



Szanowni Państwo,

Prezydent Miasta Gdańska Paweł Adamowicz,
Gdańskie Centrum Profilaktyki Uzależnień i Fundacja Citizen Project
serdecznie zapraszają do udziału w konferencji warsztatowej pod tytułem:
**„Dynamiczna Tożsamość - warsztat online jako dialog pokoleń.
Gra jako dialog – dialog jako gra”?**

organizowanej w ramach projektu edukacyjnego:
„Dynamiczna Tożsamość - Warsztat online jako dialog pokoleń”.

Konferencja odbędzie się
2 grudnia (poniedziałek) 2013 r. w godz. 13:15-17:00
w Ateneum - Szkoła Wyższa, ul. Wały Piastowskie 1 „Zieleniak” w Gdańsku.

Konferencja adresowana jest do młodzieży, opiekunów, rodziców, wychowawców, psychologów, pedagogów i nauczycieli oraz osób zainteresowanych tą tematyką.

W konferencji warsztatowej toczyć się będzie rozmowa na tematy: czym jest uzależnienie w sieci i jak możemy rozpocząć dialog międzypokoleniowy na temat swoich emocji online i o wartościach niewerbalnej komunikacji w obszarze edukacji medialnej.

Ten dialog międzypokoleniowy nie jest dany. Dzieci i rodzice spędzają mało czasu razem. Problem ten jest największą przyczyną trudności wychowawczych rodziców oraz zachowań problemowych dzieci. Ta sytuacja jest też szkodliwa, ponieważ młodzież uczy się niewerbalnej komunikacji w dużej mierze w kontakcie z dorosłymi.

Będziemy szukali odpowiedzi na to czy nowoczesna gra w technologii Rozszerzonej Rzeczywistości, współtworzona przez młodzież z Gdańska, może umacniać z pomocą sztuki i profilaktyki taki dialog międzypokoleniowy. W ten sposób zapraszamy do uczestnictwa w naszych badaniach dotyczących z jednej strony edukacji medialnej w ogóle – zadając pytanie czym jest, a z drugiej strony koncentrując się szczególnie na znaczeniu emocji w dialogu międzypokoleniowym.

Zgłoszenia prosimy przysyłać mailowo na adres: a.baranowska@gcpu.pl, tel. 58 320 02 56 w.34.
Osoby zainteresowane udziałem w konferencji otrzymają potwierdzenie mailowe przyjęcia zgłoszenia.
W załączeniu przekazujemy szczegółowy program. Udział w konferencji jest bezpłatny.

Partnerami projektu są: Muzeum Narodowe w Gdańsku, Ateneum – Szkoła Wyższa w Gdańsku, Fundacja Ezzev, IX LO w Gdańsku, I Gimnazjum STO w Gdańsku, a patronaty honorowe objęły Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Ministerstwo Administracji i Cyfryzacji.

Projekt realizowany jest w ramach programów Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

- nazwa programu: Edukacja kulturalna i diagnoza kultury,
- nazwa priorytetu: Edukacja kulturalna.

Projekt dofinansowany ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

W imieniu organizatorów:
Z poważaniem,

Adam P.Landowski
dyrektor GCPU

Beata Staszyńska i Onno Hansen
autorzy projektu - konceptu - „Dynamiczna Tożsamość”

„DYNAMICZNA TOŻSAMOŚĆ – WARSZTAT ONLINE JAKO DIALOG to projekt edukacyjny, w którym realizujemy założenie, że edukacja medialna to dialog międzypokoleniowy na temat znaczenia i wpływu korzystania z digitalnych środków masowego przekazu na naszą tożsamość: i digitalną i rzeczywistą. Przygotujemy wspólnie z młodzieżą warsztat online o tożsamości online dla młodzieży i dorosłych grających w parach pokoleniowych. Projekt wywodzi się z konceptu; DYNAMICZNA TOŻSAMOŚĆ: Podstawą idei konceptu Dynamiczna Tożsamość jest to, że dane online o nas są ważne: dane, którymi dzielimy się w Internecie o sobie oraz dane, które inni o nas umieszczają w Internecie. Z wszystkich tych danych pojawia się nasza digitalna tożsamość. Właśnie ta digitalna tożsamość jest głównym obszarem tematycznym projektu. Nasza digitalna tożsamość nie jest statyczna. Nowe dane i nowe konteksty zmieniają ją ciągle sprawiając, że jest dynamiczna. Jest ona również ważną częścią ogólnej tożsamości. To kim jesteśmy w Internecie jest coraz ważniejsze dla naszej autodefinicji i dla opinii innych o nas i naszej opinii o innych. Autorami projektu są Beata Staszyńska i Onno Hansen.

Grupa warsztatowa tworząca w 2012 roku elementy gry: wybór fragmentów z obrazu „Sąd ostateczny”, projekty graficzne - autoportrety do augmentacji dla gry w technologii Rozszerzonej Rzeczywistości to: młodzież szkolna: BŁAŻEJ NAKIELSKI, EMIL WEROCHOWSKI, EUGENIUSZ SZYSZKOWSKI, GRZEGORZ ŻAKOWSKI, KAJA ŚWIDERSKA, KAROL NOWAKOWSKI, ŁUKASZ BYRKA, MAGDALENA SZEJNER, OSKAR SZYJANOWSKI, RADEK SELONKA, ROBERT DELEŻUCH, STANISŁAW LEWCZUK i dorośli: BARBARA CZARNEK, ANNA ZIELIŃSKA, ANNA BARANOWSKA, MONIKA PIOTRZKOWSKA – DZIAMSKA, BEATA STASZYŃSKA, ONNO HANSEN. W zespole profesjonalnie wspierają nas ANDRZEJ SOŁODUSZKIEWICZ, GEOFFREY BRAAF, JAKUB KOWNACKI

Tu znajdą Państwo w Internecie „WARSZTAT ONLINE – i2i KONTAKT” [gra i sonda]:

www.dynamicznatozsamosc.org/2013/

ORGANIZATORZY KONFERENCJI

Gdańskie Centrum Profilaktyki Uzależnień

Fundacja Citizen Project

Fundacja Citizen Project działa na terenie Polski i za granicami kraju. Jej wiodącym zadaniem jest upowszechnianie i ochrona indywidualnych postaw etycznych, szacunku do wolności i praw człowieka, swobód obywatelskich wśród dzieci, młodzieży i dorosłych dla przeciwdziałania wykluczeniu społecznemu z poszanowaniem zrównoważonego rozwoju. Fundacja realizuje swoje cele poprzez realizację projektów edukacyjnych, interdyscyplinarnych, budowanie sieci ekspertów, platformy wymiany doświadczeń w Internecie i organizację seminariów i konferencji warsztatowych dla kadr i ekspertów w celu prowadzenia z jednej strony dyskusji o tożsamości online i jej ewaluacji i wzbudzania zainteresowania wśród kadr pedagogicznych nowymi mediami i środkami masowego przekazu jak Internet. Budując bazę dobrych praktyk dla edukacji medialnej szuka łączności i relacji między edukacją - wychowaniem - profilaktyką.

W 2012 roku zrealizowała projekt edukacyjny Dynamiczna Tożsamość-warsztaty interdyscyplinarne w ramach programów Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

W 2012 rozpoczęła współrealizację europejskiego projektu edukacyjnego Dynamic Identity w Programie Lifelong Learning Programme - Comenius będąc wspólnie z holenderską Fundacją Ezzev współautorem jego koncepcji.

A obecnie – 2013 rok – realizuje kolejny, narodowy projekt edukacyjny. A także została partnerem w dwóch europejskich projektach edukacyjnych, w programach Grundtvig [Talking about taboos] i Leonardo Da Vinci [Transfer of Innovation].

Gdańskie Centrum Profilaktyki Uzależnień jest jednostką budżetową Miasta Gdańska od 2002 roku, której głównym zadaniem jest inicjowanie, realizowanie i koordynowanie działań w obszarze profilaktyki uzależnień. Liczba personelu: 16. W strukturze GCPU funkcjonują zespoły merytoryczne: Zespół profilaktyki szkolnej i środowiskowej, Zespół pomocy psychologiczno-pedagogicznej oraz Zespół edukacji, szkoleń i kampanii społecznych, w ramach których prowadzimy szerokie spektrum działań. Jednym z nich są edukacyjno-informacyjne kampanie społeczne ukierunkowane na zwiększenie świadomości społecznej oraz wiedzy i poczucia odpowiedzialności realizowane w imieniu Prezydenta Miasta Gdańska we współpracy z Policją, Strażą Miejską oraz lokalnymi mediami.

Naszą misją jest poprawa jakości życia mieszkańców Gdańska poprzez ograniczenie problemów związanych z uzależnieniami i przemocą w rodzinie.

Prowadzimy i organizujemy szkolenia dla różnych grup zawodowych i społecznych pracujących z dziećmi i młodzieżą oraz zajmujących się przeciwdziałaniem uzależnieniom i realizujących programy profilaktyczne lub socjoterapeutyczne.

Organizujemy cykliczne konferencje z zakresu profilaktyki uzależnień oraz uczestniczymy w krajowych i międzynarodowych programach dotyczących promocji zdrowia i przeciwdziałania uzależnieniom.

Prowadzimy działalność informacyjno-edukacyjną w zakresie profilaktyki uzależnień skierowaną do mieszkańców Gdańska, w szczególności do kobiet w ciąży i młodych matek, sprzedawców alkoholu, kierowców i kandydatów na kierowców, nauczycieli i młodzieży.

Obserwując rzeczywistość w jakiej funkcjonujemy, koncentrując się na znaczeniu obecności online i wpływie komunikacji między pokoleniami w szkole, w domu, poza nimi i szczególnie w Internecie sądzimy, że obszar edukacji medialnej otwarty jest dla działań łączących edukację i profilaktykę.

Wybrane wyniki badań wciąż inspirować do dyskusji, a dyskusja może otworzyć konkretne możliwości i w praktyce dać rozwiązania, które wdrażane sukcesywnie zarówno lokalnie jak i szerzej będą sytuować pracę każdego z nas w rozwojowym myśleniu o znaczeniu wychowania w edukacji szczególnie w dobie Internetu. Internetu, który staje się lub już jest naturalnym obszarem egzystencji. Zapraszamy serdecznie do udziału w dyskusji i refleksji.

O PROGRAMIE KONFERENCJI - WYBRANE WYNIKI BADAŃ.

Dorośli mają małe doświadczenie w budowaniu swojej tożsamości online. Komputer w domu znajduje się raczej w pokoju dziecka. (źródło: *Lucyna Kirwil, EU Kids Online*).

33% Polaków w wieku 16 – 74 w ogóle nigdy korzystało z Internetu (źródło: *Eurostat*)

Tylko 14% mówi, że posiada wszystkie lub prawie wszystkie umiejętności podstawowe pracy na komputerze – w Unii tylko Bułgaria i Rumunia mają gorsze wyniki (źródło: *Eurostat*)

Z umiejętnościami internetowymi nie jest o wiele lepiej (źródło: *Eurostat*)

Młodzież ma dystans do sztuki tradycyjnej, przede wszystkim z grup społecznych zagrożonych wykluczeniem bądź już dotkniętych patologiami.

Dorośli mało obcuja z kulturą - dane statystyczne CBOS – spadek liczebności osób korzystających z teatru, muzeum, z powodu dużych kosztów biletów, natomiast jest ogromny wzrost zainteresowania bezpłatnymi biletami wstępu np. w Noc Muzeum, oznacza to, że jest zainteresowanie, natomiast brakuje środków finansowych.

Młodzież czuje bariery w komunikacji poza Internetem (źródło: *Sherry Turkle, Alone Together, 2011*)

Każda godzina online to strata pół godziny kontaktu w rzeczywistości (*Nie/ Hillygus, The impact of Internet use on sociability, 2002*)

A tylko w kontaktach w świecie realnym można uczyć się niewerbalnej komunikacji (źródło: *John Mullen, Digital natives are slow to pick up nonverbal cues, 2012 ; Mark Bauerlein, Why GenY Johnny can't read nonverbal cues, 2009*)

Wynikiem jest fakt, że niewerbalna komunikacja - 55% ludzkiej komunikacji – jest bardzo trudna dla młodzieży (źródło: *Mullen, 2012; Bauerlein, 2009*)

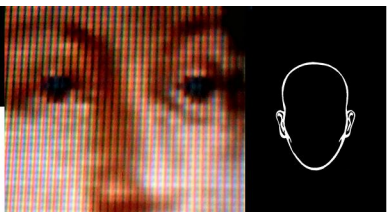
60% nauczycieli uważa, że Internet powoduje pogorszenie umiejętności komunikacji na żywo u młodzieży (źródło: *Common Sense Media survey quoted in: I. Quillen, Teachers report mixed impact of digital media, 2012*)

Po dłuższym czasie przebywania online młodzież raczej nie patrzy w oczy i raczej nie chce interaktywnych kontaktów w rzeczywistości (źródło: *Mathiak/ Weber, Toward brain correlates of natural behavior, 2006*)

Możliwe jest, że nawet ich umiejętności do empatii zmniejszają się (źródło: *Small/ Vorgan, 2008*)

Ponieważ młodzież nie ma instrumentów do interpretacji zmuszona jest zgadywać znaczenia języka komunikacji. To powoduje uczucie zagrożenia w rzeczywistości młodzieży, która reaguje w odpowiednim stylu (źródło: *Simon Rego, 2012*)

Po drugiej stronie niewerbalne elementy, które pokazują nieszczerłość i oszustwo nie są zauważalne przez młodzież (źródło: *Mullen, 2011*)



Konferencja warsztatowa:

„Dynamiczna Tożsamość - warsztat online jako dialog pokoleń.

Gra jako dialog – dialog jako gra”?

MIEJSCE: Ateneum – Szkoła Wyższa, ul.Wały Piastowskie 1 „Zieleniak” w Gdańsku

DATA: 02.12.2013_GODZINY 13.15 – 17.00

PROGRAM KONFERENCJI

12.45 REJESTRACJA [30`]

BLOK I

13:15 PRZYWITANIE – GOSPODARZE I PARTNERZY

13.25 WSTĘP - Fundacja Citizen Project

13.30 GRUPA WARSZTATOWA - Prezentacja warsztatu online – „i2i kontakt”. ANKIETA.

13.55 GRUPA WARSZTATOWA - Prezentacja procesu powstawania gry.
Komunikacja niewerbalna i emocje a sytuacje online. Młodzież o swoich decyzjach.

14.35 PRZERWA KAWOWA [10`]

BLOK II

14.45 PREZENTACJA - Muzeum Narodowe w Gdańsku.

Formy wyrazu a emocje. Analiza pod kątem użytych w grze elementów z obrazu H.Memlinga „Sąd Ostateczny”.

14.55 PREZENTACJA - Ateneum – Szkoła Wyższa w Gdańsku.

Komunikacja międzypokoleniowa a kształcenie przyszłych nauczycieli i pedagogów.

15.05 PREZENTACJA - Beata Staszyńska i Onno Hansen. Koncept DYNAMICZNA TOŻSAMOŚĆ.

Meta umiejętności. Gra jako dialog? Autoportret jako komunikat?

Empatia jako narzędzie w procesie poznawania i rozumienia świata poprzez ludzi.

15.25 UZALEŻNIENIA W SIECI – O CO CHODZI? Wykład i dyskusja.

16.05 PRZERWA - POCZĘSTUNEK [15`]

BLOK III

***16.20 OBYWATEL DIGITALNY** – telemost z Gościem konferencji: Panem Michałem Bonim.

Wywiad oparty o pytania z publiczności. Temat ramowy rozmowy – to pytanie:

Jak „wychowywać (się) i przygotować (się)” do bycia obywatelem digitalnym. Kim jest obywatel digitalny?

16.40 DYSKUSJA – międzypokoleniowa. Podsumowanie.

Jak i po co budować więzi między pokoleniami w dobie Internetu?

17.00 Zakończenie – podziękowania i zaproszenie do udziału w kolejnych wydarzeniach DT

*Jeżeli z powodów obiektywnych nie odbędzie się połączenie z Gościem konferencji, zebrane pytania zostaną zgromadzone i zadane online w innym terminie a odpowiedzi umieszczone na stronie projektu w możliwie szybkim terminie. O przebiegu i ewentualnych trudnościach będziemy informować na bieżąco na stronie projektu: www.dynamiczantozsamosc.org/2013/