



Co-funded by
the European Union

PROJECT NUMBER: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085031

CEIPES

I&F
Instruction & Formation
LEARNING FOR LIFETIME



Eduact

ÇAMA INSTITUTE
Sınıtık, Educatic, Cerecare

aspaym
castilla y león





Co-funded by
the European Union



NUMERO PROGETTO: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085031

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Въведение	5
Проучване На Иновативни Методи За Ангажиране На Младежи	5
Разказване на истории	6
<i>Въведение</i>	6
<i>Какво представлява методът “разказване на истории”?</i>	6
Разказване на истории 7	7
<i>Разказването на истории като неформален метод в работата с младежи</i>	8
Storytelling	9
<i>Какво трябва да знаете като младежки работник за използването на разказването на истории като неформален метод за работа с младежи. 11</i>	11
Създаване На Филми	12
<i>Въведение</i>	12
<i>Какво представлява създаването на филми?</i>	12
<i>Създаването на филми като неформален метод в работата с младежи</i>	15
<i>Какво трябва да знаете като младежки работник, за да използвате създаването на филми като неформален метод?</i>	16
Графичен Дизайн	18
<i>Въведение 18</i>	19
<i>Какво представлява графичният дизайн?</i>	19
<i>Графичният дизайн като неформален метод в работата с младежи:</i>	20
<i>Какво трябва да знаете като младежки работник, за да използвате графичния дизайн като неформален метод?</i>	2
Най-Добри Практики За Използване На Разказване На Истории, Графичен Дизайн И	23
Създаване На Филми За Младежи	23
<i>Въведение - как да прочетете и разберете обобщението на добрите практики 23</i>	
Добри практики за разказване на истории	24
Добри практики за създаване на филми	32
Най-добри практики за графичен дизайн	40
Практически Семинари - Стъпка По Стъпка	42
<i>Ценности, към които да се насочат семинарите - гражданска ангажираност и участие на младите хора</i>	42
<i>Семинар за разказване на истории</i>	44
<i>Семинари за създаване на филми</i>	52
<i>Семинар по графичен дизайн</i>	67
Библиография	76

ВЪВЕДЕНИЕ

“Youth-REC: Младежки видео материали и образователни кампании” е проект, който има за цел да се бори с ниските и спадащи нива на ангажираност и участие в гражданското общество, както и с доверието в демократичната структура, като същевременно се възползва от обещаващите творчески методи за ангажиране на младите хора. По този начин проектът разработва и използва иновативни творчески методи в областта на разказването на истории, създаването на филми и графичния дизайн, за да подобри уменията на младежките работници и да ангажира и предостави възможности на европейските младежи, които се чувстват лишени от права.

Основните цели на проект Youth-REC са следните:

Насърчаване на прехода на младежите от неудовлетвореност към конструктивна ангажираност по граждански значими въпроси.

Свързване на младежи от 7 европейски държави, като се насърчава тяхната съпричастност и солидарност.

Привличане на допълнително внимание към проблемите на младежите, чрез насърчаване на недискриминацията и равенството.

Организиране и насърчаване на кампании, които ще хвърлят светлина върху проблемите, засягащи европейската младеж.

Привличане на вниманието на по-високите нива на управление към проблемите на младежите.

Подобряване на компетенциите на младежките работници и капацитета на младежките организации.

Подобряване на връзките между 7 младежки организации в Европа.

Подобряване на качеството и иновациите в работата с младежи извън партньорските организации.

В проекта Youth-REC основните дейности са проучване и събиране на добри практики с цел разработване на наръчник по проекта, предоставящ насоки за използването на тези методи имат за цел да ангажират и овластят младите хора. В края на проекта ще бъдат проведени редица събития, на които ще бъдат показани филмите на младежите и ще бъдат стартирани и популяризирани техните кампании.

Основните резултати от проекта Youth-REC са: настоящото ръководство с проучвания, най-добри практики и наръчник за провеждане на семинари, които младежките работници да използват, за да ангажират и да дават възможност за изява на младежи. В резултат на семинарите младежите ще създадат филми по теми, които са лични за тях и/или за техните общности, и съпътстващи кампании, включително визуални рекламни марки, които ще бъдат част от филмови фестивали на национално и международно ниво.

ПРОУЧВАНЕ НА **ИНОВАТИВНИ МЕТОДИ** **ЗА АНГАЖИРАНЕ НА** **МЛАДЕЖИ**

В тази глава ще се запознаем с теоретичната рамка, която е в основата на трите методологии, използвани от проекта за ангажиране на младите хора в дейности, свързани с участието и активното гражданство. Тези методологии, а именно разказване на истории, създаване на филми и графичен дизайн, са се доказали като ефективни неформални инструменти в работата с младежи. Като изследваме тези методологии и тяхната връзка с гражданската ангажираност, участието, активното гражданство, инициативността на младите хора и младежкото предприемачество, ние целим да предоставим на младежките работници ценни знания и практически съвети за прилагането на тези методи в тяхната работа. Всяка от трите методологии ще бъде разгледана в отделна глава. В тези подраздели ще бъде представена темата, ще бъде направено задълбочено описание на методологията като неформален инструмент в работата с младежи и ще бъде подчертано нейното значение за основните теми за гражданската ангажираност, участието, активното гражданство, инициативността на младите хора и младежкото предприемачество.

Във всички подглави ще откриете прозрения за силата на разказването на истории, изкуството на филмопроизводството и творческата сфера на графичния дизайн. Тези методи са не само увлекателни и иновативни, но и предлагат уникални възможности на младите хора да изразяват своите идеи, да изразяват своите проблеми и да допринасят активно за развитието на своите общности. Като интегрираме тези методологии в работата с младежи, можем да дадем възможност на младите хора да станат двигатели на промяната и да насърчим чувството за съпричастност в техните общности.

Докато преминавате през всяка подглава, ще се запознаете с практически съвети и препоръки, специално адаптирани за работещите с младежи. Тези идеи ще ви насочат към ефективно използване на методологиите за разказване на истории, създаване на филми и графичен дизайн в работата ви с млади хора. Независимо дали сте опитен младежки работник, или тепърва навлизате в тази област, тази глава ще ви осигури солидна теоретична основа и практически насоки за успешното прилагане на тези методологии.

И така, нека да се впуснем в това пътуване заедно, докато изследваме теоретичната рамка, която стои в основата на трите методологии на проекта Youth-REC. Като разберете основните принципи и връзката им с ключовите теми, ще придобиете ценни познания за ангажиране на младите хора с участие и активно гражданство, като насърчавате чувството им за инициативност и младежко предприемачество. Пригответе се да разгърнете потенциала на разказването на истории, филмовото изкуство и графичния дизайн като мощни инструменти за положителна промяна и овластяване на младите хора!

Разказване на истории

Въведение

В този материал изследваме темата за разказването на истории и връзката на метода с младежите и тяхната ангажираност в обществото. Какво точно представлява той и как можем да го използваме, за да внушим и насърчим определени важни ценности у младите хора? Ще преценим как най-добре да използваме разказването на истории като мост за овластяване на младежите и как фантазията, въображението и творчеството могат да бъдат от полза и да подобрят обществото като цяло чрез действията и мотивацията на младите хора. Това подобрение може да се осъществи както вътрешно, така и външно, както в обществото, така и в предприемачеството, в дома и в по-голямата общност чрез дейности като активно гражданство и младежко предприемачество. Нпоследък наблюдаваме спад на участието на младите хора в области като политика и демокрация, особено след пандемията, когато много от тях се почувстваха изолирани и изоставени, докато светът се движеше напред, разказването на истории може да бъде начин да се насърчи социалното участие и да се върне гласът на тези, които най-много се нуждаят от него. Те не само ще усетят, че им се дава глас, но и че способността им да действат се повишава от това, което чуват. Какво представлява методът "разказване на истории"?

Какво представлява методът "разказване на истории"?

Разказването на истории е способност за ангажиране на младите хора чрез изкуството да разказваш истории. Това е процес, при който използваме въображението, за да стимулираме творчеството на младия човек, а също така да обясним различни житейски концепции и ценности чрез измислена история. Също така героите помагат да се дефинират и поставят в контекста на най-различни емоции или проблеми, които младежът може да преживява.

Концепцията на разказването на истории е да вдъхновява или забавлява чрез разказване на история, да ангажира въображението на младите хора, за да видят един по-добър свят или да могат да се справят по-добре с проблемите в собствения си живот чрез творчество и колорит. Важно е също така младите хора да бъдат вдъхновени да бъдат

самите те разказвачи на истории и те да бъдат видени чрез творческото изразяване на споделяне на собствените си мнения и преживявания.

Основната идея е да се използва силата на разказването на история (често измислена), за да се даде възможност на днешните младежи да разказват собствените си истории, да представят собственото си мнение и да го възприемат като стойностно. Това се постига чрез сюжета на историята, в който виждаме борбите, през които преминават главните герои. Техните емоции, действия и трудности ни учат на ценности и морал и ни уверяват, че и ние можем да станем водещи в собствения си живот и че по същество всички сме в една лодка и всички преминаваме през едни и същи видове предизвикателства.

Всички истории трябва да съдържат определени елементи, за да бъдат наистина ефективни и да достигнат до младите хора. Авторите и специалистите в областта на разказването на истории считат следните елементи за съществени, за да може посланието им да има смисъл и трайно въздействие.

Правдоподобност - Може ли историята да се случи в реалния живот, както сюжетът, така и проблемите, с които се занимават героите?

Запомняща се - Дали е нещо, което хората (младежите) могат да запомнят и да се вдъхновят дълго след като са приключили с историята? Често това е нещо подобно на пътуването на героя, когато главният герой успява да открие дълбок извор на смелост отвътре и да преодолее съществени препятствия, които може да са били несправедливи или наложени от другите.

Забавление - Забавляват ли се младежите от това, което чуват или четат? Ако не са, вниманието им намалява и поуката от историята се губи. Забавлението, разбира се, е субективно, но история с хумор или смелост, или интересни сюжети и герои обикновено се възприема като забавна.

Относителност - Могат ли младите хора да се свържат със случващото се в историята, става ли дума за нещо, което се случва в собствения им живот, или за нещо, с което имат опит?

'Историята помагат да се затвърдят абстрактните понятия и да се опростят сложните послания.'
(Hubspot, 2022)

Разказване на истории

Историята трябва да са прости и лесни за разбиране. Ако са твърде сложни, посланието им се разбира погрешно или се губи, а историята става безполезна, тъй като не успява да достигне до целевата аудитория.

Известно е, че всяка история има пет различни етапа. Ефективният разказ ще засегне всеки от тези етапи и обикновено ще следва един и същ ред.

Изложение: Тук читателят е въведен в историята. В нея се дават подробности за главните герои, за мястото, където се развива историята, и за обстоятелствата или времевия период на действието.

Възходящо действие: Това е моментът, в който започва някакъв конфликт, който привежда историята в действие. Читателят добива представа за какво става дума във вашата история.

Кулминация: Тук е частта от историята с най-високо ниво на конфликт. Тя подтиква главния(те) герой(и) да се справи(т) с някакъв въпрос или проблем и го(и) принуждава да се изправи(т) пред истината или да направи(т) труден избор.

Низходящо действие: То е пряк резултат от решението на главния герой (протагониста) и конфликтът отстъпва място на разрешаването. Неразрешените въпроси са изчистени и напрежението намалява.

Развързка: Това е начинът, по който историята завършва - щастливо или тъжно? Това зависи от писателя!

След като сме наясно как да разкажем една история, трябва да помислим за целевата си аудитория: кой ще чуе нашата история и какви послания се опитваме да предадем? Ако историята ни не е подходяща за определена група хора, нейното въздействие ще бъде много по-малко от това на тази, която е подходяща. С тези съвети, които могат да се приложат и към самото писане на история, можем да гарантираме, че усилията ни за общуване с по-младото поколение ще бъдат по-ползотворни.

Опознайте аудиторията си - Кой ще

чуе вашите истории? Подходящи ли са за аудиторията, така че да бъдат добре приети? Подходящата история за точната целева група ще гарантира положителен отговор и по-голям потенциал за действие от страна на младежите.

Определете своето послание или поука - Какво се опитвате да предадете на младежите? Ако например те са в неравностойно положение, може би трябва да разкажете истории за герои, които чрез решителност или смелост са се измъкнали от проблемни ситуации и са подобрили живота си. Ако се опитвате да ги насърчите да използват уменията и талантите си, за да направят света около тях по-добър, тогава може би може да се разкажат истории за вдъхновение или инициатива от страна на главния герой за положително въздействие върху околната среда.

Какъв тип е историята? - всички истории са различни и ще предизвикат различни чувства и емоции. Разберете какво искате да почувства целевата аудитория и какво ще я вдъхнови да преследва лични постижения. Това може да бъде предадено чрез ценностите на историята или чрез начина, по който тя обединява общности и групи под общ знаменател. Например, ако искате да насърчите съпричастността, тогава може да се разкаже история, която се фокусира върху герой, който няма късмет или преживява тъжно събитие, или ако искате да вдъхновите младежите, тогава може да се избере история за герой, който проявява голяма упоритост, за да надхвърли възможностите си.

Определете “ Призив за действие” - Какъв искате да бъде крайният резултат от вашия разказ? Това ще определи вида на историята, която ще разкажете на младежите. Тъй като социалното доверие сред някои младежи може да е ниско, направете тези призови безопасни и лесни, поне в началото.

Разказване на истории

Разказването на истории като неформален метод в работата с младежи:

В този параграф ще обсъдим идеалния начин за провеждане на занятие/сесия по разказване на истории (обстановка и анализ), преди да се спрем на причините, поради които то е толкова полезно за младежите, и как разказването на истории може да бъде творчески път към по-добър живот не само за младежите, но и за техните общности и бъдеще.

Обстановка Мястото на разказване на истории може да бъде в спокойна и неформална среда. Няма изискване това да става в конкретна обстановка, например в класна стая или учебен кабинет. Мястото трябва да спомага за спокойствието на младежите. Това е творчески и интимен процес (особено ако самите младежи се превърнат в разказвачи) и обстановката трябва да отразява това. Някои младежи се притесняват да разказват историите си, така че място, което предлага уединение, също е подходящо.

Някои предложения за създаване на обстановка, подходяща за разказване на истории са,

Използването на удобни места за сядане е важно, тъй като това помага да се задържи вниманието на младежите. Ако столовете са неудобни, вероятността те да се съсредоточат върху това, което се казва и разказва, е по-малка.

Мястото трябва да е топло и приветливо, което да им позволи да се отпуснат и да се посветят на процеса.

Местата за сядане могат да бъдат подредени в кръг, така че всички да са равнопоставени и никой да не е “начело на масата”. Може да се използват дивани или меки възглавници, за да се повиши комфортът и да се подобри неформалната атмосфера.

Тихата обстановка често е от полза, тъй като позволява на участниците да чуят и да се концентрират върху историята. Ако геният е хубав, провеждането на сесията на открито също може да вдъхнови по-спокойно и творческо настроение.

Ако се използват повече импровизационни техники, при които историите се разказват или “разиграват” в движение, тогава по-подходяща е по-динамична обстановка, в която би било подходящо да се стои изправен, да се улесни движението и да няма толкова уединение.

Анализ/размисъл

След края на сесията за разказване на истории е добре да оставите малко време за размисъл. Това може да се случи под формата на въпроси

един към друг и към младежкия работник или като неофициално обсъждане на разказаното и чутото.

Разказването на някои лични анекдоти, особено ако те са били по някакъв начин травмиращи, може да накара младежите да се чувстват уязвими или объркани и възможността да се поговорят за тези неща, преди да си тръгнат, може да им помогне да се примирят със случилото се. Възможно е също така те да търсят решения на препятствия в живота си или помощ за разрешаване на наболял проблем. Отделянето на десет или петнадесет минути за обсъждане след разказа на историите може да има решаващо значение за успокояване на съзнанието им.

Младите хора също така обичат да се вдъхновяват един друг и една групово дискусия, в която те предлагат начини за подобряване, за решаване на проблеми или за подпомагане на човек или общност в нужда, може да бъде чудесен начин да се разпали възбуждението им и способността им да проявяват загриженост.

Погледнете се в огледалото на чуждия живот и се отразете в своя собствен....

Гражданско участие и ангажираност

‘Разказването на истории води до фундаментално разбиране на темата за ангажираност, на параметрите и критериите за ангажираност и до вдъхновение за ангажираност.’

Citizenlab

Разказването на истории може да бъде чудесен начин за ангажиране на младите хора да участват в живота на своите общности, особено когато има въпроси или проблеми, които те могат да срещнат. Чрез историите, както чути, така и творчески разказани, можем да видим и да си представим как нашите действия (чрез главните герои в сюжета) могат да имат положителен ефект върху света около нас.

Чрез темите и посланията в историите днешните млади хора разполагат с колективен план за промяна на техния свят. Като следват примерите, дадени от вдъхновяващи и смели измислени герои, те

Storytelling

могат да се стремят да създадат промяна и в собствените си общества. Някои ползи от активното гражданство включват,

По-чиста околна среда без отпадъци и замърсяване

Принос за решаване на наболели социални проблеми

Участие в местната политика

Настояване за важни реформи, свързани със замърсяването или устойчивостта

‘В историята хората са използвали разкази, за да насърчават сътрудничеството и да влияят на социалното поведение. Съществуват научни доказателства, че историите могат да променят поведението ни.’ (Hubspot, 2022)

Като се включват по-активно в общността и я облагодоряват за всички, младите хора получават по-голямо удовлетворение и съзнание, че помагат на хората около себе си. Това им дава сили и ги разсейва (или облекчава) от собствените им проблеми. Те могат да се превърнат в източник на добро за другите и за околната среда, точно както са чули за това в една трогателна история. Чрез подражание на героите от любимата история, която са чели, разказвали или слушали, където героите може да са използвали своите сили или умения за подобряването на района, младежите могат да се стремят към подобни резултати и да се гордеят с постиженията си. Дори да чуете за това какви действия или инициативи са предприели приятели или съученици, за да се ангажират в собствената си общност, като я подобряват или придвижат напред след бедствие като пожар или наводнение, това може да запали пламъка на участието у средностатистическия младеж.

В крайна сметка всички искаме да сме част от нещо по-голямо от нас, нещо, с което можем да се свържем и да се гордеем, че принадлежим към него, и точно това могат да ни дадат историите. Те насърчават връзката между личните стремежи и необходимостта да допринесем за нещо, което смятаме за специално или важно.

Историята може да помогне на младия човек да види себе си като главен герой или герой на собствения си живот. Добре е също така да има разнообразие от герои и обстановка в предаваните истории, както и от работещите, които ангажират младежите. Джейлин Чънг от Young Storytel-

ers казва: “Много целенасочено се опитваме да разнообразим нашите ментори, защото смятаме, че за нашите ученици е много важно да видят себе си отразени във всяка част на организацията. Разбира се, можем да разширим това до обществото като цяло, а не само като част от дадена компания. Когато един младеж чуе за други хора, сходни по култура или ситуация, представени и получили глас в историята, това води до по-голямо приемане в обществото и намаляване на предположенията или стереотипите.”

Първо трябва да си представим един подобър свят за нас и хората около нас, а след това активно да се опитаме да го създадем.

Участие

Ако един млад човек е имал проблемно минало или се е почувствал в периферията на обществото и не се е вписал в него, тогава една история, която му говори на лично, вътрешно ниво, може да го извади от това чувство и да го накара да се почувства принадлежен. Когато главният герой в историята преминава през същите преживявания, това може да покаже на младия човек, че не е сам и че всеки страда по някакъв начин.

Има много истории, които илюстрират как се чувства даден герой или как е изолиран от другите. Това може да се гължи на обстоятелства извън техния контрол или на умствено или физическо увреждане. Когато чуем историята, виждаме как героят е разрешил проблемите си. Какви действия е предприел той или тя, за да преодолее препятствията по пътя си и да продължи живота си? Какво е направил, за да намери щастие? Една убедителна история може да отрази подобни ситуации в собствения им живот и начините, по които младежите могат да ги преодолеят. Четенето или слушането на история може да даде много големи поуки, а тези с повдигаща духа социална или обществена тематика могат да насърчат участието им във всички области на живота им, независимо дали става въпрос за социални контакти, училище или промяна на собствената им частица от света.

Разказването на истории винаги е било ефективен инструмент за ангажиране и участие, още от тъмните векове. С течение на времето се променят и методите на поднасяне. В днешно време стиловете или начините за предаване на тези истории

Storytelling

(лице в лице, цифрово или виртуално) може да са различни от старите времена, но едно нещо остава вярно - историите имат способността да мотивират и вдъхновяват хората за по-пълноценно участие в историята на собствения им живот. Историите показват, че всеки има право на щастие и на живот, изпълнен с радост и красота, независимо от нашата раса, вероизповедание, цвят на кожата или убеждения.

Тези истории могат да бъдат разказани и от самите младежи. Като участват в процеса на разказване на истории, а не са просто получатели на приказка, те активно се включват в героите и в сюжета. Това им дава усещането, че са заедно с главния герой, вървейки рамо до рамо с пълни сърца към своята съдба и това, което могат да постигнат!

Инициативност на младите хора

Повечето добри истории са ясни, увлекателни и емоционални и по този начин могат да вдъхновяват младите хора, които досега са били апатични, да предприемат действия. Това действие може да бъде под най-различна форма - от решение да участват в програма, която се опитва да направи нещо добро за света, до просто решение да заприличат на героите от една мащабна история и да поемат повече контрол върху собствения си живот. И в двата случая това може да е победа за обществото като цяло. То или се възползва от това, че някой предприема положителни стъпки за подобряване на положението на гражданите, или получава по-решителен и силен герой, който може да води и вдъхновява чрез вдъхновение и вяра в себе си.

Да чуеш за смел, борбен герой, който поема отговорност за посоката, в която се движи животът му, особено ако е попаднал в тежки ситуации или е изправен пред сериозни предизвикателства, може да има чудесен ефект върху решимостта на младежите да променят собствения си живот. По същия начин, като чуем за предизвикателствата на нашите приятели или група връстници и какво са направили, за да ги победят или разберат, може да ни подтикне към действие в собствения ни живот. Те могат да бъдат доказателство, че нищо не е непреодолимо и че никое препятствие никога не е твърде голямо, за да се преодолее. Техните истории могат да ни помогнат да намерим решения на собствените си ситуации, особено ако

се намират на сходни житейски етапи или в сходни ситуации.

'Историята на всеки един човек може да промени начина, по който мислим, а променяйки начина, по който мислят гостатъчно хора, може да промени и нашия свят.' (Bradley, Shired).

Младежите имат желанието, енергията и амбицията (дори и да са временно спотаени) да успеят във всичко, от което се захванат. Понякога всичко, от което се нуждаят, е малко подтикване, а един затрогващ разказ - или смел главен герой - често може да бъде този тласък.

Историите могат да ни информират за възможното, а не само за невъзможното.

Младежко предприемачество

Да си предприемач изисква много увереност и самочувствие - както в себе си, така и в продукта или услугата, които предлагате. Младежите често не смятат, че имат право да се утвърждават като предприемачи, като мислят, че това е запазено за много образованите или много богатите.

Една вдъхновяваща история на човек, който е преодолел препятствията - евентуално отпаднал от училище или човек, който е от "грешната страна на пътя" - и е успял да се утвърди в света на финансите или търговията, може да накара младежите с такива подбуди да се вгледат в собствения си свят и да извадят на показ запаси от смелост и решителност, за които не са и подозирали че притежават.

Не е задължително тези истории да са измислени, а могат да бъдат и анекдоти и разкази от реалния живот за личен успех. Историите са реални и представят това, което е постижимо с упорита работа и постоянство. Вземете например хора като Джей Кей Роулинг, авторката на "Хари Потър", или Ричард Брансън, собственик на много различни предприятия, включително Virgin Air. Техният път не винаги е бил лесен и е трябвало да се борят и да се провалят, за да стигнат до мястото, където са днес. Те създават увлекателни истории и са вдъхновяващи герои", а младежите могат да подражават на действията им или просто да бъдат насърчавани да изпъкнат на преден план.

Storytelling

В проучване на Катедрата по психология и Катедрата по ислямски науки в Universitas Muhammadiyah Surakarta в Индонезия се установява, че разказването на истории е ефективно за повишаване на предприемаческия дух на студентите.

‘Разказването на истории по същество е фактор, който може да подтикне слушателите да обърнат внимание на сферата на предприемачеството, докато по-нататъшното тълкуване на историите може да осигури подкрепа и да помогне на хората да придобият решителност да станат успешни предприемачи.’

Те са установили, че предприемачеството не е вроден талант, а умение, което може да се придобие чрез образование или обучение, едно от които е разказването на истории. В друго проучване, проведено от Техеранския университет [The Effect of entrepreneurship education by storytelling on Entrepreneurial Attitude of Primary School students] (Arasti, Bagheri & Ghoddosi, 2017), установяват, че “обучението по предприемачество чрез разказване на истории подобрява предприемаческата нагласа, както и нейните измерения, включително креативност, потребност от постижения, вътрешен локус на контрол и самооценка при учениците”.

Историите отварят и насърчават нови перспективи, нови начини за възприемане на света и неговото функциониране. Това важи и за света на бизнеса, както и за видовете продукти и услуги, от които хората и човечеството като цяло се нуждаят и ще се нуждаят по-нататък. Като могат да “видят по-голямата картина”, благодарение на стимулиращия творчеството измислен или неизмислен разказ, младежите могат да развихрат своите предприемачески заложби и да се докоснат до нуждите и желанията на обществото - на своите връстници, родители и общности, дори на цялото човечество!

Какво трябва да знаете като младежки работник за използването на разказването на истории като неформален метод за работа с младежи.

Способности

За младежкия работник е много важно да знае как да структурира историята. Ако историята не е структурирана и подредена по правилния начин, тя ще изглежда нескопосана и няма да има същото въздействие. Целта тук е да се използва разказването на истории, за да се вдъхновят младите хора да подобрят своите качества и да подобрят общностите си, и ако работникът не е запознат с това как да предаде и детайлизира една история, то тя няма да постигне целта си.

Добре е също така работникът да има богато и развито въображение. Повечето истории са изпълнени с творчество и чудеса и ако работникът може да се възползва от този елемент, той или тя може да накара класа (или разказа) да оживее. Очевидно е, че е идеално да може да взаимодейства компетентно с младежи - и евентуално с проблемни младежи. Важно е да сте съпричастни към техните проблеми и да се опитате да им помогнете в дългосрочен план.

Може ли младежкия работник да направи историята интересна?

Може ли да предаде желаното послание?

Притежава ли подходящи умения за четене или разказване на истории?

Може ли да вдъхнови младежите да споделят собствените си истории по забавен, изцеляващ и творчески начин?

Препоръки

Младежкия работник трябва да е съпричастен и да разбира как да разказва или да създава история. Помага, ако има непосредствен опит в писането и след това може точно да представи тънкостите на своето творение.

Някои начини, по които младежките работници могат да бъдат в готовност да водят клас или сесия за разказване на истории, са следните,

Да сте писател или творческа личност/артист.

Да имат богат опит, за да могат да разказват лични анекдоти

Да са посещавали курсове по творческо писане, за да могат да преподават на други

Да четат (или да са чели) много книги, особено измислени приказки или истории за герои/успехи от реалния живот

Да имат богато въображение и да обичат да предават магията на една история и поуката от една басня

СЪЗДАВАНЕ НА ФИЛМИ

Въведение

Тази глава има за цел да запознае младите хора с киното, така че те да се запознаят с основните понятия и с процеса, който следва света на киното, като се стремят към редица ценности, включващи граждански ангажимент, участие, гражданска позиция, инициативност и предприемачество; и да даде насоки, умения и съвети, които са полезни за усвояване в тази област.

Какво представлява създаването на филми?

Етап 1: Разработване

Преди един филм да започне да се снима, той трябва да премине през етапа на "разработване". Тази фаза включва създаването, изготвянето, организирането и планирането на филмовия проект. Определят се бюджетът, кастингът (прослушванията) и мястото на снимане и се пишат няколко сценария. Често сценаристите и режисьорите създават сюжетни карти, за да привлекат продуценти, които да финансират филма.

Когато е в процес на разработка, филмът има потенциал да бъде създаден, но нищо не е сигурно. Няма гаранции, че периодът на разработване на даден филм няма да се удължи, което често води до отмяна на проекта или до неопределено прекъсване. Филмовото студио ще трябва да реши логистичните проблеми. То ще трябва да потвърди бюджета и да получи правата на всеки цифров носител, адаптиран към филма. (Етапи на кинематографичното производство, 2021 г.).

Етап 2: Предварителна продукция

След като филмовият или дигиталният носител е излязъл от фазата на разработване, все още не е дошло времето да започнете да снимате. Въпреки че този ден все повече приближава, първо трябва да има фаза на предпродукция. Въпреки че камерите все още не се въртят, предварителната продукция може да бъде толкова интензивна, колкото и заснемането на филма.

По време на предпродукционния период създателите на филма трябва да знаят кой ще участва във филма, какъв ще бъде окончателният бюджет и какви промени ще трябва да се направят. Те трябва да работят с местните градове, за да получат необходимото съдействие за снимане в различни части на града, да създадат декорите и костюмите и да попълнят екипа

с всички необходими членове.

Предварителната продукция може да се случи в един миг и колкото по-погрозен е режисьорът, толкова по-качествено може да завърши филма си. Трябва да има и планове за действие при непредвидени обстоятелства, в случай че нещата се променят, например ако в града възникне извънредна ситуация, която възпрепятства осъществяването на проекта. След приключване на предпродукцията се преминава към етапа на заснемане на продукцията. (Етапи на кинематографичното производство, 2021 г.).

Етап 3: Продукция

Продукцията е най-бързата, а понякога и най-кратката част от производството на филми и цифрови медии. Времето, необходимо за заснемане, зависи от променливи, като например броя на локациите, продължителността на филма и някои ключови членове, като например главните герои и как се държат на и извън снимачната площадка. Добрата продукция зависи от добрата комуникация. Режисьорите трябва да са наясно с идеите си. Киното е процес на сътрудничество, а сътрудничеството е най-важно по време на продукцията. След като първата сцена на продукцията е заснета, може да започне постпродукционният етап, ((Етапи на кинематографичното производство, 2021 г.), като може да се редактира тази сцена по много начини (аудио, видео, CGI...).

Етап 4: Постпродукция

Постпродукцията е периодът, в който се редактират кадрите, добавят се ефекти, музика и се финализират заглавията. За да може заснетият материал да се превърне във филм или цифров носител, трябва да се премине през фаза на успешна постпродукция. Монтажът е една от най-важните части на филма, но е лесно да я пренебрегнем. Монтажистите трябва да създадат необходимия ритъм на филма. Ако филмът се проточва или сюжетът се развива с твърде бързи темпове, за неуспеха може да бъде обвинен лошият монтаж. (Етапи на филмовата продукция, 2021 г.).

Въпреки името си постпродукцията се извършва едновременно със заснемането на филма. Подобно на монтажистите, художниците на ефекти, звукорежисьорите и композиторите не е необходимо да са на разположение за сцените, тъй като

СЪЗДАВАНЕ НА ФИЛМИ

могат да отделят време за изпълнение на задълженията си извън камерата. Те могат също така да помогнат да се посочат проблемите при заснемането, които пречат на другите да свършат възможно най-добрата работа.

Постпродукцията може най-накрая да възнагради усилията и жертвите на режисьора. Това е времето, в което необработените кадри се усъвършенстват и започват да приличат на истински филм. Не е лесно, но може да бъде изключително възнаграждаващо. (Етапи на филмовата продукция, 2021 г.).

Етап 5: Разпространение

Този етап има за цел да представи игралния филм на обществеността. При наличието на толкова много различни медии, като кино, телевизия, домашно видео, цифрови медии и стрийминг, има няколко възможности за разпространение. Видът на разпространението, което получава един филм, може да зависи от неговото качество и от притегателната сила на режисьора или студиото.

Създаването на филм или цифров носител не гарантира неговото разпространение, но то е от съществено значение за режисьорите, защото разпространението е необходимо, за да може филмът да носи печалба. Колкото по-добър е един филм, толкова по-големи са приходите от него. (Етапи на производство на кинематографичен филм, 2021 г.).

Кой работи във филмовата продукция? За да работите в продукцията, трябва да имате специализирано обучение, например по аудиовизуална комуникация, фотография, устен превод, дизайн и т.н. Някои от професиите, които можем да открием в този сектор, са, наред с други:

- Режисьор на филма.
- Асистент режисьор.
- Ръководител на продукцията.
- Продуцент.
- Сценарист.
- Оператор на филма.
- Помощник-режисьор по фотографията.
- Режисьор или директор на кастинг.
- Монтажисти.
- Композитор.
- Режисьор или художествен ръководител.
- Дизайнери.
- Разпространители.

Има няколко основни съвета, когато започвате работа в света на киното, и е важно да знаете, че всичко, което зрителят вижда, трябва да бъде подредено в кадъра, като се създават смислени връзки между обектите, така че да се постигне балансиран набор, естетически приятен, хармоничен и единен. Но какво представлява кадърът? Това е избраната от фотографа или оператора на камерата част от действителността, която може да се нарече и "равнина". Кадрите се определят от ъгъла, нивото, височината и разстоянието на камерата от кадъра (Kevin, 2021). Тези понятия са важни в света на киното, затова изискват по-точно обяснение, за да бъдат разбрани правилно.

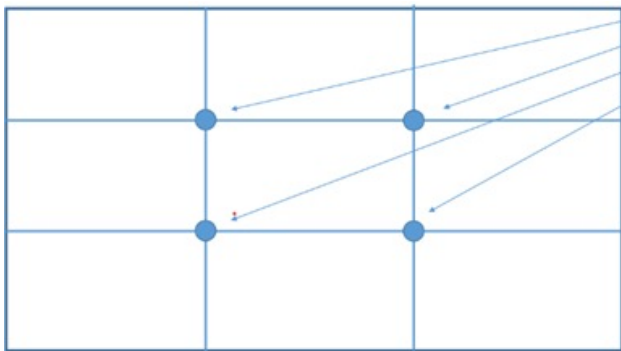
Ако започнем с първия елемент, е важно да отбележим, че всяко аудиовизуално изображение включва ъгъл на кадриране. В рамките на него можем да разграничим правилния или нормалния ъгъл, при който камерата е поставена пред сцената, без никакъв наклон. Отсеченият ъгъл е този, при който камерата показва сцената отгоре надолу (ако е заснета отгоре, се нарича "зенитен" ъгъл), и задният панел, при който камерата показва сцената отдолу нагоре (ако е заснета отдолу, се нарича "надир"). От друга страна, нивото се отнася до връзката между вертикалните и хоризонталните елементи на сцената по отношение на границите на кадъра. Разстоянието е от значение, тъй като размерът на равнината приема за образец човешкото тяло, като по този начин се създава класификация въз основа на по-голямата или по-малката част от полето, заемана от символите в кадъра.

След като тези понятия са ясни, е важно да се помисли за следните неща:

Не поставяйте обекта в средата. Всъщност е по-добре да го поставите от едната страна.

Горните снимки следват модел, наречен правило на третините, който се опитва да каже, че композициите са по-хармонични, ако обектът е разположен в една от пресечните точки на тази мрежа, като има достатъчно пространство за главата.

СЪЗДАВАНЕ НА ФИЛМИ

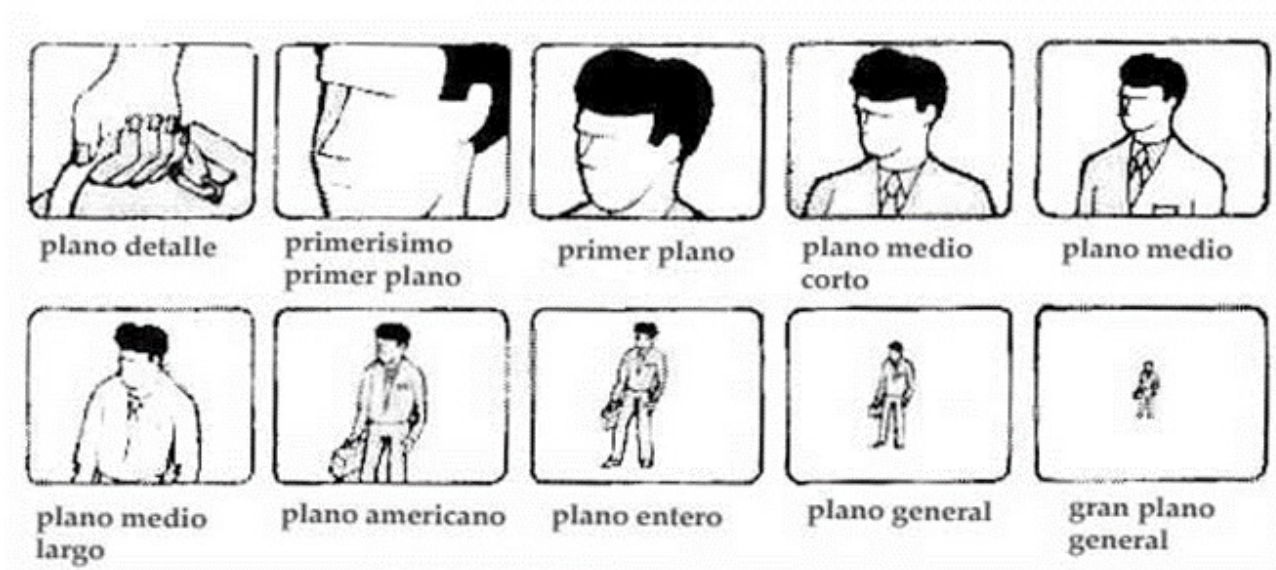


Фигура 1

Пример за правилото на третините

Не поставяйте обекта твърде ниско в кадъра, тъй като това създава прекалено много пространство около главата, нито снимайте срещу стена, тъй като това създава сенки, които дисхармонизират средата.

Не поставяйте обекта твърде високо в кадъра. Ще разполагате с много малко пространство за главата.



Фигура 2

Изображение на различни видове рамки

Общ кадър: Въвежда зрителя в ситуацията, дава му обща представа и го информира за мястото и условията, в които се развива действието. Обикновено се поставя в началото на повествователна поредица. Общият кадър обикновено включва много елементи, така че продължителността му на екрана трябва да е по-дълга от тази например на близък план, за да може зрителят да се ориентира и да възприеме ситуацията.

Общ панорамен кадър: Той обхваща много отдалечени елементи. В този кадър героите са по-малко съществени от пейзажа.

Широк общ кадър: Това е общ панорамен кадър с по-близко приближаване на обекти или хора. (Около 30 метра).

Малък общ кадър: Обхваща цялата човешка фигура с пространство над и под нея. Този кадър е единствено и само за контекст. Героите и техните действия могат да се видят, като по този начин придобиват значение.

Американски план (А.Р.): Показва хората от коляното нагоре. Наричана още три четвърти равнина, полудълга равнина или каубойска равнина, тя редовно се използва за визуализиране на действията на ръцете.

Средна равнина (М.Р.): Персонажите могат да заемат екрана с една трета от тялото си.

Близък план: Кадър на човешка фигура на лицето и намалена част от тялото ѝ. Позволява емоционално отъждествяване на зрителя с героите. Той е много по-субективен и директен от предишните и показва психологията на героя.

Близък план: Фокусира се върху редуцирана част от персонажа, например лицето, ръката, очите и т.н.

Детайлен кадър: Еквивалентен на близкия план, но се използва за предмети и обекти.

Beron, K (20 de mayo de 2020). Distintos tipos de encuadres. Kevin Beron. <https://kevinberon.com/distintos-tipos-de-encuadres/>

СЪЗДАВАНЕ НА ФИЛМИ

От друга страна, важно е да познаваме различните видове кадри, които можем да открием в света на киното, като знаем, че всеки от тях има различна цел. В един изключително дълъг кадър можем да разберем къде стоят хората, но нищо за тях, докато един дълъг кадър може да ни предостави контекст и някои подробности. Близките планове служат за подчертаване или показване на емоциите на героите.

Общата равнина въвежда зрителя в ситуацията и му дава обща представа; общата панорамна равнина включва много отдалечени елементи, където героите са по-маалко важни; голямата обща равнина е обща панорама, която предполага по-голямо приближаване на обекти или хора на разстояние от около 30 метра; късата обща равнина включва цялата човешка фигура с пространство над и под нея; американската равнина улавя хората от коляното нагоре; в средната равнина човек може да заеме екрана с една трета от тялото си; предната равнина рамкира лицето и намалена част от тялото; близкият преден план се фокусира върху намалена част от персонажа, като ръка, лице, очи и т.н.; а равнината на детайла е подобна на предходната, но с обекти (Kevin, 2021).

Създаването на филми като неформален метод в работата с младежи

Младите хора в днешно време са израснали с цифровите технологии, знаят повече за тях от възрастните и това им дава предимство. Те са първите, които приемат и се адаптират към новите технологии. Цифровата революция, която е в процес на осъществяване, трансформира всички области на нашия живот. (Gil & Martí, s. f.) Младежкото кино и неговото създаване чрез семинари в неформален контекст може да бъде начин младите хора да осъзнаят значението на медиите. Следователно да разбират медиите и да придобиват контрол върху тях, за да ги разбират и контролират. (Mercader Martínez, U., (2012). Освен това това предполага гражданска активност, тъй като може да насърчи положителни ценности, положителни нагласи и здравословен начин за прекарване на свободното време. То може

също така да създаде гражданско участие и активна гражданска позиция, тъй като може да насърчи младите хора да се мобилизират и да се ангажират с някои социални проблеми, като например извънредната ситуация, свързана с климата, феминизма и борбата за пълноценно включване на хората с увреждания в гражданското общество. Много е важно създаването на филмови материали да не се оставя само в ръцете на възрастните, които в повечето случаи са отдалечени от младите хора и може да не споделят техните ценности и виждания. Те обаче имат медийната власт да контролират историите, които младите хора трябва да разкажат сами. (Gil & Martí, s. f.) Киното е култура, така че достъпът до него е човешко право. То е и форма на изкуство, може би най-въздействащата форма, която имаме днес. То представя големи свидетелства за нашата история и съвременен живот и е централен елемент от общото ни културно наследство. Кината и стрийминг платформите са фантастично средство за учениците да открият и изследват техния репертоар и да усвоят техниките им. То е част от културния опит на повечето млади хора и е средство, с което те могат да се свържат и да се чувстват комфортно, независимо от възрастта си. Това е чудесна възможност да го използвате, за да постигнете запомнящо се и приятно обучение, което насърчава личностното израстване. Киното може да даде нови инициативи на младите хора, нови форми на творчество и различни перспективи. То също така насърчава предприемаческия дух на младите хора. (Gil & Martí, s. f.)

Създаването на филми може да доведе до множество положителни резултати за учениците. То спомага за развитието на креативността, работата в екип, комуникацията и уменията в областта на ИКТ, както и на уменията за операторско майсторство - всички те са потенциално ценни за бъдещата заетост. Освен това обучението за създаване на филми може да даде възможност на младите хора да разкажат свои собствени истории и да станат активни участници в създаването на култура, а не само да консумират това, което другите създават. Създаването на филми има голям потенциал като прост, но полезен инструмент за записване на обучението и използването му за взаимна оценка и обмен на информация. (GestorGenios, P. 2019 г., 31 януари).

СЪЗДАВАНЕ НА ФИЛМИ

Какво трябва да знаете като младежки работник, за да използвате създаването на филми като неформален метод?

Според Алфонсо Менгиз Ногуеро (2008) киното днес е най-мощното средство за неформално образование, което допринася силно за социализацията и легитимирането на определени поведения и възприятия на реалността. Всъщност то е много мощен инструмент за развиване на критично и личностно отношение, както и на работни умения като четене, емоции, изразяване и размисъл и др.

Art Connection (2012) се съгласява, че киното е добър начин за създаване на учебни общности, в които участниците могат да развият различни умения, като творчество, артистична визия, вземане на решения, лидерски и комуникационни умения, мотивация за постижения, разбиране на процеса, внимание към детайла, контрол на емоциите, самочувствие, работа в екип и критично мислене.

Киното дава възможност на участниците да творят индивидуално и колективно, да изследват идеи чрез действия, въображение и опит, както и да развиват комуникацията на истории чрез човешкия опит.

Превръщането на участниците в главни действащи лица в процеса им позволява да станат режисьори на собствените си истории. Този аудиовизуален творчески процес им позволява да развият лидерски капацитет, тъй като режисьорът се превръща в творческа сила и връзка между производствените техники и ръководството на творческите екипи (кастинг, сценарий, монтаж, камера, продукция и т.н.). Освен това той учи хората да превръщат сценария в образи и звуци със смисъл и да прилагат на практика организационни умения (Art

Connection, 2012 г.).

Бъдещите общества ще бъдат изложени на твърде много информация и, както заявяват Bartolomé и Cabrera (2003), в нашите ръце е предизвикателството да изградим межкултурно гражданство, в което гражданите са активни и развиват и усвояват определени умения и компетенции, които им позволяват да развиват демократичен ангажимент и участие. Именно тук идва ролята на киното, което може да бъде от голяма полза за хуманизирането на обществото и за личностното и социалното развитие на хората.

За да се постигнат тези цели, е необходимо да се разработи обучение за аудиовизуално четене, тъй като получаването на аудиовизуално съобщение предполага разбиране, дешифриране и тълкуване на това, което някой е изразил. Но за това разчитане са необходими определени знания, умения и способности, които ни позволяват да разработим стратегии за тълкуване на смисъла.

Ключът не е само в обучението по кино, а в обучението на учениците по кино, защото никоя културна среда няма да бъде толкова доминираща и достъпна в живота на човека, колкото киното. Но за да разберат тази медия, хората трябва да се запознаят с техниките, стиловете и различните филмови жанрове. Най-добрият начин да се направи това - да се разбере и интерпретира - е да се подходи към изучаването и контролирането на формалните аспекти; без да се забравя, че всяко послание, дори и най-простото, е преминало през разработката на камерата и е било преработено по време на монтажа.

Що се отнася до неформалното образование и участието на младежките лидери в тази област, важно е да се изтъкне огромният капацитет на киното да предава пряко, живо и реално познание за социалните събития, тъй като то е инструмент, който се

СЪЗДАВАНЕ НА ФИЛМИ

свързва силно с емоциите на хората, пораждайки мотивация и улеснявайки ангажираността им с промяната.

Киното позволява на младежките аниматори да опознаят и осмислят действителността, да възприемат обстоятелствата, през които преминават хората, и да мотивират хората да се ангажират с обекта на тяхното образователно

Киното и образованието имат много специфична цел - промяната на обществото, на неговия манталитет, на неговите нагласи, на неговите обичаи и поведение, тъй като то ни позволява да покажем несправедливостите и да накараме всеки да осъзнае, че заслужава права; тъй като то има огромна социокултурна, художествена и човешка сила, което прави всяко обучение, предавано чрез него, лесно за усвояване.

В заключение е важно да се отбележи, че съществуват различни филмови дидактически ръководства, които разпределят темата, която трябва да се разгледа, областите, филмите, които ги разглеждат, както и съответните социални ценности. Например в рамките на социокултурната и междукултурната анимация областите, върху които трябва да се работи, биха били, от една страна, "възпитание за свободното време и отгих" с филми като "Омагьосаният април" или "Били Елиът", работещи с ценностите свобода, щастие, живот, отговорност, разбиране и сътрудничество; и от друга страна, устойчиво и културно развитие на общността с филми като "Днес започва всичко", работещи с ценностите подкрепа, доверие, справедливост, сътрудничество, отговорност и диалог (Pereira, 2021).

ГРАФИЧЕН ДИЗАЙН

Въведение

Настоящата глава има за цел да проучи и насърчи използването на графичния дизайн и неговите инструменти за работа с младежи с цел насърчаване на тяхната гражданска ангажираност и участие.

Гражданската ангажираност на младите хора, както се посочва в Световния доклад на ООН за гражданската ангажираност на младите хора (2016 г.), „може да се счита за самоцел, но тя е и средство за постигане на други цели и ползи в обществото. Потенциалът му да допринесе за личностното развитие на младите хора, за подобряване на тяхното благосъстояние и за справяне с несправедливостта в обществото също дава тласък за насърчаване на гражданската активност като компонент на младежката работа и младежките дейности”.

По дефиниция и поради основната си същност младежта е преходен етап от живота на младите хора. За да осъществят тази трансформация и да намерят своята роля в света, младежите преживяват процес на социални и междуличностни преговори, за да утвърдят своята самостоятелност.

Ето защо в тази фаза е от жизненоважно значение да се насърчава овластяването на младите хора, за да могат те да намерят своята идентичност и самочувствие по здравословен начин и да се справят с предизвикателствата на този преход. Ако погледнем по-широко на темата, този положителен процес носи ползи и за социалната промяна, защото подобряването на чувството за отговорност и ангажираност на младите хора ги подтиква към устойчив и приобщаващ преход на обществото. В тази рамка овластяването на младежите е усилие за разбиране на тяхната роля за постигане на положителна промяна в тяхната индивидуалност и в същото време за настоящия и бъдещия им живот в гражданското общество.

За да бъдат граждански ангажирани, младежите трябва да усетят силата на своя глас. През последните години овластяването на младежите е ефективна стратегия на младежките работници за увеличаване на младежкия потенциал на социално ниво.

В този процес на еманципация младежите се чувстват овластени чрез социален обмен извън семействата си и чрез взаимодействие с връстници и възрастни започват положителен път, който ги кара да дават своя принос на социално и гражданско равнище. Невинаги младите хора поемат лесно по този път към овластяването си поради чувство на неудовлетвореност и недоверие. Усещането за принадлежност към общността и за

съотговорност за нея постепенно намалява с годините. Това недоволство е налице при възрастните, но все по-често и при младите хора, които се борят да намерят своето място в обществото и да изкажат мнението си.

Като цяло младите хора съобщават, че се чувстват дистанцирани от традиционните характеристики на гражданството, като например да членуват в политическа партия, да участват в местното самоуправление и неговите политически въпроси, и избират различни и по-привлекателни видове ангажираност. В тази рамка социалните медии представляват благоприятна почва за ангажираност на младите хора.

Силно свързани с графичния дизайн, социалните медии са новата граница за гражданска активност, особено за младите хора, тъй като те са по-склонни от останалата част от населението да се включат в политически и граждански дейности онлайн. Тяхната комуникация и информация са ориентирани към интернет и избягват използването на класическите средства за масова информация, за да се информират, като телевизия, вестници или радио. Освен това социалните медии дават възможност на потребителите да станат активни и сътруднически си участници, а не пасивни зрители.

На равнище ЕС Европейската комисия насърчава използването на неконвенционални форми на политическа или гражданска ангажираност, за да се улесни достъпът на младите хора и да се разшири тяхното участие, което далеч надхвърля задължителните действия като гласуването.

В този контекст графичният дизайн в гражданската ангажираност на младежите наскоро се оказа “обещаваща методология за интервенция: като начин на познание и изследване и като ангажираща дейност” (Mouchrek, 2020). Също така, едно скорошно проучване от Sadikin A., Indriyani W., (2020) доказва, че семинарите за обучение по графичен дизайн насърчават овластяването на младите хора благодарение на технологичната си привлекателност и благодарение на способността си ефективно да отговаря на техните интереси и ценности. Тъй като са част от природата на младежите, които са любопитни, креативни и ориентирани към промяна, дейностите, основани на дизайна, могат да бъдат ключов елемент за насърчаване на процеса на овластяване и ангажираност на младежите, като ги подкрепят с практически инструменти за трансформиране на идеите им за промяна в конкретни проекти.

За да разгледаме по-подробно темата и всички многобройни аспекти на графичния дизайн и как да го използваме като инструмент за ангажиране на младежите в неформалното образование, ви препращаме към следващите параграфи.

Какво представлява графичният дизайн?

AIGA, една от най-важните международни асоциации в областта на графичния дизайн, определя графичния дизайн като "... изкуството и практиката на планиране и проектиране на идеи и преживявания чрез визуално и текстово съдържание. Формата на това може да бъде физическа или виртуална и да включва изображения, думи или всякакви графични елементи. Изживяването може да се осъществи в един миг или за продължителен период от време. Работата може да се извършва във всякакъв мащаб: от дизайн на поздравителна марка до дизайн на национална система за пощенска идентичност."

Цветовите, буквите, формите и изображенията подтикват хората да мислят повече и затова работата на графичния дизайн е да помага на хората да разбират по-добре нещата. Графичният дизайн, наистина, често използва визуален език, за да адресира директно посланието по много увлекателен, ясен и ефективен начин, избягвайки недоразумения.

Всъщност "буквите" в същността си обхващат целия свят на типографията, познаването на шрифтовете, шрифтовете, подбора и съчетаването им, управлението на пространството и тяхната хармония. Цветовите, от друга страна, предполагат понятия като цветови скали, гама и теории на цветовете, а изображенията предполагат обработката и създаването на форми и образи чрез рисуване, отпечатване, чрез компютри и множество други технически средства.

Процесът на графичния дизайн

Проектите за графичен дизайн изискват внимателно проучване и методична работа, основана на добре дефинирани стъпки, които са полезни при търсенето на жизнеспособни творчески подказки и разработването на концепция в съответствие с комуникационните нужди. Известният дизайнер Бруно Мунари обяснява методологията на дизайна чрез примера с приготвянето на зелен ориз. Според Мунари този метод трябва да се основава на "поредица от необходими операции, подредени в логичен ред, продиктуван от опита", за да не се оставя нищо на случайността и импровизацията. Творческият процес изисква свобода на изразяване, но никога не забравяйте да следвате някои насоки, за да избегнете неразбирателство с вашата аудитория.

Стъпките, които трябва да се следват, за да се осъществи графичен дизайн, да

се оптимизира времето и да се подобри крайният резултат, са следните:

Изготвяне на резюме: на този етап ще очертаете комуникационните и визуалните цели, които трябва да бъдат постигнати, за да предадете посланието си. Добрият брифинг трябва да съдържа най-малко следната информация:

Комуникационни цели, които трябва да бъдат постигнати; (Какво е основното ви послание? Каква е причината, поради която искате да разпространите това послание в света?)

Ценностите, на които трябва да се наблегне; (Какви ценности искате да предадете с това? Кои ценности са от решаващо значение?)

Графичният стил, цветовата палитра или други визуални елементи, които трябва да се използват; (Какви графични стилове според вас отразяват вашето послание? Имате ли някои примери за вдъхновение?)

Целевата аудитория и нейният език; (Към кого искате да се обърнете с вашето послание? Как говорят тези хора? Какъв е техният ежедневен език?)

Времева рамка за предаване. (Кога трябва да публикувам творбата?)

Проучване на заданието: на този етап анализирате изготвеното задание, като установявате липсваща или неясна информация, за да можете да я коригирате.

Проучване на фонова информация: на този етап е важно да се намерят възможно най-много материали за конкретния графичен дизайн (напр. шрифтове, цветове, стилове), но също и за идеята, която трябва да се разпространи, и за ценностите, които трябва да се предадат.

Вдъхновяващо проучване: при създаването на графичен дизайн е важно да "нахраните съзнанието си" с изображения, шрифтове, цветове и други визуални елементи. Има много уебсайтове, които са полезни за търсене на вдъхновение (напр. Pinterest, Pixabay, Flickr или Unsplash), но не забравяйте, че подказките могат да дойдат и съвсем случайно от книги или списания, които случайно прелиствате, или от билбордове, които виждате на улицата. На този етап е важно винаги да имате под ръка бележник и молив, за да можете да нахвърляте подказките, които ви идват наум във всеки един момент. Този етап е от решаващо значение за разработването на набор от възможни идеи, от които по-късно можете да изберете най-добрите.

Избор на концепция: на този етап ще трябва да обработите резултатите от проучванията, които сте направили, но

Графичният дизайн като неформален метод в работата с младежи:

и случайните идеи, които сте записали в бележника си. Можете да запазите целия материал в папка на компютъра си или да създадете табло с идеи в безплатна платформа (Canva, Pinterest, ...), за да можете бързо да го прегледате и да изберете идеи, които да развиете. Можете да изберете една-единствена концепция и да я превърнете в 3 различни графични версии или, обратно, да излезете с три напълно различни предложения. Важното е да съобщите решенията ясно и отчетливо, к

Реализиране на графичния проект: това е моментът, в който преминавате от теория към действие, като разработвате графичните си предложения на компютъра. Някои безплатни онлайн инструменти, с които да започнете работа, са Desygner, Vista Create, Canva, befunky, iDroo. Ако сте изпълнили правилно предишните стъпки, ще можете да оптимизирате времето, необходимо за "превръщане в графика" на избраните от вас концепции. На този първи етап е важно да запишете идеите си под формата на чернова, с цел да видите дали те могат да работят дори след като ги поставите "на хартия".

Преразглеждане и финализиране на линията на графичния дизайн: след кратка почивка, която е полезна за по-ясен и обективен поглед върху проекта, можете да отстраните предложенията, които не ви допадат, и да се посветите на преразглеждането на избраните концепции. На този етап е важно да анализирате всеки детайл и да го прецизирате визуално, преди да експортирате окончателния файл.

Представяне на проекта: внимателната подготовка на окончателното представяне пред групата или пред младежкия работник е от решаващо значение за успеха на всеки проект за графичен дизайн, защото ще ви помогне да представите ефективно и убедително предложенията си, като обясните причините за избора на всяко решение и разликите между едното и другото.

Графичният дизайн и неговите методики за участие са подходящи за процеса на овластяване на младежите, които стават възрастни. Например начин за съчетаване на методологии за участие и графичен дизайн е конкурсът на AIGA "Дизайн за демокрация", който от 1998 г. насам се опитва да прилага инструменти и мислене в областта на дизайна за повишаване на гражданското участие. Дизайнерите стават по-активни граждани и правят демокрацията по-стабилна. Още от 70-те години в Северна Европа дизайнът с участие се утвърждава като инструмент за гражданско участие и демократизация (Ehn, 2008). Той полага основите си върху демократичните ценности и съвместното учене. През десетилетията дизайнът с участие се развива и придобива по-широка употреба, чак до най-новите граници, за да направи участието по-достъпно и да засили социалната промяна и развитие чрез иновативни подходи.

Поради интердисциплинарния си характер и потенциала си да бъде катализатор на промяната, графичният дизайн е подходящ за редица иновативни проекти в различни области, включително работа с младежи.

В тази област графичният дизайн се превръща в ценен инструмент за младежите да разбират реалността, да изразяват своята гледна точка и да предават послания.

Освен това практиките в Европа показват как в неформалните семинари съвместният графичен дизайн носи допълнителни ползи. Действително, дейностите по обучение, които използват методите на съвместния дизайн с младите хора, ги насърчават да мислят нестандартно и да решават проблеми, като намират нови и творчески решения, насърчавайки чувството за съвместно развитие. Дейностите по съвместно проектиране насърчават овластяването на младите хора и тяхното участие в устойчивата социална промяна, като мотивират от различни страни младите хора да участват, позволяват им да заемат перспектива и да започнат диалектично мислене, което ги поставя на същото ниво на социална висота като възрастните.

Напоследък популярна практика са образователните семинари по дизайн, провеждани в общността, в които графичен дизайнер предоставя безплатно на младите хора своите знания в областта на уменията за обработка на графични материали, уеб дизайн, фотография или илюстрация. От

тази среща младите хора получават не само професионални умения, но най-вече иновативни и важни инструменти за ясно и изразително изразяване на мислите си.

Друга техника в обучението по графичен дизайн е комбинацията от обучение на възрастни и методи на участие. Подходът на образованието за възрастни се използва, за да насочи младите хора към определяне на нуждите и поставяне на цели, а методологията на графичния дизайн започва с творческия процес и "краткия" път и ги довежда до решаване на проблеми в няколко области, като например житейски опит, образование или гражданско участие. Решаването на проблеми осигурява на младите хора чувство за принадлежност към целта, която искат да постигнат, освен това им дава подходящ инструмент за справяне с предизвикателствата на личния и социалния живот и им осигурява уменията да мислят систематично.

Методологията на обучението с участие е особено подходяща за младежи с висока степен на зависимост. Тя се осъществява чрез идентифициране на нуждите, договори за обучение, процес на обучение, оценка и повторно диагностициране на нуждите на общността.

Използвайки тези техники за обучение на възрастни, младите хора всъщност взаимодействат с общността, която им предоставя опит, обменя гледни точки и предава мотивация за учене. Чрез този диалектичен обмен те самите се превръщат в двигатели на промяната.

Младите хора, участващи в обучението по графичен дизайн, което се отнасяше до въпроси, свързани със социалния им живот, често проявяваха интерес и желание да участват и да се ангажират, като изразяват своите възгледи и превръщат своите виждания и творчески решения в конкретни действия.

Сред методологиите, използвани за ангажиране на младите хора към устойчива социална и гражданска промяна, графичният дизайн се очертава като ценен инструмент за младежките работници. Всъщност той дава възможност на младите хора да проектират нов и практичен начин на живот, като насърчава критичното им мислене и личната им самостоятелност при правенето на избор и намирането на решения на граждански или социални проблеми в ежедневието им. Това става чрез мощния инструмент на визуалния език и съвместната работа, основана на споделени ценности и съпричастност.

Какво трябва да знаете като младежки работник, за да използвате графичния дизайн като неформален метод?

Процесът на възпроизвеждане на методологията на графичния дизайн в неформалните дейности започва с възлагането на малка група млади хора на различни свързани задачи, които заедно ще доведат до финализирането на проекта за дизайн. Например фасилитаторът изисква изработването на банер, лого или рекламна листовка за цялата група като екип. След това фасилитаторът разделя екипа на малки групи, които трябва да работят по отделен аспект на проекта, за да изпълнят възложената задача. Младите хора ще трябва да си сътрудничат и да участват в решаването на проблеми, за да създадат накрая иновативно и творческо произведение в областта на графичния дизайн, което е полезно и значимо за тяхното послание.

Обучението по графичен дизайн е мощен инструмент за младите хора, които са изправени пред сложни предизвикателства като граждани днес. Тази методология може да им даде силата да превърнат в конкретни и иновативни отговори на абстрактното чувство на недоверие и разочарование, което често изпитват по отношение на ролята си в гражданското общество и проблемите в него. С други думи, тя ги учи на познавателния процес на решаване на проблеми, като подобрява разбирането им за проблемите, които ги заобикалят, и насърчава развитието на лични, социални и професионални умения, силно свързани с решаването на проблеми, като управление на времето, самопредставяне и активно слушане.

По-голям е представен списък с препоръки за създаване на безопасно и иновативно гражданско пространство, предназначен за младежки работници, които биха искали да използват графичния дизайн като неформален метод за гражданско ангажиране на младите хора.

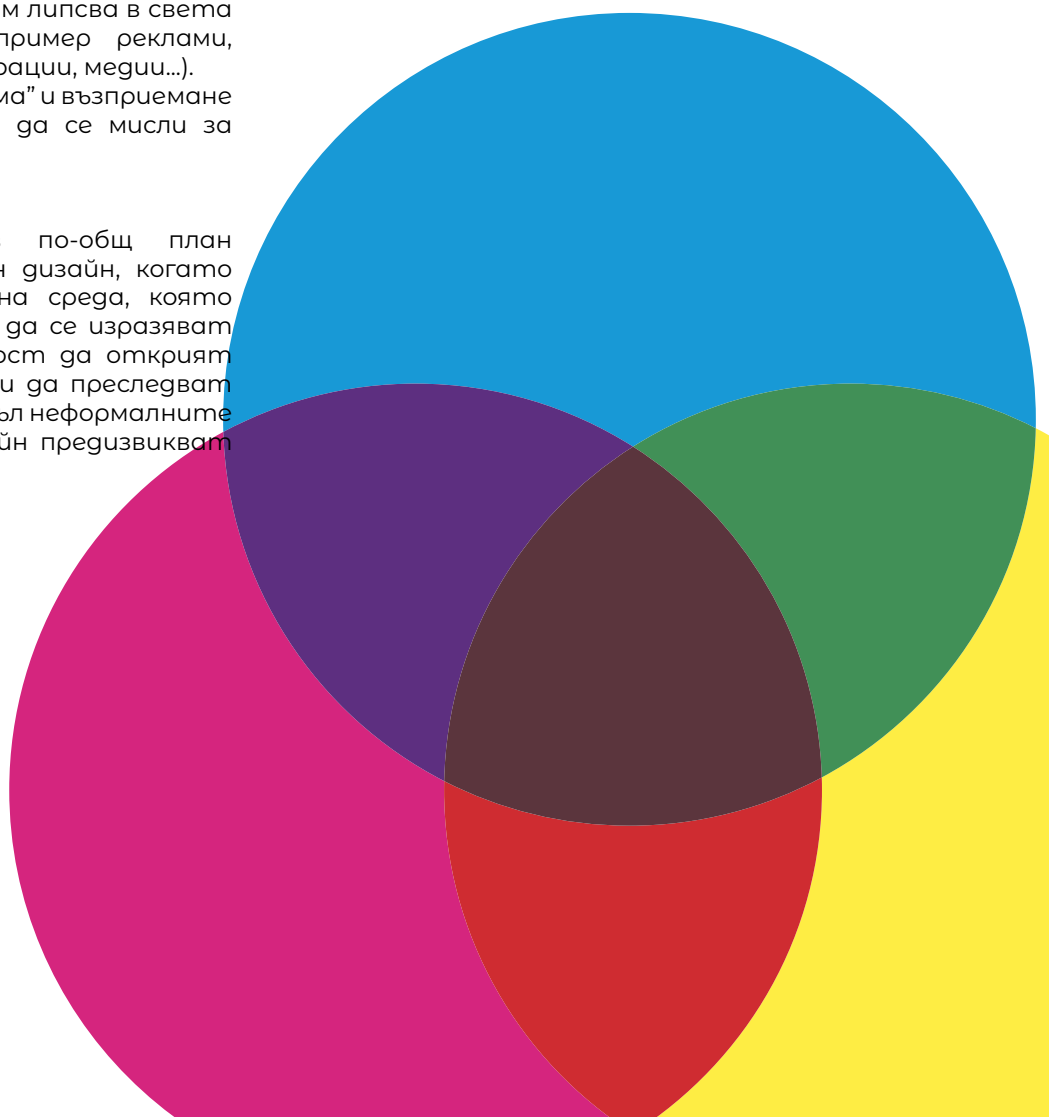
Практически препоръки:
следвайте 8-те стъпки
позволете на младежите да изразяват свободно своите идеи
използвайте каналите на младите хора, като социалните медии, както и техния език и обръщения
показвайте им гражданска информация, пряко свързана с техния живот и интереси
използвайте кратка и лесна за разбиране информация
използвайте запомнящи се снимки и ярки

цветове
поддържайте неформално пространство, свободно от осъждане и възможност за свободно изразяване, за да засилите участието на всички младежи.
подкрепяйте процеса на придобиване на лидерски качества сред връстниците им и на социално ниво
насърчайвайте стратегията “от долу нагоре”, при която младежите сами създават гражданска активност и си сътрудничат помежду си.
предоставяйте обратна връзка и оценка за тяхната работа
предложете визионерски сценарии, които позволяват на младежите да създават бъдещи перспективи
създайте им възможности да превърнат идеалите и потенциалите си в конкретни проекти
дайте възможност за създаване на мрежи и споделяне, които да улеснят тяхната гражданска ангажираност и участие като група.
разсъждаване и обсъждане с младите хора на проблемите и това, което им липсва в света на графичния дизайн (например реклами, банери, лого, слогани, илюстрации, медии...).

идентифициране на “проблема” и възприемане на това като възможност да се мисли за алтернативи

В крайна сметка и в по-общ план образованието по графичен дизайн, когато се осъществява в безопасна среда, която позволява на младите хора да се изразяват свободно, им дава възможност да открият най-скрития си потенциал и да преследват стремежите си. В този смисъл неформалните дейности по графичен дизайн предизвикват

положителен модел за подражание, който подтиква младите хора да си сътрудничат, да преследват своите ценности и ясно да изразяват своите послания, за да предизвикат желаната промяна в обществото.



НАЙ-ДОБРИ ПРАКТИКИ ЗА ИЗПОЛЗВАНЕ НА РАЗКАЗВАНЕ НА ИСТОРИИ, ГРАФИЧЕН ДИЗАЙН И СЪЗДАВАНЕ НА ФИЛМИ ЗА МЛАДЕЖИ

Въведение - как да прочетете и разберете обобщението на добрите практики

И трите методики - разказване на истории, графичен дизайн и създаване на филми - са били използвани през времето като методи за неформално образование в работата с младежи, както в сферата на общественото образование, така и в частното. Начинът, по който тези методи са били интегрирани, е различен в зависимост от темата на дейността или проекта, целевата група и особено в зависимост от целта и задачите, които фасилитаторите, учителите и организациите са искали да постигнат.

В тази глава синтезирахме няколко добри практики, които са оказали въздействие върху целевата група, предизвиквайки промяна. За всяка добра практика анализирахме някои показатели, които могат да отразят въздействието, което проектът е оказал. Тези критерии са:

Времеви характер - продължителността на проекта и начинът, по който дейностите са продължили във времето или са били използвани от организациите и целевата група за дълъг период от време. Референцията, която взехме, беше минимум 1 година

Екологична устойчивост - начинът, по който практиката/дейността/проектът е устойчив по отношение на опазването на околната среда и добрите практики

Приобщаване - начинът, по който практиката е приобщаваща и позволява на хората в уязвимо положение да имат достъп

Резултати - има информация за резултатите от проекта/практиката и за постигнатото въздействие и показатели

Иновативност - практиката има новаторски характер, подобрявайки вече съществуващата ситуация, внасяйки оригинални решения в контекста, в който се прилага, или напълно променяйки предишната реалност.

Възпроизводимост - начинът, по който проектът има възможност да бъде възпроизведен като действия в други контексти или места, като се спазват критериите за обхватност.

Освен това в този анализ на добрите практики могат да се намерят и някои показатели, като например брой на хората, обхванати от проекта или практиката, езиците, на които са достъпни материалите или резултатите, държавата, в която са разработени, и връзка, на която можете да намерите повече полезна информация. Краткото описание, подадено в таблицата по-долу, е направено така, че да отразява основната идея на практиката и да дава кратък, но достатъчен контекст, за да помогне на читателя да реши дали иска да прочете повече и дали е подходящо за дейност, която иска да развие по-задълбочено.

Добри практики за разказване на истории

MARE DI LIBRI

Италия

www.maredilibri.it/

Времетраене	4
Екологична устойчивост	4
Включване	5
Резултати	5
Иновации	4
Възпроизводимост	5

Брой достигнати хора	17.000
На колко езика е достъпна?	2
На какви езици?	Италиански, Английски

Mare di Libri е първият италиански литературен фестивал за тийнейджъри. Преди повече от четиринадесет години фестивалът се заражда от една съвсем проста идея: литературен фестивал, посветен изцяло на историите и изкуството, обичани от читателите на възраст от 11 до 18 години.

Малката група основатели искаше да помогне на тийнейджърите да намерят общности от съмишленици, да се научат да работят заедно, да общуват с любимите си автори, да учат и като цяло да разперят криле.

Това превърна Mare di Libri в уникален фестивал, ръководен от тийнейджъри за тийнейджъри. Многобройните млади читатели, които работят като доброволци на фестивала, са тези, които решават кои автори да поканят, кои истории да проучат. Благодарение на подкрепата на малка група възрастни, доброволците координират събитията, подкрепят посетителите, съдействат на гостите, а също така покриват комуникацията и популяризирането на събитието.

С течение на времето фестивалът е довел италиански и чуждестранни писатели и художници в Римини. Наред с други, сме посрещали Крейг Томпсън, Ейдън Чеймбърс, Патрик Нес, Джон Бойн, Наташа Пули, Дейвид Алмънд, Пол Даусуел и много, много други.



Добри практики за разказване на истории

TO PICTURE A STORY

Румъния

www.britishcouncil.ro/en/events/to-picture-a-story-creative-life-skills-workshops

Времетраене 3

Екологична устойчивост 4

Включване 5

Резултати 3

Иновации 3

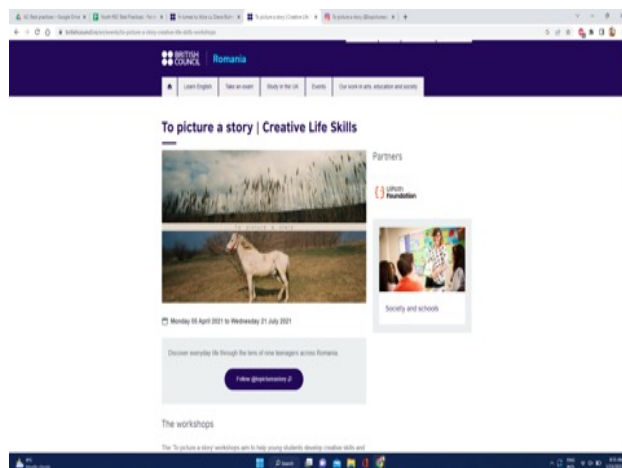
Възпроизводимост 5

Брой достигнати хора 135

На колко езика е достъпна? 2

На какви езици? Английски, Румънски

Семинарите “Дазаснемеш история” имат за цел да помогнат на младите ученици да развият творчески умения и да усвоят английски език чрез фотография и разказване на истории, като им дават възможност да заснемат и споделят своите истории от ежедневието в селските или малките градски райони на Румъния. В продължение на три месеца, от април до юни 2021 г., девет тийнейджъри от слаборазвити райони в Румъния, част от мрежата на фондацията UiPath, изучават и практикуват филмова фотография и разказване на истории на английски език в поредица от семинари, провеждани два пъти месечно, подкрепени от фондацията UiPath и водени от преподавателя от Британски съвет Дейвид Хюз, художничката Ванга Хутира и експерта по комуникации Козмин Ангел. Програмата се фокусира върху развитието на свободното владеене на английски език и творческите способности на учениците чрез две групи умения: - Визуално разказване на истории, чрез задълбочено разбиране на техниките на фотографията и използване на предоставените в рамките на програмата филмови камери, за да покажат части от румънския живот от собствената си местна гледна точка. - Писмено разказване на истории, като се научат да разработват кратки истории във форматите за надписи в Instagram, които допълнително предават посланието им за всяка снимка, независимо дали е свързано с улавяне на чувство или настроение,



Добри практики за разказване на истории

BREAK THE CHAIN, BE THE CHANGE! (KAI)

Испания

<https://www.youtube.com/watch?v=Ry0b3zVK3B4>

Времетраене **5**

Екологична устойчивост **3**

Включване **3**

Резултати **3**

Иновации **5**

Възпроизводимост

Брой достигнати хора **500**

На колко езика е достъпна? **1**

На какви езици?

Прекъснете веригата, бъдете промяната! е видеоклип, създаден от участниците в международния младежки обмен "Record a Hater" по програма "Еразъм+".



Добри практики за разказване на истории

RADIO THEATER: TALES OF THE QUARANTINE

Испания

<https://radiotheater.infoproject.eu/>

Времетраене	5
Екологична устойчивост	5
Включване	5
Резултати	5
Иновации	5
Възпроизводимост	5

Брой достигнати хора

Във всяка структура в семинарите участваха повече или по-малко от 20 млади хора (общо 100 души). Ако вземем предвид и хората, които са чули различните епизоди на подкаста, броят на достигнатите хора е много по-голям, тъй като броят им се актуализира непрекъснато в зависимост от ежедневните прослушвания.

На колко езика е достъпна? 5

На какви езици?

Испански, английски, румънски, португалски и италиански

Проектът има за цел да предостави нови инструменти на младежките работници и социалните педагози, които да им позволят да подобрят уменията на младите хора по отношение на творчеството, публичното говорене, работата в група, изразяването на тялото, артистичното изразяване, управлението на времето, самопознанието, като се възползват от театъра и радиото като нови творчески образователни инструменти. Използването на приказки чрез радиото и въздействието, което това поражда при работата с младите хора, са основната тема на проекта, подкрепена от организирането на дейности за учене, преподаване и обучение с маршрут, съставен от 4 обучения, всяко от които е свързано с фазата на производство на радио-театралните подкасти. Целта е да се подобрят уменията на младите хора, като се насърчават техните способности и ценности и се стимулира ученето и развитието на ключови компетентности чрез използването на цифрови инструменти, които са особено важни в контекста на социалното отдалечаване, причинено от Covid-19.



Добри практики за разказване на истории

RADIO INCLUSION ВКЛЮЧАЩ ПОДКАСТ

Испания

<https://open.spotify.com/show/2G-7gZKPУc5mxFWBWGGvQlM?si=b-1db77f6e5e6406d&nd=1>

Времетраене 5

Екологична устойчивост 5

Включване 5

Резултати 3

Иновации 5

Възпроизводимост 5

Брой достигнати хора 1000 (приблизително)

На колко езика е достъпна? 1

На какви езици?

Испански

Radio Inclusion е подкастът на ASPAYM CYL Youth, в който се дава гласност на всички млади хора и младежки сдружения, които искат да участват в него. По време на трите си сезона то разглежда различни теми от социален интерес, като винаги повишава осведомеността в социалната и местната сфера. Инвалидите, редките болести, отношенията между младежите и възрастните хора в един подкаст между поколенията, театърът и различни области, представляващи интерес за младите хора, са били главните герои на този подкаст.

Чрез дебати на живо, събития и богато мултимедийно съдържание диалозите на SNF насърчават обмена на идеи, като подчертават необходимостта гражданите да изразяват себе си и да общуват помежду си, като винаги се основават на ценностите на равенството и разнообразието.



Добри практики за разказване на истории

SNF DIALOGUES

Гърция

<https://www.snfdialogues.org/en/>

Чрез дебати на живо, събития и богато мултимедийно съдържание диалозите на SNF насърчават обмена на идеи, като подчертават необходимостта гражданите да изразяват себе си и да общуват помежду си, като винаги се основават на ценностите на равенството и разнообразието.

Времетраене **5**

Екологична устойчивост **5**

Включване **5**

Резултати **5**

Иновации

Възпроизводимост **5**

Брой достигнати хора

**54 Диалози, 261
говорители, 20**

На колко езика е достъпна?

На какви езици?

SNF
DIALOGUES



ΙΕΝ / SNF

STAVROS NIARCHOS FOUNDATION

IMECD: Institute for
Media Education
and Development

D}V}ERSE OPINIONS
N3W WAYS OF THiNKING

Добри практики за разказване на истории

LET'S DIGITAL STORYTELL! ROMANIA

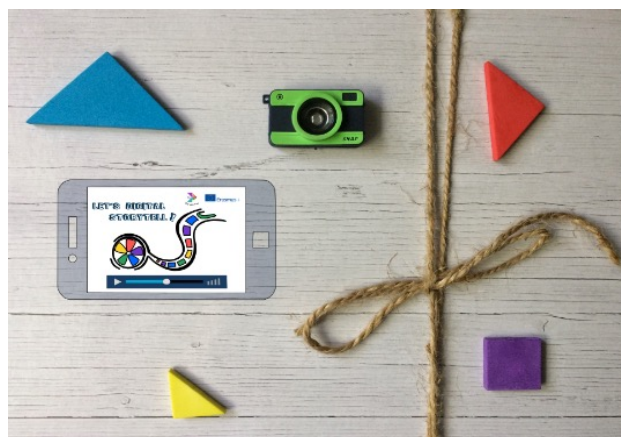
Румъния

<https://www.stiri.org/ong/educatie/atelier-de-digital-storytelling>

Времетраене	3
Екологична устойчивост	4
Включване	5
Резултати	4
Иновации	3
Възпроизводимост	5

Брой достигнати хора	-
На колко езика е достъпна?	1
На какви езици?	-

В рамките на 10 дни участниците ще научат основните принципи, залегнали в създаването на цифрова история (digital storytelling), и ще създават шест такива истории, които могат да бъдат използвани в ежедневната работа с ученици и младежи от местните общности. Програмата включва и интерактивно посещение и семинар за разпространение на информация в Националния музей на румънската литература, както и посещение на двореца Могошоая. 24-те участници ще представляват 6 европейски държави (България, Литва, Великобритания, Испания, Португалия и Румъния), като при разработването на проекта бяха взети предвид много специфичните изисквания на участниците, двама от които са хора с увреден слух, за които организацията домакин ще осигури жестов преводач.



EUROPE THROUGH YOUNG EYES: EXCHANGE, EXPLORE, EXHIBIT

Австрия

<https://europe3e.yes-forum.eu/index.html>

Времетраене	5
Екологична устойчивост	3
Включване	5
Резултати	5
Иновации	3
Възпроизводимост	5

Брой достигнати хора	250
На колко езика е достъпна?	5
На какви езици?	Английски, немски, френски, холандски, гръцки

Целта на този проект беше да се развие значима активна гражданска позиция, да се повиши политическата осведоменост и да се задълбочи социалното приобщаване сред младите хора.

Целите на този проект бяха постигнати чрез следните мерки:

- свързване на живота на младите хора с Европа в личен план
- използване на метода photovoice (фотография с участие), за да се предизвика творческо и интегративно взаимодействие с темата "Европа"
- използване на симулация, за да стане Европа по-осезаема
- проучване и изследване от страна на участниците на влиянието на Европа на местно и транснационално равнище
- разработване от участниците на препоръки за политиката на ЕС
- разработване и публикуване на стратегии за младите хора в неравностойно положение



Добри практики за създаване на филми

GIFFONI FILM FESTIVAL

Италия

<https://www.giffonifilmfestival.it/en/>

Времетраене	5
Екологична устойчивост	3
Включване	5
Резултати	5
Иновации	5
Възпроизводимост	5

Брой гостигнати хора	50.000.000
На колко езика е достъпна?	2
На какви езици?	Италиански - Английски

Фестивалът Giffoni се ражда през 1971 г. Главните герои и журитата на събитието са деца и младежи от цяла Италия и света. Тяхната задача е да видят филмите в конкурса и да ги обсъдят с режисьори, автори и изпълнители, след което да бъдат помолени да изберат победителя. Журито е разделено по възрастови групи, а състезателните категории са игрални, късометражни и документални филми. Темите се променят от година на година, но винаги са свързани с активното гражданство, социалното приобщаване, равенството и изменението на климата. Освен това по време на фестивалните дни журито се среща с различни гости от света на киното и телевизията, с които води дебат, задавайки им въпроси. Фестивалът се превръща от малко повече от регионално събитие в международно събитие, към което днес се присъединяват личности от света на киното, културата и музиката.



Добри практики за създаване на филми

BEARING. ALTERNATIVE EDUCATION WORKSHOP

Румъния

<https://atelieredefilmdocumentar.ro/>
<https://www.youtube.com/@asociatiavi-ra9519>

Времетраене	5
Екологична устойчивост	3
Включване	5
Резултати	5
Иновации	4
Възпроизводимост	5

Брой достигнати хора **346 абонати на канала в YouTube, над 150 филма, направени от младежи**

На колко езика е достъпна? **1**

На какви езици? **Румънски**

Семинарите за гимназисти въвеждат младежи на възраст между 14 и 18 години в света на документалното кино. Чрез уъркшопите за документално кино за гимназисти младите участници развиват комплексен набор от умения, свързани с анализа и разбирането на вселената в непосредствена близост, както и с визуалното представяне на обект от тази сфера. В резултат на всеки уъркшоп се създават от четири до седем късометражни документални филма, заснети изцяло от гимназисти и ориентирани към теми, вдъхновени от собствения им живот или общност. Всички филми се включват във вълна от публични прожекции, както в кина, така и в училища, обществени и културни пространства.



Добри практики за създаване на филми

SDG FILM FESTIVAL

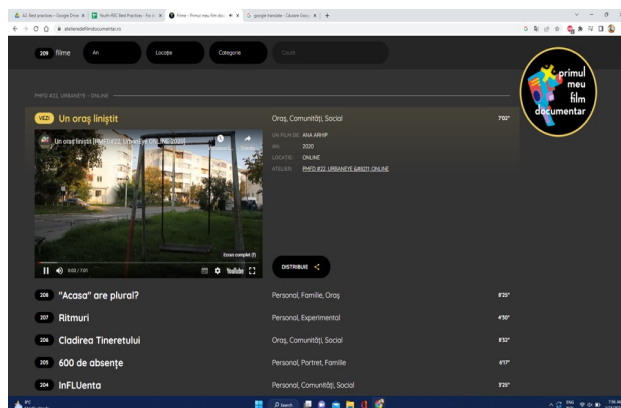
Испания

<https://sdgfilmfestival.eu/proyecto/>

Филмовият фестивал SDG има за цел да насърчи разбирането и постигането на Целите за устойчиво развитие сред младежите и младежките работници в Европа и Латинска Америка.

Времетраене	5
Екологична устойчивост	5
Включване	5
Резултати	5
Иновации	5
Възпроизводимост	3

Брой достигнати хора	-
На колко езика е достъпна?	2
На какви езици?	Английски, Испански



Добри практики за създаване на филми

THESSALONIKI INTERNATIONAL FILM FESTIVAL

Гърция

<https://www.filmfestival.gr/el/>

Международният филмов фестивал в Солун е водещият филмов фестивал в Югоизточна Европа, сцена за представяне на годишната гръцка продукция и основният и най-стар фестивал на Балканите за творчеството на изгряващи режисьори от цял свят.

Времетраене **5**

Екологична устойчивост

Включване

Резултати **3**

Иновации **5**

Възпроизводимост

Брой достигнати хора **112,517**

На колко езика е достъпна? **2**

На какви езици? **-**



Добри практики за създаване на филми

DRAMA INTERNATIONAL SHORT FILMING FESTIVAL

Гърция

<https://www.dramafilmfestival.gr/>

Всяка година на фестивала за късометражно кино "Драма" се представят творбите на гръцки и чуждестранни режисьори, които имат за цел да очароват своята вярна публика, но и да предложат нови преживявания и изненади.

Времетраене **5**

Екологична устойчивост

Включване

Резултати **3**

Иновации **5**

Възпроизводимост

Брой достигнати хора **15335**

На колко езика е достъпна? **2**

На какви езици? **-**



Добри практики за създаване на филми

FESTIVAL VIDEO & FILM DAYS

Австрия

<https://www.wienextra.at/medienzentrum/jugendliche/festival/>

<https://www.videoundfilmtage.at/2022/>

<https://www.facebook.com/videoundfilmtage/>

Австрия Video & Filmtage е фестивал за късометражно кино слична насоченост за режисьори до 22 години. Video & Filmtage означава да гледате филми, да се запознаете с режисьори, да планирате нови проекти.

Времетраене **5**

Екологична устойчивост **5**

Включване **4**

Резултати **4**

Иновации **5**

Възпроизводимост **2**

Брой достигнати хора **най-малко 400**

На колко езика е достъпна? **2 (немски/английски език)**

На какви езици? **всички видове**



Добри практики за създаване на филми

CROSSING EUROPE FILM FESTIVAL

Австрия

https://www.crossingeurope.at/en/program/yaaas_youth_program/yaaas_what_is_it

Времетраене	5
Екологична устойчивост	4
Включване	3
Резултати	4
Иновации	3
Възпроизводимост	3

През 2019 г. CROSSING EUROPE представи цялостна програма за филмово образование, придобиване на медийни компетентности и производство на видеоклипове "Направи си сам". Наг 900 тийнейджъри присъстваха на първото издание на YAAAS! Младежка програма, която е насочена към насърчване на медийната компетентност чрез практическа работа с филмовата среда и нейното възприемане.

Брой достигнати хора	най-малко 900
На колко езика е достъпна?	2 (немски/ английски език)
На какви езици?	всички видове езици



Добри практики за създаване на филми

ROMANIAN FILM EVENINGS

Румъния

<https://festivalsfr.ro/>

Времетраене	5
Екологична устойчивост	4
Включване	4
Резултати	5
Иновации	4
Възпроизводимост	5

SFR (Румънски филмови вечери) е фестивал, започнал през 2010 г. по инициатива на Асоциацията на студентите журналисти от Яш. От 2018 г. фестивалът SFR се организира от Асоциацията ARTIS. Фестивалът има уникален профил и през годините успява да превърне столицата на Молдова в полюс на румънското кино. В рамките на фестивалните секции всяка година се представят филми от различни периоди на румънското кино, както и нови филми, дебюти или късометражни филми. Концепцията на фестивала включва излъчване на румънски продукции, като на прожекцията се канят актьори, режисьори, сценаристи и филмови критици. Диалогът и срещата с публиката означават отваряне на киното.

Брой достигнати хора	17000 последователи
На колко езика е достъпна?	1
На какви езици?	Румънски



Най-добри практики за графичен дизайн

GRAPHIC DAYS®

Италия

<https://www.graphicdays.it/en/homepage-en/>

Времетраене	4
Екологична устойчивост	5
Включване	5
Резултати	5
Иновации	5
Възпроизводимост	5

Брой достигнати хора	20.000
На колко езика е достъпна?	2
На какви езици?	Италиански и английски

Graphic Days® е иновативен културен център, който се грижи и реализира културни проекти със социален отзвук; занимава се с визуален и социален дизайн. Graphic Days® е също така международен ежегоден фестивал за разпространение и център за наблюдение на визуалния и социалния дизайн благодарение на сътрудничеството с мрежа от международни и местни участници. Социалният дизайн се състои в проектиране и изпълнение на дейности на територията със социален отзвук, които чрез конкретни действия и сътрудничество с институции и органи от третия сектор стимулират активирането на системи и добри практики в разнообразни области: от градско възстановяване до международно съвместно планиране, от неформално обучение до проекти за активно гражданство.



Най-добри практики за графичен дизайн

SEMINCI FILM FESTIVAL POSTER COMPETITION

Испания

<https://www.seminci.es/>

Времетраене	5
Екологична устойчивост	4
Включване	3
Резултати	5
Иновации	5
Възпроизводимост	3

Брой достигнати хора	-
На колко езика е достъпна?	1
На какви езици?	Испански

Конкурс за идеи за избор от Общинската фондация за култура на град Валядолид / SEMINCI на плакатите, които ще бъдат изображение на разделите "Официален", "Място за срещи" и "Време на историята" на фестивала.



ПРАКТИЧЕСКИ СЕМИНАРИ - СЪПКА ПО СЪПКА

Ценности, към които да се насочат семинарите - гражданска ангажираност и участие на младите хора

Гражданската ангажираност включва "работа за постигане на промяна в гражданския живот на общността и развиване на комбинация от знания, умения, ценности и мотивация за постигане на тази промяна. Това означава да се насърчава качеството на живот в общността чрез политически и неполитически процеси". (Erllich, 2000).

Гражданската ангажираност има 4 основни компонента:

- Гражданско действие или участие в дейности като доброволчество или обучение в служба на обществото, за да се подобри състоянието на общността.
- Гражданска ангажираност или гълг, или готовност за положителен принос към обществото.
- Граждански умения или способността да се участва в гражданското общество, политиката и демокрацията.
- Социална сплотеност или чувство за взаимност, доверие и обвързаност с другите. Различните среди, в които хората живеят, учат, играят, молят се и работят, също оказват влияние върху тяхната ангажираност в общността. Семейната среда, както може да се очаква, оказва силно влияние върху гражданската активност на децата. Родителите оказват влияние върху гражданската активност на децата си, като ги насърчават да участват, служат им като пример за подражание, предават ценностите си чрез дискусии с децата си и ги свързват с обществени организации.

Защо искаме да развиваме гражданска активност сред младите хора?

Проучванията показват например, че децата, в чиито семейства се обсъжда политика вкъщи, са два или три пъти по-склонни да следят политиката, да подписват петиции и да бъдат доброволци, когато станат възрастни, в сравнение с децата, чиито родители не обсъждат политика. Училищната и кварталната среда оказват също толкова голямо влияние върху гражданското участие на младите хора. Децата, които посещават училища, предлагаящи на учениците възможности за общественополезен труд, насърчаващи уважението между учениците и учителите и предлагащи широк спектър от извънкласни дейности, е много по-вероятно да станат активни граждани, когато достигнат зряла възраст.

По-голямата социална среда, като например гържавата, провинцията или страната, в която хората живеят, също оказва влияние върху степента, в която те участват в граждански дейности. В страни с високо равнище на материализъм, икономическо неравенство и политически системи, в които хората нямат равни възможности да влияят върху решенията на правителството, гражданите обикновено отхвърлят правителството и участват по-малко в гражданския живот.

Възрастните с гражданска ангажираност също така имат по-високо самочувствие и по-добри лични взаимоотношения. Освен това те имат по-малко заболявания, по-ниски нива на депресия и дори живеят по-дълго! Проучванията показват например, че при възрастните хора, които работят като доброволци в своята общност, смъртността в напреднала възраст намалява с 40 % до 50 % в сравнение с тези, които не се занимават с доброволческа дейност.

Гражданското участие влияе не само на отделните хора, но и на цели общества. Кварталите с по-високо ниво на гражданско участие се отличават с по-силно чувство за общност, по-ниски нива на престъпност и по-здрав и щастливи граждани. В гържавите и страните с по-голям дял граждански ангажирани граждани се наблюдава по-нисък процент на заболявания, психични заболявания и самоубийства. Те също така имат по-ниски нива на престъпност, както и по-голям икономически просперитет, по-добре образовани деца и по-ефективни правителства.

Политиките за младежта и практиките в областта на работата с младежта трябва да подкрепят младите хора в реализирането на пълния им потенциал като автономни членове на обществото, като им дават възможност да разработват житейски планове и да упражняват демократичното си гражданство. Участието е съществен елемент на гражданството в едно демократично общество и в една

демократична Европа. Участието на младите хора не е самоцел, а средство за постигане на положителни промени в живота на младите хора и за изграждане на по-добро общество.

Младежкото участие е активното участие на младите хора в техните собствени общности. Често се използва като съкращение за младежко участие в много форми, включително в процеса на вземане на решения, в спорта, в училищата и във всяка дейност, в която младите хора не са участвали в миналото.

Принципите, залегнали в основата на младежкото участие, са:

Овластяване: младите хора имат по-голям контрол върху живота си чрез участие.

Целенасочено участие: младите хора поемат ценни роли, занимават се с въпроси, които са от значение за тях, и оказват влияние върху реални резултати.

Приобщаване: осигуряване на възможност за участие на всички млади хора.

Някои примери за младежко участие в практиката са:

- допитване до младите хора относно техните идеи и мнения.
- младите хора проучват въпроси, които засягат живота им.
- младите хора планират или ръководят дейности или събития в общността.
- млади хора, участващи в младежки комитети или групи за действие.
- млади хора, участващи в органи за вземане на решения, определени от възрастни.

Важно е да се помни, че младежкото участие е подход, а не “нещо”, което може да бъде отбелязано или направено като еднократен проект (Holdsworth 2001). Подходът на младежкото участие подкрепя младите хора да действат, да вземат собствени решения и да се застъпват за себе си - вместо да ги разглежда като пасивни “клиенти”. В политиката и практиката в областта на младежта обикновено се различават три вида “ангажираност на младите хора”.

- ангажираност в (обикновено в образованието или обучението)
- ангажираност с (участие в дейност)
- ангажираност съвместно (участие в някаква форма на партньорство или групова работа с други лица).

Както и при младежкото участие, важно е да се замислим върху термина “младежка ангажираност” - за да бъде той част от нашата работа, е необходимо да разберем и изразим какво точно разбираме под него.



Семинар за
разказване на
истории

Мозъчна атака и разказване на истории

Основна цел

Целта на тези семинари е да се насърчи участието на младежите и гражданската им ангажираност чрез уменията за разказване на истории и мозъчна атака. Това ще им помогне да оформят идеи и да формулират истории, с които да разработят и използват за своите филмови сценарии. Целта на тези работилници е също така да насърчават и развиват,

- литературна компетентност
- лична, социална и компетентност за учене

Участници: младежи

Продължителност: 4 часа

Обстановка:

В стая с достатъчно маси и столове, за да се поберат всички участници. Масите могат да бъдат разположени на разстояние една от друга, за да се оформят групи, или в полукръг, за да се даде възможност за по-широко обсъждане и взаимодействие.

Въведение и разчупване на лега:

Заглавие: Спомени за истории

Упражнение:

Упражнението за опознаване, което ще използваме на този семинар, е "Спомени за истории". То включва всеки от участниците да опише или първата си книга, или книга, която е обичал, и спомена или емоцията, която тя предизвиква. Например "Моби Дик" може да ви върне към времето, когато сте посещавали или живели край морето (или сте имали домашен любимец кит!) и може би сте обичали това конкретно място, защото ви е карало да се чувствате едно цяло със себе си или е било време, когато сте имали много приятели или сте срещнали първата си любов.

Това занимание може да бъде широкообхватно и не е необходимо да бъде толкова лично, ако участниците не искат да споделят нищо твърде разкриващо в началото!

Упражнения Описание

Упражнение 1

Магията на колективния разказ

Въведение: Това упражнение е свързано със съвместното разказване на истории и разчита на въображението не само на един човек, а на няколко души. Подобно на мозъчната атака, обединените усилия и творчески ресурси са много по-силни в група, а това позволява да се създадат запомнящи се и остроумни истории!

То се основава на предпоставката, че повече глави са по-добри от една, и там, където един човек може да затъне или да се спъне в някои детайли - развитие на персонажа, развитие на разказа, лексика, описания и т.н. - много хора могат да разрешат проблемите и да придвижат историята по по-подходящ път, което би трябвало да подобри и качеството на писането. Това често се случва във филмовата индустрия, където един филм или сериал има няколко различни "сценаристи", така че способността за сътрудничество е от съществено значение при създаването на филм. Някои от идеите, които вашата група предлага, могат да бъдат двигател на всяка сюжетна идея.

Задачи и подпомагане: Създават се малки екипи (множество малки екипи, ако са част от много по-голямо цяло), на които се възлага задачата да измислят заедно история. Всеки член на екипа ще предлага идеи и начини за развитие на разказа, докато не измислят завършена история с начало, среда и край, която могат да прочетат на глас по време на сесията.

Всеки член на екипа допринася за разказа, като се опира на казаното от предишните членове. Това насърчава творчеството, въображението и приемствеността на разказа. Упражнението е от типа "строителни блокчета" и целта е блокчетата да пасват идеално едно на друго. Тъй като разказът се развива по свободен и естествен начин, участниците могат да се изненадат колко оригинални и ефективни могат да бъдат техните усилия. Предложенията на всеки член трябва да бъдат уважавани и да функционират като демократична единица. Ако екипът реши като група да преработи определени изречения или части от историята, това е позволено. Очевидно е, че избирането на най-добрите идеи е важно, стига всички членове да се чувстват ценени и да им се обръща достатъчно внимание.

Разказът може да бъде толкова дълъг или кратък, колкото се сметне за необходимо. Това би било добър начин за започване на графичен роман или може би начало, среда и край на кратка проза. След това те могат да бъдат адаптирани за сценарий на филм.

Упражнение 2

Да бъдеш професионален разказвач на истории с картите или стъпките за разказване на истории

Въведение: Има определена структура, която повечето писатели следват, когато пишат история, независимо дали става дума за книга, разказ или пълнометражен филм. Този формат помага да се придържа на историята ритъм и стил, които са лесни за следване от читателя и лесни за запомняне от начинаещия писател.

Ако искате хората да четат или гледат вашето произведение, то историята ви трябва да е последователна и да има смисъл от гледна точка на разказа, в противен случай ще цари объркване и читателят ще се откаже да чете. Тези карти позволяват на участниците да се възползват от тази общоприета структура и им дават по-голям шанс да постигнат успех с творческата си работа.

Участниците ще бъдат научени как да създават разказ с помощта на тези карти, след което всеки от тях ще напише кратък разказ, който обхваща всяка от стъпките. Този процес веднага ще превърне участника в много по-завършен писател само с малко практика. Той също така ще им помогне да бъдат по-уверени в писането си, тъй като ще знаят (и ще открият), че правят правилен избор и пишат по-добър материал.

Задачи и подпомагане:

Фасилитаторът/младежният работник ще обясни на участниците всяка от картите или стъпките и ще даде малко информация или няколко примера от известни истории, за да подчертае своята гледна точка. Те ще обяснят на какво съответства всяка от тях и как се развива историята чрез картите. Участниците ще изпитат как историята се развива и заживява свой собствен живот, докато използват стъпките (картите), за да развият своите истории. Те ще видят колко много смисъл има в тях и трябва да започнат да усещат, че стандартът на писането им се подобрява.

Ще им бъде предоставено достатъчно време, за да усетят как се изгражда една история, като се използват правилните насоки. Например, всяка стъпка може да се състои от десет реда или половин страница. Те ще напишат кратък разказ, който обхваща всички тези стъпки, и ще го прочетат на глас пред групата. Това ще им осигури важна обратна връзка и ще им даде възможност да разберат къде са постъпили правилно и

какви корекции трябва да направят, за да постигнат добър синтез на различните елементи на разказа.

Стъпки (всяко от тях може да бъде доразвита или разделена на по-малки)

1. Обстановката

Кога и къде започва/се случва историята? Кой е главният герой и другите герои в историята?

2. Конфликтът

Какво застрашава световния ред? Дали това е злодей или външно смущение (природно бедствие, болест и т.н.)? Как изглежда злодеят? Какви разрушителни сили използва злодеят?

3. Повратната точка

Кой помага на героя да изпълни мисията си или какво му дава сила и кураж?

Среща ли той мъдрец или открива ли тайна сила? Какво открива героят за себе си и за света? Кое събитие води героя до развръзка?

4. Развръзката

Как изглежда краят на пътуването? Получава ли героят награда (принцеса, скъпоценен камък, победа и т.н.). Как изглежда светът сега и как се е променил героят?

5. Поуката

Каква е основната поука в тази история... на какво ни учи тя?

Упражнение 3:

Истории чрез импровизации

Въведение:

При това упражнение участниците получават подкана и след това трябва да измислят история по тази подкана. Това може да бъде дума, изречение, реквизит или идея. Историята може да бъде сценка, кратък разказ или сценарий за филм, а може да бъде и комбинация от тях.

Това може да помогне на участниците да упражнят уменията си за импровизация и да ги насърчи да мислят творчески за разказването на истории. Колкото по-креативен може да бъде участникът, толкова по-добро става неговото писане. Нестандартното мислене води до оригинални и увлекателни истории. Като разчитат на подкана, това ги насърчава да бъдат отворени за предложения и да се справят с всичко, което фасилитаторът реши да им даде. Те се научават да очакват неочакваното и както в света на импровизацията,

никога да не отказват нищо!

Задачи и подпомагане:

Фасилитаторът решава какъв подтик да даде на участниците. Това може да бъде групово или самостоятелно упражнение. По-добре е отговорите да бъдат по-кратки, отколкото да представляват раздута история. Това е начин да подтикнете участниците да помислят как да започнат сценарий, сцена или глава.

Могат да се използват различни подказки, например: водещият може да каже едно изречение - "светлините угаснаха и тя почувства студен ужас дълбоко в себе си", или водещият може да каже да напишат сценарий, в който има суматоха в училищната столова и те трябва да опишат какво се случва. Това позволява на участниците да използват въображението си и да създадат началото на история. Подкана може да бъде дори да продължат началното изречение в първата глава или сцена - Небето беше светло, но отпреди той видя нещо необичайно, не беше сигурен, но приличаше на....

Разрешен физически предмет. Това може да бъде играчка, която фасилитаторът има, и той или тя може да помоли участниците да напишат за играчката - например откъде са я получили, какво означава за тях или как възнамеряват да я предадат на следващото поколение.

Упражнение 4:

Да се превърнеш в робот

Въведение:

Това упражнение ще ви представи нов начин за ангажиране на креативността на участниците чрез тяхното подсъзнание. Автоматичното писане по същество изключва практичния ни ум и насърчава свободното писане, което идва от по-дълбоко място. То разчита по-скоро на вдъхновението, отколкото на практичността, и може да помогне за извличането на невероятна креативност.

В много случаи сме ограничени или обвързани от мислещия си ум, без да позволяваме или да се докосваме до

онази част от нас, в която се крият вдъхновението и магията. Активно спираме идеите да се появят, тъй като се опитваме да ги наложим или да ги "мислим". Най-доброто писане често се дължи на това, че се отговаряме и позволяваме на великите думи, изречения и идеи да се появят естествено и от несъзнателно място, до което не може да се достигне само чрез мисълта

Задачи и подпомагане:

Всеки участник ще разполага с лист хартия А4 (по-голям е по-добре, тъй като дава достатъчно пространство за работа, без да се налага да се сменят страниците). След това фасилитаторът ще обясни как, за да се докоснете до несъзнателната част на ума си, първо трябва да "изключите" съзнателната или практическата част на мозъка си.

Основната цел на това упражнение е да се насърчи и да се получи достъп до вид вдъхновение, което обикновено може да не е на разположение, особено ако е възпрепятствано от емоции като срам, гняв или позор. То може да бъде възпрепятствано също така, ако участникът смята, че не е достатъчно добър или завършен като писател и следователно не "заслужава" да напише фантастичен материал.

За да влязат в потока на съзнанието и да получат достъп до неговата богата плодовитост, участниците трябва първо да активират подсъзнанието си и да намалят зависимостта от съзнателната част на мозъка си. За да могат да направят това по-ефективно, участниците трябва да пишат непрекъснато, след като са започнали. Важно е да няма прекъсвания и спирания, за да се "мисли" за следващия ход. Целта тук не е съвършенство (на граматиката, смисъла или непрекъснатостта на мисълта), а чисто вдъхновение и задействане на подсъзнанието, което в крайна сметка ще изтече в съзнателния ум и ще се балансира с него. Това трябва да продължи поне 10 минути, за да могат участниците, които не са свикнали с този начин на работа, да се почувстват комфортно да се отпуснат и да позволят на скритото да излезе наяве.

Упражнение 5:

Емоционална интелигентност

Въведение:

Писането е много ефективен начин за справяне с емоциите, особено с негативните емоции, които може да са предизвикани от трудни житейски ситуации. То дава възможност те да бъдат признати и често разрешени. Това е така, защото чрез писането вие "говорите" за тях, дори само на себе си, и като изразявате себе си и проблемите си на хартия, им давате разрешение да бъдат забелязани и излекувани.

Като записвате как се чувствате - често под формата на дневник или списание - вие съзнателно (и подсъзнателно) работите с това, което ви засяга в настоящия момент, вместо да ги потискате и погребвате, което ще ги накара да се задушат, да изгният и да създадат допълнителни проблеми в бъдеще. Този процес ви позволява да осъзнаете и да намерите решения на проблемите си.

Това упражнение е практика за изброяване и описване на емоционалните ви състояния. То ще помогне на участниците да се докоснат до най-дълбоките си емоции, но също така ще подпомогне описателната им проза, когато работят с емоциите в своите истории. То също така им показва колко е важно да могат да описват и изразяват с думи това, което те - и техните герои - чувстват.

Задачи и подпомагане:

Помолете групата да създаде кратък дневник или запис в дневник, който да се фокусира върху определена емоция, например радост, гняв или тъга. Това може да бъде свързано и със сценария за крайния резултат. Той може да бъде истински и да описва как се чувствате вие като участник, или може да бъде описание на измислен герой. Например може да е свързано с гражданско или политическо разочарование, при което вие или вашият филмов герой сте изпитали някаква несправедливост или липса на вяра в политическата или културната сфера, в която живеете.

Съчетайте тези чувства със събитието или ситуацията, която е накарала вас или вашия герой да се чувствате по този начин. Например, може би сте присъствали на митинг за благородна кауза, а действията на полицията са били тежки и са граничили с полицейска бруталност, което ви е накарало да се почувствате разочаровани или наранени; или може би е имало нещо полезно, което е трябвало да бъде направено или осъществено във вашата общност, но поради корупция в местното правителство (как героят открива това?), това толкова необходимо действие е било отложено за друг ден, оставяйки хората, които са имали най-голяма нужда от него, разстроени и в безизходица.

Като фасилитатор може да преминете към определени фрази, думи или начини на изразяване и описване на емоционални състояния. От гледна точка на писането е важно да можете да опишете дадена ситуация (щастлива, забавна, тъжна, трагична и т.н.) с емоциите, които са възникнали в резултат на ситуацията. Това привлича читателя и ще го накара да отгърне страниците или да гледа филма, ако може да види или усети истинските и сурови емоции на героите.

Добре е участниците да прочетат работата си, но ако тя е много личен разказ за собствения им живот или чувства, тогава е важно да им се даде възможност да изберат дали искат останалите от групата да знаят тяхната "история".

● **дискусии**

Време за размисъл & заключения

Винаги питайте

Какво се случи?

Как се чувствам?

Какво бих искал да променя за следващия път?

Упражнение 1

След като участниците завършат своята съвместна история, те могат да я прочетат (индивидуално или като група) на останалите членове на групата. Като част от процеса на обратна връзка другите екипи могат да направят предложения за това какво е било добро в разказа, къде е можело да се подобри или какво би било по-подходящо за разказа. Къде е имало смисъл и къде екипът е изгубил директа на разказа - и защо.

Другите екипи и фасилитаторът могат да предложат начини за подобряване, както на стила на писане, така и на начина на сглобяване на частите на разказа.

Упражнение 2

Това, което се опитваме да постигнем в това упражнение, е по-високо качество на писането, така че фасилитаторът трябва да ръководи групата, като дава конструктивна обратна връзка за това как участниците са се справили със създаването на своята история и каква структура е имала тя. Дали е следвала стриктно картите (стъпките), но и какъв тип гъвкавост е позволена, защото историите по същество са творчески произведения и трябва да бъдат гъвкави в някои отношения.

Всякакви сериозни отклонения в структурата трябва да се посочат на участника и да му се обясни как това може да навреди на развитието на историята на по-късен етап.

Упражнение 3

Импровизацията е различна форма на творчество. Тя е спонтанна и понякога може да се почувстват странни или неудобни, тъй като нямате възможност да избирате какво да решите - поне в началото. Някои участници ще приемат много лесно този вид "представено" творчество, докато други ще се затруднят, тъй като усещат, че нямат контрол или че натискът върху тях да започнат от ясно определена точка е твърде голям.

Добър въпрос, който да зададете на участниците, е: "Как се чувствахте при

изпълнението на това упражнение"? Лесно ли беше или ви беше трудно да проявите творчество поради фиксираните параметри? Или пък се наслаждавахте и развихте в ситуация, в която имаше ясни насоки и в която знаехте точно какво трябва да направите?

Упражнение 4

Тъй като повечето участници не са работили много с подсъзнанието (освен ако не са имали опит с медитация или осъзнатост), е добре да бъдете търпеливи и да ги попитате как се чувстват, докато го правят. Някои може да имат проблеми с отпускането, така че фасилитаторът ще трябва да им даде насоки и да ги увери, че чувството на дискомфорт е нормално в началото. Те трябва да бъдат успокоени, че тъй като това е метод за достъп до подсъзнанието, част от написаното може да се възприеме като смущаващо или "гразнещо", тъй като на повърхността излизат дълбоко заложените идеи, мисли и емоции.

Това е упражнение, при което не е необходимо участниците да четат материалите си след това поради често чувствителния характер на това, което излиза на хартията. Ако искат, могат да го направят, но това не е задължително.

Упражнение 5

Тъй като това може да бъде по-лично преживяване, изборът за четене на тяхното произведение трябва да принадлежи на самия участник. Може да е добре да се чуят някои начини за описване на емоциите и участниците да направят предложения как да се подобряват, тъй като това е важна част от писането. Ако емоциите съответстват на ситуацията/действието, това може да направи работата много по-последователна. Или, ако участниците предпочитат, могат да пишат за някой герой и да споделят емоциите си чрез него, така че да освободят участника от прякото изразяване на личните му чувства.

● **Материали**

Хартия за писане

Бяла гъска

Химикалки и моливи и различни цветни маркери

Голямо платно за екипна история, ако е необходимо

Физически реквизит, ако е необходимо

Примери или разпечатки на истории

Листове хартия А4/А3

● **Адаптации за специфични целеви групи:**

Не са необходими сериозни адаптации. Темите, представени от фасилитатора, могат да се различават при отделните участници и възрастови групи. Фасилитаторът е този, който трябва да предложи това, което е подходящо за конкретната група.

● **Препоръки за фасилитатори:**

Бъдете отворени и приемайте това, което участниците създават/предлагат,

Бъдете търпеливи, тъй като развиването на креативността при писане изисква време и практика,

Предлагайте обратна връзка, която ще вдъхнови участниците, но и ще им помогне да подобрят практическите си умения,

Може да има нежелание от страна на някои участници да вземат активно участие в упражненията, така че прочитането на историите им може да ги изпълни с тревога (или страх от осъждане), така че е добре да оставите всеки участник да прецени дали иска му да бъде чуто,

Имайте план за действие при непредвидени обстоятелства, ако участниците станат емоционални,

Приемане на всичко, което е записано на хартия, тъй като някои от тези упражнения могат да доведат до неочаквани резултати,

Дайте на участниците съвет и предложения за канали за по-нататъшно усъвършенстване на уменията им, като например групи за писане или групи онлайн/в техния квартал.

Библиография или препоръчителни материали, които да бъдат прочетени преди семинара

Автоматично писане

<https://www.meldstudios.com.au/thoughts/automatic-writing-exercise-help-efficient-writer#:~:text=Automatic%20writing%20is%20a%2010,for%20the%20report%2C%20presentation%20etc>

Писане за вашите емоции

<https://psychcentral.com/health/what-is-it-really-like-to-stay-at-a-psychiatric-hospital#recap>

Стъпки за написване на история

<https://prowritingaid.com/elements-of-fiction#:~:text=There%20are%20seven%20elements%20of,to%20create%20a%20coherent%20story>

Анекси

Известни истории, които следват стъпка по стъпка процеса, описан в картите, са такива като,

Хари Потър

Роки

Шрек

Властелинът на пръстените

(всяка история, която показва развитието на неволен или невероятен герой, който се бори срещу всички шансове и накрая излиза победител).

Това е преглед на картите за разказване на истории в техния основен вид. По желание могат да се добавят и други по-завършени елементи. Таблицата показва и как можете да постройте историята, но изхождайки от различен ъгъл.

STORYBOARD CARD - BUILDING THE STORY

SETTING
4

MEET THE HERO
HERO'S DREAM

CONFLICT
3

HERO'S
PROBLEMS

TURNING POINT
1

HERO ACTS DIF-
FERENTLY

RESOLUTION
1

HERO REACHES
THE GOAL

THE MORAL
5

LESSONS LEAR-
NED

Стъпки (всяко от тях може да бъде доразвита или разделена на по-малки)

6. Обстановката

Кога и къде започва/се случва историята? Кой е главният герой и другите герои в историята?

7. Конфликтът

Какво застрашава световния ред? Дали това е злодей или външно смущение (природно бедствие, болест и т.н.)? Как изглежда злодеят? Какви разрушителни сили използва злодеят?

8. Повратната точка

Кой помага на героя да изпълни мисията си или какво му дава сила и кураж?

Среща ли той мъдрец или открива ли тайна сила? Какво открива героят за себе си и за света? Кое събитие води героя до развръзка?

9. Развръзката

Как изглежда краят на пътуването? Получава ли героят награда (принцеса, скъпоценен камък, победа и т.н.). Как изглежда светът сега и как се е променил героят?

10. Поуката

Каква е основната поука в тази история... на какво ни учи тя?

Семинари за
създаване на филми

Въведение въ филмопроизводството

Основна цел

Основната цел на тези семинари е да предоставят на младите хора уменията и ресурсите, необходими за създаването на поредица от видеоклипове с включените в тях фази (предпродукция, продукция и постпродукция), като същевременно усвояват трансверсални умения, които са пряко свързани с ключовите компетенции на SALTO, като например:

Лични, социални и умения за учене.

Културна осведоменост и компетентност за изразяване.

Дигитална компетентност.

Участници: 5 до 25

Участници: 4 часа

Обстановка:

Лице в лице, в стая с проектор и достатъчно пространство за броя на участниците.

Въведение и разчупване на лега

Заглавие: Обрат в сюжета

Въведение в темата: В днешно време сме свикнали да гледаме филми с плоски сценарии. Свикнали сме да предвиждаме края на филма, да знаем предварително ролите на героите... Сега всичко това ще се промени.

Описание на упражнението:

Водещият подготвя масите и столовете в кръг с лице навътре. Участниците ще седнат в този кръг.

Най-напред на участниците ще бъде обяснено какво е сюжетен обрат:

“Сюжетният обрат е промяна във веригата от събития в даден сюжет, независимо дали става дума за литература, театър или филм. Най-често се случва в края на произведението, но може да се срещне и в средата. Тези обрати драматично променят ролята на героите”.

След това въведение всеки участник ще бъде помолен да напише на лист хартия филм, който харесва и който всички или повечето от тях са гледали някога (известен филм).

След като напишат името на своя филм в средата, те ще предадат своя лист хартия на участника отгласяно. Всеки участник ще запише възможния сюжетен обрат за този филм (колкото по-луд, толкова по-добре), докато не се върне при собственика си, след като затвори кръга.

След това участниците ще прочетат всеки от тези сюжетни обрати от своя филм и докато го правят, всеки ще каже кои сюжетни обрати е написал, както и името си и кратко представяне.

Важно е предварително да информирате участниците, че колкото по-луд или по-смешен е сюжетният обрат, който ще напишат, толкова по-забавно ще бъде упражнението.

Упражнения Описание

След разчупването на лега участниците ще бъдат помолени да заемат местата си на масите с лице към екрана, на който ще се проектира презентацията.

Тази презентация съдържа различни концепции, техники и т.н., свързани с филмопроизводството, така че всеки потребител да може да има основно ниво на разбиране на тази тема.

Презентацията ще бъде проектирана, а фасилитаторът, с предварително проучване, ще обясни съдържанието на презентацията и ще извърши предложените в нея дейности.

Упражнение 1

Представяне на основните понятия за използване на фотоапарати и видеокамери, както и на понятия, свързани със записването.

В това първо упражнение участниците ще обърнат внимание на фасилитатора, който ще даде подробно обяснение на най-основните понятия, свързани с фотографията и видеото.

Фасилитаторите ще се съсредоточат върху разбирането на всеки от слайдовете, като с въпроси ще се уверят, че участниците са разбрали съдържанието, и ще подчертаят, че тези знания ще бъдат полезни за създаването на техните късометражни филми (давайки им тази мотивация, основана на управлението и контрола, които участниците ще имат).

След като урокът по съдържанието на слайдовете приключи, водещият ще попита дали има останали въпроси (макар че това ще бъде направено и в рамките на няколко слайда).

В същото време фасилитаторът ще е обяснил от самото начало, че е нормално да възникнат съмнения и че любопитството и оригиналността на всеки участник ще бъдат оценени.

Упражнение 2

Безплатно видео

Когато упражнение 1 приключи, водещият обяснява на участниците, че сега имат половин час, за да запишат видео по свой избор, като използват различните параметри, които са научили (ISO, скорост и бленда, както и осветление). Участниците ще бъдат информирани предварително, че трябва, доколкото е възможно, да повторят някои от техниките, използвани в предишната презентация.

Важно е по време на това упражнение да се обясни на участниците, че чрез това и следващите упражнения те ще придобият способността да участват в социалната сфера, в случая чрез създаването на филми.

Те също така ще бъдат информирани, че ще се

оценяват творчеството и оригиналността, както и създаването на кратка история или аргумент в рамките на видеото.

Фасилитаторът ще насърчи останалите участници да изпълнят това упражнение и ще им помогне максимално, за да извлече най-доброто от всеки от участниците.

В края на половинчасовото упражнение ще бъде отделено необходимото време (вероятно по-малко от 10 минути), за да се изберат чрез консенсус трите видеоклипа-победители. В същото време ще бъдат избрани положителни и творчески характеристики от останалите видеоклипове, които не са на подиума.

Участниците трябва също така да направят 3 снимки по възможно най-креативния начин, като използват предварително научените променливи.

След това най-добрата снимка и най-доброто видео ще бъдат избрани с консенсус.

Упражнение 3

Представяне на основните понятия, свързани с осветлението и различните източници на светлина.

В тази част на презентацията ще научите какво представлява осветлението, кои са различните видове светлини и какъв ефект предизвикват, както и как да ги използвате правилно при снимане.

Препоръчително е, докато обяснява всеки от различните видове осветление, водещият да се опита да симулира тези условия на осветяване с участниците в наличното пространство.

Тъй като тези понятия са доста прости, важно е фасилитаторът да се увери, че те са разбрани.

Това ще бъде последвано от упражнение 4.

Упражнение 4

Светлини и сенки

В това упражнение участниците ще приложат наученото по темата, като направят видеоклипове с продължителност не повече от една минута, в които ще покажат, че са разбрали различните концепции. В случай че материалите не са достатъчни за всички, те ще се редуват, като оценяват и укрепват екипната работа и генерираните идеи.

Предварително ще бъде изяснено, че трябва да се използват поне два от горепосочените видове осветление.

Накрая с консенсус ще бъде избран видеоклипът с най-добро приложение на осветлението.

Ще бъдат оценени използването на осветлението и творчеството, възможността за използване на гласови и звукови ефекти, а също и подчертаването на значението на участието в обществото като основна тема.

Упражнение 5

Видове кадри

Представяне на различните видове кадри и

техните различни приложения при видеозапис. Препоръчва се фасилитаторът да прочете в раздел "Материали" кратката теория за тях, за да може да ги обясни правилно.

Препоръчва се също така участниците да се опитат да назоват филмите, които се появяват в примерите за различните кадри, тъй като това ще засили обучението и визуалното запомняне.

Упражнение 6

Да се поставим в кадър

След като научим различните видове основни кадри, които съществуват, ще направим съвместно видео, в което ще използваме всички видове кадри, които сме научили, поне веднъж, свързвайки ги с основната тема за активното гражданство и участие.

За целта ще разработим малка история, свързана с приобщаването и насърчаването на участието на всички млади хора в обществото, и ще създадем видеоклип с продължителност не повече от две минути.

При това ще използваме всичко, което сме научили досега, за да го осъществим, като ценим работата в екип и използването на консенсус за темата на видеото и свързаните с нея аспекти.

Упражнение 7

Ангели и емоции

Последната част от презентацията се провежда, като се показват различните ъгли, за да се убедят участниците, че те, както и кадрите, могат да се използват за предаване на емоции на публиката.

Упражнение 8

Нашата първа скица

След като научим различните видове основни кадри, които съществуват, ще направим общ видеоклип, в който ще използваме поне три от предварително научените кадри и три ъгла, които предават емоция, свързана с избраната тема.

То ще бъде направено съвместно и трябва да се използват всички предварително усвоени знания.

● ДИСКУСИИ

Riflessione е Време за размисъл и заключения

След всяка от дейностите фасилитаторът ще попита участниците по внимателен и съпричастен начин за мнението им относно всяка от дейностите.

Важно е в този момент фасилитаторът да започне изказването си с предположението, че това обучение може да е било свързано с определено ниво на трудност, но че е наясно, че всеки от участниците е направил най-доброто, на което е бил способен.

Ако има предложения за подобрене, важно е да ги изслушате и да ги вземете под внимание, за да подобрите динамизирането на семинара при бъдещи случаи. Ако има деструктивна критика или деструктивна самокритика от страна на участниците, водещият трябва да се опита да се съсредоточи върху положителните аспекти на тяхната критика или върху положителните неща, които са били направени или научени.

След като този размисъл приключи, фасилитаторът ще направи “кръг на чувствата”, като помолви всеки от участниците да се поздравява за нещо, което е направил или научил по време на семинара.

Важно е да се отбележи, че критиките, които семинарът може да получи, или нещата, за които може да има предложения за подобрене, са много важни за бъдещото усъвършенстване на този семинар, така че фасилитаторът ще вземе под внимание всички тях, за да го подобри в бъдеще.

Винаги питайте:

Какво се случи?
Как се чувствам?
Какво бих искал да променя за следващия път?

● **Материали:**

- Мобилни телефони, по възможност с ръчни настройки на камерата (може един мобилен телефон да се използва от двама души).
- Представяне на Canva, включително необходимите умения, които ще бъдат предоставени от фасилитатора.
- Листове с хартия и химикалки за провеждането на дейността за разбиване на лега "Обрат в сюжета".
- Ако е възможно, точкови лампи и стативи, за да се стабилизира камерата и да може да се спазва частта с осветлението.
- Canva презентация (на английски език) https://www.canva.com/design/DAFhABVE5Ag/oqf0gou5TWKandeWVp1V7g/edit?utm_content=DAFhABVE5Ag&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

● **Адаптации за специфични целеви групи:**

Зрително увреждане: незрящият може да изпълнява ролята на режисьор, актьор и други важни роли в тази област.
Интелектуално затруднение: ще се обърне специално внимание на техните способности и ще се направи опит, доколкото е възможно, да се адаптират урокът и съдържанието към тях.

● **Препоръки за фасилитатори:**

Всички изброени по-горе.

● Ако по време на семинара има хора с увреждания, фасилитаторите се насърчават да адаптират, доколкото е възможно, всички дейности към тяхното ниво и способности.

● **Библиография или препоръчителни материали, които да бъдат прочетени преди**

Презентация в Canva:

https://www.canva.com/design/DAFhABVE5Ag/oqf0gou5TWKandeWVp1V7g/edit?utm_content=DAFhABVE5Ag&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

<https://www.studiobinder.com/blog/ultimate-guide-to-camera-shots/>

Анекси презентация

Създаване на филми - монтаж

● Основна цел

- Участниците ще придобият умения за записване и редактиране на мотивационни видеоклипове.
- Участниците ще научат как да редактират своя филм
- Участниците ще започнат редактирането на своя филм.

● Участници: 15

● Продължителност: 4 часа

● Обстановка:

Лице в лице, в стая с проектор и достатъчно пространство за броя на участниците.

● Въведение и разчупване на лега

Заглавие: Интервюто

Водещият прави обиколка, за да може всеки участник да разкаже как е минал от последния семинар досега и как е интегрирал придобитите до момента знания в създаването на филми.

Фасилитаторът предлага забавна игра, в която по двойки участниците трябва да измислят таен език, използвайки групи от звуци (напр. Vla-bi-ba и т.н.). Кръг след кръг всяка двойка ще разиграе интервю на новия си език, а останалите трябва да отгатнат каква е темата на разговора.

Упражнения Описание

Упражнение 1

Послание към света

Участниците са помолени да помислят за 10 неща, които биха искали да променят в света/. След това те трябва да изтрият 5 от тях, като оставят най-важните 5. Следващата стъпка е да се изберат 3 от тези последни 5. В края на тази стъпка всеки участник ще има избрани 3 неща.

Фасилитаторът разделя групата на 3 работни екипа от по 5 души (или друга процедура за разделяне, според броя на участниците в групата). Всеки екип ще обсъди и представи избраните от него неща, които трябва да се променят в света. След дискусията те трябва да изберат една тема, по която да продължат работата в работния екип. Те ще изберат нещо, което е общо за тях.

Упражнение 2

Мотивиране на промяната

След като изберат темата на своята група, те ще проведат мозъчна атака в продължение на 30 минути и ще нарисуват на флипчарт хартия основните идеи, свързани с темата, и посланието, което искат да предадат чрез избраната тема. Те ще представят в голямата група написаното от тях, а фасилитаторът ще им помогне да прецизират посланието, за да бъде ясно за тях и за аудиторията, с която искат да се справят.

След представянето те ще напишат сценария на видеоклипа, който искат да запишат по време на семинара.

Упражнение 3

Запис на видео

Участниците ще работят в групи или самостоятелно и ще имат за задача да превърнат посланието, което са нарисували на хартия, в кратко видео. Фасилитаторът дава някои съвети, свързани с видеозаписа, като използва презентация по тази тема (адаптирана към нивото на знания и умения на участниците по отношение на филмовия монтаж).

Преди да започне създаването на видеоклипа, фасилитаторът установява с групите някои основни правила за съвместна работа:

- определяне на пространството, с което разполага всяка група
- определяне на оборудването и начина на използването му
- определяне на времето - те ще разполагат с 1 час за изпълнение на задачата
- определяне на някои правила за работа в екип, които да им помогнат да управляват взаимодействието си по време на записа

В малките групи ще бъдат определени някои задачи и роли и фасилитаторът ще обясни ролите в екипа, като след това ще позволи на членовете на екипа да си разпределят ролите според своите способности и умения:

- видеорежисьор
- оператор на камера
- герои

По време на видеозаписа фасилитаторът помага на участниците да се справят със задачата, като използва някои мотивационни умения, за да ги насърчи да говорят, да дебатираат, да бъдат креативни, да влязат в процеса и да се свържат емоционално с посланието си.

Упражнение 4

Редактиране на мотивационно видео
Те ще имат един час, за да редактират създаденото от тях видео в работните групи. Фасилитаторът ще помогне на участниците да си разпределят задачите според възможностите си - един да отговаря за видеомонтажа, друг за звуковия монтаж, трети за текста, четвърти за екранизацията на видеото. Накрая всяка група ще представи пред останалите групи своята работа, а останалите групи ще дадат конструктивна обратна връзка за това какво работи добре и какво може да се подобри.

Дискусии

Време за размисъл и заключения

Равносметката с участниците ще бъде направена в съответствие със стъпките, които те са следвали по време на семинара:

За упражнение 1 (Послание към света):

- Как ви се стори да измислите нещо, което бихте предали на света?
- Как се справихте с това да се откажете от някои от посланията и да изберете най-важните?
- Доколко сега ви е ясно какво би означавала за вас промяната в света и как виждате себе си в тази промяна?
- Какъв беше процесът на избор на една единствена тема в групата?
- Как взехте решение? Какви бяха критериите?
- Как се чувствате сега с избраната тема?

За упражнение 2 (Мотивиране на промяната)

- Как протече процесът на мозъчна атака във вашата група? Как се чувствахте?
- Усещате ли, че вашият личен почерк присъства в представянето на групата? Ако отговорът е "да", какво направихте, за да отпечатате своето виждане в групата? Ако не, каква беше трудността да отпечатате своето виждане в работата на групата?
- Удовлетворени ли сте от крайното послание?

За упражнение 3 ("Видеозапис")

- Как избрахте ролите в групата?
- Как се чувствахте, когато играехте тази роля?
- Какво научихте от ролята, която сте играли?
- Как ви се струва видеозаписът сега? Смятате ли и чувствате ли, че видеоклипът предава посланието, което сте искали да предадете?
- Какво специално от себе си вложихте във видеото, което записахте с вашата група? Какъв е вашият уникален отпечатък в него?

За упражнение 4 ("Редактиране на видеоклипове")

- Как възприемате редактирането на видео сега? Какво се е променило сега в сравнение с това, което знаехте преди този семинар?

Доколко сте доволни сега от работата, която свършихте с вашата група?

Кои са ресурсите (външни и вътрешни), които открихте за себе си по време на този процес?

Как искате да използвате тези ресурси и всичко, което научихте, в ежедневието си оттук нататък?

● **Материали:**

Хартия А4

Хартия за флипчарт

Моливи и цветове/маркери

Оборудване за запис на видео: видеокамера или смартфон с добра камера/разделителна способност - по 1 на група

Лаптоп със софтуер за редактиране на видео - 1 на група

● **Адаптации за специфични целеви групи**

Дейностите от този семинар могат лесно да бъдат изпълнявани от всички млади хора. Някои от упражненията или задачите трябва да бъдат адаптирани за хора с увреждания и е важно при изграждането на групите да се вземат предвид нуждите на хората с увреждания и да се осигури баланс в членовете на групата, за да си помагат взаимно при изпълнението на задачите.

● **Препоръки за фасилитатори**

Водещият на този семинар трябва да има различни умения, като съчетава междуличностни и технически (свързани със създаването на видеоклипове). Някои от съветите:

- да се спазва редът на упражненията, като през цялото време се адаптират обясненията на задачите към нивото на разбиране на участниците (нивото на разбиране трябва да е най-ниското необходимо за участниците в групата)

- да бъдете гъвкави по отношение на времето - средното време, необходимо за този семинар, е 4 часа, но тъй като това е творчески процес и практически семинар, някои от упражненията могат да отнемат повече време от

очакваното. Важно е да бъдете гъвкави и да оставите участниците да завършат своята задача/творчески процес.

- направете дебрифинг след всяко упражнение - според въпросите за дебрифинг, но винаги адаптирайте въпросите (брой и съдържание) към потока на групата

- обобщете заключенията на флипчарт хартия, за да се затвърди опитът в паметта на участниците

- уверете се, че оборудването работи за всички участници и че вие, като фасилитатор, знаете как да го използвате, за да обясните по прост начин на участниците

- вземете със себе си доброволец, който да помага за груповата динамика, и един доброволец за техническата част - в случай че се появят въпроси или технически проблеми.

● **Библиография или препоръчителни материали, които да бъдат прочетени преди семинара**

Роли във видеопродукцията:

<https://www.spinningclock.com/services/video/roles-in-video-production>

Задача за редактиране на видео

<https://resources.workable.com/video-editor-job-description>

Софтуери за запис на видео

<https://www.movavi.com/learning-portal/best-free-video-captures.html>

Видеоредактор Canva: <https://www.canva.com/video-editor/>

Създаване на мотивационно видео: <https://offeo.com/learn/comprehensive-guide-on-motivational-videos-and-how-to-make-it>

Финализиране на филми

Основна цел

- Развиване на практически умения: Участниците придобиват практически опит в техниките за финализиране на филма, което засилва способността им да участват активно в творческия процес.

- Разбиране на ефективността на разказването на истории: Участниците задълбочават разбирането си за това как финализирането допринася за въздействащия разказ, като им дава възможност да предават значими послания.

- Насърчаване на сътрудничеството и вземането на решения: Чрез групово сътрудничество и партньорска проверка участниците се учат на ефективна комуникация и информирано вземане на решения, което насърчава активната гражданска позиция.

- Насърчаване на вниманието към детайлите: Участниците развиват внимание към детайлите, като идентифицират областите за подобрене и засилват въздействието на своите филми.

- Насърчаване на размисъл и конструктивна обратна връзка: Участниците обмислят работата си и предоставят конструктивна обратна връзка, като насърчават благоприятна среда за развитие и активно участие.

- Насърчаване на артистичните търсения: Участниците експериментират с различни техники за финализиране, като насърчават творчеството и новаторските подходи към създаването на филми.

- Осигуряване на непрекъснатост на работата: Участниците ще могат да работят по финализирането на собствените си филми, разработени по време на предишните семинари, и да добавят финални щрихи към работата си.

Този семинар ще даде на участниците умения, знания и нагласа за завършване на филми, които имат максимално въздействие, ефективно ангажират аудиторията и вдъхновяват активното гражданство сред младите хора.

Ключови компетенции:

- Многоязыкова компетентност
- Лични, социални и умения за учене
- Гражданска компетентност
- Дигитална компетентност

Участници: 15 младежи

Продължителност: 4 часа

Обстановка:

Идеалното работно пространство/стая за тези семинари би било добре оборудвана и просторна стая със следните характеристики:

- Достатъчно места за сядане и работно пространство: Осигурете достатъчно столове, маси и работни места за всеки участник, за да може той да преглежда удобно филмите, да изпълнява задачите и да си сътрудничи с другите.

- Аудиовизуално оборудване: Осигурете голям екран или проектор и високоговорители, за да улесните проекциите на филми и презентациите. Това ще позволи на участниците да гледат и анализират филмите ефективно.

- Зони за групово сътрудничество: Подгответе помещението така, че да има отделни зони или маси, където участниците да се събират в малки групи въз основа на възложените им филми за дискусии и вземане на решения.

- Станция за техническа поддръжка: Отделете място, където фасилитаторите могат да предоставят техническа помощ на участниците по време на процеса на финализиране. Тази зона трябва да има достъп до софтуер за редактиране, компютри и друго необходимо оборудване.

- Удобна и благоприятна среда: Уверете се, че помещението е добре осветено, правилно проветрено и удобно, за да се създаде благоприятна учебна и творческа атмосфера.

- Място за демонстрация: Организирайте зона за представяне, където участниците да могат да покажат своите завършени филми в края на семинарите. Това ще даде възможност за колективно разглеждане и оценяване на работата на участниците.

Не забравяйте да подредите мебелите и оборудването по начин, който насърчава взаимодействието, сътрудничеството и лесното придвижване в пространството.

Въведение и разчупване на лега

Заглавие: Овластяване на финализирането на филма: От сътрудничество до съвършенство

Въведение в темата: (~5 мин.)

В този семинар ще разгледаме решаващия етап на финализиране на филма и как той играе важна роля не само за повишаване на въздействието и ефективността на разказването на истории, но и за насърчаване на активното гражданство сред младите хора.

Финализирането на филма е процесът на прецизиране и усъвършенстване на филмовия проект, който обхваща различни аспекти, като например цветовата градация, звуковия дизайн, визуалните ефекти и приемствеността. Именно по време на тази фаза филмът наистина оживява, завладявайки публиката и отправяйки убедителни послания.

Като навлизаме в изкуството на финализирането на филма, ние целим да предоставим на участниците практически умения и разбиране, които да им дадат възможност да се включат активно в творческия процес. Чрез практически опит и съвместни упражнения участниците ще развият усет към детайлите, ще се научат на ефективна комуникация и вземане на решения и ще култивират подкрепяща среда за растеж и конструктивна обратна връзка.

Освен това финализирането на филма предоставя на младите хора платформа за изразяване на техните гласове, идеи и гледни точки по важни за тях въпроси. Като усъвършенстват филмите си с максимално въздействие, участниците могат ефективно да ангажират аудиторията, да предизвикат дискусии и да вдъхновят положителна промяна в своите общности.

Дейност за разчупване на лега: "Размисъл и обсъждане на филм" (~10-15 мин.)

Преди да се впуснете в семинара, фасилитаторът предлага да отделите малко време, за да се опознаете и да обмислите опита на участниците с филмите. Те насърчават участниците да се представят и да споделят запомнящ се филм, който им е повлиял, като се допускат всякакви жанрове и теми.

Групи за обсъждане на филми:

Сега се сформират малки групи от 3-4 участници. В своите групи участниците обсъждат споделените от тях филми и

проучват следните въпроси:

- Какво направи филма запомнящ се или въздействащ за вас?

- С какво филмът ви ангажира емоционално или интелектуално?

- Какви елементи от финализирането и производството на филма според вас са допринесли за неговата ефективност?

Всяка група ще има възможност да сподели обобщение на своите дискусии с по-голямата група. Моля, подчертайте ключови прозрения или аспекти на филмите, които са се открили по време на разговора ви.

Обобщение на фасилитатора: "Благодаря на всички за това, че споделихте мислите и опита си. Ясно е, че филмите имат силата да ни докосват на различни нива и да предизвикват емоции. Докато продължаваме напред в този семинар, не забравяйте, че процесът на финализиране играе решаваща роля за засилване на въздействието на филма и ангажираността му с аудиторията. Нека внесем тази страст и разбиране в нашето изследване на финализирането на филми."

*Други идеи за дейности за разчупване на лега можете да намерите в Приложение 1

Упражнения Описание

Упражнение 1

Отвъд монтажа: Изследване на изкуството на финализиране на филма за максимално въздействие (~1,5 часа) Introduzione:

Въведение: Фасилитаторът приветства участниците в семинара и обяснява, че това упражнение ще разгледа основните стъпки, необходими за завършването на един филмов проект, и ще подчертае значението на вниманието към детайлите и сътрудничеството по време на фазата на финализиране. До края на семинара участниците ще са придобили практически умения за финализиране на филма и ще са развили цялостно разбиране за това как този процес повишава ефективността на разказването на истории и насърчава гражданската ангажираност.

Основна част:

Стъпка 1: Обяснение на задачата и преглед на филма

Фасилитатор: Всеки участник ще получи частично монтиран филм и контролен списък. Те ще трябва да отделият няколко минути, за да прегледат филма и да се запознаят с предоставения контролен списък (вж. Приложение 2), в който са подчертани ключовите области, върху които трябва да се съсредоточи вниманието по време на процеса на финализиране.

Стъпка 2: Индивидуален преглед и обратна връзка

Участниците гледат индивидуално възложения им филм и попълват контролния списък, като си водят бележки за аспектите, които се нуждаят от подобрене или усъвършенстване. Фасилитаторите се движат наоколо, като дават насоки, отговарят на въпроси и се уверяват, че участниците разбират изискванията на контролния списък.

Стъпка 3: Групово сътрудничество и вземане на решения

Участниците се събират в малки групи въз основа на възложените им филми. Те обсъждат индивидуалните си наблюдения, споделят обратна връзка и колективно вземат решение за необходимите промени и подобрения. Фасилитаторите насърчават откритата комуникация и насочват групите да вземат предвид различните гледни точки.

Стъпка 4: Процес на финализиране

Като използват контролния списък и решенията на групата, участниците прилагат необходимите корекции във филма. Те си сътрудничат, за да приложат промени в области като цветовата градация, смесването на звука, визуалните ефекти и цялостното темпо. Фасилитаторите осигуряват техническа подкрепа, насърчават експериментирането и гарантират, че участниците ще останат фокусирани.

Стъпка 5: Взаимна проверка

След като процесът на финализиране приключи, участниците обменят филмите си в рамките на своите групи за партньорска проверка. Всеки член на групата гледа филма на друга група, като предоставя конструктивна обратна връзка въз основа на контролния списък и собствените си наблюдения. Фасилитаторите подчертават значението на конструктивната критика и уважителната комуникация.

Упражнение 2

Усъвършенстване на вашия филм: Изкуството на финализирането (~2 часа)

Водещият приветства участниците в семинара и обяснява, че целта на това упражнение е да се проучи решаващият етап от финализирането на филма и неговото значение за създаването на въздействащи и прецизни кинематографични творби. В края на семинара участниците ще придобият практически умения за финализиране на филма, ще развият по-задълбочено разбиране за ролята на финализирането в разказването на истории и ще се замислят за значението на педантичността за ефективното предаване на завладяващо послание.

Средна част:

Стъпка 1: Разбиране на значението на финализирането

Водещият започва семинара, като подчертава значението на финализирането на филма за реализиране на замислената художествена визия и завладяване на

публиката. Те представят примери за добре финализирани филми, които илюстрират дълбокото влияние на педантичността и усъвършенстването върху разказването на истории. Участниците се насърчават да придобият представа за многостранните елементи на финализирането, които в съвкупност повишават цялостното качество на филма.

Стъпка 2: Оценка на ключовите елементи на финализирането

Участниците ще прегледат поотделно избрани филмови клипове и ще анализират конкретни елементи, свързани с финализирането, като например цветовата градация, звуковия дизайн, визуалните ефекти и приемствеността. Те ще си водят бележки за областите, които се отличават, и за аспектите, които се нуждаят от подобрене, като се съсредоточат върху по-гребните детайли, които засилват въздействието на филма. Фасилитаторите ще предоставят насоки и ще улесняват дискусиите, за да задълбочат разбирането на участниците.

Стъпка 3: Прилагане на техники за финализиране

Участниците ще работят върху собствените си филмови проекти, разработени по-рано, като използват софтуер или инструменти за редактиране, за да приложат техники за финализиране. Те ще експериментират с цветовата градация, смесването на звука, заглавието и други подходящи аспекти, за да усъвършенстват визуалните и звуковите елементи на своите филми. Фасилитаторите ще бъдат на разположение, за да предложат техническа подкрепа, да споделят най-добрите практики и да насърчават творческите търсения.

Стъпка 4: Партньорска проверка и обратна връзка

След като участниците финализират филмите си, те ще ги обменят с колегите си за обстоен преглед. Всеки участник ще предостави конструктивна обратна връзка за филмите на своите колеги, като подчертае силните им страни и предложи подобрения. Фасилитаторите ще ръководят процеса на обратна връзка, като подчертават значението на внимателната критика и насърчаването на подкрепяща среда за развитие.

ДИСКУСИИ

Riflessioni & COncclusioni

Упражнение 1 – Отвѣг монтажа: Изследване на изкуството на финализиране на филма за максимално въздействие

Стѣпка 1: Фасилитаторѣт може да представи на участниците следните въпроси за размисѣл, които да обмислят и да отговорят на тях:

- Какви бяха основните предизвикателства, с които се сблъскахте по време на процеса на финализиране на филма?
- Как сътрудничеството в рамките на вашата група допринесе за крайния резултат?
- Кои конкретни умения развихте или усъвършенствахте по време на този семинар?
- Как процесѣт на финализиране допринесе за цялостното въздействие и ефективност на филма?
- Какви уроци научихте, които можете да приложите в бъдещи филмови проекти или творчески начинания?

Стѣпка 2 - Групово обсъждане: Участниците споделят своите размисли и прозрения с групата. Фасилитаторѣт насърчава участниците да изразяват мислите си, да слушат активно и да участват в конструктивен диалог. Участниците могат също така да задават допълнителни въпроси или да търсят разяснения по конкретни аспекти на семинара.

Стѣпка 3 - Заключение Фасилитатор: По време на този семинар станяхме свидетели на силата на вниманието към детайлите и сътрудничеството при финализирането на един филм и засилването на неговото въздействие. Работейки заедно, вие научихте колко важни са конструктивната обратна връзка и вземането на решения за създаването на един цялостен и завладяващ филм. Тези умения са ценни не само при създаването на филми, но и в различни аспекти на гражданската активност и творческото изразяване.

Упражнение 2 – Усъвършенстване на вашия филм: Изкуството на финализирането

Стѣпка 1: Фасилитаторѣт може да представи следните въпроси за размисѣл, свързани със значението на финализирането на филма за постигане на художествената визия и ангажиране на публиката, и да покани участниците

да размишляват върху тях:

- Как процесѣт на финализиране на филма допринесе за вашето разбиране за разказването на истории и за преживяването на публиката?
- Какви бяха основните предизвикателства, с които се сблъскахте по време на процеса на финализиране на филма, и как ги преодоляхте?
- Как обратната връзка от вашите колеги допринесе за подобряване на крайния резултат на вашия филм?
- Кои конкретни умения развихте или усъвършенствахте по време на този семинар и как можете да ги приложите в бъдещи филмови проекти?
- По какъв начин процесѣт на финализиране допринесе за цялостното въздействие и ефективността на вашия филм при предаването на предвиденото послание?

Стѣпка 2 - Групово обсъждане: Участниците споделят своите размисли и прозрения с групата. Фасилитаторѣт насърчава участниците да изразяват мислите си, активно да изслушват гледните точки на другите и да се включват в конструктивен диалог. Участниците могат да задават допълнителни въпроси или да търсят разяснения по конкретни аспекти на семинара.

Стѣпка 3 - Заключение: Фасилитатор: “Чрез този семинар изследвахме изкуството на финализирането на филма като жизненоважна стѣпка за постигане на художествена визия и постигане на въздействащ разказ. Обръщайки внимание на детайлите и усъвършенствайки филмите си, вие повишихте качеството на работата си и увеличихте потенциала ѝ да завладее публиката. Уменията, които сте придобили при финализирането на филма, могат да бъдат приложени в бъдещи проекти, което ви позволява да създавате завладяващи кинематографични преживявания, които резонират с аудиторията и ефективно предават вашето послание.”

Материали

Упражнение 1 – Отвѣг монтажа: Изследване на изкуството на финализиране на филма за максимално въздействие:

Частично монтирани филми за всеки участник

Контролни списъци, подчертаващи ключовите области за процеса на финализиране (Приложение 2)

Аудиовизуално оборудване за прожекции на филми и презентации

Маси, столове и работни места за участниците

Софтуер за редактиране и компютри за нанасяне на корекции (например PowerDirector, OpenShot, VideoPad, Adobe Premiere Elements, Clipchamp, EaseUS Video Editor, MiniTool Movie Maker, Windows Video Editor)

Оборудване за техническа поддръжка

Упражнение 2 – Усъвършенстване на вашия филм: Изкуството на финализирането:

Избрани филмови клипове за анализ (предложения в приложение 3)

Материали за водене на бележки за участниците

Аудиовизуално оборудване за презентации и прожекции на филми

Маси, столове и работни места за участниците

Софтуер за редактиране и компютри за финализиране на техниките

Оборудване за техническа поддръжка

Освен това би било полезно да разполагате с добре оборудвана и просторна стая с достатъчно места за сядане, подходящо осветление и вентилация, за да създадете благоприятна среда за учене и творчество.

Препоръки за фасилитатори

Създаване на гостоприемна и приобщаваща среда за насърчаване на участието на участниците.

Вдъхновете участниците да разсъждават по въпросите на активното гражданство, участието на младите хора и ангажираността им с важни граждански и социални въпроси.

Ясно обяснете целите, като наблегнете на вниманието към детайлите, сътрудничеството и въздействието на финализирането на филма върху разказването на истории и гражданската ангажираност.

Наблегнете на конструктивната обратна връзка по време на етапа на партньорска проверка, като насочвате участниците да предлагат обмислени

критични бележки за растеж и подобрене. Задайте положителен и окуражителен тон, като подчертаете значението на финализирането на филма за създаването на въздействащи кинематографични творби.

Покажете примери за добре финализирани филми, за да вдъхновите участниците и да обсъдите елементите, които повишават качеството на филма.

Обобщете основните изводи, като подчертаете ролята на финализирането за реализиране на художествената визия, завладяващите послания и ангажирането на публиката.

Анекси

ПРИЛОЖЕНИЕ 1 - Други идеи за дейности за разчупване на леда

Заглавие: Смесване на заглавия на филми

Инструкции:

1. Разделете участниците на двойки или малки групи.
2. Обяснете, че всяка група ще комбинира заглавията на два филма, за да създаде нова концепция за филм.
3. Предоставете примери, за да разясните задачата. Например: "Джурасик парк" + "Замръзнало кралство" = "Джурасик - замразено приключение".
4. Определете времеви лимит (напр. 5-7 минути), в който групите да проведат мозъчна атака и да измислят своя машъп от заглавия на филми.
5. След като времето изтече, помолете всяка група да сподели своя машъп със заглавията на филмите с останалите участници.
6. След споделянето насърчете групите да опишат накратко концепцията си за филм, като представят кратко резюме или подчертаят ключови елементи.
7. Насърчете непринудена дискусия, като зададете последващи въпроси, като например: "Какъв жанр би бил този филм?", "Коя би била целевата аудитория?" или "Какви теми или послания би могъл да предаде този филм?".

Дебрифинг:

1. Как дейността по разчупване на леда допринесе за създаването на положителна и ангажираща атмосфера?
 2. Забелязахте ли някакви елементи на сътрудничество или работа в екип по време на дейността?
 3. Как процесът на комбиниране на филмови заглавия предизвика творческото ви мислене?
 4. По какъв начин творчеството и въображението могат да играят роля в процеса на финализиране на един филм?
 5. Как тази дейност за разчупване на ледовете може да се свърже със значението на иновативното мислене и разказването на истории в нашия проект?
- Насърчете участниците да споделят мислите си и да свържат дейността за разчупване на леда с целите на семинара, като подчертаят значението на творчеството и сътрудничеството в процеса на финализиране на филма.

Заглавие: Две истини и една лъжа

Фасилитатор: Преди да се впуснем в семинара, нека се опознаем малко по-добре. Ще започнем с дейност за разчупване на леда, наречена "Две истини и една

лъжа". В тази дейност всеки участник ще сподели две верни твърдения и едно лъжливо твърдение за себе си. След това останалата част от групата ще се опита да отгатне кое твърдение е лъжата. Тази дейност ще ни помогне да се свържем и да създадем приятелска атмосфера. Кой би искал да започне?

Участник 1: Аз ще започна. Ето моите твърдения:

1. Пътувал съм в пет различни държави.
2. Мога да свиря на китара.
3. Изкачвал съм връх Еверест.

Фасилитатор: Благодаря ви за споделянето! Сега нека да обиколим групата и всеки да се редува да споделя своите две истини и една лъжа. След като споделите, ще отделим малко време, за да отгатнем кое твърдение е лъжата. Не забравяйте, че трябва да бъдете креативни и да се забавлявате с твърденията си!

След като всички участници са споделили своите твърдения и групата е направила своите предположения, водещият може да проведе кратка дискусия, като зададе въпроси като

Какво научихте за останалите участници по време на тази дейност?

Беше ли за вас предизвикателство да отгатнете лъжите? Защо или защо не?

Как тази дейност може да се свърже с процеса на финализиране на филма и сътрудничеството с другите?

Какви са някои общи черти или споделен опит, които открихте сред членовете на групата?

Тази дейност се различава от леговете ще помогне за създаването на комфортна и приобщаваща среда за участниците, за да се включат в последващите дейности на семинара.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2 - Контролен списък за финализиране на филма

1. Визуални елементи:

Цветово градиране: Цветовият баланс последователен ли е и подходящ ли е за настроението и тона на филма?

Качество на изображението: Ясни ли са изображенията, отчетливи ли са и добре ли са композирани?

Визуални ефекти: Визуалните ефекти интегрирани ли са безпроблемно и подсилват ли разказа?

Преходи: Преходите между кадрите или сцените плавно ли протичат и подсилват ли разказа?

2. Аудио елементи: Нива на звука: Диалогът, музиката и звуковите ефекти балансирани ли са и подходящи ли са смесени?

Фонов шум: Аудиото не съдържа ли нежелани фонов шумове или смущения?

Звуков дизайн: Звуковите ефекти добре ли са синхронизирани с визуалните ефекти и подсилват ли разказа?

3. Сюжет и темпо:

Последователност на историята: Сюжетът на филма протича ли логично и има ли смисъл?

Темпо: Времето и ритъмът на филма завладяват ли и подходящи ли са за съдържанието?

Непрекъснатост: Има ли грешки в приемствеността или несъответствия в разказа или визуализацията?

4. Технически съображения:

Разделителна способност и формат: Експортиран ли е филмът с желаната резолюция и в подходящ файлов формат?

Субтитри и надписи: Включени ли са субтитри или надписи, ако е необходимо?

Кредити: Включени ли са начални и финални надписи, които дават правилна оценка на екипа и сътрудниците?

5. Емоционално въздействие и ангажираност: Връзка с публиката: Филмът ефективно ли

предизвиква емоции и създава ли връзка с аудиторията, за която е предназначен?

Предаване на посланието: Ясно и ефективно ли е предадено предвиденото послание или призив за действие?

Обща ангажираност: Филмът привлича ли и поддържа ли вниманието на аудиторията през цялото време?

Участниците трябва да използват този контролен списък като ръководство, докато преглеждат възложените им филми, и да предоставят конструктивна обратна връзка въз основа на тези критерии. Този контролен списък помага да се гарантира, че участниците разглеждат различните аспекти на процеса на финализиране, в резултат на което се получава цялостен и въздействащ филм.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3 - Съвършенстване на вашия филм: Изкуството на финализирането (примерни клипове)

Тук са дадени няколко примерни филмови клипа, които участниците могат да анализират за специфичните техники, използвани при финализирането им:

1. Клип: Сцена с много диалози от граматичен филм с герои

Техники за анализ: Композиция на кадъра и кадриране за динамика на героите, фино цветово градиране за отразяване на настроението, редактиране на диалога за яснота и емоционални нюанси, фонов звук дизайн за подобряване на атмосферата.

2. Клип: Сцена от напрегнат трилър

Техники за анализ: Ефективно използване на осветлението, цветово градиране за създаване на напрежение, звуков дизайн за засилване на напрежението, избор на темпо и монтаж за изграждане на напрегнати последователности.

3. Клип: Прочувствена емоционална сцена

Техники за анализ: Цветово градиране и операторско майсторство за предизвикване на специфични емоции, звук дизайн за подобряване на настроението, избор на монтаж за постигане на темпо и ритъм, ефективно използване на близки планове и изражения на лицето за предаване на емоции.

4. Клип: Наситена с екшън поредица

Техники за анализ: Динамично движение на камерата и избор на кадри, бърз монтаж за интензивност, звуков дизайн и миксиране за засилване на действието, визуални ефекти и интегриране на CGI, цветово класифициране за засилване на цялостното въздействие.

5. Клип: Визуално зашеметяващ пейзажен кадър

Техники за анализ: Композиция и избор на кадри за визуална привлекателност, цветово класиране за засилване на атмосферата, ефективно използване на движението на камерата, звуков дизайн за допълване на визуалните ефекти и цялостен естетически избор.

6. Клип: Сцена, в която се водят диалози

Техники за анализ: Ефективна техника за обратен кадър, избор на монтаж за поддържане на ритъм и поток, използване на близки планове и кадри на реакции за предаване на емоции, звуков дизайн и смесване за яснота и темпо, което да поддържа динамиката на диалога.

Тези примери обхващат различни жанрове и стилове, което позволява на участниците да изследват различни техники за финализиране и тяхното въздействие върху разказа. Фасилитаторите могат да предоставят избраните филмови клипове или да препоръчат популярни филмови сцени, които съответстват на целите на семинара.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3 - Съвършенстване на вашия

филм: Изкуството на финализирането (примерни клипове)

Тук са дадени няколко примерни филмови клипа, които участниците могат да анализират за специфичните техники, използвани при финализирането им:

Клип: Сцена с много диалози от драматичен филм с герои

Техники за анализ: Композиция на кадъра и кадриране за динамика на героите, фино цветово градиране за отразяване на настроението, редактиране на диалога за яснота и емоционални нюанси, фонен звуков дизайн за подобряване на атмосферата.

Клип: Сцена от напрегнат трилър

Техники за анализ: Ефективно използване на осветлението, цветово градиране за създаване на напрежение, звуков дизайн за засилване на напрежението, избор на темпо и монтаж за изграждане на напрегнати последователности.

Клип: Прочувствена емоционална сцена

Техники за анализ: Цветово градиране и операторско майсторство за предизвикване на специфични емоции, звуков дизайн за подобряване на настроението, избор на монтаж за постигане на темпо и ритъм, ефективно използване на близки планове и изражения на лицето за предаване на емоции.

Клип: Наситена с екшън поредица

Техники за анализ: Динамично движение на камерата и избор на кадри, бърз монтаж за интензивност, звуков дизайн и миксиране за засилване на действието, визуални ефекти и интегриране на CGI, цветово класифициране за засилване на цялостното въздействие.

Клип: Визуално зашеметяващ пейзажен кадър

Техники за анализ: Композиция и избор на кадри за визуална привлекателност, цветово класиране за засилване на атмосферата, ефективно използване на движението на камерата, звуков дизайн за допълване на визуалните ефекти и цялостен естетически избор.

Клип: Сцена, в която се водят диалози

Техники за анализ: Ефективна техника за обратен кадър, избор на монтаж за поддържане на ритъм и поток, използване на близки планове и кадри на реакции за предаване на емоции, звуков дизайн и смесване за яснота и темпо, което да поддържа динамиката на диалога.

Тези примери обхващат различни жанрове и стилове, което позволява на участниците да изследват различни техники за финализиране и тяхното въздействие върху разказа. Фасилитаторите могат да представят избраните филмови клипове или да препоръчат популярни филмови сцени, които съответстват на целите на семинара.

1. Клип: Начална сцена от "Изкуплението Шоушенк" ("The Shawshank Redemption", 1994 г.)

Техники за анализ: Цветово градиране, кадриране, движение на камерата, темпо, звуков дизайн (фонова музика, околни звуци), монтажни преходи.

2. Клип: Екшън от "Лудия Макс: Пътят на яростта" ("Mad Max: Fury Road", 2015 г.)

Техники за анализ: Визуални ефекти, цветово оформление, звуков дизайн (звукови ефекти, смесване), избор на монтаж (бързи разрези, монтаж), движение на камерата, използване на практически ефекти; динамично движение на камерата и избор на кадри, бърз монтаж, звуков дизайн и смесване, интегриране на визуални ефекти и CGI и цветово оформление за въздействие.

3. Клип: Емоционална сцена от "Блясъкът на чистия ум" ("Eternal Sunshine of the Spotless Mind", 2004 г.)

Техники за анализ: Цветови градации (за създаване на настроение), операторско майсторство (композиция, осветление), избор на монтаж

(ретроспекции, нелинеен разказ), звуков дизайн (диалог, фонова музика, тишина).

4. Клип: Климатичен момент от "Генезис" ("Inception", 2010 г.)

Техники за анализ: Визуални ефекти, цветово градиране (за разграничаване на слоевете на съня), звуков дизайн (наслаждане на звукови ефекти, музика), темпо, избор на монтаж (кръстосано рязане между различните нива на съня).

5. Клип: Сцена с диалог от "Социалната мрежа" ("The social network", 2010 г.)

Техники за анализ: Избори на монтаж (обратен кадър, темпо), звуков дизайн (яснота на диалога, звуци от околната среда), цветово градиране, използване на близки планове и кадриране за предаване на емоции.

6. Клип: Сцена на напрегнат трилър: "Не казвай сбогом" ("Gone Girl", 2014 г.)

Техники за анализ: Използване на осветление, цветови решения, звуков дизайн, темпо и монтаж за създаване на напрежение и напрегнатост.

7. Клип: Визуално зашеметяващ пейзажен кадър Филм: "Завръщането" ("The Revenant", 2015 г.)

Техники за анализ: Изборът на композиция и кадри за визуална привлекателност, цветовата градиация за подобряване на атмосферата, ефективно използване на движението на камерата, звуковия дизайн за допълване на визуалните ефекти и цялостния естетически избор.

8. Клип: Сцена с диалог Филмът: "Преди изгрев" ("Before Sunrise", 1995 г.)

Техники за анализ: Ефективна техника на обратен кадър, избор на монтаж за ритъм и поток, използване на близки планове и кадри на реакции за предаване на емоции, звуков дизайн и смесване за яснота и темпо за поддържане на динамиката на диалога.

Тези клипове представят разнообразни примери от различни жанрове и стилове на филмопроизводство, което позволява на участниците да изследват различни техники за финализиране. Фасилитаторите могат да осигурят достъп до тези филмови клипове или да насочат участниците да ги намерят и анализират онлайн. Не забравяйте, че целта на анализа на тези филмови клипове е да се разбере как конкретните техники допринасят за разказването на истории и ангажирането на аудиторията. Участниците трябва да обърнат внимание на използването на визуални и звукови елементи, като отбележат как те засилват цялостното въздействие и ефективност на филмите.

ostendere le dinamiche del dialogo.

Questi filmati forniscono esempi diversi di generi e stili cinematografici, consentendo ai partecipanti di esplorare varie tecniche di finalizzazione. I facilitatori possono fornire l'accesso a questi filmati o guidare i partecipanti a trovarli e analizzarli online. Ricordate che lo scopo dell'analisi di questi filmati è capire come le tecniche specifiche contribuiscono alla narrazione e al coinvolgimento del pubblico. I partecipanti devono prestare attenzione all'uso di elementi visivi e uditivi, notando come essi migliorino l'impatto complessivo e l'efficacia dei filmati.

Семинар по
графичен дизайн

Въведение в графичния дизайн

Основна цел

Представяне на основите на графичния дизайн

Определяне на посланието, което младите хора биха искали да чуят.

Първи стъпки с безплатните онлайн инструменти за графичен дизайн

Изготвяне на първата версия на логото на всяка работна група.

Работа за постигане на 7 от 8-те ключови компетентности (лична, социална и компетентност за учене, гражданска компетентност, компетентност за предприемачество, компетентност за културно осъзнаване и изразяване, дигитална компетентност, математическа компетентност и компетентност в областта на науката, технологиите и инженерството, компетентност за грамотност).

Участници: 15 младежи

Продължителност: 4 часа

Обстановка

Мултимедийна класна стая

Подгответе пространство с компютри и връзка, за да предоставите на младите хора инструментите за създаване на техния краен резултат.

Ако организацията не разполага с тях, може да адаптира работилницата с лични смартфони, като се увери, че има електрически контакти за зареждане на телефоните и стабилен Wi-Fi.

Не забравяйте да имате проектор, на който младежкият работник да покаже на участниците презентацията, както и да демонстрира използването на софтуера.

Въведение и разчупване на лега :

Заглавие: Графичният дизайн като ангажиращ инструмент за гражданско участие

Въведение в темата [5 мин]

Обяснете целта на семинара и как графичният дизайн може да бъде

полезен инструмент за ангажиране на гражданското участие.

Разчупване на лега [10 мин]

Помолете всеки участник да отвори iDroo <https://app.idroo.com/> (или разгайте лепящо листче на всеки участник) и ги помолете да напишат на него една дума, характеристика или рисунка, които представят усещането им за гражданската среда, в която живеят.

След като направи това, всеки участник ще се представи, като каже името си и обясни написаното на своето листче.

Упражнения Описание

Упражнение 1 - Основи на графичния дизайн [Време: 1ч]

- Какво е графичен дизайн
- Елементи на графичния дизайн (цветове, шрифтове, форми и стилове)
- Графичният дизайн като инструмент за гражданска ангажираност и участие. PPT:https://docs.google.com/presentation/d/1IPa_1lV27VPMpuQqhSBlzpLituLF0t8o/edit#slide=id.p1

BUZZ QUIZ: Разделете участниците на 2 групи и им осигурете по един buzz за всяка група или виртуален buzz (<https://www.myinstants.com/en/instant/buzzer-89244/>). Покажете няколко снимки, които използват графичен дизайн, за да споделят важно послание. Първият екип, който даде знак, има възможност да отговори дали картинката е добра практика за ефективна комуникация или епичен провал.

Връзка: <https://view.genial.ly/6435b5ef4f52080019735f2a/interactive-content-shared-graphic-design-buzz-quiz>

Кратък обзор: Обяснете основите на ефективната комуникация, свързана с темите за активното гражданство и участието.

Упражнение 2 - Направете така, че гласът ви да се чува отчетливо. [Време: 1ч]

- Представете някои случаи на иновативна или нестандартна комуникация.
- Психологически/емоционален аспект на ефективната комуникация
- Вашето послание: незаменимостта на това, което чувствате и искате да кажете

Разпределете участниците в работната група за създаване на филми и ги помолете да намерят творчески начин да споделят основното послание

на своя филм. Всяка група ще представи идеята си на Prezi <https://prezi.com/> (или на флипчарт) в залата. Това може да бъде акроним, мото, застъпническо послание или една-единствена дума, която има дълбоко значение за тях.

Упражнение 3 - Проектирайте фирмената/визуалната идентичност на вашия филм. [Време: 2 ч.]

- Стъпки на дизайнерското мислене. (вж. глава "Графичен дизайн" в наръчника YouthREC)
- Първо запознаване с безплатни онлайн инструменти (Desygner, Canva, Vista Create, befunky) PPT: https://docs.google.com/presentation/d/1IPa_1lV27VPMpuQqhSBlzpLituLF0t8o/edit#slide=id.p1

Проект на лого: Осигурете на участниците достъп до безплатни онлайн платформи, за да започнат да работят по първия си проект на лого, което да отразява целта на техния филм.

След като бъдат създадени, разпечатайте логата, за да могат участниците да видят крайния резултат (това ще бъде полезно и за втория семинар по графичен дизайн).

Кратък обзор:

Харесва ли ви вашето лого?

Смятате ли, че то отразява вашето послание?

Може ли да бъде подобро?

ДИСКУСИИ

Време за размисъл и заключения

Винаги помнете

Какво се случи
по време на
семинара?
Как се чувствам?
Какво бих искал
да променя за
следващия път?

Материали:

Компютри
PPT
Викторина Buzz
Лепящи листчета
флип чарт
безплатни онлайн инструменти за
графичен дизайн
електрически контакти
проектор
принтер
хартия

Препоръки за фасилитатори

- Riservare un tempo sufficiente per le domande.
- Far riflettere i giovani su temi civici.
- Concedere ai partecipanti una piccola pausa (una sessione di 4 ore potrebbe essere intensiva).
- Rendere confortevole la sala.
- Fornire ai partecipanti tutti gli strumenti necessari.

Библиография или препоръчителни материали, които да бъдат прочетени преди семинара

Brandtzæg, P. B., Følstad, A., & Mainsah, H. (2012, July). Designing for youth civic engagement in social media. In Proceedings of the IADIS International Conference of Web Based Communities and Social Media (pp. 65-73).

Mouchrek N, (2020). Design for youth development and engagement in sustainability. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Cuaderno 80 (pp 139-151).

Munari B. (2017). Da cosa nasce cosa. Laterza. Sadikin Akhyadi A., Indriyani W., (2020). Youth Empowerment Based on Participation Through Graphic Design Training. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 548. Atlantis press.

United Nations New York, (2016). World youth report on civic engagement. New York 10017.

<https://www.creativerepute.com/graphic-design-education/>

<https://seesawcreative.co.uk/work/youth-urban-games/>

<https://newurbanmechanics.medium.com/civic-design-through-the-lense-of-a-youth-e5171f278b14>

<https://www.omprakash.org/blog/graphic-design-as-a-form-of-civic-engagement>

<https://www.libbyfalck.com/>

<https://www.aiga.org/>

<https://deanvipond.medium.com/explaining-graphic-design-to-four-year-olds-fe9257ffaf3d>

<https://blog.creativemind.academy/progetti-di-grafica-come-realizzarli-in-8-step/>

Анекси

PPT

The buzz quiz

Графичен дизайн - навлизане в практиката

Основна цел

Запознаване с програмата за графичен дизайн (Canva?)

Графично изпълнение на идеите, разработени в Семинар V

→ Логото ще бъде финализирано и

→ Плакатът ще бъде създаден

Разработване на стратегия за разпространение

Участници: 15 младежи

Продължителност: 4 часа

Обстановка:

Две възможности - в зависимост от наличните ресурси:

План А (с компютри)

Място А с компютри (всеки трябва да има такъв)

Проектор, на който младежкият работник може да покаже как работи Canva

принтер

План Б (с мобилни телефони)

Всеки трябва да има мобилен телефон и интернет връзка

телефоните трябва да са напълно заредени

Достатъчно зарядни устройства за мобилни телефони

Проектор, на който младежкият работник може да покаже как работи Canva

Принтер

Въведение и разчупване на лега

Въведение

1. Преглед на програмата и обяснение на целта(ите) на семинара

2. Старт с въпросите... (чрез Slido)

След последното обучение по графичен дизайн:

a. Какво означава графичен дизайн за вас? Какво е той за вас? Събиране на отговори чрез Slido

b. Какво включва един лош графичен дизайн? Събиране на отговори чрез Slido

c. Какво предполага един добър графичен дизайн? Събиране на отговори чрез Slido

Като алтернатива:

Записване на въпроса на три флипчарта и събиране на отговорите на всеки флипчарт - след това можете да го закачите като напомняне

3. Отговори на въпроси, ако са възникнали такива

Упражнения Описание

Упражнение 1 - Разходка в галерията на най-добрите практики

Фасилитаторът окачва различни примери за графичен дизайн ("нестандартна комуникация").

Участниците се разхождат и се спират на примера, който им харесва най-много. Дискусии за това какво им харесва в него (и какво може би не им харесва)

Графичен дизайн "Извън рамките"
Примери: PPP (slides 7-9)

Упражнение 2 - Галерия с лого - разходка

Всеки участник разпечатва първия си проект на лого на хартия

Всеки участник окачва първите си проекти на лого на стените и го представя на останалите с 2,3 изречения (ако иска да го представи)

Всички обикалят и поставят лепящи листчета върху логотата/плакатите с КОНСТРУКТИВНА обратна връзка (както им харесва, какво може да се промени, отворени въпроси, отгатване на основното послание на логото)

Когато приключат, участниците се връщат на местата си и прочитат получените отзиви и коментари

Упражнение 3 - Разработване на идентичността на марката на филма с помощта на онлайн инструмент (лого и плакат)

Повтаряне на основите на онлайн инструмента заедно (чрез проектор)

По желание: показване на платформи за снимки без авторски права (напр. Pixabay)
Финализиране на логото, евентуално включване на обратна връзка и започване на работа по плаката за техния късометражен филм

Открит кръг от въпроси, ако нещо не е ясно.

Фасилитаторът се разхожда наоколо и подкрепя участниците, ако е необходимо.

Упражнение 4 - Разпространение на посланието - стратегии

- Резултатите се разпечатват
- Който иска, представя накратко идентичността на марката на своя филм и посланието, което иска да разпространи
- Разработване на стратегия за разпространение:
- Как и къде могат да бъдат разпространени плакатите и логото?
- Разработване на стратегия за разпространение
- Какви са целите на разпространението?
- Към коя целева група трябва да бъде насочено разпространението?
- Къде да намеря целевата група (конкретни канали в социалните медии..)?
- Как да достигна до тях?
- Разяснете, че има възможност за подкрепа при организирането на филмовия фестивал (в случай че проявят интерес, като им дадете контакт)
- Следващи стъпки

Кратък обзор:

- Какво научихте?
- Какви са следващите ви стъпки?
- Има ли аспекти, които са все още неясни за вас?

Дискусии

Време за размисъл и заключения

Винаги питайте:

Какво се случи
по време на
семинара?
Как се чувствам?
Какво бих искал
да променя за
следващия път?

Материали:

Компютри
Проектор
Принтер
Мобилни телефони (с гостатъчна батерия)
Зарядно устройство за мобилен телефон
Флипчарти
Моливи
Хубава фонова музика в салона
Лепящи листчета
Безплатен онлайн инструмент за графичен дизайн (по избор)

Адаптации за специфични целеви групи

Избор между план А или план В в зависимост от наличното оборудване.

Препоръки за фасилитатори

Запазете гостатъчно време за въпроси.
Накарайте младите хора да разсъждават по граждански теми.
Дайте на участниците малка почивка (4-часовата сесия може да е интензивна).
Осигурете комфорт в залата.
Осигурете на участниците всички необходими инструменти за качествено извършване на дейностите.

Библиография или препоръчителни материали, които да бъдат прочетени преди семинара

Предварително запознаване с онлайн инструментите!
Литература в зависимост от това кой онлайн инструмент е избран.

Анекси

РРТ

Популяризиране и провеждане на кампании

Основна цел:

Основната цел на тези семинари е да насочат младите хора в усилията им да популяризират творчеството си, като използват инструментите и методите, които най-добре го представят. Участниците ще развият съответните умения и компетенции чрез практически занимания.

Освен това всеки участник или група от участници ще създаде рекламна кампания за своя филм.

Ключови компетентности: Гражданска компетентност; Предприемаческа компетентност; Дигитална компетентност; Грамотност.

Участници: 15 младежи

Продължителност: 4 часа

Обстановка:

Присъствено, на закрито, Бюра и столове за участниците, стол (по избор) за инструктора, Екран или проектор за презентации и др

Въведение и разчупване на лега :

Заглавие: Промоция KickStart

Въведение в темата: Инструкторът поздравява, представя се и призовава участниците традиционно да се представят. След това пристъпва към обяснение на упражнението KickStart.

Описание на упражнението: Всеки участник ще избере любим популярен филм (заглавието на английски език), напр. *Pretty woman*, *Jaws*, *Baywatch*. Без да разкриват филма пред останалите участници, те ще бъдат извикани един по един да имитират филма, без да говорят, докато останалите се опитват да отгатнат. Единствената помощ е категорията на филма, която ще бъде посочена в началото, напр. романтична комедия, хорър и т.н. Всеки участник ще има на разположение една минута. След това те ще разкрият филма, ако вече не е бил разгадан от останалите членове на групата, и ще обяснят защо са го избрали. По този начин те ще съобщят някои елементи за себе си, а също и за своята артистична идентичност. Дейността ще отпусне групата, ще им помогне да се опознаят по-добре в личен и професионален план, като същевременно ще накара всеки да изкаже мнението си, да проведе мозъчна атака и да общува - ще ги загрее за семинара.

Упражнения Описание

Упражнение 1 - Персонажи от публиката
Фасилитаторът представя (използвайки презентацията от приложенията) концепцията за целева аудитория и личност на аудиторията, след което участниците, разделени на групи или индивидуално, трябва да пристъпят към създаването на такава. Те могат да направят това с помощта на софтуера, предоставен в приложенията, или с химикал и хартия.

Персоните са изпълнени с критични прозрения за аудиторията. Те са от съществено значение за сегментирането на аудиторията

По същество персонажите от публиката е визуализация и кратък профил на "човек", който представлява нашата идеална аудитория. Докато целевата аудитория е широка група от хора (напр. Младежи), персоната е по-прецизирана, специфична оптимална група от аудитория (напр. Млади рок ентусиасти със задълбочени познания за рок музикалната сцена и вкус към всичко винтидж). Персоните имат определен набор от поведения, вкусове, идеи и демографски характеристики.

По този начин това е една от първите стъпки, когато се опитвате да изработите план/стратегия за популяризиране.

След като бъдат представени всички персони, ще последва кратка обратна връзка с помощта на ментиметъра (както е описано подробно в раздела за отчет).

Упражнение 2 - Въздействие на квадрант – Подкрепа на кауза

Уникалният сюжет на всеки филм може да подчертава или не кауза или проблем (расов, политически, социален и т.н.). Ангажирането на филмовите фактори (актьори, продуценти, персонал) или просто на ресурсите на филма (пари, мрежа, публика) с организации и институции, които служат на тази кауза, не само изяснява целта на вашия филм в общественото съзнание, но и повишава осведомеността около вашия филм и действителната цел, на която служи.

Ако филмът се върти около проблем, свързан със социалната несправедливост, включването в организации, които работят за подобряване на обществото, или участието във вече съществуващи кампании за социална справедливост има многобройни ползи за вашия филм, вашата публика и обществото като цяло.

Участниците, индивидуално или разделени на отбори, получават международни заглавия на филми и от тях се очаква да организират и представят стратегия на този филм, който се включва в дадена кауза и изпъква чрез нея. След това те ще пристъпят към представяне на работата си пред групата, която ще действа като публика. Публиката ще оцени усилията и тяхното въздействие, като използва ментиметър за създаване на класация. Класацията ще се основава на следните елементи, като се използва

петстепенна ска̀ла:

Усещането за истинско усилие ли е или за рекламен трик?

Ясна ли беше каузата?

Съответстваше ли каузата на филма?

Имате ли усещането, че тази стратегия е оказала въздействие върху набелязаната кауза?

Бихте ли били заинтригувани да се включите в тези усилия?

След всяко класиране следва кратка сесия за свободна обратна връзка.

Ще последва кратка обратна връзка за цялостната дейност с помощта на ментиметъра (както е описано по-детайлно в раздела за отчитане).

Упражнение 3 - Преса Преса Преса

Да знаете как да се справяте с вниманието на пресата и как да използвате инструментите на пресата във ваша полза е от ключово значение, когато се опитвате да популяризирате даден филм. В това упражнение участниците ще проучат как да напишат ефективно съобщение за пресата, каква информация да представят на пресконференция и как да привлекат вниманието на пресата.

Писане на съобщение за пресата:

Инструкторът ще представи примери за добри прессъобщения за филми, като същевременно ще подчертае основните елементи, които трябва да имат всички такива прессъобщения. (Ще използва презентацията, представена в приложенията)

След това на участниците ще бъде представена кратка информация и информация за популярен филм - всички ще получат една и съща. От тях ще се очаква индивидуално или в групи да изготвят съобщение за пресата на своя филм, което да съдържа цялата необходима информация, да привлича вниманието и да има силен призив за действие. Те ще работят върху това, като използват предоставените работни листове с шаблони, както и примери за добри прессъобщения.

След като приключат, съобщенията за пресата ще бъдат представени, като екипът ще се опита да открие силните и слабите страни във всяко едно от тях, в опит да запази конструктивни бележки.

Ще последва кратка обратна връзка за цялостната дейност с помощта на ментиметъра (както е описано по-детайлно в раздела за отчитане).

Упражнение 4 - Кампании в цифрови технологии

Фасилитаторът ще представи полезни инструменти, платформи, техники и казуси за провеждане на цифрови кампании, като използва презентацията от приложенията. Участниците ще научат за въздействащи публикации, хаштагове, социални мрежи, техники за популяризиране на цифровата ера и др.

След това те ще бъдат разделени на групи. На

участниците ще бъдат възложени задачи за създаване на постове, дигитално състезание и график на техния филм.

След като приключат, резултатите ще бъдат представени, като екипът ще се опита да открие силни и слаби страни във всеки един от тях, в опит да запази конструктивни бележки.

Ще последва кратка обратна връзка за цялостната дейност с помощта на ментиметъра (както е описано по-детайлно в раздела за отчитане).

Упражнение 5 - Творческа мозъчна атака

Сега, след като участниците са преминали през най-важните стъпки на един добър план за промоция и кампания на даден филм, те трябва да потърсят творчески стимули!

Индивидуално или разделени на екипи, участниците ще запишат творчески идеи за промотиране на техните филми, техники и методологии - оригинални или чрез търсене в интернет, чрез имитиране на това, което са направили други филмови продуценти и т.н. След като съберат всички идеи, те ще ги обсъдят на кръгла маса по непринуден начин и ще запишат плюсовете и минусите на всяка идея, необходимите ресурси и коя категория филми/филмова аудитория би обслужвала най-добре всяка идея. Освен това ще изготвят график за пускане на всички рекламни материали, които са създали и които искат да споделят, като посочат кои канали ще използват, използвайки приложение 8, месечния план.

По този начин участниците си тръгват с конкретни резултати и бележки, както и с истинска осведоменост за изискванията, логистиката, способностите и възможностите там, за да популяризират по най-добрия начин собствения си уникален филм сред избраната от тях целева група с наличните си ресурси.

Ще последва кратка обратна връзка за цялостната дейност с помощта на ментиметъра (както е описано по-детайлно в раздела за отчитане).

● **дискусии**

След приключването на всяко упражнение фасилитаторът на семинара ще отвори mentimeter или jamboard, където участниците могат анонимно да отговорят на въпросите за обратна връзка (вж. по-долу). Отговорите ще бъдат показани на голям екран и обсъдени под ръководството на фасилитатора.

Въпросите трябва да са в съответствие с:

Какво се случи?
Кой беше
моментът АХА?
Имаше ли някаква
трудност,
която не успях да
преодолея?
Какво със
сигурност ще
използвам в
бъдеще?
Как се чувствам?
Какво бих искал
да променя за
следващия път?

Като цяло участниците трябва да разберат, че това е учене, пътуване, тъй като изкуството, неговото изразяване и популяризиране са динамични и творчески процеси. Няма обучение или метод, който да е универсален за всички. Инструкторът просто се опитва да предостави стимули, методологии и основен набор от умения, които участниците след това да използват по свой собствен индивидуален начин, за да създадат своите уникални и лични кампании. Това не е майсторски клас с конкретни учебни резултати и продукти - това е възможност за

обучение, която участниците могат да направят толкова полезна и креативна, колкото желаят.

● **Материали:**

Компютри за участниците за създаване на личности. Ако това не е възможно, те могат да използват химикал и хартия или други налични средства за визуализация, например бели дъски.

Голям екран или проектор и компютър за фасилитатора

Закуски и вода, за да се чувстват участниците удобно и да се подпомогне социализацията между тях.

Удобни места за сядане за всички участници

Високоговорители, когато фасилитаторът представя

● **Адаптации за специфични целеви групи**

Мястото на провеждане на семинарите трябва да е достъпно за всички, като се обърне специално внимание на хората със затруднения в придвижването.

Участниците с увреден слух могат да участват, тъй като това е силно визуален семинар, като фасилитаторът е призван да го направи още по-нагледен, ако присъстват такива участници, напр. чрез използване на визуална комуникация, писане и др.

● **Библиография или препоръчителни материали, които да бъдат прочетени преди семинара**

Библиография и препоръчителни материали, които трябва да се прочетат преди семинара)

● **Анекси**

Приложение 1 - Представяне на личностите
Приложение 2 - Насоки за фасилитатора на "Квадрат на въздействието"

Приложение 3 - Работни листове за казуси
Приложение 4 - Написване на добро съобщение за пресата
Ръководен работен лист

Приложение 5 - Примери за съобщения за пресата

Приложение 6 - Представяне на съобщение за пресата

Приложение 7 - Презентация за цифрови кампании

Приложение 8 - Месечен план

Библиография

Разказване на истории

- <https://www.masterclass.com/articles/what-are-the-elements-of-a-narrative-arc-and-how-do-you-create-one-in-writing> (Masterclass, 2021)
- <https://www.citizenlab.co/blog/civic-engagement/how-can-cities-tell-their-stories-for-higher-community-engagement/> (Aung, 2022)
- <https://blog.hubspot.com/marketing/storytelling> (Hubspot, 2022).
- <https://r4d.org/blog/using-storytelling-to-motivate-citizen-engagement/> (Adamolekun, Keen, Vissapragada, 2021)
- <https://www.wired.com/insights/2014/01/power-community-storytelling/> (Bradley, Wired)
- <https://civiclifeproject.org/why-use-digital-storytelling-to-teach-civics-and-foster-civic-engagement-and-what-does-that-have-to-do-with-clarence-earl-gideon/> (Civiclifeproject, 2018)
- <https://openpsychologyjournal.com/VOLUME/14/PAGE/213/FULLTEXT/> (Taufik & Ernawati, 2021)
- https://jed.ut.ac.ir/article_61547.html?lang=en (Arasti, Bagheri & Ghoddosi, 2017)
- <https://independentsector.org/blog/empowering-youth-through-story-and-voice/> (Independentsector, 2021)

Графичен дизайн

- Brandtzæg, P. B., Følstad, A., & Mainsah, H. (2012, July). Designing for youth civic engagement in social media. In Proceedings of the IADIS International Conference of Web Based Communities and Social Media (pp. 65-73).
- Mouchrek N, (2020). Design for youth development and engagement in sustainability. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Cuaderno 80 (pp 139-151).
- Munari B. (2017). Da cosa nasce cosa. Laterza.
- Sadikin Akhyadi A., Indriyani W., (2020). Youth Empowerment Based on Participation Through Graphic Design Training. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 548. Atlantis press.
- United Nations New York, (2016). World youth report on civic engagement. New York 10017.
- <https://www.creativerepute.com/graphic-design-education/>
- <https://seesawcreative.co.uk/work/youth-urban-games/>
- <https://newurbanmechanics.medium.com/civic-design-through-the-lense-of-a-youth-e5171f278b14>
- <https://www.omprakash.org/blog/graphic-design-as-a-form-of-civic-engagement>
- <https://www.libbyfalck.com/>
- <https://www.aiga.org/>
- <https://deanvipond.medium.com/explaining-graphic-design-to-four-year-olds-fe9257ffaf3d>
- <https://blog.creativemind.academy/progetti-di-grafica-come-realizzarli-in-8-step/>

Създаване на филми

- El cine como herramienta para desarrollar una actitud crítica y personal. (s.f.). Educación 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/cine-herramienta-desarrollar-actitud-critica-personal/>
- Etapas de la Producción Cinematográfica. (2021). Veigler Business School. <https://veigler.com/produccion-cinematografica/>
- Etapas de la Producción Cinematográfica. (2021). Veigler Business School. <https://veigler.com/produccion-cinematografica/>
- GestorGenios, P. (2019, enero 31). El uso del cine como recurso educativo. El Blog de Genios. <https://centrosgenios.com/blog-genios/el-uso-del-cine-como-recurso-educativo/>
- Gil, V. P., & Martí, O. M. (s. f.). El cine como medio de aprendizaje del español para adolescentes: conocimiento de la historia y sus personajes. Unir.net. Recuperado 21 de diciembre de 2022, de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4384/PALOMO%20GIL%2C%20VERONICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jeffery C. Nyseth, M.S. (2019). Basic Filmmaking Concepts. Viterbo. https://www.viterbo.edu/sites/default/files/2019-02/Basic+Filmmaking+Concepts_0.pdf
- Kevin (K.) (2021). Distintos tipos de encuadres. Kevin Beron. <https://kevinberon.com/distintos-tipos-de-encuadres/>
- Mercader Martínez, Y., (2012). El cine como espacio de enseñanza, producción e investigación. Reencuentro. Análisis de Problemas Universitarios, (63), 47-52. (Gil & Martí, s. f.)
- Mulder, D. (2012). ¿Qué habilidades desarrolla el cine en niños y jóvenes? Art Connection. <http://artconnectionworkshops.blogspot.com/2012/12/que-habilidades-desarrolla-el-cine-en.html>
- Noguero, A. M. (2008). La influencia del cine en los jóvenes y en la familia. In La familia, paradigma de cambio social. Ponencia: Barcelona, 15-16-17 de mayo de 2008 (pp. 171-190). Universitat Internacional de Catalunya.
- Pereira Domínguez, M. del C. (2021, 12 marzo). Cine y educación social. <https://www.monografias.com/trabajos105/cine-y-educacion-social/cine-y-educacion-social>
- Universidad de Guanajuato. (2022, abril 1). Clase digital 6. Fases de la producción cinematográfica. Recursos Educativos Abiertos; Sistema Universitario de Multimodalidad Educativo (SUME) - Universidad de Guanajuato. <https://blogs.ugto.mx/rea/clase-digital-6-fases-de-la-produccion-cinematografica/>
- What does filmmaking mean? (s. f.). Definitions.net. Recuperado 22 de diciembre de 2022, de <https://www.definitions.net/definition/filmmaking>

Other

- Pancer, M.S - The psychology of citizenship and civic engagement - <https://granicus.com/blog/psychology-of-citizenship-and-civic-engagement/>
- Council of Europe - Youth participation - <https://www.coe.int/en/web/youth/youth-participation>
- <https://yerp.yacvic.org.au/get-started/involve-young-people/youth-participation-and-engagement-explained>



PROJECT NUMBER: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085031

