

Sylwia Słowińska

PROJEKT W ANIMACJI KULTURY

Wszystko jest projektem? – nieprecyzyjność pojęcia

Projekt to obecnie modne słowo. Swoje działania określają tym mianem artyści, działacze społeczni, politycy i biznesmeni. Naukowcy realizują projekty badawcze, nauczyciele – edukacyjne, mówi się także o projektach unijnych, socjalnych, kulturalnych itd. To bardzo pojemne pojęcie, które w przekonaniu wielu osób brzmi nowocześnie i ciekawie oraz obiecuje działania oryginalne i innowacyjne. Zatem chętnie projektem nazywa się każde planowe (mniej lub bardziej złożone) przedsięwzięcie, które prowadzi do określonego celu. Może to być wybudowanie mostu, przygotowanie wystawy fotograficznej, zrealizowanie kursu dla bezrobotnych kobiet, zbiórka pieniędzy dla bezdomnych, przeprowadzenie warsztatów aktywności twórczej dla dzieci z domów dziecka czy akcji działań w czasie wolnym z młodzieżą zagrożoną marginalizacją. Przy takim traktowaniu pojęcia „projekt” rozmywają się jego granice i każde przedsięwzięcie jest projektem.

Szerokie rozumienie projektu funkcjonuje w teorii i praktyce marketingu i zarządzania. Zgodnie z nim pojmowany jest on jako:

zorganizowany i ułożony w czasie (z określonym początkiem i końcem) ciąg wielu działań, zmierzających do osiągnięcia konkretnego i mierzalnego wyniku, adresowany do wybranych grup odbiorców, wymagający zaangażowania znacznych, lecz limitowanych środków rzeczowych, ludzkich i finansowych¹.

W kontekście programów unijnych jest on definiowany jako

przedsięwzięcie realizowane w określonym miejscu, w ustalonym czasie i dla konkretnej grupy ludzi. Z definicji – jest to najmniejsza, dająca się wydzielić „jednostka fizyczna”, mogąca stanowić przedmiot pomocy².

Ten sposób rozumienia projektu jest zbyt ogólny na potrzeby moich rozważań na temat projektu w obszarze animacji kultury (animacji społeczno-kulturalnej).

¹ *Podręcznik zarządzania projektami miękkimi w kontekście Europejskiego Funduszu Społecznego*, Ministerstwo Rozwoju Regionalnego, Warszawa 2006, s. 8.

² *Projekty kulturalne – krok po kroku*, Urząd Komitetu Integracji Europejskiej, Warszawa 2004, s. 5.

Nie wskazuje on bowiem koniecznych, specyficznych cech owych zorganizowanych i ułożonych w czasie działań, cech właściwych animacji. Próbując wyjaśnić, co rozumiem przez projekt animacyjny, wychodzę z założenia, że nie każde przedsięwzięcie realizowane przez animatora w obszarze kultury symbolicznej można określić tym mianem. Projekt animacyjny nie jest tożsamy z projektem artystycznym, kulturalnym czy edukacyjnym, choć jest im bliski. Poszukując cech projektu animacyjnego, odwołam się do stosowanej w edukacji metody projektów oraz do refleksji nad animacją kultury/animacją społeczno-kulturalną.

Metoda projektów w edukacji

Metoda projektów ma zastosowanie w działaniach edukacyjnych oraz wychowawczych i jest dobrze opisana w literaturze pedagogicznej. Należy do metod niedyrektywnych. Powszechnie uważa się, że pochodzi ona ze Stanów Zjednoczonych i wiąże się ją z takimi badaczami, jak John Dewey, Ch.R. Richards czy William K. Kilpatrick. Mirosław S. Szymański wskazuje jednak, że jej rodowód można wyprowadzić z rzymskiej akademii sztuk pięknych, gdzie już w XVI wieku w kształceniu architektów organizowano konkursy na zaprojektowanie obiektów architektonicznych. Dzięki tym ćwiczeniom studenci wykorzystywali wiedzę, samodzielnie zmagali się z zadaniami i praktycznie rozwiązywali konkretne problemy. W kolejnych wiekach metoda znalazła zastosowanie w wyższych szkołach technicznych i przemysłowych Francji oraz krajów niemieckojęzycznych, a od połowy XIX wieku zaczęła być rozwijana w Stanach Zjednoczonych i uzyskiwała tam uznanie na różnych poziomach kształcenia³.

Ulrich Bear i Max Fuchs podkreślają, że metoda projektów ma swoje korzenie w filozofii pragmatyzmu, a za jej twórców uznać należy filozofa i logika Charlsa S. Peirce'a, psychologa Wiliama Jamesa oraz filozofa i pedagoga Johna Deweya. Jej cechy to: związek z rzeczywistością, realnym życiem; wymiar społeczny (podejmowanie aktualnych, ważnych społecznie problemów), odniesienie do potrzeb jednostek; kolektywna realizacja (projekt realizowany jest w grupie, dzięki czemu jest przestrzenią uczenia się społecznego) oraz samoocena – uczestnicy sami dokonują oceny siebie i efektów swoich działań⁴.

Projekt jest metodą zorientowaną na uczenie się przez działanie. Andrzej Mentrak charakteryzuje projekt jako duże przedsięwzięcie realizowane na podstawie przyjętego wcześniej założenia, jako rodzaj ćwiczenia, które daje uczniom możliwość wyboru

³ M.S. S z y m a ń s k i, *O metodzie projektów*, Warszawa 2000, s. 15 i n.

⁴ U. B e a r, M. F u c h s, *Arbeitsformen der Soziokultur*, [w:] *Bestandsaufnahme Soziokultur. Beiträge – Analysen – Konzepte*, red. N. Sievers, B. Wagner, Stuttgart 1992, s. 156-157.

tematu, określenia kierunku własnych działań, wymaga od nich inicjatywy, zdolności organizacyjnych, umiejętności formułowania problemu, przygotowania planu realizacji, ukierunkowanego na rozwiązanie postawionego problemu. Jest to przedsięwzięcie złożone, ograniczone czasowo o charakterze interdyscyplinarnym⁵. Projekt edukacyjny jest nazywany metodą aktywnego kształcenia⁶. Według Wiesława Karolaka metoda projektów daje możliwość określania własnych celów i własnych dróg rozwoju⁷, „[...] ideą projektu jest poszukiwanie, ale niekoniecznie odnajdywanie”⁸. Jego zaletą jest, że pozwala jednocześnie rozwijać samodzielność, oryginalność, pomysłowość, odpowiedzialność oraz zdolność współpracy w grupie⁹. Wiesław Karolak pisze:

Dla mnie projekt jako metoda polega na realizacji pewnych, istotnych, ważnych zadań określanych często jako „duże zadanie”. Celem tej metody jest kształtowanie umiejętności planowania i organizacji pracy, zbierania i selekcjonowania informacji, komunikowania się, rozwiązywania problemów, pracy w grupie, podejmowania decyzji, oceniania, prezentacji, ewaluacji¹⁰.

Metoda ta znajduje zastosowanie w szkole, lecz jej cechy szczególnie sprzyjają aktywności pozaszkolnej, działaniom o charakterze niedyrektywnym, zachęcającym, wyzwalamym inicjatywę i innowacyjność, pozostawiającym przestrzeń dla wolności i swobodnego działania, dla nieskrępowanej aktywności i samodzielności, dla podejmowania decyzji, podmiotowego uczestnictwa, wykazania się fantazją i dla poszukiwań. Dzięki tym zaletom projekt znajduje także zastosowania w animacji kultury.

Specyfika projektu animacyjnego

Za Bogdanem Idzikowskim, który zaproponował doprecyzowanie pojęcia animacji kultury i wyłonił trzy jego zakresy znaczeniowe¹¹, przyjmuję makrozakresowe rozumienie animacji. Zgodnie z nim jest to „całokształt procesu pobudzania, ożywiania, inspirowania ludzi do aktywności kulturalnej”. Mieszczą się tu „wszelkie, intencjonalne,

⁵ A. M e n t r a k, *Zarządzanie projektami edukacyjnymi. Nowa Szkoła. Skuteczne zarządzanie w praktyce*, Warszawa 1999, s. 7.

⁶ A. M i k i n a, B. Z a j ą c, *Jak wdrażać metodę projektów?* Kraków 2006, s. 56.

⁷ W. K a r o l a k, *Projekt edukacyjny – projekt artystyczny*, Łódź 2004, s. 7.

⁸ *Tamże*, s. 8.

⁹ *Tamże*.

¹⁰ *Tamże*, s. 7.

¹¹ W ujęciu m e z o z a k r e s o w y m animacja kultury to działalność pozainstytucjonalna, „pobudzanie aktywności w grupach nieformalnych, sąsiedzkich, samopomocowych oraz jako indywidualny proces uzewnętrzniania autonomicznych potrzeb jednostki”. Tak pojmowana animacja wpisuje się w nurt działań alternatywnych. W m i k r o z a k r e s o w y m wymiarze jest to metoda interakcji, metoda pracy w działalności kulturalnej. B. I d z i k o w s k i, *Edukacja kulturalna – między szkołą a instytucjami kultury*, [w:] *Edukacja kulturalna dzieci i młodzieży*, red. B. Idzikowski, E. Nariewicz-Niedbałec, Zielona Góra 2000, s. 264, 266.

sformalizowane, a także spontaniczne, nieinstytucjonalne oddziaływania”¹². Zakładam więc, że projekt animacyjny może być przedsięwzięciem realizowanym zarówno w ramach instytucjonalnych, sformalizowanych, jak i poza nimi. Zawsze jednak jest to działanie intencjonalne i zaplanowane, aczkolwiek otwarte i pozostawiające dużo przestrzeni dla spontaniczności.

Podstawą mojego myślenia o animacji kultury i projekcie animacyjnym jest nieafirmatywna koncepcja kultury. Jak pisze B. Idzikowski, już sama obecność w nazwie „animacja kultury” wieloznacznego słowa „kultura” rodzi dylematy¹³. Dlatego ważne jest, aby określić sposób jej rozumienia. Zakładam, że animacja wiąże się z odejściem od idealistycznej tradycji definiowania kultury jako całokształtu zjawisk intelektualnych i artystycznych, sfery przeciwstawianej cywilizacji. Charakteryzując projekt animacyjny jako pewien rodzaj działania w obszarze kultury, odrzucam wąskie, selektywne, humanistyczne pojęcie kultury, zgodne z którym jest ona utożsamiana z kulturą duchową, z wartościami wyższymi, ponadczasowymi, oddalonymi od powszedniej codzienności, dostępnymi jedynie wtajemniczonym. Przyjmuję natomiast nieafirmatywną koncepcję kultury, która zrodziła się jako konsekwencja krytyki kultury afirmatywnej dokonanej przez przedstawicieli szkoły frankfurckiej, zwłaszcza Herberta Marcuse.

Wedle H. Marcuse kultura afirmatywna to sfera intelektualno-duchowa, autonomiczne królestwo wartości oderwane od cywilizacji i wyniesione ponad codzienność¹⁴. Kultura afirmatywna utrzuca istniejący stan rzeczy, a wszelkie zmiany przesuwają do sfery duchowej człowieka. W związku z tym nie może być czynnikiem przeobrażeń społecznych, jej misją jest czynienie świata lepszym w sensie szlachetniejszym, bez naruszania istniejącego ładu¹⁵. Samorealizacja jednostki – nieosiągalna w rzeczywistym świecie – jest możliwa w świecie duchowym. Tak pojmowana kultura staje się środkiem podporządkowującym jednostkę istniejącemu systemowi, niweluje dążenia do buntu i zniewala ją, nie pozwalając jej stać się autonomicznym podmiotem. Kultura afirmatywna nie ma charakteru krytycznego, jest uroczyta, „muzealna”, apolityczna, dąży do tego, co wiecznie dobre, prawdziwe i piękne oraz zakłada jedynie wewnętrzne spełnienie człowieka. Natomiast kultura w znaczeniu nieafirmatywnym to sprawa codzienna, uwzględnia problemy społeczne i polityczne, nie jest związana jedynie z wybranymi warstwami społecznymi i obejmuje dziedziny, które w poprzednim podejściu zaliczone były do cywilizacji. Kultura nieafirmatywna to kultura demokratyczna

¹² Tamże, s. 266.

¹³ B. I d z i k o w s k i, *Dylematy animacji*, „Teraźniejszość – Człowiek – Edukacja” 2003, nr 3, s. 45.

¹⁴ H. M a r c u s e, *Über den affirmativen Charakter der Kultur*, [w:] H. M a r c u s e, *Kultur und Gesellschaft*, t. 1, Frankfurt/M. 1965, s. 63.

¹⁵ Tamże, s. 71.

i zdemokratyzowana. Demokratyzacja wiąże się z przywróceniem jej emancypacyjnego charakteru¹⁶. Procesy estetycznej percepcji i wytwórczości nie zamykają się w świecie autotelicznej przyjemności, lecz służą komunikacji, integracji i emancypacji. Kultura w nieafirmatywnym rozumieniu pozwala człowiekowi w sposób autonomiczny stanąć o sobie w rzeczywistym świecie i wpływać na jego kształt. Animacja kultury wiąże się z „odmitologizowaniem kultury”, przejawiającym się w tym, że ludzie w większym stopniu zainteresowani są aktywnym uczestnictwem w życiu kulturalnym, przestają być jedynie odbiorcami gotowych produktów kultury, lecz sami ją tworzą¹⁷. Chodzi zatem o kulturę, która nie będzie zamknięta w „wieży z kości słoniowej”, w świecie dostępnym tylko nielicznym, lecz o kulturę zakotwiczoną w codzienności, bliską życiu powszedniemu, „kulturę dla wszystkich i kulturę wszystkich”¹⁸.

Zgodnie z wyżej scharakteryzowanym rozumieniem animacji i kultury zakładam, że projekt animacyjny nie może się ograniczać jedynie do przedsięwzięć służących pobudzaniu i rozwijaniu aktywności twórczej. Dlatego projektem animacyjnym nie nazwę warsztatów tańca dla dzieci, w którym realizatorzy (choćby nazywali się animatorami) za cel stawiają sobie zainteresowanie dzieci określonymi technikami tańca, przybliżenie im tych technik, rozbudzenie ich wrażliwości estetycznej itd. Natomiast uznaję, że projektem animacyjnym będą warsztaty organizowane z założeniem, że za pomocą medium, jakim jest taniec, zostaną wykreowane sytuacje, które pozwolą uczestnikom przełamać bariery, zbliżyć się do siebie, nawiązać kontakty, zrozumieć drugiego, wyrazić siebie, zachęcić do aktywniejszego udziału w różnych wydarzeniach – kulturalnych i społecznych, wyzwolić fantazję, inicjatywę i kreatywność, szeroko rozumianą. Podobnie w moim przekonaniu projektem animacyjnym nie będzie cykl zajęć w centrum kultury, w którym pielęgnowane i rozwijane są zdolności artystyczne uczestników, np. plastyczne, i w których samorealizacja uczestników oraz stworzenie dzieła jest kwestią pierwszoplanową. Będą nim zaś zajęcia plastyczne z pewną grupą, np. bezrobotnymi matkami, do których animator dotarł w ich miejscu życia i zachęcił do podjęcia jakiegoś rodzaju aktywności, która może być oczywiście także realizowana w centrum kultury. Ta aktywność pozwoli im odzyskać poczucie własnej wartości, nawiązać więzi z innymi, wyrażać siebie, otworzyć się na innych, wyzwolić inicjatywę i chęć działania i przekonanie, że mogą wpływać na swój los.

¹⁶ H. G l a s e r, K. H. S t a h l, *Wiedergewinnung des Ästhetischen*, München 1974, s. 26 i n.

¹⁷ H. W. O p a s c h o w s k i, *Einführung in die Freizeit – kulturelle Breitenarbeit. Methoden und Modelle der Animation*, Bad Heilbrunn 1979, s. 11-12.

¹⁸ „Kultura wszystkich i kultura dla wszystkich” to hasło niemieckiej polityki kulturalnej z lat 70. XX wieku. Zob. S. S ł o w i Ń s k a, *Edukacja kulturalna w Polsce i w Niemczech*, Kraków 2007, s. 120-128.

Przez projekt animacyjny zatem rozumiem zorganizowane, planowe, złożone i określone w czasie przedsięwzięcie, oparte na podmiotowej aktywności kulturalnej jednostek, która służy rozwijaniu, pobudzaniu i wspieraniu międzyludzkiej komunikacji i porozumienia, kreatywności, partycypacji oraz integracji społecznej. Zgodnie z nieafirmatywnym rozumieniem kultury działania w ramach projektu bliskie są codzienności uczestniczących w nim ludzi, odnoszą się do bliskich im spraw i problemów, uczestnicy autonomicznie i dobrowolnie podejmują aktywność kulturalną, która pozwala im odzyskać podmiotowość, niezależność, poczucie kontroli, wpływu i sprawstwa, wykazać się inicjatywą i przyjąć odpowiedzialność za siebie i innych (np. swoją społeczność lokalną).

Struktura projektu animacyjnego

Opisując metodę projektów, M.S. Szymański podał za Karlem Freyem pięć faz, w których przebiega projekt. Są to: zainicjowanie projektu, rozważenie inicjatyw i wybór jednej z nich, opracowanie szczegółowego planu działania, wykonywanie i ukończenie projektu¹⁹.

Opierając się na poglądach M.S. Szymańskiego, wydzieliłam w strukturze projektu animacyjnego trzy podstawowe etapy: wstępny (przygotowawczy), realizacji i podsumowania projektu.

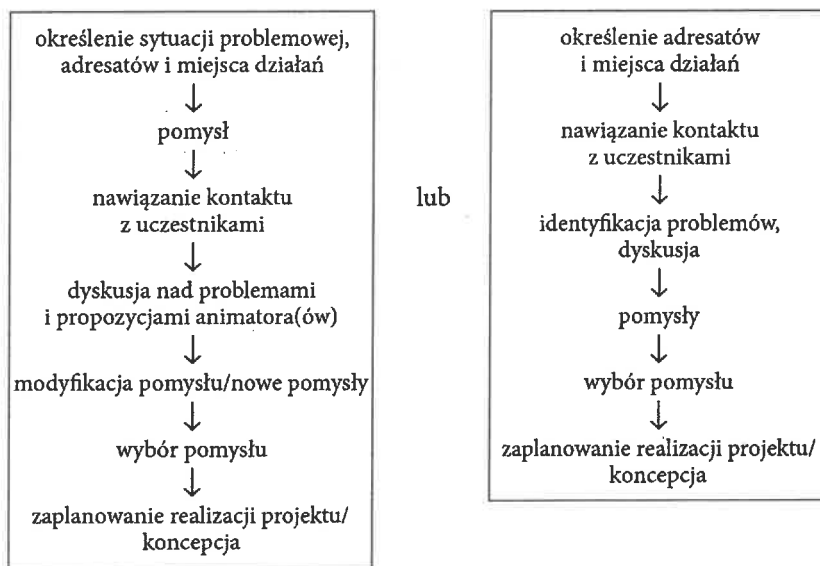
Pierwszy etap, przygotowawczy, może się rozpoczynać w dwojaki sposób: animator określa wstępnie problem, na jaki chciałby odpowiedzieć, adresatów i miejsce realizacji projektu oraz tworzy ogólny pomysł działań. Następnie zwraca się z własną propozycją do potencjalnych uczestników. Pomysł animatora jest tylko punktem wyjścia do dialogu z nimi, ma on wzbudzić zainteresowanie, skłonić uczestników do odniesienia się do niego, wyrażenia stanowiska, ujawnienia, tego, co jest dla nich ważne, co ich zajmuje, wywołać dyskusję. Podczas dyskusji może dojść do przyjęcia propozycji animatora, jej modyfikacji lub zastąpienia jej pomysłami uczestników. Na tym etapie mogą się wyłonić zupełnie inne problemy, niż te które zidentyfikował animator, mogą też się pojawić nowe pomysły, jak je rozwiązać.

Możliwa jest też sytuacja inna: animator wstępnie określa, z kim zamierza realizować projekt i gdzie będzie on realizowany, po czym nawiązuje kontakt z przyszłymi uczestnikami i dopiero w tym momencie wspólnie identyfikowane są problemy, na które mógłby odpowiedzieć projekt, a następnie wspólnie wypracowywane są pomysły działań.

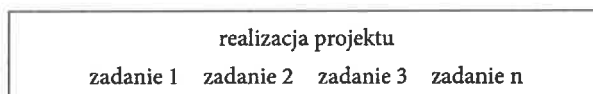
¹⁹ K. Frey, *Die Projektmethode*, Weinheim und Basel 1982, s. 61-154.

Struktura projektu animacyjnego

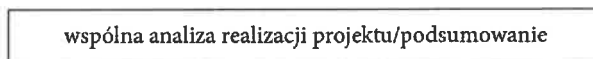
ETAP PIERWSZY



ETAP DRUGI



ETAP TRZECI



Źródło: opracowanie własne na podstawie: M.S. Szymański, *O metodzie projektu*, Warszawa 2000, s. 89.

Ważne jest, że punktem wyjścia projektu jest szeroko rozumiana sytuacja problemowa. Działania to odpowiedź na określoną sytuację życia codziennego, bliską osobom, które są uczestnikami, np. bierność ludzi w danej społeczności, absencja kulturalna, nuda, marazm, anonimowość, brak porozumienia i współpracy, zanik kontaktów interpersonalnych i inne. Działania animacyjne w ramach projektu nie są

działaniami o charakterze autotelicznym, nie służą jedynie realizacji zainteresowań kulturalnych, nie przyczyniają się jedynie do zintensyfikowania uczestnictwa w kulturze symbolicznej czy samorealizacji, aczkolwiek te funkcje także spełniają.

Projekt realizowany jest najczęściej w naturalnym środowisku jego uczestników, zakotwiczony jest w przestrzeni życia ludzi, bliski ich realiom. To, co się dzieje w ramach projektu, dzieje się tuż obok, jest „na wyciągnięcie ręki”, łatwo dostępne.

Jako metoda działania wspierająca rozwój demokracji projekt animacyjny respektuje zasadę otwartości i egalitaryzmu. Uczestnikiem może być tu każdy, co nie oznacza, że poszczególne projekty nie bywają skierowane do konkretnych grup, np. bezrobotnych kobiet, dzieci z osiedla, młodzieży ze wsi popegeerowskiej czy samotnych ojców. W projekcie animacyjnym nie określa się wstępnych warunków uczestnictwa w tym sensie, że dostęp do niego jest zarezerwowany dla osób o konkretnych kompetencjach czy zdolnościach. Grupa uczestników nigdy do końca nie jest zamknięta i stała. Wynika to ze specyfiki sytuacji otwartych, w których dzieje się animacja. Liczba uczestników nie jest dokładnie określona, co wiąże się z pełną dobrowolnością uczestnictwa. Bywa, że jedni działają w projekcie od początku do końca, inni odchodzą w dowolnym momencie, jeszcze inni pojawiają się w nim nagle i nagle znikają. Dodatkowo uczestnicy różnią się między sobą zaangażowaniem, motywacją, oczekiwaniami itd. Grupa zatem bywa płynna, zmienna i różnorodna. Jako że projekt jest metodą działania niedyrektywnego, animator nie może zmusić uczestników do pozostania w nim do końca, nie wolno mu zastosować żadnych sankcji w tym celu. Jego podstawowe zadanie polega na tym, by nieustannie zachęcać ich oraz motywować do działania i w ten sposób nie dopuścić do spadku zaangażowania, wycofania się z zadań, utraty zainteresowania działaniem, czy w ogóle do całkowitej rezygnacji z udziału.

Po nawiązaniu kontaktu z uczestnikami i identyfikacji problemów następuje **w p r a c o w a n i e i w y b ó r p o m y s ł ó w**. Pomysły są odpowiedzią na problemy uczestników i ich środowiska. Przydatne na tym etapie są stawiające na demokratyczne uczestnictwo techniki dyskusji²⁰ oraz techniki odroczonego wartościowania np. burza mózgów czy techniki grup nominalnych, np. technika 635, technika J-G-J, technika kuli śniegowej²¹.

Dalszym krokiem w ramach pierwszego etapu jest **p l a n o w a n i e r e a l i z a c j i p r o j e k t u**, czyli stworzenie koncepcji zawierającej najważniejsze informacje dotyczące: celu, zadań, tego, kto je będzie realizował, w jakim czasie, w jakim miejscu, w jaki sposób, przy użyciu jakich materiałów, nakładem jakich kosztów, a także w jaki

²⁰ Zob. U. B e a r, *Gry dyskusyjne. Materiały pomocnicze dla pracy z grupą*, Lublin 2000.

²¹ Zob. J. S z m a g a l s k i, *Przewodzenie małym grupom. Działanie grupowe*, Warszawa 1998, s. 98-105.

sposób zostaną pozyskane potrzebne środki. Ważne jest także określenie oczekiwanych efektów działań. Koncepcja projektu nie jest sztywnym konstruktem. Powinna być na tyle ogólna i elastyczna, by umożliwiała zmiany w trakcie działań. Nie chodzi tu o obligatoryjny i kategoriycznie obowiązujący plan postępowania, określający je szczegółowo krok po kroku. Koncepcja pomaga działać planowo, ale nie może ograniczać i zniewalać uczestników. Na drugim etapie, w trakcie realizacji projektu uczestnicy mogą uznać, że w związku z zaistniałą sytuacją potrzebna jest modyfikacja, rezygnacja z pewnych założeń i wprowadzenie innych. Proces realizacji projektu ma charakter dynamiczny. Sama aktywność działa na uczestników inspirująco i angażuje ich pomysłowość, wyzwala fantazję i kreatywność, dlatego w koncepcji musi być przestrzeń dla pojawiających się spontanicznie idei.

Ostatnim etapem jest podsumowanie, czyli wspólna analiza działań projektowych i ich efektów. Chodzi w niej o to, by uczestnicy uświadomili sobie wartość i znaczenie projektu dla nich samych i ich społeczności (grupy). Podczas analizy dokonuje się omówienia trudności, jakie pojawiły się w trakcie realizacji zadań, sposobów, w jaki zostały pokonane lub przyczyn, z powodu jakich nie udało się ich przezwyciężyć. Z drugiej strony akcentuje się wszystkie pozytywne wydarzenia, sukcesy, korzyści i zalety zaangażowania w projekt. Ważne jest, że nawet w sytuacji, gdy nie udało się zrealizować do końca pomysłów i początkowych założeń, w projekcie animacyjnym zawsze w jakimś stopniu spełniają się jego ogólne idee: pozwala on bowiem wykazać się inicjatywą i kreatywnością, uczyć się nawiązać kontakty z innymi i współdziałać z nimi oraz rozwijać swoje kompetencje komunikacyjne i zaangażowanie w bieg spraw. Te efekty są najbardziej wartościowe, choć trudno mierzalne.

Podczas całego projektu, na każdym etapie, obowiązują zasady: dobrowolności, związku z doświadczeniem, potrzebami i zainteresowaniami uczestników, orientacji na codzienność, na świat życia, otwartości na różne grupy uczestników, elastyczności, aktywnego i twórczego uczestnictwa, wolności, samodzielności, samostanowienia, podmiotowości, współdziałania, współodpowiedzialności.

Podsumowanie – metoda projektu w pracy z dorosłymi

Projekt edukacyjny jako aktywizująca, niedyrektywna metoda kształcenia może się sprawdzić w pracy z dorosłymi wedle modelu humanistycznego, który opisał Mieczysław Malewski²². Charakterystyczne dla tego sposobu pracy z ludźmi dorosłymi jest

²² M. M a l e w s k i, *Modele pracy edukacyjnej z ludźmi dorosłymi*, [w:] *Andragogiczne wątki, poszukiwania, fascynacje*, red. E. Przybylska, Toruń 2001.

podmiotowe podejście do uczestnika, nastawienie na jego potrzeby i zainteresowania, wykorzystywanie w edukacji jego doświadczenia. Człowiek dorosły jest tu traktowany jako istota działająca, która nie chce być biernym odbiorcą gotowych treści, ale pragnie współtworzyć proces edukacji i aktywnie dochodzić do wiedzy. Takie założenia można zrealizować, właśnie stosując metodę projektu edukacyjnego, która dobrze współgra z zasadami modelu humanistycznego; w przypadku projektu animacyjnego zaś dostrzegam jego bliskość do edukacji dorosłych wedle modelu krytycznego²³. Ta szeroko pojmowana edukacja dzieje się na obrzeżach instytucji, w środowisku jednostek i prowadzi do ich emancypacji, czyli odrzucenia zniewalających wpływów świata społecznego i odzyskania podmiotowej kontroli nad życiem. W modelu krytycznym stosowane są metody dialogowe, poprzez które jednostka analizując treści swojej świadomości zmienia ją i odzyskuje wolność. Wszechstronna i zaangażowana aktywność w ramach projektu animacyjnego także może rozwijać refleksyjność jednostki i prowadzić do transformacji świadomości. Działania animacyjne mogą pomagać jednostkom w odzyskiwaniu poczucia sprawstwa, w stawaniu się niezależnym, autonomicznym i krytycznym podmiotem, wyzwalam się z osobowościowych i społecznych barier utrudniających mu integrację i komunikację z innymi ludźmi oraz hamujących i krępujących inicjatywę, kreatywność oraz zdolność do samostanowienia.

PROJECT WORK IN POPULARIZATION OF CULTURE

S u m m a r y

Project work has wide application in both formal and informal educational contexts. The technique is based on the learning by doing principle and allows to develop independence, originality, ingenuity as well as ability to work in a team. These characteristics allow for a wide application of the technique in popularization of culture. The author defines popularization of culture as all institutionalized and non-institutionalized, planned and spontaneous processes whose aim is to inspire and encourage people to become more active in the sphere of culture. According to the author, project work in culture popularization is an organized, planned, complex and limited in terms of time undertaking which helps to develop, encourage and support communication and mutual understanding among people, their creativity, involvement and social integration. Project work activities are strictly related to the everyday life of participants and respond to issues which are relevant to them; the participants independently and voluntarily undertake activity in the area of culture, which in turn allows them to regain their feeling subjectivity, independence, control, influence and initiative, show initiative and assume responsibility for themselves as well as others. The author presents the structure of a project on culture popularization and the shows how project work can be applied in adult education.

²³ Tamże.