uczestników poprzez osobistą refleksję, rozwoju i tworzenia nowych umiejętności w zakresie czytania i pisania; edukowania i podnoszenia świadomości wśród odbiorców na temat kwestii przedstawionych w filmach; informowania o polityce publicznej, rzecznictwa i budowania ruchu poparcia; dostarczania wizualnych, narracyjnych i wielozmysłowych danych w celu wspierania badań nad zdrowiem publicznym i ewaluacji.

Postęp technologiczny i niższe koszty oznaczają szerszą dostępność narzędzi umożliwiających osobom bez przygotowania technicznego tworzenie dzieł, które opowiadają historię za pomocą "ruchomych" obrazów i dźwięku. Niższe wymagania sprzętowe dotyczące przetwarzania zdjęć w porównaniu z wideo, a także łatwość, z jaką można uzyskać efekty filmowe (np. tzw. efekt "Kena Burnsa" przypominający jakby przesuwanie kamery przez nieruchome zdjęcia) można uzyskać za pomocą oprogramowania online lub zwykłego oprogramowania do edycji wideo, ułatwiły tworzenie estetycznych, ale krótkich filmów. Niemniej krytyka takiego podejścia podnosi fakt, że wszystkie filmy mają tę samą formę. Niemniej, może to być atrakcyjne dla badaczy w nurcie jakościowym, ponieważ DST dostarcza wiele krótkich, zindywidualizowanych wypowiedzi.

DST jest szeroko stosowany w terapii, edukacji zdrowotnej oraz jako proces przyczyniający się do wprowadzania zmian.

Joanna Wheeler przedstawia argumenty przemawiające za transformacyjną pracą z historią jako podejściem, które może przyczynić się do zmiany społecznej. Transformacyjna praca nad historią jest złożonym i multimodalnym procesem, który działa na emocjonalnym, kreatywnym poziomie. Wykorzystuje opowiadanie historii jako formę dociekań, w tym eksploracji siebie i codziennych doświadczeń w połączeniu z historią życia i kontekstem społecznym. Poprzez osobistą i zbiorową ekspresję twórczą, transformacyjna praca nad historią buduje możliwości zakwestionowania nierównych relacji władzy w naszym własnym życiu i w życiu innych.

Wheeler J., Shahrokh T., Derakhshani N. (2020).

Partycypacyjne metody storytellingowe

Podejście to często używa "kręgu historii" wg opisu w *Circle of the 9 Muses*. Hutchins D (1967).

Podręcznik Digital Storytellingu autorstwa Tessy Lewin opisuje typową **metodologię DST**:

1. Planowanie i pisanie z wykorzystaniem scenariusza/kręgu historii

Digital Storytelling zaczyna się od skonstruowania historii – bardzo ważne jest, aby była to narracja pierwszoosobowa. Ten etap jest bardzo ważny. Opowiadania powinny być zbudowane wokół jakiegoś

tematu. Są one przygotowywane z wykorzystaniem połączenia pracy grupowej i indywidualnej – uczestnicy wspólnie przeprowadzają burzę mózgów, dzielą się potencjalnymi historiami i udzielają sobie nawzajem informacji zwrotnych w "kręgach historii". Efektem końcowym tego procesu jest dopracowany scenariusz. Z tym krokiem nie należy się spieszyć.

Uczestnicy powinni zacząć od planowania i uzyskać na tym etapie informacje zwrotne od innych uczestników, zanim zaczną pracować nad jego udoskonaleniem.

2. Nagrywanie narracji

Kiedy uczestnik już skończy swój scenariusz, jest gotowy do nagrania narracji audio. Często jeden fasilitator będzie przydzielony do wspierania tego procesu – będzie pomagał w technicznym nagraniu historii (najlepiej w formie jednego ujęcia, bez przerw, w formacie WAV/MP3).

Ponieważ nagrywanie narracji może powodować napięcie w uczestnikach najlepiej rejestrować ją w 2-3 zdaniowych "kawałkach" – w przypadku błędu można ponownie nagrać tylko małą sekcję, a nie całość.

3. Sporządzanie storyboardu

Kolejnym etapem jest opracowanie formy połączenia obrazu i nagranego tekstu. Uczestnicy mogą zostać wcześniej poproszeni o zabranie ze sobą zdjęć, rysunków, obrazów bądź też wykonanie takowych w trakcie warsztatu (bądź wyszukanie w zasobach online) celem zilustrowania swojego pomysłu.

Czasami dobrym pomysłem jest nakłonienie uczestników do stworzenia storyboardów (czyli serii rysunków przedstawiających kolejne ujęcia, podobnej do komiksu) przed znalezieniem jakichkolwiek multimediów, ponieważ zmusza ich to do dokładnego przemyślenia, jakie obrazy są im potrzebne. Zdjęcia przyniesione przez uczestników można na tym etapie zeskanować/sfotografować. Z reguły około 20-25 zdjęć i multimediów potrzebnych jest do stworzenia jednej historii cyfrowo opowiedzianej.

4. Montaż/tworzenie historii

Ten etap procesu odbywa się na komputerach przy użyciu podstawowego oprogramowania do montażu (istnieje wiele darmowych aplikacji, takich jak iMovie lub Lightworks, dla bardziej zaawansowanych funkcji – DaVinci Resolve). Dobrym pomysłem jest rozpoczęcie od zaprezentowania podstaw pracy z oprogramowaniem. Uczestnicy umieszczają swoje nagranie audio na osi czasu, a następnie używają

storyboardu jako mapy do konstruowania montażu. W razie potrzeby można dodać inną ścieżkę muzyki/dźwięku. Ostateczne projekty są następnie "renderowane", aby uzyskać osobny plik filmowy.

5. Dzielenie się opowieściami

Jest to chyba najbardziej poruszający etap procesu. Uczestnicy po raz pierwszy widzą swoje własne ukończone historie oraz historie innych osób. Pokazy często dają uczestnikom nieoczekiwane spojrzenie pod innym kątem na współuczestników.

Korzyści płynące ze storytellingu:



Wiemy, że dobra komunikacja to proces dwukierunkowy. Aby zaangażować opinię publiczną i mieć wpływ na ludzi, którzy kształtują politykę, potrzebujemy prawdziwych historii, opowiedzianych przez ludzi ich własnymi słowami, na ich własnych warunkach. Istnieje jednak nieodłączne napięcie pomiędzy tworzeniem produktu komunikacyjnego, który mówi sam za siebie – który jest wystarczająco silny, aby wywołać silną reakcję emocjonalną u odbiorców lub zmienić ich poglądy – a takim, w którym nacisk kładziony jest na integralność procesu. Proces, który dotyczy zaangażowania i głosu, ma w swej istocie partycypację. Proces nadmiernie dbający o jakość produktu końcowego będzie uprzywilejowywał ten cel kosztem środków, za pomocą których jest on osiąganym. Lewin T (2011).

Istnieje wiele opinii dotyczących korzyści płynących ze storytellingu, na przykład podkreśla się zwiększoną pewność siebie, lepszą socjalizację, wzmocnioną komunikację, motywację i poziom umiejętności cyfrowych.

Można je luźno pogrupować w następujące kategorie:

- Te, które przynoszą korzyści osobie bezpośrednio zaangażowanej w proces opowiadania (ja)
- Te, które przynoszą korzyści osobie poprzez uczestnictwo w procesie twórczym z innymi ludźmi (ja i inni)
- Te, które przynoszą korzyści ich najbliższym społecznościom, w których żyją (mnie i światu)
- Te, które przynoszą szersze korzyści dla społeczeństwa (świata)

Psychologowie badali, w jakim stopniu wspomnienia osobistych wydarzeń są dokładne i czy historie te są prawdziwe, czy też stanowią zniekształcenie tego, co naprawdę się wydarzyło. Badania dotyczyły również tego, co narracje autobiograficzne mówią o rozumieniu siebie przez daną osobę lub o życiu społecznym i relacjach społecznych w bardziej ogólnym ujęciu.

Wśród teoretyków i badaczy obserwuje się wzrost zainteresowania wspomnieniami autobiograficznymi, historiami życia i podejściami narracyjnymi w celu zrozumienia ludzkich zachowań i doświadczeń. Model tożsamości oparty na historii życia D. P. McAdamsa zakłada, że ludzie żyjący w nowoczesnych społeczeństwach nadają swojemu życiu jedność i cel poprzez konstruowanie zinternalizowanych i ewoluujących narracji o sobie samych. Idea, że tożsamość jest opowieścią swojego życia, współbrzmi z wieloma ważnymi tematami z zakresu psychologii rozwojowej, poznawczej, osobowości i kultury. Historie życia przejawiają się w badaniach nad samorozumieniem, pamięcią autobiograficzną, strukturą i zmianą osobowości oraz złożonymi relacjami między życiem jednostki a kulturą nowoczesnością.

Sherrey Hamby w *Psychology Today* stwierdza:



Prawie każdy z nas doświadczy jakichś przeciwności losu. . . Emocjonalne, autobiograficzne opowiadanie może być drogą do prawdziwego posiadania własnej historii.

Podkreśla cztery zalety storytellingu:

1. Uświadomienie, że dzielenie się swoją historią może pomóc

Opowieści mogą być bardzo uzdrawiające i wiele osób korzysta z możliwości przekazania swojej mądrości innym. Może to być szczególnie istotne dla ludzi, którzy nie zawsze czują, że mają szansę aby pomóc innym. Odporność wzmacnia się poprzez uznanie, że wszyscy jesteśmy ekspertami we własnym życiu i wszyscy mamy coś, czym możemy się podzielić z innymi. Kolejnym elementem jest zrozumienie, że słowa mogą mieć moc – pozytywną moc na innych. . . to niedoceniana zaleta narracji i storytellingu.

2. Znajdywanie własnego głosu

Inną znaną korzyścią płynącą ze storytellingu jest znalezienie własnego głosu. Co to znaczy "znaleźć swój głos"? Oznacza to uczenie się, jak wyrażać siebie i jak myśleć o tym, co wydarzyło

się w życiu w sposób, który nadaje mu sens. Tworzenie i strukturyzowanie swojej historii często oznaczają nakładanie tradycyjnej struktury opowieści na wydarzenia z własnego życia. Jasne, w pewnym sensie może to być prawdą, że wiele wydarzeń w naszym życiu jest przypadkowych i niepowiązanych ze sobą. Jednak z psychologicznego punktu widzenia takie myślenie nie pomaga. Pomaga myślenie o swoim życiu jak o historii z początkiem, środkiem i końcem. Pomaga myślenie, że różne wydarzenia – nawet te złe – były częścią podróży w kierunku osoby, którą chce się stać. Zapisanie tego lub opowiedzenie komuś innemu może pomóc zidentyfikować kluczowe wydarzenia, a nawet pomoże po prostu przećwiczyć i zapamiętać szczegóły w sposób, który pozwoli na stanie się autorem własnego życia.

3. Przypomnienie o wartościach

Czasami dowiadujemy się czegoś o sobie z aktu pisania lub opowiadania. Może to być sposób na uświadomienie, co jest ważne. Wiele osób, z którymi rozmawialiśmy, wspomniło, że przerwa na opowiedzenie swojej historii może być dobrym szansą na przypomnienie o priorytetach. Tak łatwo jest dać się pochłonać codziennemu zgiełkowi i pośpiechowi. Poświęcenie czasu na skupienie się na wartościach może przynieść korzyści.

4. Znajdywanie spokoju, znajdowanie nadziei

Ludzie, którzy odnaleźli swój głos, podzielili się swoją historią i potwierdzili swoje wartości, często odnajdują poczucie spokoju i nadziei, których wcześniej nie mieli.

Przykład projektu z użyciem DST – Egipt

Wspólnota zachowania kultury koptyjskiej (The Coptic Culture Conservation Collective) była 3-letnim projektem mającym na celu stworzenie narracyjnego i wizualnego archiwum współczesnego koptyjskiego niematerialnego dziedzictwa kulturowego.

Projekt koordynowany przez Instytut Studiów nad Rozwojem (the Institute for Development Studies) w Wielkiej Brytanii wykorzystał DST jako jedno z podejść do identyfikacji, uchwycenia i udokumentowania koptyjskiego niematerialnego dziedzictwa kulturowego. Jego celem było budowanie repozytorium społeczności lokalnych oraz kształtowanie zdolności do długoterminowej ochrony dziedzictwa.

Zorganizowano szereg warsztatów dla uczestników z różnych społeczności koptyjskich, aby dowiedzieli się, jak stosować DST do rejestrowania ich niematerialnego dziedzictwa kulturowego.

Real Time wspierał przeprowadzenie warsztatów DST. W informacjach zwrotnych ze szkolenia podkreślono kilka wyzwań i korzyści wynikających z DST.

Projekt miał na celu podzielenie się przez młodych ludzi tym, co dla nich osobiście znaczy identyfikowanie się i dokumentowanie dziedzictwo swojej społeczności poprzez cyfrowe opowieści.

Projekt DST miał na celu wsparcie ich w tworzeniu, rozwijaniu, planowaniu i produkcji. Zaproponowano im szereg pytań, które miały im pomóc w podjęciu decyzji o treści ich historii:

- Czym według nich było dziedzictwo na początku?
- Spośród wszystkich historii, zdarzeń, sytuacji, które "uchwycili", co przemówiło do nich najmocniej i dlaczego?
- Co, ich zdaniem, oferują teraz swoim społecznościom poprzez tę pracę?

Ze względu na sytuację polityczną w Egipcie, gdzie fotografowanie w miejscach publicznych jest zabronione, uczestnikom bardzo trudno było tworzyć wizualną część historii poprzez robienie zdjęć lub nagrywanie wideo. Zbudowanie projektu wokół społeczności lokalnej pozwoliło na skupienie się na dziedzictwie kulturowym i uniknięcie osobistej ekspozycji, która może być wyzwaniem w DST. Dla wielu uczestników było to niezwykle zajęcie, a większość z nich nie miała wcześniejszych doświadczenia z używaniem technologii lub tworzeniem treści. DST jest w dużym stopniu uzależnione od wykorzystania technologii, a wiele projektów boryka się z problemami technicznymi.

W grupie występowały różnice w poziomie umiejętności czytania i pisania oraz wykształcenia, co stanowiło wyzwanie, ponieważ DST w dużym stopniu zależy od umiejętności pisania. Brak zaufania do uczestników powodował, że istniała chęć przyspieszenia procesu. Niektórzy zmagali się z kształtowaniem swoich historii tak, by uczynić je bardziej interesującymi dla odbiorców. Często w DST wykorzystuje się materiały pobrane z Internetu, ale w tym wypadku brakowało zrozumienia w kwestii wykorzystania materiałów chronionych prawem autorskim, co w rezultacie przekładało się na kolejny problem – stworzone historie miały być szeroko oglądane, a zatem nie można było wykorzystać obrazów lub muzyki do których nie miało się praw. Wprowadzenie rysowania, np. przy użyciu storyboardów i oprogramowania do rysowania na iPadzie, pomogło stworzyć dodatkowe obrazy do wykorzystania w filmach i uzupełnić brak odpowiednich treści wizualnych.

Wszyscy uczestnicy z powodzeniem ukończyli swoje historie i wszyscy wzięli udział w zajęciach. W ciągu kilku dni wspólnej pracy pojawiło się autentyczne poczucie bycia w grupie, współpracy i wsparcia.

Wcześniejsze ustalenie tematu pomogło uczestnikom przygotować się i dokonać wstępnego wyboru historii. Uczestnicy zaproponowali trzy historie, a dzięki wsparciu innych osób w grupie i prowadzących warsztaty, udało im się wybrać jedną. Pomogło to stworzyć lepsze historie i ostatecznie pomogło zapobiec powielaniu historii przez innych.

Wykorzystanie mniejszych grup do „kręgów historii” pozwoliło zaoszczędzić czas, było mniej onieśmielające i bardziej wspierające. Niewprowadzanie cyfrowego sprzętu do nagrywania i montażu (w tym przypadku iPadów) od samego początku oznaczało, że technologia nie rozpraszała uczestników zbyt wcześnie i mogli skupić się na swoich historiach. Obejrzenie wszystkich filmów na koniec było bardzo dobrym sposobem na uczczenie pracy i dało poczucie osiągnięcia celu.

Korzyści płynące z DST muszą być zrównoważone z potencjalnymi ryzykami; obszerne badanie w dziedzinie zdrowia publicznego uwydatniło niektóre z tych kwestii. Zostały one ujęte w Tabeli ; *Gubrium A, Hill A, Sarah Flicker S (2014).*

Podsumowanie zagadnień etycznych związanych z wykorzystaniem partycypacyjnych metod wizualnych i cyfrowych:

Wyzwania	Sytuacja	Kwestia problemowa	Zagadnienia etyczne związane ze stosowaniem Digital Storytellingu
Rozmyte granice	DST znajduje się na styku praktyki zdrowia publicznego, badań i rzecznictwa.	Niejasność co do priorytetów (badanie czy praktyka) może prowadzić do wdrożenia różnych podejść.	Wszystkie strony powinny mieć jasność i zgodę co do celów, założeń, polityk i procedur.
Rekrutacja i zgoda na uczestnictwo	Donorzy i sponsorzy chcą zaprosić różnych uczestników by podzielili się swoimi historiami	Zachowanie subtelnej równowagi pomiędzy ochroną przed dalszą krzywdą osób, które przeżyły traumę a protekcyjnym traktowaniem i wykluczeniem celem rzekomej ochrony przed cierpieniem.	Uczestnicy powinni być uświadomieni co do realnych korzyści i potencjalnych ryzyk przystąpienia do projektu. Powinni mieć zapewnione bezpieczeństwo i wsparcie (np. terapeutów, osób starszych).
	Zgoda na udział w projekcie czasem może być pośrednia: w historii mogą pojawić się osoby inne niż autor (np. ich	Osoby, które w taki pośredni sposób „wystąpią” w DST mogą być tego nieświadome bądź zdenerwowane.	Optymalnym rozwiązaniem jest uzyskanie ustnej bądź pisemnej zgody od ujętych pośrednio osób.

	nagrany głos, zdjęcia, imiona)		
Siła kształtowania	Uczestnicy są zachęcani do opowiedzenia osobistej historii, ale czasem mogą pojawić się napięcia pomiędzy podkreśleniem roli procesu w opozycji do rezultatu (filmu)	Facylitatorzy mogą pomagać "uksztaltować" taką narrację, która będzie rezonowała z odbiorcami jednocześnie, nieświadomie narzucając swoje własne cele. Przekazywanie władzy nad historią często oznacza utratę kontroli nad nią.	Uważne podejście do kwestii władzy i swojej rangi, jak i poczucie kulturowej pokory są kluczem do doskonałej facylitacji. W centrum uwagi powinno być dobre samopoczucie i autonomia uczestników.
Reprezentacja i krzywda	Uczestnicy czasem przedstawiają historie, które wprowadzają nas w poczucie dyskomfortu bądź sami narażają się na krzywdę w trakcie procesu.	Historie cyfrowe mogą błędnie przedstawiać społeczności bądź utrzymywać stereotypy. Ujawnienie nielegalnych bądź krzywdzących działań może zagrażać autorom DST bądź innym uczestnikom.	Troska o uczestników powinna być w centrum projektu. Powinno zostać zapewnione wsparcie na miejscu, jak i opracowane i wdrożone wytyczne dotyczące możliwych ryzyk i form ich ograniczenia. Facylitatorzy mogą zainicjować krytyczny dialog z twórcami bądź publicznością by spojrzeć z innej perspektywy na przekaz.
Poufność	Poufność może nie zawsze być możliwa bądź właściwa	Historie czasami są tak wyróżniające, że nie jest możliwe zagwarantowanie poufności. Często uczestnicy chcą być wymienieni na końcu filmów z nazwiska by uhonorować swoje autorstwo.	O ile to możliwe, autorzy powinni być wymienieni z nazwiska (bądź pod wybranym pseudonimem) w napisach końcowych i mieć prawo decydowania o swoich realizacjach.
Upublicznienie materiałów	Zgoda na uczestnictwo w warsztacie nie jest tym samym co udzielenie zgody na udostępnianie materiałów w różnej formie.	Upublicznianie powinno podlegać bieżącym negocjacom. Niektóre z historii ujawniają bardzo osobiste problemy (jak HIV, doświadczenie przemocy) co może narażać ich twórców na stygmatyzację i dyskryminację. Autorzy mogą z czasem chcieć zmienić swoje filmy bądź decyzję odnośnie upowszechnienia.	Na warsztaty powinna składać się sesja związana z zagadnieniami etycznymi, jak i podkreślająca siłę obrazów i wypowiedzianych słów. Gdzie, dlaczego, jak i przez kogo historie są upowszechniane powinno podlegać ustaleniom. Możliwe są różne opcje: od publicznego udostępnienia online, poprzez korzystanie jedynie dla celów edukacyjnych, badawczych czy rzeczniczych na zamkniętych warsztatach, po decyzję o niepokazywaniu w ogóle. Wszystkie opcje powinny być przedyskutowane i ustalone dla każdej pojedynczej historii. Udostępniania powinno być ciągle negocjowanym procesem.

DST = Digital Storytelling.

Wnioski



Wideo może być szczególnie dobrą metodą dotarcia do zmarginalizowanych grup i osób. W szczególności może być wykorzystane jako sposób na przyjrzenie się przez uczestników swojemu życiu i znalezienie wyjaśnień oraz możliwych sposobów rozwiązywania problemów, które okazały się trudne do rozwiązania w inny sposób. Wideo może być również wykorzystywane do poprawy umiejętności poszczególnych osób poprzez wsparcie w grupie oraz jako metoda skutecznego rozwiązywania problemów i rozwijania umiejętności związanych z zatrudnieniem.

Wykorzystanie wideo i metod cyfrowych do pracy z najbardziej marginalizowanymi i pokrzywdzonymi przez los osobami może pomóc w budowaniu spójności, rozwijaniu sieci i wspieraniu kreatywnych rozwiązań złożonych problemów. Wykorzystanie procesu nagrywania i odtwarzania wideo może stymulować głębsze zrozumienie, które otwiera przestrzeń do nauki i dzielenia się, a wspólne omawianie problemów może zaowocować pojawieniem się nowych historii niosących rozwiązania. Tworząc swoje własne ścieżki rozwoju, ludzie są bardziej skłonni do działania na rzecz zmian.

Niezależnie od tego, czy chodzi o DST czy PV, należy zachować pewną ostrożność w przedstawianiu korzyści płynących z wykorzystania wideo. Podejścia te mogą nie być najbardziej odpowiednie we wszystkich sytuacjach, ponieważ niektóre metodologie, takie jak PV są bardziej przydatne w pracy z grupami, podczas gdy inne są bardziej skoncentrowane na rozwoju indywidualnym (DST i wideo CV).

Rozważając korzyści płynące z poszczególnych metodologii wideo, musimy wziąć pod uwagę szerszy zakres kryteriów, aby ocenić ich skuteczność. Kontekst, w którym odbywają się zajęcia, z kim, sytuacje i umiejętności uczestników, poziom umiejętności czytania i pisanie oraz poziom językowy, doświadczenie facylitatora i wiele innych czynników wpływa na możliwe korzyści dla uczestników.

Omawiając daną metodologię warto pamiętać, że korzyści przynosi nie tylko to, co się robi, ale także jak się to robi. Metodologia nie może być analizowana w oderwaniu od kontekstu.



Wideo oferuje wiele korzyści. . . należy jednak pamiętać, że korzystanie z tego medium nie gwarantuje automatycznie sukcesu. Wideo jest tylko narzędziem, a nie procesem samym w sobie. Nie jest w stanie samo wywołać rozwój w uczestnikach ani w magiczny sposób zapewnić pożądany rezultat. Aby miało wartość, musi być w odpowiedni sposób wykorzystane przez facylitatora. Niektóre procesy z wykorzystaniem wideo z grupami mają charakter partycypacyjny, a inne nie. Wrzeczywistości, właśnie dlatego, że wideo jest tak potężnym medium, może być nadużywane, i to w znacznym stopniu. Często dzieje się tak z tego prostego powodu, że facylitatorzy nie zdają sobie sprawy z wpływu, jaki wideo wywiera na ludzi, ani z możliwych pułapek. Shaw J and C Robertson (1997).

Participatory Video, Digital Storytelling i CV Video (zdolność do zatrudnienia) oferują innowacyjne sposoby angażowania dorosłych w edukacji nieformalnej. Wszystkie one mają swoje zalety i zagrożenia, ale zapewniają szeroki zakres podejść do pracy z osobami, które często mają niewielkie możliwości edukacyjne.

Bibliografia:

1. **Downmunt, T** (1987) *Video with young people*, London: Cassell/Inter-Action in Print
2. **Cruse, E** (2006). Using educational video in the classroom: Theory, Research and Practice. 1-24.
Retrieved from Universal Journal of Educational Research 4(2): 359-369, 2016 367
3. 368 Student Views on Learning Environments Enriched by Video Clips
4. www.safarimontage.com/pdfs/training/UsingEducationalVideoInTheClassroom.pdf
5. **Shaw, J and Robertson, C** (1997) *Participatory Video: A practical guide to using video creatively in group development work*, London, Routledge
6. **Freire, P** (1972) *Pedagogy of the Oppressed*, New York: Herder and Herder.
7. **Roberts, T and Munoz, S** (2020) Fifty Years of Practice and Innovation Participatory Video. In:
Servaes, J. *Handbook of Communication for Development and Social Change* London: Sage, 1-17
8. **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.
9. **Shaw, J.** (2017) *Pathways to Accountability from the Margins: Reflections on Participatory Video Practice*, Making All Voices Count Research Report, Brighton: Institute of Development Studies,
opendocs.ids.ac.uk/opendocs/bitstream/handle/123456789/13149/PartipVideos_Report_Online.pdf
10. **Shaw, J** (2020) Navigating the Necessary Risks and Emergent Ethics of Using Visual Methods with
Marginalised People, *Ethics and Integrity in Visual Research Methods*, Dodd,
11. **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.
12. **Lewin, T** (2011) - *Participatory Learning and Action*, pub International Institute for Environment
and Development
13. **McAdams, D.P.** (1985), *Power, Intimacy, and the Life Story* (Guilford, New York).
14. **Wheeler J., Shahrokh T., Derakhshani N.** (2020) Transformative Storywork: Creative Pathways
for Social Change. In: Servaes J. (eds) *Handbook of Communication for Development and
Social Change*. Springer, Singapore. doi.org/10.1007/978-981-15-2014-3_54
15. **Hutchens, David** (1967) *Circle of the 9 Muses: a storytelling field guide for innovators and meaning
makers*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons Inc, 2015.
16. **Aline C. Gubrium, PhD, Amy L. Hill, MA, and Sarah Flicker, PhD, MPH**
17. September 2014, Vol 104, No. 9 | *American Journal of Public Health*
18. *A Situated Practice of Ethics for Participatory Visual and Digital Methods in Public Health
Research and Practice: A Focus on Digital Storytelling*

Strongy www:

1. www.wyzowl.com/video-marketing-statistics-2020/
2. Tessa Lewin www.visualmeths.files.wordpress.com/2016/06/a-handbook-for-digital-storytelling-c2ad-by-tessa-lewin1.docx
3. Sherrey Hamby www.psychologytoday.com/gb/blog/the-web-violence/201309/resilience-and-4-benefits-sharing-your-story



Yasmina del Campo
Magenta Consultoría

Analiza wykorzystania technik audiowizualnych w edukacji

W tym artykule omówione zostały przykłady użycia następujących technik:

- Wideo uczestniczące
- Wspólnotowe tworzenie wideo
- Animacja
- Digital Storytelling
- Wideo jako narzędzie do refleksji w pracy terapeutycznej

Różne formy wideo

Wideo może być wykorzystywane na różne sposoby, aby zachęcić do rozwoju indywidualnego i grupowego jak i przez wiele różnych grup, jak osoby o wspólnych zainteresowaniach, które chcą wyrazić swoje poglądy, pokazać konkretną sytuację lub chcą rozwinąć zestaw umiejętności. Wideo uczestniczące (Participatory Video, PV) jest regularnie wykorzystywane przez grupy i organizacje, które pracują z osobami zagrożonymi wykluczeniem społecznym. Wideo uczestniczące pozwala odbiorcom i beneficjentom rozwijać uniwersalne umiejętności (takie jak komunikacja, empatia, kreatywne myślenie lub rozwiązywanie problemów); będąc jednocześnie wspieranymi w sposobach przezwycięzania trudnych sytuacji.

W tych grupach często możemy spotkać osoby, które nie zdobyły podstawowego wykształcenia, osoby ze środowisk defaworyzowanych, osoby z niskim statusem społeczno-ekonomicznym, grupy mniejszościowe itp. Techniki wideo są szeroko stosowane przy pracy z uczestnikami i nie ograniczają się do określonej grupy osób. Ponieważ nie jest konieczne posiadanie wcześniejszej wiedzy technicznej ani doświadczenia, wideo uczestniczące może być stosowane w pracy z praktycznie z każdą osobą lub grupą, niezależnie od jego jej pochodzenia, umiejętności lub poziomu czytania i pisanie.

Wiele projektów wideo zawartych w tym artykule, szczególnie tych z sektora projektów międzynarodowych dotyczących rozwoju, używa terminu „Participatory video”, aby opisać coś, co można by trafniej zdefiniować jako dziennikarstwo obywatelskie, projekty szkoleniowe prowadzone w oparciu o konwencjonalną produkcję lub wspólnotowe tworzenie wideo.

Coraz częściej termin „wideo uczestniczące” jest używany do opisanie szerszego zakresu działań, w tym wykorzystania wideo jako narzędzia badawczego lub służącemu prowadzeniu różnych akcji. Takie zastosowania wideo są często powodowane oczekiwaniami interesariuszy bądź konstrukcją programów grantowych i nakładają na uczestników ciężar tworzenia określonych produktów wideo. Projekt Video in Education wykorzystuje bardziej zniuansowaną definicję Participatory Video, podkreślając jego rolę jako procesu rozwoju osobistego i grupowego.

Korzystanie z wideo w sytuacjach nadużywania substancji psychoaktywnych.

Wideo było wykorzystywane w wielu projektach i badaniach jako narzędzie zmiany społecznej w zakresie nadużywania substancji psychoaktywnych i problemów zdrowotnych. Jest również używane do przeciwdziałania stygmatyzacji związanej z używkami (Ritterbusch, 2016) i zapobiegania ich nadużywaniu (Ager, Parquet, & Kreutzinger, 2018). Narzędzie to jest uważane za narzędzie wspierające, ponieważ *„zapewnia uczestnikom możliwość udokumentowania i zastanowienia się nad swoimi potrzebami indywidualnymi i społecznymi, rozmowy na ważne tematy”*.

Niektóre z projektów, w których zastosowano tę technikę, to:

- Projekt programu UNICEF Peacebuilding, Education and Advocacy (PBEA) jest realizowany w 28 dystryktach w Ugandzie przez Uganda Scouts Association, BRAC Uganda, Forum for Education Non-Government Organizations Uganda (FENU) i Straight

Talk Foundation, Uganda²⁷ – W ramach tego projektu dzieci i młodzież z rodzin przemocowych oraz ich bliscy wzięli udział w warsztatach wideo i stworzyli krótkie klipy opowiadające historie o swojej zmianie. Wiele z tych opowieści dotyczyło spożywania używek jako „wyzwalacza” przemocy.

W tych sytuacjach uczestnicy nauczyli się nowych technik cyfrowych, a wideo wykorzystano jako narzędzie do autorefleksji, terapii i rehabilitacji. Ponadto współpraca z innymi ludźmi tworzy więzi, które mogą również przekształcić się w sieć wsparcia przydatnego na różnych poziomach.

Wideo okazało się oddziaływać terapeutycznie na uczestników, zwłaszcza pod względem samooceny, pewności siebie i budowania umiejętności. Wideo może być bardzo pomocnym narzędziem dla osób, które czują się wykluczone. Podczas sesji uczestnicy realizowali różne ćwiczenia, które pomogły im rozwinąć zestaw umiejętności, zarówno technicznych, jak i osobistych. Nauczyli się być samokrytyczni, jak i zwiększyli swój poziom zaufania.

Wideo może być również stosowane w pracy z osobami przechodzącymi leczenie odwykowe i procesy detoksykacji, a także jako narzędzie profilaktyczne zarówno dla dorosłych, jak i nastolatków. W ośrodkach detoksykacji i programach rehabilitacyjnych wykorzystywane jest do podniesienia świadomości uczestników na temat sytuacji, w której się znajdują i procesu, przez który przechodzą poprzez analizę narracji ich doświadczenia.

Wykorzystanie wideo z różnymi grupami

Kolejną grupą w pracy, z którą wykorzystywane jest wideo są kobiety – ofiary przemocy ze względu na płeć, molestowania i dyskryminacji płciowej. W tym wypadku wideo zostało użyte jako narzędzie społecznego napiętnowania rzeczywistości skazującej na cierpienie wiele kobiet. Istnieje potrzeba ukazania realiów przemocy, aby podnieść świadomość, powstrzymać społeczeństwo przed byciem współwinnym i zmusić rządy do podjęcia skutecznych środków. Wideo służy również wzmocnieniu innych kobiet, zachęceniu ich, aby odważyły się mówić o swoich przeżyciach i nie milczały z powodu strachu lub wstydu. Przykładami zastosowania są projekty *Youth envisioning safe schools: A participatory video approach*²⁸, *Storytelling Domestic Violence: Feminist Politics of Participatory Video in Cambodia*²⁹, *Through*

²⁷ Więcej na ten temat można przeczytać tutaj: inee.org/system/files/resources/PBEA_Uganda_-_Participatory_Video_and_Evaluation.pdf

²⁸ de Lange, Naydene & Geldenhuys, Mart-Mari. *Youth envisioning safe schools: A participatory video approach*. South African Journal of Education. 2011. s. 494–511. 10.15700/saje.v32n4a734.

²⁹ Brickell, K.; Garrett, B. *Storytelling Domestic Violence: Feminist Politics of Participatory Video in Cambodia*. ACME: An International E-Journal for Critical Geographies n°14, 2015, s. 928–953.

*our eyes: Participatory video in West Africa*³⁰ i *Making Silent Voices Heard: Using participatory video to address sexual violence*.³¹

Używanie sprzętu audiowizualnego to coś, co wzbudza zainteresowanie i jest atrakcyjne, a także okazuje się być skutecznym narzędziem pedagogicznym do pracy z osobami o zróżnicowanych możliwościach funkcjonalnych i poznawczych. Wideo może być wykorzystywane do wspierania integracji społecznej osób z niepełnosprawnością poprzez realizację filmów ujawniających, np. piętno i stereotypy istniejące w naszych społeczeństwach lub fizyczne bariery, które nadal istnieją w naszych miastach. Interesujące może być tworzenie filmów, które sprzyjają włączeniu i uczestnictwu w społeczeństwie „głównego nurtu”.



Obraz 1. Warsztat pilotażowy w ramach projektu prowadzony przez Magentę

Artykuł *A Participatory Filmmaking process with Children with Disabilities in Rural India: Working Towards Inclusive Research*³² analizuje użyteczność wideo jako metodologii badawczej, która wspiera włączanie dzieci z niepełnosprawnością jako współbadaczy i beneficjentów. Inny przykład wykorzystania wideo do promowania integracji osób z niepełnosprawnością z resztą społeczeństwa można znaleźć w kampanii MOP *SAME: Spaces, Opportunities and Treatment for Persons with Disabilities*³³, której celem jest przedstawienie codziennego życia osób z niepełnosprawnością a także ich prawa do zatrudnienia i dostępu

³⁰ Molony T.; Konie Z.; Goodsmith L. *Through our eyes: Participatory video in West Africa*. 2007 [online] Dostępne pod adresem: www.fmreview.org/sites/fmr/files/FMRdownloads/en/sexualviolence/molony-konie-goodsmith.pdf

³¹ Rekha Mahadev. *Making silent voices heard: Using participatory video to address sexual violence*, *Agenda*, 29:3, 2015, s. 13-21, DOI: 10.1080/10130950.2015.1050818

³² Benjamin-Thomas T., Rutdman, D.L., Gunaseelan J., Abraham V.J., Cameron D., McGrath C., Kumar S.P.V. *A Participatory Filmmaking Process with Children with Disabilities in Rural India: Working Towards Inclusive Research*. 2019 DOI: 10.1177/2059799119890795

³³ Dostępne pod adresem www.ilo.org/jakarta/whatwedo/eventsandmeetings/WCMS_230106/lang--en/index.htm, last accessed on 28/08/2020

do obiektów publicznych, oraz problemów i wyzwań, z jakimi muszą się mierzyć w znalezieniu godnej pracy. Artykuł *Participatory video analysis in disability research*³⁴ analizuje przykład projektu wideo, w którym dorośli z niepełnosprawnością rozwojową badali wymiary zdrowia seksualnego.

Wideo może być wykorzystywane do pomocy, często niedostrzeganej grupie, jaką są osoby doświadczające kryzysu bezdomności, w integracji społecznej i przełamaniu stereotypów. Istnieje wiele błędnych wyobrażeń na temat osób bezdomnych, w których są one przedstawiane jako narkomani lub hazardziści. Wideo można wykorzystać do zakwestionowania tych stereotypów, dzieląc się historiami, codziennym życiem i wydarzeniami, które doprowadziły do sytuacji kryzysowej. Ma to na celu uświadomienie reszty społeczeństwa odnośnie ich sytuacji, ale także wzbudzenie refleksji, że kryzys bezdomności może dotknąć każdego i jako społeczeństwo powinniśmy temu zapobiegać i zmusić rząd do podjęcia działań oraz pomocy potrzebującym.

Warsztaty cyfrowe i szkolenia poprzez naukę korzystania z nowych technologii oraz obsługi kamery i montażu wideo skierowane do osób długotrwale bezrobotnych pomagają im doskonalić swoje umiejętności – dzięki nim mogą dodać nowe kompetencje i wiedzę do swoich CV, podnosząc swoją szansę na znalezienie zatrudnienia. Tego rodzaju warsztaty zostały opracowane w ramach projektu VISTA³⁵ w Hiszpanii w 2013 r. i okazały się przydatne w rozwijaniu umiejętności cyfrowych jednak nie ma danych rozstrzygających, czy umiejętności te przelożyły się na zatrudnienie.

Osoby pochodzące z innych krajów mogą mieć trudności z integracją ze względu na język, zwyczaje, społeczeństwo i brak sieci wsparcia. Korzystanie z wideo może być doskonałym narzędziem pomagającym w integracji społecznej, jednocześnie wspierającym uczenie się niuansów języka, kultury czy tradycyjnej kuchni kraju przyjmującego... Filmy mogą również zwiększyć świadomość sytuacji, w której się znajdują, jeżeli ich autorzy podzielą się swoim doświadczeniem. Projekt wideo IOM Global Migration Festival³⁶ ma na celu wzmocnienie głosów i wspieranie spójności społecznej w krajach o dużej migracji. Projekt realizowany jest w 7 krajach (Afganistan, Madagaskar, Brazylia, Wenezuela, Sudan Południowy, Jordania i Szwajcaria) i umożliwił produkcję 6 filmów, oddając w ten sposób głos uczestnikom. Latem i jesienią 2019 r. różne londyńskie organizacje społeczne (Fundacja Black Heroes, ParaPride, Community Action for Refugees and Asylum Seekers oraz Student Action for Refugees) również zorganizowały tego typu warsztaty w celu zwalczania dyskryminacji³⁷.

³⁴ Kathleen C. Sitter. *Participatory video analysis in disability research*. Disability & Society, 2015, s. 910-923, DOI: [10.1080/09687599.2015.1057319](https://doi.org/10.1080/09687599.2015.1057319)

³⁵ portalcomarcal.es/alzira-el-pater-inicia-un-taller-de-video-participativo-con-desempleados-de-larga-duracion/ last checked on 28/08/2020

³⁶ www.iom.int/gmff/festival-home/participatory-video last checked on 28/08/2020

³⁷ www.youngfoundation.org/research/hear-our-stories/ last checked on 28/08/2020

We wspomnianych projektach wideo wykorzystywane jest głównie w jednym lub więcej z następujących celów: społeczne uświadomienie, dochodzenie swoich praw i pokazanie określonej kultury. W kontekście społecznego uświadamiania uczestnicy projektów wypowiadają się o dyskryminacji, której doświadczają z powodu przynależności do określonej grupy, ujawniają przypadki rasizmu lub ksenofobii. Wideo służy także do przewyższania stereotypów i uprzedzeń, a także do obalania fałszywych wyobrażeń na temat przynależności do określonej społeczności.

Tworząc filmy rzecznicze w zakresie praw i równości szans, celem jest podniesienie świadomości na temat nierówności społecznych których niektórzy doświadczają tylko z powodu przynależności do określonej grupy. Najczęstsze zgłaszane sytuacje to dyskryminacja w dostępie do zatrudnienia, mieszkania i dyskryminujące traktowanie.

W powiązaniu z wcześniej wymienionymi celami, wideo służy również do pokazania określonej kultury i zerwania ze stereotypami i fałszywymi mitami, które wytworzyły się wokół niej i jej członków, próbując tym samym stworzyć bardziej otwarte i przyjazne społeczeństwo.

Wideo doskonale nadaje się również jako źródło wiedzy i narzędzie do wyrażania się. Przykład tego można znaleźć w artykule *Empowering Young People and Strengthening Resilience: Youth-Centered Participatory Video as a Tool for Climate Change Adaptation and Disaster Risk Reduction*³⁸, w którym bada się skuteczność technik wideo w upodmiotowieniu ich w kwestii walki o swoje prawa i publicznym występowaniu za zmianami w imieniu swoich społeczności.

Różne techniki produkcji wideo

Istnieją różne techniki wideo, które można wykorzystać w zależności od potrzeb grupy. Niektóre podejścia wykorzystują film dokumentalny, technikę poklatkową (animację) i opowiadanie historii (storytelling).

Podczas pracy z osobami dorosłymi wspólna realizacja filmu dokumentalnego może być skuteczną metodą ([Participatory Video Giving Voice to Pacific People](#), ClimateAndCommunity). Wymaga ona od uczestników spotkania się, zastanowienia i uzgodnienia tego, co chcą powiedzieć, poszukiwania informacji, decydowania o miejscach, w których chcą filmować i organizowania zdjęć. Zachęca to nie tylko do pracy zespołowej, ale także do analizy i syntezy informacji. Powszechnie stosowane są wywiady, w których uczestnicy mają

³⁸ Katharine Haynes & Thomas M. Tanner *Empowering young people and strengthening resilience: youth-centred participatory video as a tool for climate change adaptation and disaster risk reduction*, Children's Geographies, 2015, p. 357-371, DOI: [10.1080/14733285.2013.848599](https://doi.org/10.1080/14733285.2013.848599)

możliwość rozwijania umiejętności mowy ciała, asertywności, intonacji... poprzez zajmowanie się interesującymi ich tematami.



Obraz 2. Warsztat pilotażowy w ramach projektu prowadzony przez Magentę

Technika pokłatkowa (na przykładzie [ED 677 Participatory Stop Motion Video](#), autorstwa Allison Bartlett) pozwala uczestnikom na przedstawienie pomysłów z kreatywnym wykorzystaniem materiałów i przestrzeni wokół nich, co sprawia, że rozwijają umiejętności rozwiązywania problemów i kreatywnego myślenia.

Dzięki storytellingowi ([Participatory Video for Health Communication](#), Mass Communication and Journalism TU), uczestnicy mogą wyrażać swoje opinie, punkty widzenia i obawy. Stosowanie tej techniki wymaga nie tylko pracy zespołowej, ale także pewnego stopnia umiejętności aktorskich, co pomaga uczestnikom poprawić język ciała, intonację wymowę i dykcję, co czyni tę technikę bardziej

przydatną w pracy z osobami, które potrzebują rozwijać język lub zdolności porozumiewania się.

Plusy i minusy wykorzystania wideo w projektach społecznych

Prócz wymienionych powyżej korzyści, działania bazujące na wykorzystaniu wideo stawiają również wyzwania, tożsame również dla innych działań grupowych.

Korzyści i wyzwania związane z wideo uczestniczącym i innymi metodami wspólnotowej realizacji wideo:

KORZYŚCI	WYZWANIA
Może wzmacniać motywację i poczucie własnej wartości uczestników	Koszty mogą być wysokie: sprzęt, wynajem przestrzeni, organizacja, prowadzący...
Zwiększa autonomię, a uczestnicy zyskują pewność siebie	Trudności techniczne z którymi mogą mierzyć się prowadzący mogą spowolnić proces i zniechęcić uczestników
Wzmacnia upodmiotowienie poprzez kontrolę nad reprezentacją audiowizualną oraz zdolność do jej tworzenia i zarządzania	Uczestnicy, którzy rezygnują mogą stanowić duże wyzwanie pod względem motywacji i równowagi w grupie

Poprawia umiejętności korzystania z nowych technologii poprzez produkcję, filmowanie i montaż	Uczestnicy mogą nie chcieć dzielić się swoimi doświadczeniami lub uczuciami
Rozwija poczucie przynależności do grupy	Nieporozumienia między uczestnikami mogą spowolnić proces lub nawet uniemożliwić jego kontynuację
Promuje pracę zespołową	Grupy o różnych potrzebach mogą potrzebować więcej fasilitatorów
Poprawia umiejętność wystawiania się oraz komunikację werbalną i niewerbalną	
Wspiera określenie problemów istotnych dla danej społeczności	
Poprawia umiejętności aktywnego słuchania i rozmawiania	
Zapewnia rozwijanie umiejętności zwiększających szanse na zatrudnienie	
Promuje krytyczne myślenie	
Jest dostępne dla każdego	
Sprzyja zmianom, a nawet może wpływać na instytucje na poziomie krajowym	

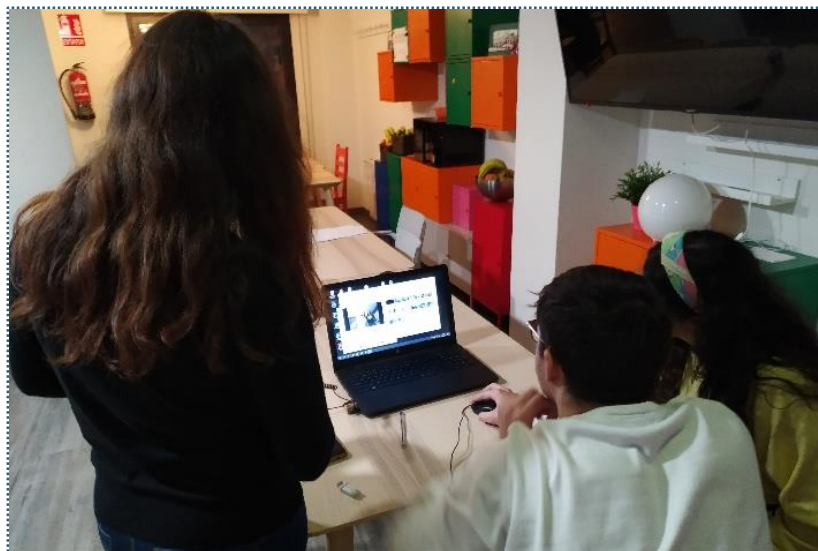
Digital Storytelling

Digital Storytelling jest zwykle traktowany jako metoda nastawiona na pracę indywidualną bazująca na narracji pierwszoosobowej, w której nagrana opowieść jest montowana z elementami wizualnymi (takimi jak zdjęcia, nagrania itp.) oraz ewentualnie ze ścieżkami dźwiękowymi (muzyka, nagrania głosowe, efekty dźwiękowe itp.), jak choćby w wideo [Why I went to Prison](#), autorstwa Jessiki Kent. W kontekstach edukacyjnych możemy również wyróżnić co najmniej dwa rodzaje Digital Storytellingu nastawione na rozwój:

- Analizy wydarzeń historycznych. Opowiadają one i analizują punkty orientacyjne historii, tak jak [The History of the EU with David Mitchell](#), autorstwa OpenLearn z The Open University.
- Opowieści osobiste i o charakterze informacyjnym. Prezentują one różne tematy, treści i procesy, na przykład film [What is Global Warming?](#) MonkeySee.

Pomijając kwestię treści, historie te muszą być zwięzłe i atrakcyjne dla odbiorców oraz powinny zawierać trzy podstawowe elementy narracyjne (początek, rozwinięcie i zakończenie), a także integrować różne zasoby cyfrowe (wideo, obraz, muzyka, efekty dźwiękowe...).

Cyfrowe opowiadanie historii jest obecnie szeroko stosowane, zwłaszcza wśród młodzieży, ale jest techniką również bardzo skuteczne w pozaformalnej edukacji osób dorosłych należących do grup zagrożonych wykluczeniem społecznym, t.j.: mniejszości etniczne, migranci, uchodźcy, osoby z różnymi rodzajami niepełnosprawności, kobiety – ofiary przemocy, osoby



Obraz 3. Warsztat pilotażowy w ramach projektu prowadzony przez Magentę

uzależnione od środków odurzających oraz każda inna osoba w sytuacji społecznej marginalizacji. Wszystkie te osoby wykazują pewne podobieństwa: szukają sposobów na poprawę swojej sytuacji materialnej (głównie w kontekście zatrudnienia), zwykle mają niską samoocenę, są zdemotywowane i nieufne, brakuje im sieci wsparcia i mogą mieć zaburzone umiejętności społeczne.

Digital Storytelling wykorzystuje różne elementy cyfrowe, takie jak obraz, wideo itp., co przekłada się na atrakcyjność i ułatwia rozpoczęcie pracy z grupą. Na początku uczestnicy mogą zostać poproszeni o przygotowanie mini wideo przedstawiającego ich składającego się z kilku zdjęć i nagranych narracją, zaś po wyjaśnieniu podstawowych elementów procesu produkcyjnego (jak importować pliki, jak je umieszczać, przenosić, ciąć, itp.), takich bardziej zaawansowanych auto-historii jak wideo [This Is Me - Short Introduction](#) autorstwa Kathleen Rose.

Digital Storytelling jest również wykorzystywane jako marketing społecznościowy, aby opisać pewne sytuacje lub poprosić o wsparcie w szczytnym celu. Przykładem tego jest kampania [4 Year Old Bucket List - The Water is Life](#). Ten film zdobył nagrodę Międzynarodowego Festiwalu Kreatywności Cannes Lions w czerwcu 2014 roku. Kampania ma na celu uświadomienie problemu dostępu do wody pitnej poprzez historię 4-letniego dziecka z plemienia Masajów, Nkaitole.



Obraz 4. Warsztat pilotażowy w ramach projektu prowadzony przez Magentę

Digital Storytelling może być również wykorzystywany w celu promowania zapobiegania szkodliwym zachowaniom. Na przykład w animacji [Nine Lives](#) znajdujemy silny przekaz dotyczący zapobiegania zażywaniu narkotyków. Animacja została stworzona przez Brizzle, z Fairfield Highschool w Bristolu. W tym przykładzie, oprócz poruszanego tematu i jasnego komunikatu, widać wkład pracy włożony w taką produkcję: napisanie scenariusza, zorganizowanie jego

realizacji i wykorzystanie różnych narzędzi cyfrowych, w tym przypadku animacji.

Powyżej wspomniany film jest przykładem, który wymagał dużej wiedzy i umiejętności, aby stworzyć animację i grafikę. Jednak nie jest wymagana biegłość w projektowaniu graficznym, aby stworzyć własną historię. Widzieliśmy w innych przykładach, że można wykorzystać domowe nagrania, a wideo [Women Rights/PowToon](#) jest przykładem na to, że osoby mniej doświadczone w narzędziach cyfrowych mogą również tworzyć animacje. Aplikacje takie jak PowToon zapewniają użytkownikom szablony, które można łatwo modyfikować i zmieniać.

Poniższa tabela podsumowuje korzyści i wyzwania związane z cyfrowym opowiadaniem historii.

Korzyści i wyzwania związane z Digital Storytellingiem:

KORZYŚCI	WYZWANIA
Pobudza kreatywność	Niektórzy ludzie mogą czuć się zniechęceni na początku, ponieważ uważają, że potrzebują zaawansowanych umiejętności wideo
Zapewnia narzędzie do wyrażania opinii, poglądów...	Część sprzętu może być droga
Osoby, które woląby nie pojawić się w filmie, mogą uznać DST za bardziej elastyczne podejście	Uczestnicy mogą mieć problem ze znalezieniem tematu do rozwinięcia ich historii
Istnieje wiele bezpłatnych programów dla osób o niskich umiejętnościach cyfrowych	Powstała praca podlega interpretacji odbiorców, która może nie odpowiadać pierwotnej intencji autora

Nowe aplikacje umożliwiają tworzenie cyfrowych historii na smartfonach i tabletach za darmo	Odpowiednie materiały audiowizualne mogą być trudne do znalezienia, zwłaszcza jeśli mają respektować prawa autorskie
Promuje upodmiotowienie i wyrażanie siebie	Zbyt ni nacisk na efekt produktu końcowego może zniechęcać osoby, którym trudniej przychodzi praca
Potrafi przekazywać przesłania w zabawny i atrakcyjny sposób	
Umożliwia indywidualne tworzenie w grupie	
Może być tworzone przez nauczycieli/trenerów/facylitatorów w celu zaangażowania uczniów lub przez uczniów w celu utrwalenia zdobytej wiedzy	

Wideo jako narzędzie wspierające refleksję w pracy terapeutycznej

Wideo może być również wykorzystywane jako narzędzie autorefleksji w procesach interwencji społecznej w edukacji pozaformalnej. Może być stosowane np. u osób w trakcie detoksykacji lub odwyku³⁹; osób z fobią społeczną; oraz osób z zaburzeniami zachowań. Jest również stosowane w terapii par i rodzin, zwłaszcza w przypadkach, w których konieczna jest modyfikacja zachowań, szczególnie w przypadku nieletnich i młodzieży. We wszystkich tych przypadkach wideo służy głównie do refleksji w procesie wglądu w siebie.

Podczas pracy nad leczeniem fobii społecznej pacjenci są zwykle proszeni o nagranie siebie wygłaszających kilka zdań. Następnie pacjent i terapeuta analizują wideo pracując nad lękami, obawami, zasobami i deficytami, podczas gdy pacjent pracuje nad rozpoznaniem siebie w osobie widocznej na ekranie. Z oczywistych powodów przykłady takich działań terapeutycznych nie są dostępne online, ale pewnego obrazu mogą dostarczać realizacje w których osoby mówią otwarcie o swoich zachowaniach i problemach (jak film JammiDodger, [Deciding to Live Out and Proud as Trans](#)).

³⁹ Gitimu S.M. *Participatory Film As A Tool For Social Change Among Drugs And Substance Users In Kiambu County, Kenya* Kenyatta University, 2019. [online] Dostępne pod adresem pdfs.semanticscholar.org/4f7e/2da18777e40470b64620558057b3d2f5640a.pdf

W niektórych przypadkach u dzieci i młodzieży pojawiają się problemy behawioralne, które wymagają interwencji specjalisty w celu przezwyciężenia zaburzenia zachowań. Interwencje różnią się w zależności od wieku pacjenta, ale mają pewne wspólne elementy, których ostatecznym celem jest skorygowanie danego zachowania.

W pracy z małym dzieckiem: powszechne jest nagrywanie na wideo codziennej interakcji rodzic-dziecko (za zgodą rodziców). Wybrane fragmenty z najbardziej znaczącymi zachowaniami są pokazywane rodzicom/nauczycielom w celu uwspólnienia stosunku do nagrania (nazwanie zachowań), analizy i zastanowienia się, co mogłoby ulec zmianie. Praca nad nagraniem może również dostarczyć rodzicom/opiekunom wskazówek, jak zainicjować zmianę i jak postępować. W tym przypadku wytyczne koncentrują się na osobach dorosłych, a interwencja ma na celu zmianę wzorca wychowania dzieci. Ten rodzaj interwencji zwykle opiera się na podejściu behawioralnym, z pozytywnym wzmocnieniem. Przykład tego typu pracy można znaleźć w programie telewizyjnym „Super Niania”, przykład odcinka [tutaj](#).

W pracy ze starszymi dziećmi/młodzieżą: w tym przypadku rodzina jest ponownie filmowana, ale obrazy są pokazywane również dzieciom, ponieważ mają już zdolność autorefleksji i mogą analizować swoje zachowania. Kiedy na przykład widzą, że zachowują się agresywnie, mogą zdać sobie sprawę, że ich zachowanie nie jest adekwatne do sytuacji i mogą pracować nad zmianą. Technika ta⁴⁰ pozwala na autorefleksję i krytyczną analizę swojego zachowania, która zachęca do rozwijania świadomości emocjonalnej. Przykład tego typu podejścia można znaleźć w hiszpańskim programie telewizyjnym „Hermano Mayor”, w którym psycholog pracuje z nastolatkami z zaburzeniami zachowań, aby pomóc im pogodzić się z rodziną, wznowić studia lub znaleźć pracę. Jednym z końcowych etapów procesu jest pokazanie nastolatkom zapisów ich zachowań, na które zwykle reagują wstydem, a wielu z nich nie rozpoznaje siebie na nagraniach. To również może ich zmotywować do podjęcia próby zmiany.

Zmiana zachowań u dorosłych: Wideo jest również wykorzystywane w terapii behawioralnej u dorosłych celem zniwelowania deficytów, takich jak brak umiejętności społecznych, a badania⁴¹ wykazały skuteczność tych działań. Umiejętności społeczne składające się z myśli, uczuć, przekonań i wartości pochodzących z doświadczenia i nauki pozwalają nam wyrażać siebie i wchodzić w interakcje z innymi. Brak umiejętności społecznych prowadzi do nieodpowiednich zachowań, co przekłada się na problemy w relacjach i związkach. Kiedy ludzie widzą siebie tak, jak robi to widz, są w stanie rozpoznać popełniane przez siebie błędy i zastanowić się nad nimi.

⁴⁰ Jej skuteczność została potwierdzona badaniami, m.in. Ray W.A.; Saxon W.W. *Nonconfrontive Use of Video Playback to Promote Change in Brief Family Therapy*. 1992, DOI doi.org/10.1111/j.1752-0606.1992.tb00915.x

⁴¹ Takie jak Alpert M. C. *Videotaping psychotherapy*. The Journal of psychotherapy practice and research, 1996, s. 93–105.

Terapia par: Nagrywanie par podczas sesji terapeutycznych jest również przydatne, aby pokazać im dynamikę ich związku i sposób, w jaki się ze sobą komunikują. Osoby korzystające z terapii par, często odkrywają, że u podstaw ich problemów znajduje się właśnie trudność w komunikacji. Możliwość zidentyfikowania błędów, które popełniają w tym zakresie, może potencjalnie pomóc w ich rozwiązaniu.

Przykładem powszechnej praktyki w wykorzystywaniu wideo jako narzędzia refleksji w terapii jest pytanie pacjentów, co ich zdaniem zobaczą w swoich zachowaniach w nagrany już wideo. Ważne jest, aby starali się jak najdokładniej określać rytm swojej mowy, wymowę, język ciała, czy będą patrzeć w kamerę itp. Następnie jest im pokazywany film, prosząc, aby spróbowali obejrzyć go tak, jakby osoba na ekranie była kimś, kogo nie znają. Pacjenci na ogół mają z góry przyjęte wyobrażenie, które może nie przypominać rzeczywistości. W ten sposób, po początkowym szoku, pacjenci mogą uświadomić sobie swoje błędy i pracować nad nimi, zdobywając umiejętności komunikacyjne, takie jak mowa ciała i ekspresja, uczą się także obiektywności wobec siebie i krytycznego podejścia bez zbytniego samokrytycyzmu.

Interesujące jest wykorzystanie filmu (rozumianego w najpowszechniejszym znaczeniu, jako filmu fabularnego) w pracy terapeutycznej⁴². Film jest często wykorzystywany w kontekście edukacyjnym jako materiał pomocniczy. W przypadku terapii może być wykorzystany również jako narzędzie refleksji. W tym przypadku filmy są wybierane zgodnie z problemami poruszonymi w terapii, aby pacjent mógł zidentyfikować w nich różne złożone emocje i zacząć nad nimi pracować. Po obejrzeniu filmu terapeuta zadaje pacjentowi otwarte pytania takie jak „jak się czułeś dzięki temu filmowi?”, „czy czułeś więź z bohaterem?”, „jak myślisz, co mogłoby pomóc głównemu bohaterowi?”. Tego rodzaju technikę stosuje się, gdy problem został już zidentyfikowany, ponieważ pozwala to pacjentom głębiej przemyśleć sytuację, oglądając ją jakby z zewnątrz. Na przykład film Dana Steversa, *COCOON*, można wykorzystać podczas pracy z pacjentami borykającymi się z żałobą.

Technika ta pozwala na refleksję pośrednią, bez mówienia wprost o konkretnych problemach danego pacjenta. Jest stosowana w interwencjach z osobami, które doświadczyły traumy, np. ofiarami ataków terrorystycznych lub kobietami, które padły ofiara przemocy ze względu na płeć⁴³.

⁴² Opisane w takich badaniach jak Art C Arauzo MD, Maryanne Watson RN, PhD & Joe Hulgus PhD. *The Clinical Uses of Video Therapy in the Treatment of Childhood Sexual Trauma Survivors*, Journal of Child Sexual Abuse, 1995, s. 37-58, DOI: 10.1300/J070v03n04_03

⁴³ Jak Alger, I.; Hogan, P. *The Use of Videotape Recordings in Conjoint Marital Therapy*. *The American Journal of Psychiatry*, 2006, [online] Dostępne pod adresem ajp.psychiatryonline.org/doi/abs/10.1176/ajp.123.11.1425
Również w terapii grupowej: Stoller, F. H. *Use of video tape (focused feedback) in group counseling and group therapy*. Journal of Research & Development in Education, 1968, 30-44.

Niektóre korzyści i wyzwania w korzystaniu z wideo jako narzędzia refleksji w terapii podsumowano w poniższej tabeli:

KORZYŚCI	WYZWANIA
Modyfikacja i zapobieganie zaburzeniom zachowań	Może się zdarzyć, że widząc siebie na nagraniu pacjenci/uczestnicy zrezygnują z tej formy terapii
Może zapobiegać agresji i wspierać samokontrolę	Wymaga dostępu do sprzętu wideo
Poprawa umiejętności społecznych, co prowadzi do lepszej i zdrowszej socjalizacji	Obserwowanie swojego zachowania może powodować chęć rezygnacji z leczenia
Innowacyjny aspekt tej techniki jest atrakcyjny i motywujący dla pacjentów oraz daje terapeutom szerszy zakres narzędzi do pracy	Wiedza o tym, że jest się nagrywanym może prowadzić do nienaturalnego zachowania, co podważa sens pracy nad zarejestrowanymi interakcjami
Może wspierać aktywny udział w procesie zdrowienia	
Promuje chęć zmiany poprzez samoobserwację i refleksję	
Wzrost poczucia własnej wartości oraz bardziej pozytywne, zrównoważone i zdrowe relacje dzięki poprawie umiejętności społecznych pacjenta	

Jakie wyzwania stoją przed użytkownikami metod i technik audiowizualnych w edukacji dorosłych po pandemii COVID-19?

Pandemia COVID-19 uwydatniła znaczenie wideo w procesach edukacyjnych. Rozprzestrzenianie się wirusa dotknęło wszystkie grupy społeczne, ale w większym stopniu tych, którzy już wcześniej byli w trudnej sytuacji. Zabiegi medyczne osób potrzebujących pomocy zostały przełożone, a wizyty odwołane. Wzrost bezrobocia utrudnił wszystkim codzienne funkcjonowanie, pomimo wysiłków rządów i Unii Europejskiej. COVID-19 ma również duży wpływ na edukację: na początku, gdy szkoły były zamknięte, wielu rodziców nie wiedziało co zrobić z małymi dziećmi w domu, kiedy sami musieli chodzić do pracy. Powrót do szkoły również wywołał zaniepokojenie rodziców, uczący się dorośli zaś niechętnie uczestniczą w szkoleniach stacjonarnych. Niektóre rządy próbują zapobiec rozprzestrzenianiu się wirusa wśród osób uczących się, zachęcając do korzystania ze zdalnych metod. Wiąże się to jednak z wieloma wyzwaniami, zarówno dla organizatorów szkoleń, jak i uczestników.

Pierwszym i najbardziej oczywistym wyzwaniem jest sam sprzęt. Zdalne uczenie się zazwyczaj obejmuje wykorzystanie wideo w różnych formach: wideokonferencji, oglądania gotowych filmów, tworzenia filmów jako zadań, interaktywnych filmów jako narzędzi do nauki. Podczas gdy większość rodzin w krajach rozwiniętych posiada komputer/tablet, wciąż są gospodarstwa domowe, szczególnie borykające się kryzysem ubóstwa, gdzie dostępność sprzętu jest niewystarczająca. Posiadanie połączenia internetowego i urządzenia, które może łączyć się z internetem w celu uczestniczenia w wirtualnych zajęciach, odtwarzać lub tworzyć treści wideo, to podstawowe wymagania, aby móc brać udział w wirtualnych/zdalnych szkoleniach.

Rządy, instytucje edukacyjne i inne organizacje podejmują wysiłki w celu poprawy dostępu do sprzętu. Uruchomiono programy wypożyczania odpowiednich urządzeń tym, którzy nie mają dostępu do komputera lub tabletu.

Łączność z internetem jest również kluczem do skutecznego zaangażowania się w naukę na odległość. Wielu uczniów nie może w pełni uczestniczyć z powodu słabego połączenia, co przekłada się na niską jakość obrazu lub dźwięku, niemożność pobrania materiałów lub konieczność przebywania w głośnym pokoju (ponieważ np. połączenie bezprzewodowe nie dociera do wszystkich części domu). Niektóre osoby uczące się w ogóle nie mają dostępu do internetu w domu. Rzeczywistość jest taka, że



Obraz 5. Warsztat pilotażowy w ramach projektu prowadzony przez Magentę

dostępność w dużej mierze zależy od statusu społeczno-ekonomicznego, dlatego też okazuje się, że najbardziej potrzebujący to znowu ci, którym trudniej jest w ogóle uzyskać dostęp do szkoleń. W odpowiedzi na to władze lokalne w całej Europie starają się udostępniać połączenia WiFi instytucji publicznych i prywatnych przedsiębiorstw osobom uczącym się. Jednak niektóre z tych inicjatyw generują własne problemy, takie jak chociażby zbyt wiele osób zbierających się w jednym miejscu, aby uzyskać dostęp do sieci WiFi.

Według komunikatu prasowego Banku Światowego z 8 czerwca 2020 roku⁴⁴, światowa gospodarka zmniejszy się o 5,2%. Kraje, które będą najbardziej dotknięte, to te, które są w dużym stopniu uzależnione od światowego handlu, turystyki, eksportu towarów i finansowania zewnętrznego. Wiele krajów

⁴⁴ Dostępne online pod adresem www.worldbank.org/en/news/press-release/2020/06/08/covid-19-to-plunge-global-economy-into-worst-recession-since-world-war-ii

śródziemnomorskich, takich jak Hiszpania i Włochy, już mocno dotkniętych pandemią, boryka się również z trudnościami gospodarczymi. I mimo iż prognozy globalne wskazują poprawę, to gospodarki niektórych krajów będą nadal cierpieć, co może oznaczać, że budżety w takich dziedzinach jak edukacja mogą zostać obcięte w czasie, gdy potrzebne będą środki na ponowne przystosowanie działań edukacyjnych do uczenia się online. Ta readaptacja obejmuje zapewnienie trenerom i uczestnikom sprzętu, wiedzy na temat jego obsługi, łączności, platform internetowych, które mogą obsługiwać szkolenia, a także pokrycie kosztów szkolenia (wynagrodzenia, utrzymanie platformy itp.).

Innym kluczowym czynnikiem w kształceniu dorosłych jest motywacja, która już przed pandemią stanowiła poważne wyzwanie; brak motywacji ostatecznie przeradza się w rezygnację z kursów, warsztatów i nieformalnych zajęć dydaktycznych. Nauczanie online sprawia, że kwestie takie jak relacje z prowadzącym i resztą grupy, możliwość uczestniczenia w szkoleniu i zrozumienie treści kursu są jeszcze większym wyzwaniem. Wiele osób nadal będzie uważać, że uczestnictwo w szkoleniach stacjonarnych może być zbyt dużym ryzykiem, nawet jeśli podjęto różne działania zapobiegawcze.

W edukacji 3.0 brak odpowiedniego sprzętu i połączenia z internetem może również powodować demotywację uczestników, zwłaszcza dorosłych, którzy (statystycznie) są mniej zaznajomieni z narzędziami cyfrowymi i łatwiej się zniechęcają napotykając problemy. Generalnie, każdy uczestnik czułby się zdemotwowany, gdyby wiedział, że nie ze swojej winy, ale z przyczyn zewnętrznych nie robi takich postępów jak reszta grupy. Może to prowadzić do porzucenia zajęć, jeśli ludzie pomyślą, że *“nie ma sensu próbować, nie ma mowy, żebym nadrobił zaległości”*. Warto podkreślić fakt, że przeniesienie stacjonarnej klasy do „pokoju” Zoom lub Teams, co często prowadzi do bardziej tradycyjnego stylu w relacji nauczyciel/uczeń, sprawia, że uczniowie czują się bardziej oderwani i zniechęceni, niż gdyby nauka została zmieniona na interaktywne, zintegrowane, zorientowane na uczestnika podejście do nauki.⁴⁵

Według Instytutu Technologii Informacyjnych w Edukacji UNESCO⁴⁶ era cyfrowa wymaga odpowiedniej rewizji podejścia do uczenia. Systemy edukacji zwykle z opóźnieniem podążają za potrzebami rynku pracy. Organizatorzy szkoleń powinni dążyć do wypełnienia tej luki z korzyścią dla osób uczących się, gospodarki i społeczeństwa w ogóle. Chociaż w latach po opublikowaniu raportu (2013) trendem było zintegrowanie większej liczby szkoleń z zakresu ICT z edukacją ogólnodostępną, okazało się to jednak niewystarczające, ponieważ wielu uczniów i nauczycieli nadal ma problemy z przejściem na uczenie zdalne z powodu braku umiejętności cyfrowych. W przypadku uczniów dorosłych sytuacja jest jeszcze gorsza, ponieważ większość z nich nie przeszła żadnego szkolenia w zakresie ICT w latach szkolnych, a wielu z nich nie podnosiło

⁴⁵ Abreu, J.L. *Times of Coronavirus: Online Education in Response to the Crisis* [2020] Dostępne online pod adresem [www.spentamexico.org/v15-n1/A1.15\(1\)1-15.pdf](http://www.spentamexico.org/v15-n1/A1.15(1)1-15.pdf)

⁴⁶ Tchoshanov, M. *Engineering of Learning: Conceptualizing e-Didactics* [2013]. Dostępne online pod adresem: iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214730.pdf

swoich kwalifikacji cyfrowych po zakończeniu edukacji formalnej. Dlatego teraz napotykają poważne trudności w angażowaniu się w naukę online. W takich okolicznościach pomocne mogą być nagrane wcześniej zajęcia i samouczki wideo (tutoriale) na temat omawianych zagadnień, a pobranie wideo jest często łatwiejsze niż udział w lekcji-wideokonferencji. Samouczki wideo mogą być skuteczne, ponieważ oferują możliwość zatrzymania i powtórki tyle razy, ile to konieczne. W przyszłości polityka edukacyjna może wymagać zintegrowania bardziej holistycznego podejścia do metod nauczania opartego na technologiach informacyjno-komunikacyjnych.

Badania pokazują, że niezbędni do zbudowania zaangażowania uczestników są edukatorzy, potrafiący zbudować poczucie wspólnoty w klasie online. Uczestnicy kursów online, którzy czują się dobrze w relacji z prowadzącym oraz pozostałymi osobami, chętniej wymieniają się informacjami, zadają pytania, współpracują z innymi i rzadziej czują się osamotnieni⁴⁷. Jest to szczególnie ważne w przypadku procesów edukacyjnych których uczestnicy nie będą się widywać twarzą w twarz. W trakcie szkolenia stacjonarnego, ograniczenia (takie jak dystans społeczny i zmniejszona liczba osób w klasie) mogą przełożyć się na oddalenie psychologiczne. Dodatkowo, środki profilaktyczne związane z COVID-19, takie jak noszenie maski, ciągłe mycie rąk i niedotykanie nieswoich rzeczy, również stwarzają atmosferę dyskomfortu i niepewności, na którą trenerzy i facylitatorzy muszą być gotowi.

Niezależnie od tego, czy facylitator pracuje osobiście, czy online, musi mieć na uwadze również inne kwestie. Bardzo ważne jest, aby wiedział, z kim będzie pracować i jakie konkretne potrzeby może mieć grupa. Ogólnie rzecz biorąc, grupy dorosłych uczestników biorących udział w szkoleniach nieformalnych mogą składać się z osób o niskiej samoocenie, kwalifikacjach i dochodach, często borykających się z trudnościami utrzymania zatrudnienia i więzi społecznych/rodzinnych, które żyły lub żyją w sytuacjach marginalizacji i dyskryminacji społecznej. Oczywiście, każda grupa ma swoją specyfikę i cechy, które profesjonalista musi wziąć pod uwagę podczas prowadzenia kursu (co jest jeszcze trudniejsze w przypadku kursu online).

Ważne jest budowanie pewności siebie, praca nad stworzeniem bezpiecznej i swobodnej przestrzeni oraz pozytywnej atmosfery w grupie, w której uczestnicy wiedzą o sobie więcej i czują się częścią tego samego projektu. Tam, gdzie uczestnictwo jest dobrowolne, ważne jest, aby uczestnicy byli zmotywowani i naprawdę chcieli wziąć udział, dlatego kluczowe jest, aby facylitator wczuł się w nich i zdobył ich zaufanie.

⁴⁷ Dyer, T., Aroz, J., Larson, E. "Proximity in the Online Classroom: Engagement, Relationships, and Personalization," *Journal of Instructional Research* 7, nr. 1 [2018]: 108–118.

Kiedy szkolenie jest prowadzone z grupą już zawiązaną (tj. która spotkała się przed szkoleniem i uczestniczyła już razem w zajęciach/działaniach terapeutycznych), można ulec pokusie pominięcia początkowych kroków. Nie zaleca się pomijania jakichkolwiek zajęć formujących grupę, ponieważ pomagają one zintegrować się grupie z edukatorem.



Obraz 6. Warsztat pilotażowy w ramach projektu prowadzony przez Magentę

Gdy trudności w zaangażowaniu zostaną pokonane, uczestnicy poczuć się bardziej zmotywowani i zaangażowani w projekt oraz będą bardziej aktywnie uczestniczyć. Jednak facylitator musi być czujny, ponieważ normalne rozbieżności, które pojawiają się w grupach podczas pracy, mogą zakłócić stworzoną harmonię. Taka sytuacja powoduje napięcie i niepokój, a nawet może doprowadzić do rezygnacji któregoś z uczestników. Z drugiej strony, jeśli sytuacja zostanie rozwiązana, uczestnicy stworzą silniejsze więzi i poczuć się bardziej zaangażowani i zintegrowani.

Niektóre środki, które należy podjąć, aby uniknąć rozbieżności, to:

- Umożliwienie wszystkim członkom grupy aktywnego uczestnictwa, zapewnienie, że każdy może wyrazić swoją opinię — zwłaszcza ci, którzy są nieśmiali. Wszystkie opinie muszą być brane pod uwagę.
- Każdy powinien doświadczyć wszystkiego, co ma do zaoferowania szkolenie.
- Branie pod uwagę tego, że wszystkie decyzje muszą być uzgodnione przez wszystkich członków grupy.
- Danie uczestnikom przestrzeni i czasu, niezmuszanie ich do niczego. Wszyscy jesteśmy różni i każda osoba potrzebuje innej ilości czasu na wykonanie zadania, zmierzenie się z nowym wyzwaniem itp. Ważne jest, aby facylitator miał to na uwadze i pozwolił uczestnikom na wykonanie ćwiczeń w ich tempie.
- Nauka łagodzenia frustracji. Może się zdarzyć, że uczestnicy poczuć się sfrustrowani, ponieważ uważają, że nie rozwijają się w tym samym tempie, co inni członkowie grupy. Facylitatorzy muszą wiedzieć, jak radzić sobie w takich sytuacjach i sprawić, by osoba czuła się wspierana i doceniana.

W przypadku, gdy praca z użyciem metod audiowizualnych prowadzona jest tylko z jedną osobą, edukator będzie musiał zmierzyć się z wyzwaniami, które nie różnią się znacząco od tych występujących w pracy grupowej:

- Osoba, która widzi na ekranie coś, co jej się nie podoba w sobie, może chcieć przerwać sesję. Każdy ma swój obraz siebie i stawienie czoła innej rzeczywistości może być dużym wyzwaniem.
- Osoba, która nie rozpoznaje swojego zarejestrowanego zachowania może czuć się tym poruszona. Jest to coś, co powinien wziąć pod uwagę profesjonalista, który musi być przygotowany na uspokojenie tej osoby i przekierowanie jej zachowania.
- Osoba może nie ufać profesjonalistom. Tak jak w przypadku pracy z grupą, profesjonalista musi zaskarbić sobie zaufanie osoby, z którą pracuje. Tylko w takim wypadku można osiągnąć założone cele.

Zarówno w pracy indywidualnej, jak i grupowej, niezależnie czy działania ma charakter edukacyjny, rozwojowy, terapeutyczny czy każdy inny ogromnie istotna jest empatia jako narzędzie zrozumienia trudności z jakimi mogą mierzyć się uczestnicy w pracy z metodami audiowizualnymi. Niemniej ważne jest zachowanie obiektywizmu oraz niezwracanie się ku paternalizmowi.

Bibliografia:

1. Abreu J.L. (2020) *Times of Coronavirus: Online Education in Response to the Crisis*. Dostępne online na [www.spentamexico.org/v15-n1/A1.15\(1\)1-15.pdf](http://www.spentamexico.org/v15-n1/A1.15(1)1-15.pdf)
2. Ager R., Parquet R., Kreutzinger S. (2008) *The Youth Video Project: An Innovative Program for Substance Abuse Prevention*, Journal of Social Work Practice in Addictions 8(3): 303-321
3. Alger I., Hogan P. (2006) *The Use of Videotape Recordings in Conjoint Marital Therapy*. *The American Journal of Psychiatry*,
4. Alpert M. C. (1996) *Videotaping psychotherapy*. The Journal of psychotherapy practice and research
5. Art C., Arauzo M.D., Watson M., Hulgus J. (1995) *The Clinical Uses of Video Therapy in the Treatment of Childhood Sexual Trauma Survivors*, Journal of Child Sexual Abuse
6. Benjamin-Thomas T., Rutdman, D.L., Gunaseelan J., Abraham V.J., Cameron D., McGrath C., Kumar S.P.V. (2019) *A Participatory Filmmaking Process with Children with Disabilities in Rural India: Working Towards Inclusive Research*
7. Brickell K., Garrett, B. (2015) *Storytelling Domestic Violence: Feminist Politics of Participatory Video in Cambodia*, ACME: An International E-Journal for Critical Geographies, tom 14
8. Dyer T., Aroz J., Larson E. (2018) *Proximity in the Online Classroom: Engagement, Relationships, and Personalization*, Journal of Instructional Research 7, no. 1
9. de Lange, Naydene, Geldenhuys, Mart-Mari (2011) *Youth envisioning safe schools: A participatory video approach* South African Journal of Education
10. Gitimu S.M. (2019) *Participatory Film As A Tool For Social Change Among Drugs And Substance Users In Kiambu County, Kenya* Kenyatta University, 2019. [online] Dostępne pod adresem pdfs.semanticscholar.org/4f7e/2da18777e40470b64620558057b3d2f5640a.pdf
11. Haynes K., Tanner T.M. (2015) *Empowering young people and strengthening resilience: youth-centred participatory video as a tool for climate change adaptation and disaster risk reduction*, Children's Geographies, Volume 13
12. Molony T., Konie Z., Goodsmith L. (2007) *Through our eyes: Participatory video in West Africa*. [online] Dostępne pod adresem: www.fmreview.org/sites/fmr/files/FMRdownloads/en/sexualviolence/molony-konie-goodsmith.pdf
13. Ray W.A.; Saxon W.W. (1992) *Nonconfrontive Use of Video Playback to Promote Change in Brief Family Therapy*
14. Rekha Mahadev (2015) *Making silent voices heard: Using participatory video to address sexual violence*, Agenda, 29:3

15. Ritterbusch A.E. (2016) *Exploring social inclusion strategies for public health research and practice: The use of participatory visual methods to counter stigmas surrounding street-based substance abuse in Colombia*, Global Public Health, tom 11
16. Sitter K.C. (2015) *Participatory video analysis in disability research*. Disability & Society
17. Stoller F. H. (1968) *Use of video tape (focused feedback) in group counseling and group therapy*, Journal of Research & Development in Education
18. Tchoshanov, M. (2013) *Engineering of Learning: Conceptualizing e-Didactics*. Dostępne online pod adresem: <https://iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214730.pdf>

Strony internetowe:

1. inee.org/system/files/resources/PBEA_Uganda_-_Participatory_Video_and_Evaluation.pdf
2. www.ilo.org/jakarta/whatwedo/eventsandmeetings/WCMS_230106/lang--en/index.htm
3. portalcomarcal.es/alzira-el-pater-inicia-un-taller-de-video-participativo-con-desempleados-de-larga-duracion/
4. www.iom.int/gmff/festival-home/participatory-video
5. www.worldbank.org/en/news/press-release/2020/06/08/covid-19-to-plunge-global-economy-into-worst-recession-since-world-war-ii
6. www.youngfoundation.org/research/hear-our-stories/
7. www.youtube.com/watch?v=QXR7vwW0Ny8&t=296s
8. www.youtube.com/watch?v=-bW2amEEgkk
9. www.youtube.com/watch?v=S_L5zxec0GU
10. www.youtube.com/watch?v=jj3Kzn1Eo4s
11. www.youtube.com/watch?v=GfN05WB_rYw
12. www.youtube.com/watch?v=n94lepehpm4
13. www.youtube.com/watch?v=UhV6daog0L0
14. www.youtube.com/watch?v=XYf82F3CHYo
15. www.youtube.com/watch?v=M4x-u-qusns
16. www.youtube.com/watch?v=curJB8quNdM
17. www.youtube.com/watch?v=z9bJfBKVMzc
18. www.youtube.com/watch?v=XKeYUclIZIA&t=1647s
19. www.youtube.com/watch?v=_WY_rbQJUV4

