



Załącznik 4. do Diagnozy lokalnej BMK 2025 województwo podkarpackie Podsumowania



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY



BARDZO
MŁODA KULTURA
woj. podkarpackie

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu
Narodowego Centrum Kultury: Bardzo Młoda Kultura 2023–2025

Spis treści

Notka metodologiczna	3
Partnerstwo / Inicjatywa 1. Bez Miary Kreatywni / Odkrywamy przeszłość – tworzymy przyszłość.....	4
Partnerstwo / Inicjatywa 2. COOLturalny Team / Wood Szczęścia	6
Partnerstwo / Inicjatywa 3. GraMyOKrosno / KrosCon 2025 - konwent gier i fantastyki.....	7
Partnerstwo / Inicjatywa 4. Kolekcjonerka – historia niezwykła / Reportaż ze świata, którego nie ma..	9
Partnerstwo / Inicjatywa 5. Kulturalnie zakręcenie / Połącz sztuki! Odkryj siebie!.....	10
Partnerstwo / Inicjatywa 6. Młodzieżowy Hub Technologiczny / Robohub	12
Partnerstwo / Inicjatywa 7. Nowe spojrzenie ArtStart / Młodzież Tworzy Przestrzeń	13
Partnerstwo / Inicjatywa 8. Rzeszów4Youth / Kultura na językach	14
Partnerstwo / Inicjatywa 9. SpotkajMY się razem w kulturze! / Echo kultury.....	15
Partnerstwo / Inicjatywa 10. Symfonicznie / Jutro należy do młodych.....	16

Notka metodologiczna

Podsumowanie

Założenia: opracowanie składające się z 2 części, tj. (1) Podsumowanie diagnozy, w tym: mapowanie zasobów instytucjonalnych; opis uczestnictwa lokalnej młodzieży w kulturze; opis zaangażowania młodzieży w badania i analizę danych oraz (2) Wytyczne do realizacji projektu (objętość: ok. 500 słów, tj. ok. 1,5 strony).

W ramach Diagnozy lokalnej w województwie podkarpackim w 2025 r. uzyskano komplet 10 notatek zawierających podsumowanie zabiegów diagnostycznych, przy czym przesłane informacje miały zróżnicowany poziom szczegółowości.

Lp.	Nazwa partnerstwa	Nazwa inicjatywy	Autor opracowania
1.	Bez Miary Kreatywni	Odkrywamy przeszłość – tworzymy przyszłość	Katarzyna Błaż
2.	COOLturalny Team	Wood Szczęścia	Irena Szczypek
3.	GraMyOKrosno	KrosCon 2025 - konwent gier i fantastyki	Damian Ziemba
4.	Kolekcjonerka – historia niezwykła	Reportaż ze świata, którego nie ma	Wojciech Ramus
5.	Kulturalnie zakręceni	Połącz sztuki! Odkryj siebie!	Teresa Borchowiec-Gończ
6.	Młodzieżowy Hub Technologiczny	Robohub	Agnieszka Wojciechowska
7.	Nowe spojrzenie	ArtStart – Młodzież Tworzy Przestrzeń	Agnieszka Adamczyk
8.	Rzeszów4Youth	Kultura na językach	Matylda Foltyn
9.	SpotkajMY się razem w kulturze!	Echo kultury	Dominika Jędrzejczyk-Wielgosz
10.	Symfonicznie	Jutro należy do młodych	Anna Śliwka

Uwaga! Wszystkie zdjęcia w niniejszym opracowaniu pochodzą z archiwów realizatorów poszczególnych inicjatyw.

Partnerstwo / Inicjatywa 1. Bez Miary Kreatywni / Odkrywamy przeszłość – tworzymy przyszłość

Dukla dysponuje bogatymi zasobami instytucjonalnymi oraz zabytkami o dużym znaczeniu historycznym, w tym związanymi z dziedzictwem żydowskim. Do najważniejszych miejsc do zwiedzania należą:

- Kościół OO. Bernardynów pw. św. Jana z Dukli, przy którym działa Franciszkańska Młodzież Oazowa skupiająca dzieci i młodzież z okolic,
- Kościół farny pw. św. Marii Magdaleny,
- ruiny komory celnej,
- Ratusz na dukielskim rynku,
- Muzeum Historyczne – Pałac w Dukli,
- dawna synagoga, cmentarz żydowski, miejsce dawnej policji oraz budynki z czasów żydowskiej społeczności Dukli, przypominające o bogatej historii i kulturze lokalnej społeczności żydowskiej.

Dla młodzieży i mieszkańców dostępne są liczne miejsca rekreacji i sportu:

- Bulwary Dukielskie,
- Park Pałacowy,
- obiekty MOSiR (stadion, pumptruck, boisko, lodowisko sezonowe),
- place zabaw.

Ośrodek Kultury w Dukli oferuje:

- salę kinowo-teatralną, gdzie odbywają się zajęcia artystyczne, konkursy, koncerty i przedstawienia dla wszystkich grup wiekowych.
- dzięki tym zasobom Dukla jest miejscem bogatym w historię, kulturę i możliwości integracji mieszkańców, a także pozwala zachować pamięć o różnorodnym dziedzictwie, w tym żydowskim.

Opis uczestnictwa lokalnej młodzieży w kulturze

Młodzież nie zawsze z własnej inicjatywy korzysta z tradycyjnych zasobów kultury, takich jak zabytki, muzea czy synagogi, które często nie wzbudzają ich zainteresowania. Dlatego ważne jest stosowanie nowoczesnych technologii — audioprzewodników, interaktywnych wystaw, projektorów 3D czy ekranów dotykowych — które angażują młodych i zachęcają do samodzielnego poznawania historii i kultury. Duże zainteresowanie młodzież wykazuje natomiast w dziedzinie sztuki, muzyki, pieszych rajdów oraz rękodzieła. Chętnie rozwija swoje umiejętności muzyczne, uczestnicząc w indywidualnych i grupowych zajęciach, a także angażuje się w warsztaty tworzenia i projektowania. Uczestnicy notesów i spacerów badawczych aktywnie dzielili się pomysłami i wykazywali entuzjazm wobec zaproponowanych działań. Szczególnie pozytywnie odbierane były interaktywne formy poznawania kultury oraz wspólne inicjatywy, jak tworzenie i nauka śpiewnika z piosenkami turystycznymi, które integrowały młodzież i zachęcały do aktywnego uczestnictwa.

Opis zaangażowania młodzieży w badania i analizę danych

Młodzież chętnie angażowała się w badania i wydarzenia, otwarcie zgłaszając swoje potrzeby i propozycje, co ułatwiało przebieg prac i analizę danych. Największą aktywność wykazywały już zintegrowane grupy, takie jak Franciszkańska Młodzież Oazowa z dukielskiego klasztoru czy uczestnicy zajęć w Ośrodku Kultury w Dukli. Członkowie tych grup znają się dobrze, łatwiej nawiązują współpracę i integrują się z innymi, co pozytywnie wpływa na wspólne działania i efektywność projektu. Co ważne, młodzi wyrażają także chęć pozostawienia po sobie trwałego śladu, np. w formie materiałów promujących Gminę.

Wytyczne do realizacji projektu – potrzeby i oczekiwania młodzieży

Na podstawie przeprowadzonych działań diagnostycznych wyłoniono kluczowe potrzeby i oczekiwania młodzieży wobec projektu. Młodzi uczestnicy pragną lepiej poznać swoją „małą ojczyznę” — Duklę i jej okolice — zwłaszcza mniej znane, a niezwykle cenne wątki historyczne, takie jak obecność

społeczności żydowskiej w mieście. Istotnym elementem projektu powinno być więc przybliżenie lokalnej historii Żydów – poprzez poznawanie dawnych synagog, kirkutu, ruin komory celnej, starej poczty czy miejsc związanych z przedwojennym życiem społecznym i gospodarczym.

Warto również przypomnieć postać Heleny Rubinstein – światowej sławy twórczyni imperium kosmetycznego, która urodziła się w Krakowie w żydowskiej rodzinie z dukielskimi korzeniami. Jej historia może stanowić inspirację dla młodzieży, pokazując, jak silne osobowości wywodzące się z małych miejscowości mogą mieć wpływ na świat.

W trakcie diagnozy młodzież wskazała również konkretne potrzeby i oczekiwania dotyczące realizacji projektu:

- organizacja ciekawych warsztatów, w których można aktywnie uczestniczyć, spróbować nowych pasji i odkryć swoje talenty,
- wsparcie dla już rozwijanych zainteresowań – m.in. poprzez warsztaty śpiewu, gry na gitarze czy zajęcia rękodzielnicze,
- stworzenie przestrzeni do aktywnego spędzania czasu i integracji z rówieśnikami,
- zdobycie wiedzy o historii i kulturze lokalnej w przystępny, angażujący sposób,
- udział w większym przedsięwzięciu – np. stworzenie materiałów promocyjnych o Dukli, które byłyby trwałym śladem po działaniach młodzieży i mogłyby służyć kolejnym pokoleniom czy organizacja wydarzeń dla lokalnej społeczności.

Młodzież oczekuje, że projekt nie tylko dostarczy im wiedzy i umiejętności, ale również pozwoli na realny wpływ na lokalną kulturę i tożsamość – poprzez kreatywne, wspólne działanie.

Partnerstwo / Inicjatywa 2. COOLturalny Team / Wood Szczęścia

Młodzież była bardzo zaangażowana w diagnozę, szczerze dzielili się swoimi spostrzeżeniami, mówili o tym czego potrzebują, jakie zauważają niedogodności i jak można by zaspokoić ich potrzeby.

W Gminie Chmielnik nie ma GOK-u, jedyną instytucją kultury to Gminna Biblioteka Publiczna, z filiami w każdym sołectwie. Oprócz statutowej działalności realizuje wiele projektów kulturalnych dla wszystkich grup wiekowych. Ponadto o dostęp do kultury wśród dzieci i młodzieży dbają również szkoły podstawowe na terenie gminy.

Jeśli chodzi o kontakt młodzieży z kulturą to najczęściej wychodzą do kina (ale mimo wszystko niezbyt często, częściej oglądają filmu i seriale w domu samotnie lub z rodziną). W maratonach serialowych są naprawdę wytrwali, bo oglądają po kilka sezonów. Kino odwiedzają ze znajomymi, z klasą, a z rodzicami rzadko lub wcale. Teatr odwiedzają tylko w ramach wyjść szkolnych i to nie wszyscy, zależy to od szkoły czy takie wyjazdy się odbywają. Prywatnie do teatru z rodzicami w ciągu ostatniego roku poszła tylko jedna z ankietowanych. Do filharmonii szkoły nie organizują wyjść i tu podobnie prywatnie była tylko jedna osoba. Młodzież chciałaby pójść do teatru, ale na spektakl który nie jest adaptacją lektury szkolnej i który sami wybiorą. Była też wzmianka o tym, że odwiedziliby chętnie filharmonię, żeby zobaczyć „jak to jest”. Ale większość skłaniała się do tego, że jeśli filharmonia to tylko jakiś koncert. Żadna z młodych osób nie była dotąd w operze, ale w tym roku nie mówią kategorycznie, że to dla nich za trudne, za to rozważają możliwość, że gdyby poszli grupą to może to być ciekawe doświadczenie. Połowa badanej grupy czyta książki, trochę dla przyjemności, ale też aby rozwijać zainteresowania. Jeśli książki to głównie w wersji papierowej, ale zdarza im się także czytać w formie e-booka lub słuchać, ale tylko wtedy gdy im na czymś zależy i nie mają dostępu do tradycyjnej książki. Jedna z osób lubi czytać w kawiarni inna robi to w galerii czekając na autobus. Cztery osoby rysują, malują, dwie tworzą na tabletach graficznych, cztery grają na instrumentach, jedna robi bransoletki, zawieszki, jedna szydełkuje, dwie osoby malują figurki do gier strategicznych, połowa z nich lubi śpiewać, jedna tańczy. Na zajęcia pozalekcyjne (kulturalne) uczęszczają lokalnie do bibliotek (plastyczne, taneczne, Dyskusyjne Kluby Książki dla młodzieży, biorą udział w projektach kulturalnych) oraz wyjeżdżają do Rzeszowa, na tańce i do szkoły muzycznej.

Stykają się z wieloma problemami i mają różne potrzeby, ale wiele z nich jest wspólnych. Rozmawiając doszliśmy do wniosku, że te wspólne dla wszystkich potrzeby można częściowo zaspokoić. Dzięki rozmowom zrodził się pomysł na projekt pt. „Wood Szczęścia”. Szczęście to uczucie wielkiego zadowolenia, radości czy pomyślny los. Każdy człowiek do niego dąży, młody człowiek również. W świecie „kliknięć”, w którym jesteśmy zanurzeni szczególnie młodzi ludzie nie radzą sobie z otaczającą ich rzeczywistością i czują się coraz mniej szczęśliwi. Dlatego poprzez realizację projektu, pozytywne emocje, relacje, zaangażowanie i osiągnięcia będziemy „łapać” szczęście, a jeśli nie uda nam się to w dużym stopniu to przynajmniej wood (łut) szczęścia. Wood (z ang. drewno) dlatego, że młodych uszczęśliwia otoczenie drzew i leśne wędrówki, a także dlatego, że chcą malować obrazy właśnie na drewnie. Ponadto mają potrzebę odkrywania polskich artystów np. Zdzisława Beksińskiego, potrzebę obejrzenia spektaklu teatralnego lub koncertu w filharmonii, który sami wybiorą, chcą się wyróżniać poprzez zaprojektowanie własnej koszulki (warsztaty DIY), stworzyć coś z tego co daje natura (warsztaty Land Art) i tworzenie amuletów szczęścia. Chcieliby również odwiedzić pijalnię czekolady, bo jak powszechnie wiadomo czekolada też może na chwilę uszczęśliwić. Mają również potrzebę pokazania światu swoich talentów, dlatego zorganizują wydarzenie Giełda talentów i wyprawę po szczęście.

Partnerstwo / Inicjatywa 3. GraMyOKrosno / KrosCon 2025- konwent gier i fantastyki

1) Mapowanie zasobów instytucjonalnych

W najbliższym otoczeniu młodzieży z Krosna i okolicznych miejscowości dostępnych jest kilka podmiotów z obszaru kultury:

- Regionalne Centrum Kultur Pogranicza – główna instytucja kultury, organizująca wydarzenia, koncerty, przeglądy, warsztaty (choć młodzież wskazuje, że oferta często nie jest dla nich atrakcyjna lub zbyt formalna);
- Fundacja GraTy – miejsce otwarte na młodzież, z dostępem do gier, przestrzenią do organizowania własnych wydarzeń, organizacją konwentu KrosCon;
- Biblioteka Publiczna w Krośnie – przestrzeń neutralna, z dostępem do mediów i literatury; przez część młodzieży traktowana jako „miejsce ciszy”, niekoniecznie aktywne kulturowo;
- szkoły – pełnią funkcję instytucji kulturotwórczej w ograniczonym zakresie (akademie, gazetki, konkursy), ale nie są postrzegane jako miejsce dobrowolnego uczestnictwa w kulturze.

2) Mapowanie zasobów kadrowych

- Fundacja GraTy – 3 osoby pracujące z młodzieżą (animatory, edukatorzy, instruktorzy gier), specjalizacje: gry planszowe, RPG, modelarstwo, edukacja obywatelska;
- RCKP – dostęp do kadry instruktorskiej (muzyka, taniec, plastyka, teatr), jednak młodzież nie zna tych osób bezpośrednio;
- brakuje dostępnych „mentorów” – osób dorosłych wspierających młodych w oddolnych działaniach kulturowych poza systemem edukacyjnym;

3) Mapowanie zasobów organizacyjnych

a) działania cykliczne:

- „Pokój Gier” – spotkania z grami w Fundacji GraTy (co tydzień);
- kółka zainteresowań w szkołach i domach kultury (z ograniczoną frekwencją i tematyką).

b) działania ad hoc:

- KrosCon – raz do roku, silnie angażuje młodzież;
- warsztaty modelarskie, szycia, sesje RPG – organizowane projektowo, często przez Fundację GraTy lub z jej udziałem;
- spacer badawczy i działania w ramach Notesu Kultury – nowa, wartościowa forma dialogu i zaangażowania.

4) Opis uczestnictwa lokalnej młodzieży w kulturze

Na podstawie Notesu Kultury, spaceru badawczego i panelu:

- młodzież najczęściej uczestniczy w kulturze w sposób nieformalny: oglądając filmy, grając w gry (komputerowe, planszowe), słuchając muzyki, tworząc treści (grafiki, cosplay, teksty);
- rzadko korzystają z oferty instytucji kultury – wskazywana bariera to brak poczucia „bycia mile widzianym” i niedopasowanie tematyczne;
- bardzo pozytywnie oceniana jest możliwość bycia organizatorem – młodzi chcą tworzyć, nie tylko odbierać;
- istnieje potrzeba więcej działań robionych przez młodych dla młodych – spontanicznych, bliskich zainteresowaniom, opartych na swobodzie i partnerskim podejściu dorosłych.

5) Opis zaangażowania młodzieży w badania i analizę danych

Grupa młodzieżowa GraMyOKrosno aktywnie uczestniczyła:

- w testowaniu Notesu Kultury – 5 osób wypełniło dzienniczki;
 - w realizacji spaceru badawczego – oprowadzanie, robienie zdjęć, notowanie spostrzeżeń;
 - w spotkaniu panelowym – analizowanie danych, formułowanie wniosków, propozycje działań.
- Ich zaangażowanie było pełnoprawne – brali udział w procesie od początku do końca, a ich głos stanowi realną podstawę do projektowania działań.

6) Wytyczne do realizacji projektu – potrzeby i oczekiwania młodzieży:

a) merytoryczne:

- działania związane z fantastyką, grami, cosplayem, twórczością młodzieżową;
- możliwość tworzenia własnych stref tematycznych (np. planszówki, RPG, sztuka, fotografia);
- kontakt z twórcami – nieformalny, inspirujący, nie „na scenie”.

b) techniczne:

- dostęp do przestrzeni, sprzętu (nagłośnienie, projektor, stanowiska gamingowe);
- wsparcie opiekunów, ale bez narzucania form;
- środki na promocję, druk materiałów, wyprawki wolontariuszy;
- narzędzia do organizacji (checklisty, wzory planów, harmonogramy – najlepiej w wersji youth-friendly).

Partnerstwo / Inicjatywa 4. Kolekcjonerka – historia niezwykła / Reportaż ze świata, którego nie ma

W dniach 16-17 września 2025 roku młodzież z Tarnobrzega uczestniczyła w spacerze po instytucjach kultury (10 osób) oraz panelu dyskusyjnym (17 osób), podczas których odwiedzono Muzeum Zamek Dzikowski, Miejską Bibliotekę Publiczną i Środowiskowy Dom Kultury, a także omawiano potrzeby kulturalne młodzieży. Okazało się, że młodzi ludzie słabo znają ofertę i działalność tych instytucji, rzadko z nich korzystają, a ich zainteresowania kulturalne są ograniczone, co wynika m.in. z braku dialogu i dostosowania oferty do ich oczekiwań.

Z tego powodu chcemy, żeby w ramach naszego projektu przeprowadzić rozmowy z przedstawicielami tarnobrzeskich placówek kultury, ludźmi, którzy na co dzień tworzą kulturę w Tarnobrzegu poza instytucjami kultury. Rozmowy te pozwolą młodzieży lepiej zapoznać się z ofertą kulturalną miasta, ale też pomoże im uświadomić sobie siłę sprawczą jak tkwi w ich grupie. Stworzony z reportażu podcast da szansę na zapoznanie się z ofertą kulturalną przez pozostałą część młodzieży tarnobrzeskiej. Jednocześnie rozmowy z przedstawicielami placówek kultury pomogą im zrozumieć potrzeby młodzieży. Tarnobrzescy pasjonaci kultury być może swoim entuzjazmem zarażą młodych tarnobrzeżan chęcią do działania na rzecz współtworzenia i współuczestnictwa w kulturze. Zamierzamy też przybliżyć postać współtwórczyni Kolekcji Dzikowskiej, prekursorki kolekcjonowania sztuki, kobiety wyrastającej ponad swoją epokę. Chcielibyśmy, żeby jej odwaga i upór w dążeniu do stworzenia wyjątkowej kolekcji dzieł sztuki stał się przykładem dla młodych ludzi i zachęcał ich do działania na rzecz wspólnego dobra.

Partnerstwo / Inicjatywa 5. Kulturalnie zakręcenie / Połącz sztuki! Odkryj siebie!

Zarówno podczas spaceru jak i Panelu dyskusyjnego młodzież wyrażała potrzebę umożliwienia poznania swoich mocnych stron, narzekając na monotonię dnia codziennego w szkole i na powszechną rutynę, – uważając, że zewsząd są wyganiani i nie mają, gdzie ze sobą spędzać czasu popołudniami, Młodzież chciałaby, aby powstały miejsca, w których mogliby w sposób swobodny spędzić czas w różnorodny sposób. Miejsca takie powinny być przyjazne do pracy indywidualnej (nauki, odrabiania zadań, czytania książek), ale też do aktywności grupowej związanej z pracą projektową lub po prostu rozrywką. Adresowane do młodzieży miejsca powinny dawać swobodę, ale też formułować ofertę spędzania czasu w danym miejscu, powinny być to miejsca niewykluczające - dostępne dla wszystkich zainteresowanych i nie szufladkujące młodzieży korzystającej z danej przestrzeni w konkretnej grupie społecznej np. osób o niskim statusie materialnym.

Młodzież zwróciła uwagę iż dostęp do ciekawych zajęć jest ograniczony, wiąże się z koniecznością pojechania do najbliższego miasta, ponadto ciekawe zajęcia nie są bezpłatne co dla niektórych jest problematyczne.

Poprosiliśmy o napisanie po jednej propozycji warsztatów, które byłyby dla nich interesujące

Zapytaliśmy młodzież, w jakim stopniu czuje się obciążona przez obowiązki szkolne i na ile kalendarz wypełniony jest przez aktywności dodatkowe. Wypowiedzi młodych wskazują, że mają napięty grafik tygodniowy. W jego ramach młodzi starają się godzić szkołę, naukę oraz liczne zajęcia dodatkowe, przy czym te ostatnie wiążą się najczęściej z korepetycjami lub aktywnościami rozwijającymi pasje i zainteresowania młodych (tu np. członkostwo w klubach sportowych lub lekcje w szkole muzycznej).

To istotna obserwacja. Wskazuje ona, że oferta adresowana do badanej grupy wiekowej powinna być realizowana w weekendy (kiedy młodzi dysponują czasem wolnym, który mogą swobodnie zagospodarować) lub w jakiś sposób należy ją powiązać z zajęciami szkolnymi.

Wnioski nasuwające się po spotkaniach z młodzieżą są takie, iż oczekują od nas pomocy oraz nakierowania na możliwości, odnalezienia i realizacji, można stwierdzić, że znaczna część młodzieży uważa, iż życie kulturalne jest istotnym elementem współczesności i jest przekonana, iż w sposób właściwy uczestniczy w tym obszarze aktywności i swój czas wolny dobrze wykorzystuje. Młodzi chcą brać czynny udział w życiu kulturalnym i aktywnie się udzielać. Chcieliby oni, aby zajęcia dodatkowe opierały się bądź przynajmniej uwzględniały ich pasje i zainteresowania, a wśród nich najczęściej wymienianymi były muzyka, sport, taniec, fotografia. Młodzież jest zainteresowana i chciałaby również uczestniczyć w kręceniu filmów, w widowiskach sportowych, w tym w meczach koszykówki i piłki nożnej, w kabaretach, w pokazach utalentowanych osób oraz w pokazach tanecznych. Uwzględniając wszystkie sugestie oraz biorąc pod uwagę nasze możliwości stworzyliśmy ofertę, która spodoba się uczestnikom projektu.

Partnerstwo / Inicjatywa 6. Młodzieżowy Hub Technologiczny / Robohub

Młodzież ucząca się w technikum informatycznym i mechanicznym zamieszkująca miasto i gminę Lubaczów podczas spaceru badawczego oraz panelu dyskusyjnego zwróciła uwagę na ograniczoną liczbę propozycji obcowania z kulturą. Uczniowie wyrazili potrzebę większego dostępu do wydarzeń i działań rozwijających pasje oraz zainteresowania, szczególnie w obszarze programowania, nowych technologii i robotyki. Podkreślali, że pragną poszerzać swoje horyzonty, poznawać świat i podejmować nowe wyzwania. Wyróżnia ich entuzjazm, otwartość i chęć aktywnego uczestnictwa w życiu kulturalnym, które stanowiłoby istotny element ich rozwoju osobistego i społecznego.

Partnerstwo / Inicjatywa 7. Nowe spojrzenie / ArtStart – Młodzież Tworzy Przestrzeń

Młodzież z gminy Borowa najczęściej korzysta z oferty zajęć pozalekcyjnych przygotowywanej przez Gminny Ośrodek Kultury, który stanowi główne centrum aktywności dla młodych mieszkańców. Niewielka część zajęć odbywa się również w szkołach podstawowych. Mimo to młodzież przyznaje, że najwięcej czasu spędza właśnie w GOK-u, co pokazuje z jednej strony jego rolę integrującą, z drugiej – potrzebę poszerzenia oferty i dostępności również w innych lokalizacjach.

Część młodych osób uczestniczy również w wydarzeniach organizowanych w najbliższym mieście jakim jest Mielec, jednak dostęp do tych atrakcji bywa utrudniony z powodu braku zorganizowanego transportu.

Podczas spaceru badawczego i spotkania konsultacyjnego młodzież chętnie dzieliła się swoimi pomysłami i oczekiwaniami. Szczególnie silnie wybrzmiała potrzeba twórczych warsztatów, w tym m.in.: ceramiki, materiałoplastyki (Powertex), malowania na użytkowych przedmiotach, fotografii i grafiki komputerowej, plenerów malarskich. Zaangażowanie i aktywny udział uczestników wskazują na duży potencjał artystyczny oraz chęć działania i tworzenia w lokalnej przestrzeni.

Jednocześnie młodzież sygnalizowała brak realnego czasu wolnego (związanego z licznymi obowiązkami szkolnymi i rodzinnymi), a także problemy komunikacyjne, które ograniczają dostęp do bogatszej oferty kulturalnej. Wskazano również, że brakuje miejsc do spotkań i działań całorocznych – obecnie młodzi ludzie spotykają się głównie latem, w sezonowo dostępnych przestrzeniach plenerowych.

Zebrane dane jasno pokazują, że młodzież z gminy Borowa potrzebuje lokalnych, angażujących działań artystycznych, realizowanych w przyjaznym, bezpiecznym i inspirującym środowisku. Ich propozycje i postawy świadczą o gotowości do integracji, rozwoju pasji i aktywnego udziału w życiu społeczności lokalnej – pod warunkiem zapewnienia odpowiedniego wsparcia i warunków organizacyjnych.

Partnerstwo / Inicjatywa 8. Rzeszów4Youth / Kultura na językach

1) „Notesy Kultury” – dokumentowanie i refleksja

W ramach działań programu Bardzo Młoda Kultura 2025 uczestnicy zostali zaproszeni do prowadzenia osobistych „Notesów Kultury” – dzienników, w których przez siedem dni zapisywali swoje codzienne formy kontaktu z kulturą: zarówno odbiór, jak i tworzenie. Zapisy obejmowały aktywności takie jak m.in.: czytanie książek, słuchanie muzyki i podcastów, udział w koncertach, praca nad spektaklem, nagrywanie treści na media społecznościowe, wizyty w muzeach i instytucjach kultury, czy prowadzenie audycji radiowej.

Zebrane wyniki pokazały, że młodzież intensywnie uczestniczy w kulturze – często indywidualnie, w domowym zaciszu, ale też aktywnie angażując się w działania twórcze. „Notesy Kultury” uwiaryściły naturalność i różnorodność kontaktów z kulturą w życiu młodych ludzi, ich pasje, formy ekspresji oraz sposoby tworzenia własnej przestrzeni kulturowej.

2) Spacer badawczy – miasto oczami młodych

14 czerwca 2025 r. odbył się spacer badawczy po centrum Rzeszowa z udziałem młodzieży z Polski, Ukrainy i Armenii. Celem wydarzenia było odkrycie miasta z perspektywy młodych – ich codziennych ścieżek, potrzeb, emocji i barier w dostępie do kultury.

Spacer miał charakter partycypacyjny – to młodzi wyznaczyli trasę i opowiadali o miejscach ważnych dla nich z różnych powodów. Na mapie znalazły się m.in. kawiarnie (Powoli Café, Piętro), miejsca relaksu (Stary Cmentarz, Fontanna multimedialna), kultowe punkty (Lody u Myszk, Dziarski Barista), miejsca z potencjałem twórczym (Urban Lab, Podkarpackie Centrum Innowacji), a także przestrzenie symboliczne jak mozaika przy Filharmonii czy cytat na schodach do Rzeszowskich Piwnic.

Spacer ujawnił, że młodzież poszukuje przestrzeni autentycznych, estetycznych, otwartych i bezpiecznych. Cenią miejsca o atmosferze relacyjności, gdzie mogą być sobą, odpocząć, spotkać się z przyjaciółmi i „pobyć w spokoju”. Jednocześnie zwracali uwagę na deficyt zieleni, hałas w centrum, brak miejsc „na chwilę wytchnienia” i zbyt niski poziom estetyki przestrzeni publicznej. Spacer zakończył się panelem dyskusyjnym w restauracji koreańskiej Under SEOUL.

3) Panel dyskusyjny – potrzeby, głosy, działania

W przestrzeni restauracji Under SEOUL odbył się panel dyskusyjny z udziałem młodzieży i przedstawicieli partnerów projektu. Spotkanie miało charakter nieformalny i międzykulturowy, co stworzyło warunki do szczerej wymiany myśli.

Uczestnicy dzielili się refleksjami z trasy spaceru oraz doświadczeniami z życia codziennego. Podkreślali głównie:

- przeciążenie obowiązkami i brak czasu na uczestnictwo w kulturze;
- niedostateczną komunikację o wydarzeniach kulturalnych – informacje często do nich nie docierają;
- potrzebę cichych i spokojnych miejsc, jako przeciwwagi dla głośnej przestrzeni miejskiej;
- brak wsparcia ze strony szkół dla oddolnych inicjatyw;
- deficyt sprawczości i narzędzi do realnego wpływu na otoczenie;
- potrzebę działań praktycznych, relacyjnych, opartych na realnym zaangażowaniu.

Z entuzjazmem wypowiadali się o programie #młodziwkultuRZE, który umożliwia samodzielną realizację pomysłów przy wsparciu mentora. Młodzież mocno akcentowała także rolę kulinariów jako języka integracji, edukacji i budowania relacji.

Spotkanie potwierdziło, że młodzi chcą współtworzyć kulturę, a nie tylko ją konsumować – potrzebują jednak zaufania, przestrzeni i wsparcia. Panel zakończył się zapowiedzią inicjatywy „Kultura na językach”, która będzie odpowiedzią na zdiagnozowane potrzeby.

Partnerstwo / Inicjatywa 9. SpotkajMY się razem w kulturze! / Echo kultury

1) Mapowanie zasobów instytucjonalnych.

W najbliższym i dalszym otoczeniu młodzieży dostępne są różne podmioty sfery kultury, takie jak Gminny Ośrodek Kultury, Biblioteka, lokalne domy ludowe, szkoły oraz organizacje pozarządowe. Te instytucje oferują różnorodne wydarzenia, warsztaty i projekty, które są dostępne dla młodych ludzi i stanowią ważne zasoby do ich aktywnego uczestnictwa w kulturze.

2) Mapowanie zasobów kadrowych.

Wśród animatorów i edukatorów kulturowych działających w regionie można wyróżnić osoby specjalizujące się w różnych dziedzinach, takich jak sztuka cyfrowa, taniec, rękodzieło, fotografia, edukacja teatralna czy warsztaty rozwojowe. Liczba tych specjalistów jest wystarczająca, aby wspierać różnorodne inicjatywy młodzieżowe, wsparte przez ich własne pomysły.

3) Mapowanie zasobów organizacyjnych.

Działalność kulturalna obejmuje zarówno cykliczne wydarzenia, takie jak regularne warsztaty, spotkania i festiwale, jak i działania ad hoc, np. jednorazowe projekty, wystawy czy wycieczki. Gminny Ośrodek Kultury wykazuje dużą aktywność, co pozwala na elastyczne reagowanie na realne potrzeby młodzieży. Od stycznia 2025 roku raz w miesiącu młodzież z LO wraz z opiekunem (z-ca dyrektora LO) przychodzi na tzw. konsultacje społeczne. Czasami zrobienie sobie herbaty i luźne pogaduszki bez udziału nauczycieli czy pedagogów dają im wiele radości. Mają potrzebę rozmawiać i o kulturze, ale i o swoim codziennym życiu, ograniczeniach, smutkach i marzeniach. Tak naprawdę w tej relacji kultura-Młodzież chodzi o SŁYSZENIE, ROZUMIENIE, UŚMIECH, czasami nawet zwykłe ludzkie PRZYTULENIE. Aby była kultura musi być relacja, a w niej zaufanie i akceptacja. Tego na pewno dziś potrzebują młodzi ludzie na terenie Gminy Nowy Żmigród.

4) Opis uczestnictwa lokalnej młodzieży w kulturze.

Na podstawie obserwacji podczas Notesu, spaceru badawczego i panelu można stwierdzić, że młodzi uczestniczą w kulturze czasami, korzystają z dostępnych ofert, cenią sobie możliwość rozwoju i integracji. Młodzież wyraża pozytywne opinie o warsztatach, spotkaniach i wydarzeniach, podkreślając ich wartość w budowaniu pewności siebie, relacji i poznawaniu siebie.

Dzięki uczestnictwu w programie BMK, zaznajomili się z instytucją, korzystają z różnych wydarzeń nie związanych z projektami. Chętniej przychodzą do naszego budynku po prostu powiedzieć: dzień dobry i się uśmiechnąć.

Opracowano – 10.06.2025

Partnerstwo / Inicjatywa 10. Symfonicznie / Jutro należy do młodych

W najbliższym otoczeniu młodzieży podmioty działające na polu kultury to Nizańskie Centrum Kultury Sokół, Miejska Biblioteka Publiczna w Nisku oraz nowo otwierane Centrum Edukacji Multimedialnej.

Ponadto na rzecz kultury działają lokalne stowarzyszenia.

Działalność kulturalna w gminie Nisko ogranicza się do cyklicznych zajęć dla dzieci i młodzieży oraz okazjonalnych warsztatów dla dorosłych. Brakuje jednak zajęć i warsztatów odrobinę nowocześniejszych, które dadzą młodzieży aktualne narzędzia, którymi posługuje się na rynku.

Lokalna młodzież uczestniczy w kulturze można powiedzieć w sposób sztan-darowy: oglądanie filmów, słuchanie muzyki, granie w gry komputerowe i planszowe, czytanie książek i komiksów, uczestniczenie w zajęciach pozalekcyjnych i wakacyjnych typu zajęcia muzyczne – nauka gry na instrumencie.

„Jutro należy do młodych” zawiera wszystko czego będziemy dotykać w naszych działaniach.

Młodzi ludzie chcą nabyć nowe kompetencje, spotkać się z osobami poważanymi w środowisku, chcą się znaleźć w zupełnie nowych sytuacjach. Po to jest ten projekt żeby też przełamywać własne bariery, które niejednokrotnie są tylko w naszych głowach. Po to jest ten projekt żeby młodzież mogła zaprezentować swój potencjał. Młodzi ludzie będą również mogli dotknąć tematów i zagadnień im znanych, ale zobaczą jak się pewne rzeczy robi i tworzy profesjonalnie i będą mogli skonfrontować z tym, co sami chcieliby stworzyć. Będziemy chcieli otworzyć młodego człowieka, żeby wyszedł ze schematu i pokazał, opowiedział nam w projekcie „Jutro należy do młodych”.

Spotkania Młodzieżowej Rady Gminy Nisko

