



# KONCERT: MUZYCZNE WIEZI MIĘDZYKULTUROWE MŁODZIEŻY

## Kontekst


Scenariusz ten zrodził się w kontekście warsztatów młodzieżowych, podczas których młodzi artyści mieli za zadanie zorganizować niewielkie wystawy swoich obrazów i fotografii. Wkrótce zdali sobie sprawę, że muzyka znacznie podniosłaby wartość takich wydarzeń i zaczęli zapraszać lokalne zespoły. Koncerty, których do tej pory zorganizowano zaledwie kilka, przyciągnęły liczną publiczność i spotkały się z entuzjastycznym przyjęciem. Wśród publiczności znaleźli się nie tylko członkowie lokalnej społeczności naszego małego miasta Wadowice w Polsce, ale także goście z zagranicy. Tak zrodził się pomysł tego scenariusza: a może by tak zaprosić do wspólnego grania muzyków z innych krajów?

Pracownicy młodzieżowi odpowiedzialni za ten projekt artystyczny natychmiast zdali sobie sprawę z ogromnego potencjału tego pomysłu, aby ułatwić nowy program działań łączących wiele tematów związanych ze sztuką, edukacją, komunikacją międzykulturową i integracją społeczną oraz odzwierciedlających autentyczne zainteresowania młodych ludzi. Jednym z warunków uczestnictwa jest oczywiście przynajmniej pewne zainteresowanie sztuką i muzyką, ale niekoniecznie profesjonalne umiejętności w tych dziedzinach. Program można również przenieść do innych kontekstów pracy z młodzieżą, w których docenia się kreatywne działania angażujące młodych ludzi, przestrzeń, w której można organizować wydarzenia muzyczne i potrzebę nadania międzykulturowego wymiaru działaniom młodzieżowym, tak jak w naszym małym mieście oddalonym od wielokulturowych aglomeracji.

## Cele

Głównym celem tego scenariusza warsztatów jest pomoc uczestnikom w zorganizowaniu wydarzenia muzycznego z udziałem muzyków z innego kraju. Chodzi o to, aby uczestnicy mogli:



- 
- ✦ zdobyć umiejętności organizacyjne w zarządzaniu wszystkimi aspektami przygotowań do koncertu
  - ✦ poprawić swoje umiejętności komunikacyjne w wymiarze międzykulturowym
  - ✦ rozwinąć umiejętność doceniania innych gatunków muzycznych, których zazwyczaj nie słuchają
  - ✦ powiększyć swoje sieci społecznościowe

Scenariusz ten dobrze wpisuje się w priorytety programu Erasmus+, do których odnosi się projekt EUtopia, promujący wspólne wartości, zaangażowanie obywatelskie i uczestnictwo młodych ludzi, a także ich poczucie inicjatywy i przedsiębiorczości. Odnosi się również do kluczowych celów projektu, uświadamiając młodym ludziom ich szersze środowisko społeczne i kulturowe, rozwijając tolerancyjną wizję przyszłości i inspirując dalsze projekty, które wzbogacą lokalną pracę z młodzieżą.

## Narzędzia i zasoby

Scenariusz warsztatów składa się z kilku sesji, zarówno offline, jak i online. Pomysł polega na zmobilizowaniu jak największej liczby młodych ludzi, a niektórzy z nich mogą pochodzić z odległych miejsc, więc komunikacja online ułatwi ich zaangażowanie. Każdy uczestnik może zaangażować się zgodnie ze swoimi zainteresowaniami i kompetencjami, więc nie wszystkie sesje będą wymagały aktywnego udziału wszystkich. Ważną rzeczą jest uzyskanie wkładu od wszystkich i wykorzystanie go w trakcie przygotowań do koncertu granego przez młodych muzyków z różnych kontekstów kulturowych/narodowych. Oczekuje się, że sam koncert zgromadzi wszystkich uczestników i znacznie większą publiczność. Potrzebne będą następujące narzędzia, materiały i sprzęt.

Do przygotowań:

- ✦ Platforma do wideokonferencji: Zoom, Microsoft Teams lub Google Meet do wirtualnych spotkań
- ✦ Cyfrowe narzędzia do współpracy: Mentimeter, Mural, Kialo i Padlet do komunikacji online i zarządzania zadaniami
- ✦ Narzędzia marketingowe i promocyjne: platformy mediów społecznościowych, [Mailchimp](#), [Eventbrite](#)






Jeśli chodzi o sam koncert:


- ✦ Miejsce: odpowiednie miejsce na koncert, wewnątrz lub na zewnątrz; w zależności od rodzaju koncertu i oczekiwanej publiczności, może to być pomieszczenie o powierzchni co najmniej 60 m<sup>2</sup> w przypadku koncertu na małą skalę z publicznością liczącą około 30 osób.
- ✦ Budżet: podobnie jak powyżej, w zależności od skali koncertu; jeśli miejsce jest zapewnione za darmo, a muzycy mają własne instrumenty, nie są potrzebne znaczne środki finansowe.
- ✦ Sprzęt audiowizualny: nagłośnienie, mikrofony, głośniki, projektory
- ✦ Konfiguracja sceny z odpowiednim oświetleniem i dekoracjami w celu stworzenia wciągającej atmosfery
- ✦ Instrumenty: wszystkie niezbędne instrumenty muzyczne
- ✦ Pracownik młodzieżowy wspierający proces organizacji
- ✦ Wolontariusze do pomocy na miejscu, jeśli wydarzenie ma zgromadzić dużą publiczność.
- ✦ Wsparcie techniczne: personel techniczny zajmujący się wszelkimi kwestiami audio i wizualnymi, które mogą się pojawić
- ✦ Bezpieczeństwo i ochrona: pracownicy ochrony zapewniający bezpieczeństwo uczestników

## Opis działań warsztatowych

Jak sugeruje tytuł tego scenariusza, ideą warsztatów jest nie tylko zorganizowanie koncertu zespołu młodzieżowego, ale także wykorzystanie zainteresowania młodych ludzi muzyką jako narzędzia komunikacji międzykulturowej. Taka potrzeba jest szczególnie widoczna w małych miastach, w których młodzi ludzie mają niewiele okazji do spotkania i interakcji z rówieśnikami z innych środowisk kulturowych/narodowych, ale które ostatnio stanęły w obliczu napływu przybyszów z innych krajów, jak nasze miasto, które od początku wojny przyjęło wielu ukraińskich uchodźców.

Cały program warsztatów podzielony jest na cztery fazy:

- ✦ **Kto jest w zespole:** wprowadzające zajęcia z budowania zespołu
  - ✦ **Jaki jest plan:** planowanie wszystkich kroków organizacyjnych oraz przypisywanie ról i obowiązków
  - ✦ **In Concert:** finałowe wydarzenie muzyczne z gościnnym udziałem muzyków z innego kraju
- 



Ramy czasowe tego scenariusza, który zdecydowaliśmy się wdrożyć w naszym kontekście, zostały rozłożone na cztery miesiące. Można go jednak dostosować do innych kontekstów pracy z młodzieżą, w których mogą występować różne wyzwania związane z rekrutacją uczestników, organizacją miejsca, uzyskaniem odpowiednich zasobów i sprzętu itp.

## 1. Kto jest w zespole?

Działania w tej fazie przechodzą od mobilizacji głównej grupy uczestników do zaangażowania większej grupy młodych ludzi chętnych do udziału w tej inicjatywie.

### Działanie 1: Spotkanie kluczowych graczy


Kluczowymi graczami są nie tylko muzycy, ale także inni młodzi artyści, którzy zainicjowali ten projekt.

- ✦ Zaproponuj datę i miejsce odpowiednie dla wszystkich.
- ✦ Zapewnij przyjazną i nieformalną atmosferę podczas spotkania.
- ✦ Wyjaśnij ideę tej inicjatywy, aby osiągnąć konsensus co do tego, co chcemy osiągnąć.
- ✦ Uzgodnij z uczestnikami sposób wykorzystania ich sieci społecznościowych w celu rozszerzenia początkowej grupy i zaangażowania muzyków/artystów z innych środowisk kulturowych lub narodowych.

[Brainwriting](#), jedno z narzędzi EUTopia, może pomóc w generowaniu pomysłów i kreatywnych rozwiązań podczas spotkania. Brainwriting jest podobny do burzy mózgów. Daje wszystkim równe szanse na udział w dyskusji i pozwala każdemu w grupie myśleć i angażować się bez żadnych blokad. Zaletą brainwritingu jest zdolność uczestników do rozwijania pomysłów innych. Wszyscy pozostali mogą wykorzystać każdą sugestię zapisaną na arkuszu przez jednego uczestnika, aby stymulować nowe myśli i nowe pomysły. Skumulowany efekt może być silny i może prowadzić do odkrycia nieosiągalnych w inny sposób rozwiązań.

### Działanie 2: Rozpowszechnianie informacji





Działanie to prowadzone jest głównie online, a także face-to-face, gdy uczestnicy znajdą okazję do spotkania potencjalnych nowych członków tej inicjatywy.

- ✦ Uczestnicy identyfikują strony z informacjami o młodych muzykach i ich występach w całym regionie.
- ✦ Tworzą kalendarz takich wydarzeń w osiągalnej odległości i w ramach czasowych tego projektu.
- ✦ Wykorzystują swoje sieci społecznościowe i uczestniczą w wydarzeniach muzycznych, aby przekazywać zaproszenia na planowany koncert.


[Mentimeter](#), jedno z narzędzi zalecanych przez EUtopia, może być wykorzystane do stworzenia angażującej prezentacji inicjatywy i uzyskania informacji zwrotnych od potencjalnych uczestników. Jest to cyfrowe narzędzie do tworzenia interaktywnych prezentacji. Można dodawać pytania, ankiety lub quizy, na które widzowie mogą odpowiadać w czasie rzeczywistym. Narzędzie to jest dostępne dla wszystkich młodych ludzi, którzy chcą stworzyć efektowną prezentację swojego projektu.

### Działanie 3: Angażowanie nowych członków

Na tym etapie uczestnicy działają w oparciu o obiecujący feedback z powyższej kampanii informacyjnej.

- ✦ Nawiązują bezpośrednie kontakty z rówieśnikami, którzy wyrazili zainteresowanie przyłączeniem się do inicjatywy.
- ✦ W przypadku muzyków, którzy rozważali występ na nadchodzącym koncercie, omawiali oni swój możliwy udział pod kątem muzyki, którą chcą grać, jej stylu i tła kulturowego.
- ✦ Wymieniają się filmami, nagraniami i wszelkimi innymi informacjami pomocnymi w poznaniu potencjalnych wkładów nowych członków.
- ✦ Jest prawdopodobne, że niektórzy z zagranicznych muzyków zaangażowanych w rozmowę nie będą biegle posługiwać się językiem ojczystym uczestników, więc w razie potrzeby zapewnij wsparcie w posługiwaniu się wspólnym językiem (najprawdopodobniej angielskim).





Zachęć uczestników do korzystania z [Mural](#), cyfrowego narzędzia do współpracy rekomendowanego przez EUtopię. Zostało ono stworzone i zaprojektowane w celu ułatwienia wymiany, organizacji i burzy mózgów dla zdalnych zespołów. Jest to cyfrowa i współdzielona tablica, na której interakcje uczestników odbywają się w czasie rzeczywistym. Mural to przydatne narzędzie do zbierania i formułowania pomysłów od wszystkich, do burzy mózgów i wspólnej pracy. Może być używany przez wszystkich młodych ludzi z komputerem i połączeniem internetowym.

## 2. Jaki jest plan?

Działania w tej fazie koncentrują się na opracowaniu planu przygotowań do koncertu i wdrożeniu go z przypisanymi rolami i obowiązkami.

### Działanie 1: Planowanie kolejnych kroków

Idealnie byłoby, gdyby ćwiczenie to angażowało większość uczestników spotkania face-to-face.

- ✦ Cała grupa może spotykać się po raz pierwszy, więc przydatne mogą być ćwiczenia przełamujące lody.
- ✦ Jest prawdopodobne, że lider/liderzy grup wyłonili się już w trakcie poprzednich działań. Jeśli nie, rolę tę powinien przejąć pracownik młodzieżowy.
- ✦ Omówienie planu powinno uwzględniać wszystkie kluczowe czynniki, które będą miały wpływ na powodzenie koncertu: miejsce, zasoby, ramy czasowe, wsparcie zewnętrzne, bezpieczeństwo itp.

Zachęć uczestników do przeanalizowania wszystkich tych głównych czynników za pomocą tego narzędzia EUtopia: [Analiza kontekstu](#)


### Ćwiczenie 2: Dzielenie się zadaniami

To ćwiczenie może nastąpić bezpośrednio po poprzednim, jeśli jest wystarczająco dużo czasu.

Uczestnicy powinni podzielić się zadaniami między sobą:

- ✦ Program artystyczny, który może również obejmować wystawę sztuki
- ✦ Organizacja prób do koncertu
- ✦ Zapewnienie dostępności niezbędnych instrumentów i sprzętu nagłośnieniowego/oświetleniowego



- 
- ✦ Środki bezpieczeństwa
  - ✦ Promocja

Mogą pojawić się nieporozumienia co do tego, kto co robi. W takim przypadku wypróbuj te narzędzia EUtopia, aby ułatwić dyskusję na miejscu: [Jak się nie zgadzać](#) i online, aby włączyć uczestników, którzy nie mogą uczestniczyć w spotkaniu twarzą w twarz: [Kialo](#). Zestaw narzędzi Eutopia zawiera również bardzo przydatny szablon [planu działania](#), który można przedstawić uczestnikom na tym etapie.

### Ćwiczenie 3: Odgrywanie planu

Wdrożenie planu będzie oczywiście zależeć od wielu czynników, które nie mogą być znane na tym etapie, ale najprawdopodobniej będą obejmować:

- ✦ Sesje muzyczne, podczas których nowo utworzony zespół na ten koncert będzie musiał przećwiczyć swój program.
- ✦ Kontaktowanie się i współpraca z lokalnymi interesariuszami mającymi potencjał i chęć wniesienia wkładu w projekt
- ✦ Kampania medialna mająca na celu zainteresowanie nadchodzącym wydarzeniem


Zasoby EUtopia obejmują doskonałe narzędzie pomagające młodym ludziom we wspólnej pracy nad projektami i wdrażaniu ich pomysłów w życie: [Padlet](#)

## 4. Podczas koncertu

Jest to ostatnie działanie w scenariuszu, łączące wszystkich uczestników "in concert". Zgodnie z podjętymi rolami i obowiązkami uczestnicy wykonają następujące zadania:

- ✦ Muzycy będą głównymi aktorami na scenie, grając muzykę zawierającą melodie i motywy z ich rodzimych krajów.
- ✦ Scena i widownia muszą być przygotowane do koncertu: dekoracje, rozmieszczenie miejsc siedzących, przekąski i napoje, jeśli mają być serwowane itp.
- ✦ Personel techniczny będzie zarządzał sprzętem audio i oświetleniowym; być może niektórzy uczestnicy z odpowiednimi umiejętnościami będą zarządzać tymi kwestiami technicznymi.
- ✦ Uczestnicy pełniący rolę "gospodarzy" będą zarządzać audytorium: witać gości, kierować ludzi do miejsc siedzących/stojących, utrzymywać porządek itp.



- 
- ✦ Wszyscy obecni, organizatorzy i goście, będą cieszyć się międzykulturowym spotkaniem na koncercie, najpierw muzyką, a następnie dyskutując o jej pochodzeniu, stylu i powiązaniach ze znanymi melodiami.

## Efekty uczenia się

- ✦ Uczestnicy zdobędą praktyczne umiejętności planowania i zarządzania wszystkimi aspektami wydarzenia muzycznego.
- ✦ Zdobędą doświadczenie w korzystaniu z narzędzi cyfrowych do wspólnego projektu.
- ✦ Będą rozwijać umiejętności komunikacji międzykulturowej poprzez współpracę z muzykami z różnych krajów.
- ✦ Poszerzą swoje horyzonty muzyczne, odkrywając gatunki i style muzyczne z innych kręgów kulturowych.
- ✦ Nauczą się radzić sobie z różnicami kulturowymi, wspierając empatię, szacunek i zrozumienie między kulturami.
- ✦ Rozszerzą swoje sieci społecznościowe, łącząc się z rówieśnikami, muzykami i artystami.
- ✦ Będą rozwijać umiejętności interpersonalne, takie jak praca zespołowa, przywództwo i współpraca poprzez angażowanie się w różne grupy osób w celu osiągnięcia wspólnego celu.



**Dofinansowane przez  
Unię Europejską**

Finansowane przez Unię Europejską (kod projektu: 2021-1-FR01-KA220-VET-000033162). Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Ten utwór jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

