



Jak zorganizować Filmową Grę Miejską?

Poradnik dla koordynatorów

W organizację Miejskiej Gry Filmowej zaangażowanych jest zazwyczaj wiele osób: uczniowie, dyrekcja szkoły, grono pedagogiczne, pracownicy lokalnych kin, przedstawiciele lokalnych instytucji. Współpraca różnorodnych grup może stać się wspaniałą okazją do integracji środowiska oraz stworzenia wyjątkowego wydarzenia. Jednocześnie może jednak, na etapie ustaleń i konsultacji, przysparzać koordynatorowi gry trudności.

Korzystając z doświadczeń zespołu Centrum Edukacji Obywatelskiej (od lat wykorzystującego gry terenowe w ramach swoich programów), przygotowaliśmy krótki poradnik, który prezentujemy poniżej. Pragniemy przedstawić w nim najważniejsze aspekty organizacji gier. Mamy nadzieję, że zawarte tutaj informacje i praktyczne wskazówki okażą się przydatne i ułatwią organizację wydarzenia w twojej miejscowości.

Jaka jest rola koordynatora?

Już na samym początku działań związanych z Filmową Grą Miejską może pojawić się wątpliwość - jaka w organizacji gry jest faktycznie rola koordynatora? Na czym polegają jego zadania?

Lokalni organizatorzy i uczestnicy gry

Gry mają formułę otwartą, adresowane są do mieszkańców, szczególnie jednak do młodych ludzi, uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych.

Organizację gry powierzcie zatem młodzieży, która dobrze zna potrzeby, wymagania i zainteresowania potencjalnych uczestników. Podejmując wyzwanie przeprowadzenia gry, uczniowie mogą zdobyć nowe umiejętności i sprawdzić się w roli organizatorów.

Istotne jest, żeby wszystkie prace związane z przygotowaniem gry młodzi ludzie wykonywali samodzielnie. To oni tworzą listę działań i podejmują najważniejsze decyzje dotyczące kształtu i charakteru gry, szukają ciekawych filmowych miejsc w mieście, w których można by zorganizować punkty i wymyślają ciekawe zadania dla uczestników. Pozwalając uczniom decydować o przebiegu filmowego wydarzenia, kształtujemy w nich poczucie odpowiedzialności za swoje działania i zachęcamy do pełnego zaangażowania w przedsięwzięcie.

Zadania koordynatora

Zadaniem koordynatora, nie jest więc samodzielne tworzenie scenariusza gry, wymyślanie zadań dla uczestników, czy przygotowywanie rekwizytów. Koordynator musi natomiast współpracować ze szkołą, a gdy grupa chętnych do działania uczniów zgłosi się, powinien wspierać ją (często we współpracy z nauczycielem - opiekunem grupy, jeżeli sam nie jest ich nauczycielem), służyć dobrą radą, mobilizować do działania, pomagać w kwestiach formalnych, oraz w kontakcie z innymi instytucjami zaangażowanymi w grę.

Warto wraz z uczniami ustalić konkretny zakres obowiązków organizatorów (czyli uczniów) i koordynatora (czyli twój). Może się on różnić w zależności od preferencji i pomysłów grupy organizatorów. Np. jedna grupa może chcieć samodzielnie kontaktować się ze wszystkimi instytucjami i promować grę (wyznaczą osobę na funkcję rzecznika prasowego), inna będzie wolała zająć się jedynie opracowaniem odpowiednich materiałów promocyjnych a kontakt z zewnętrznymi instytucjami pozostawić koordynatorowi.

Kontrakt

Pomocne może być również ustalenie systemu konsultacji pomiędzy koordynatorem gry a zespołem uczniowskim. Ażeby przypieczętować wszelkie ustalenia można zawrzeć z uczniami kontrakt (np. skład zespołu organizatorów, temat projektu i najważniejsze zasady dotyczące współpracy zostają zapisane na karcie projektu. Podpisy uczniów i koordynatora czynią z niej rodzaj kontraktu, w którym uczniowie podejmują się przeprowadzenia projektu, a koordynator opieki - niesienia pomocy merytorycznej i doradztwa).

Przykładowe zadania koordynatora:

- nawiązanie współpracy ze szkołą (spotkanie wstępne - prezentacja idei gier filmowych)
- nawiązanie kontaktu z grupą organizatorów (uczniów) i ich opiekunem
- spotkanie z młodzieżą - przygotowanie harmonogramu działań i podziału obowiązków
- kontakt z grupą młodzieży, monitorowanie ich pracy, współpraca z opiekunem
- kontakt z lokalnymi instytucjami wspierającymi organizację gry
- przesyłanie relacji z działań do organizatorów (CEO, PISF, NHEF)
- lokalna promocja wydarzenia
- odprawa przed grą - podsumowanie działań przed grą
- 30.05 gra - czuwanie nad przebiegiem wydarzenia

Współpraca ze szkołą i rodzicami

Ścisła współpraca ze szkołą i rodzicami w przypadku Filmowych Gier Miejskich jest bardzo istotna. Warto zadbać, by każda ze stron miała szczegółowe informacje dotyczące tego, co podczas gry będzie się działo, jakie są wymagania względem szkoły, nauczycieli i uczniów.

Rozpoczynając współpracę ze szkołą, umówcie się na spotkanie, na którym przedstawicie ideę gry, jej elementy i mechanikę. Zaprezentujcie pomysł na współpracę i najważniejsze terminy. Poproście aby w spotkaniu uczestniczył przedstawiciel dyrekcji oraz zainteresowani współpracą nauczyciele – opiekunowie grup. W ten sposób uzyskacie pewność, że nikt nie zostanie niedoinformowany i unikniecie późniejszych problemów (np. odwołania współpracy z powodu braku zgody dyrekcji). Współpracując ze szkołą warto zapytać się również o wymagania formalne jakie mogą się pojawić w toku organizacji gry.

Omówcie zagadnienia dotyczące:

- zwolnienia uczniów z lekcji na potrzeby organizacji gry
- udostępnienia budynku szkoły np. na potrzeby rozpoczęcia gry, czy spotkań organizacyjnych
- wykorzystania zasobów szkoły przez uczniów (np. aparatu fotograficznego do tworzenia relacji)

Zgoda rodziców na udział dziecka w grze

Należy pamiętać również, że przynajmniej część uczniów-organizatorów, oraz uczniów uczestniczących w grze będzie niepełnoletnia. W takim przypadku konieczne jest uzyskanie zgody od rodziców na uczestnictwo danej osoby w grze. Rodzice powinni otrzymać komplet informacji dotyczący gry (data, miejsce i godzina rozpoczęcia i zakończenia, cel gry, trasa, przykładowe zadania

w jakich uczestniczyć będą gracze, wielkość grup w jakich będą się poruszać itp.), by mogli podjąć świadomą decyzję wypełniając zgodę na uczestnictwo dziecka w grze. Oświadczenie dostarczyć muszą wszyscy uczniowie organizujący grę oraz wszyscy uczestnicy(najlepiej by oświadczenie było wymagane już przy wypełnianiu zgłoszenia o chęci udziału w grze).

Wzór oświadczenia

Zgoda na uczestnictwo dziecka w Filmowej Grze Miejskiej

.....

miejsowość, data

Zgadzam się na udział mojego dziecka(imię i nazwisko) w Filmowej Grze Miejskiej, która odbędzie się 30 maja 2014 r. w(nazwa miasta) i organizowana jest przez (nazwa szkoły).

Zostałam/em poinformowana/ny, że gra odbywać się będzie na terenie miasta oraz że uczestnicy będą wykonywać zadania w małych grupach bez opieki nauczyciela.

W związku z powyższym wyrażam zgodę na uczestnictwo mojego dziecka w Filmowej Grze Miejskiej na ww. zasadach.

.....

(data, miejscowość, podpis)

Spotkania z młodzieżą

Przygotowania do gry będą przebiegać dużo sprawniej jeżeli przeprowadzicie spotkania organizacyjne z uczniami. Warto zastanowić się nad tym ile spotkań będzie potrzebnych w czasie przygotowań gry i jakie cele zostaną postawione na każdym z nich.

Do materiałów pomocniczych dla koordynatorów dołączamy dwa gotowe scenariusze spotkań z młodzieżą, które zawierają tematy i ćwiczenia wartę omówienia i przeprowadzenia wśród uczniów-organizatorów.

- **Spotkanie nr 1 „O grach miejskich”** - wprowadza w ideę gry miejskiej, uczniowie poznają charakterystyczne elementy gry, ćwiczą tworzenie ciekawych zadań oraz przygotowują harmonogram działań i podział obowiązków (5,5h)
- **Spotkanie nr 2 „Odprawa przed grą”** - pomaga podsumować przeprowadzone do danego momentu działania, rozwiązać napotkane problemy i sprawdzić, czy nie zostały pominięte żadne istotne działania (2h)

W scenariuszach zawarte zostały również wskazówki dla prowadzących spotkania, np. na co warto zwrócić uwagę podczas konkretnego ćwiczenia. Scenariusze są jedynie propozycją tego jak mogą wyglądać spotkania z młodzieżą i mogą być dowolnie modyfikowane w zależności od potrzeb grupy, z którą będą prowadzone.

O czym warto pamiętać pracując z młodzieżą?

1) pracujcie metodami aktywnymi

Ważne jest, aby w pracy z młodzieżą wykorzystywać wzajemnie dopełniające się metody dydaktyczne. Obok tradycyjnych metod – prezentacji, mini wykładów, warto sięgać po metody aktywne- np. symulacje; odgrywanie ról; socjodramy, inscenizacje; dyskusje i debaty; rozwiązywanie problemów; „burze mózgów”; metody audiowizualne; pracę w parach. Wymienione metody angażują uczniów emocjonalnie, budzą ich zainteresowanie oraz motywację, uczą samodzielnego myślenia i działania oraz umożliwiają indywidualizację w realizacji zadań (uczniowie mogą realizować je w swoim własnym tempie oraz nadać im własny kształt, zgodnie ze swoimi predyspozycjami i możliwościami).

Więcej materiałów o metodach aktywnych dostępnych jest tutaj:<http://www.ceo.org.pl/pl/spotkania-polonijne/materialy/aktywne-metody-uczenia>

2) postawcie na integrację grupy

Praca w grupie ma wiele zalet: **poprawia umiejętności uczenia się** (zadawania pytań, dyskusowania, planowania, itp.), **poprawia umiejętności interpersonalne** (m.in. trening negocjacji, bycia liderem, autorefleksji, itp.), **zwiększa motywację do pracy** (skutek bardziej interaktywnych zajęć), **poprawia koncentrację uczniów na zadaniu** (gdy wspólnie dążą do celu).

Uczniowie będą organizować grę w grupie. Aby ich praca przebiegała sprawnie warto postarać się o poczucie bezpieczeństwa i swobody w grupie, tak by nikt nie bał się przedstawiać swoich pomysłów i zabierać głosu w dyskusji. Szczególnie podczas pierwszego spotkania, warto poświęcić czas na zabawy integracyjne, które pomagają w „przełamaniu pierwszych lodów” i pozwalają grupie bliżej się poznać. Nie zapomnij przyłączyć się do zabawy.

Podczas spotkań zwróć uwagę uczniów, aby:

- Miejsca które zostaną wybrane do gry, były ciekawe dla młodzieży.
- Instrukcje do zadań były jasno sformułowane.
- Zadania angażowały wszystkich członków grupy i były dopasowane do poziomu graczy.
- Gra była dobrze zaplanowana w czasie i w przestrzeni.
- Gry najlepiej udają się w pogodne dni. W naszym klimacie zawsze warto mieć wariant krótszy, z większą liczbą punktów w budynkach dostępnych dla organizatorów.

Promocja

Istotnym elementem organizacji gry jest jej promocja w środowisku lokalnym. Warto wspomóc uczniów i podsunąć im ciekawe pomysły na rozpropagowanie gry. Im więcej uczestników zgłosi swój udział, tym ciekawsze będzie wasze wydarzenie.

Promocję gry warto rozpocząć od okolicznych szkół ponadpodstawowych (z nich rekrutować się będzie najprawdopodobniej duża część uczestników gry). W szkołach można promować grę przy pomocy ogłoszeń, plakatów czy ulotek. Dobrym pomysłem może być także wystanie delegacji organizatorów -uczniów, która osobiście zachęcać będzie rówieśników podczas przerw, czy jako krótki przerywnik podczas lekcji, do wzięcia udziału w grze. W przypadku takiej kampanii reklamowej trzeba pamiętać o uzyskaniu zgody dyrekcji danej szkoły, dobrze jest pomyśleć również o ciekawej formie prezentacji (np. przebranie uczniów, stoisko filmowe itp.).

W promocji Gier warto wykorzystać **marketing partyzancki**(ang. *guerrilla marketing*), czyli formę marketingu polegającą na promowaniu wydarzeń, dóbr, usług w sposób niekonwencjonalny.

Techniki marketingu partyzanckiego biorą pod uwagę przede wszystkim rodzaj odbiorcy, jego upodobania i cechy charakterystyczne. Wykorzystują sposoby niekonwencjonalne, czasami szokujące np. napisy na murach pisane sprayem, wlepki naklejane w autobusach, na przystankach, intrygujące zdjęcia, zagadkowe hasła. Informacja o wydarzeniu, produkcie czy usłudze, może dalej rozchodzić się w postaci plotki oraz dalszych przekazów informacji drogami niekonwencjonalnymi.

Olbrzymie możliwości promocji daje również Internet oraz media społecznościowe. Na portalach www.platformakultury.pl, www.ngo.pl czy www.gablotkaszkolna.pl można samodzielnie dodawać informacje o zbliżających się wydarzeniach i zaproszenia do udziału(konieczne jest jedynie zarejestrowanie się na danym portalu).

Zamieszczając informacje w Internecie warto zadbać o ich atrakcyjną formę np. przygotować filmowy trailer gry, prezentację w Prezi, interaktywny plakat na portalu Glogster. Materiały promocyjne powinny zawierać kilka ważnych elementów:

- nazwę imprezy

- hasło zachęcające do wzięcia udziału
- logo – element graficzny, będący wyróżnikiem i znakiem rozpoznawczym
- dokładną datę, godzinę i miejsce rozpoczęcia imprezy
- adresatów gry
- kontakt (adres mail, numer telefonu) do organizatorów gry, od których można uzyskać dalsze informacje
- ewentualne wskazówki np. co powinien mieć ze sobą uczestnik gry (długopis, kartkę itp.)

Zaproponuj uczniom ciekawe narzędzia, które mogą wykorzystać przy tworzeniu materiałów promocyjnych np.:

- www.prezi.com - świetna alternatywa dla PowerPointa, która daje możliwość tworzenia tzw. "prezentacji zoomowej". Porównywana do wielkiej tablicy, którą można zapisać - tekstem, zdjęciami, filmami, animacjami.
- www.edu.glogster.com - ciekawy pomysł na to, jak zrobić interaktywny plakat lub baner. Poszczególne części plakatu (obrazki, teksty, filmy) mogą odsyłać do stron zawierających więcej informacji.
- www.flickr.com - serwis do gromadzenia i udostępniania zdjęć cyfrowych online. Uwagę zwraca aktywna społeczność użytkowników oraz metody katalogowania i wyszukiwania zdjęć.
- www.photopin.com - bardzo prosty w obsłudze serwis do wyszukiwania zdjęć. Bez otoczki społecznościowej, możliwości komentowania zdjęć. Zadowolili każdego, kto chce - po prostu - znaleźć zdjęcie.
- www.creativecommons.pl - Doskonały serwis, który nie tylko w przystępny sposób wyjaśnia o co chodzi w licencjach Creative Commons, ale pokazuje również zbiory tzw. "wolnej kultury".
- canva.com - narzędzie do tworzenia internetowych plakatów, kartek, wizytówek i innych.

Promocją wydarzenia na skalę ogólnopolską zajmują się organizatorzy gier: Polski Instytut Sztuki Filmowej, Centrum Edukacji Obywatelskiej i Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej. Od organizatorów każdy koordynator otrzyma materiały graficzne i promocyjne, do wykorzystania:

- logotyp Gier Miejskich
- projekt plakatu
- informację prasową
- zdjęcia z poprzednich edycji gier

Współpraca z lokalnymi instytucjami i pozyskiwanie środków

Wsparciem w organizacji gry mogą być lokalne władze i firmy, domy kultury, kina, dyskusyjne kluby filmowe działające w okolicy, organizacje pozarządowe, lokalne media, a także wszelkie instytucje zaangażowane w edukację filmową. Na grę warto zaprosić ekspertów i gości specjalnych.

Sojusznik (osoba lub instytucja) może pomóc w organizacji gry m.in. przy:

- uzyskaniu zgody na wykorzystanie danego miejsca podczas gry
- przeprowadzeniu/zorganizowaniu punktu na grze
- uzyskaniu informacji z zakresu wiedzy o filmie
- pozyskaniu materiałów potrzebnych do gry i nagród
- uzyskaniu wsparcia finansowego

Warto wspólnie z uczniami przygotować listę potencjalnych sojuszników oraz odpowiednią ofertę, która zostanie im przedstawiona. Przed spotkaniem z sojusznikiem należy odpowiedzieć na pytania: **Jakie mamy potrzeby? Jakie zasoby dotąd zgromadziliśmy? Co mamy do zaoferowania? Jak my skorzystamy na współpracy? Jak skorzysta nasz sojusznik?**

Od organizatorów gier, koordynator może uzyskać list polecający (zapraszający lokalną instytucję do współpracy z koordynatorem gry). Prośbę o przygotowanie listu należy wysłać na adres e-mail michal.chabiera@ceo.org.pl

Materiały pomocnicze dla uczniów dotyczące pozyskiwania sojuszników i środków dostępne są tutaj: <http://www.ceo.org.pl/pl/samorzad/news/sojusznicy-i-fundusze>

(materiały opracowane zostały w ramach programu Centrum Edukacji Obywatelskiej „Samorząd uczniowski”)

Inspiracje

Na koniec przedstawiamy listę motywów filmowych, które mogą zainspirować uczniów podczas opracowywania koncepcji gry, oraz listę linków do stron o polskim filmie i edukacji filmowej, które mogą stać się źródłem przydatnych informacji.

Motywy

1) Miłość

Uczniowie spotykają młodego zakochanego mężczyznę, który tworzy list dla ukochanej. Pierwsza część zadania to dopisanie listu dla niego (amory nie pozwalają mu się odpowiednio skoncentrować) a druga to zanieśenie listu czyli odnalezienie ukochanej, która to zalicza zadanie. (Nawiązanie do głośniej od bomb)

2) Kino

Sam start gry. Nawiązanie do filmu „Ucieczka z Kina Wolność”. Postaci filmowe rozeszły się po mieście. Zadaniem graczy (tak jak w fabule) jest ich znalezienie.

3) Szkoła

Gracze spotykają znudzonego chłopca, który siedzi spokojnie na murku. Z chęcią zaliczy punkt, jeżeli gracze pomogą mu i załatwią kogoś, kto pójdzie zamiast jego ojca na wywiadówkę do szkoły („Ojciec” J. Hoffmana). Może to być dowolna osoba z przechodniów, która musi nauczyć się nowych personaliów i odpowiednio przedstawi się chłopcu (żeby wiedział, że nie da plamy jakby co).

4) Dworzec Kolejowy

Gracze spotykają załamanego kierownika stacji. Jakiś mały chłopiec wpadł nagle na peron i pozamieniał ustawienia szerokości szyn (89 mm od Europy). Gracze powinni mu pomóc i znaleźć kilka fragmentów odpowiedniego klucza, który mały chłopiec rozbił na kawałki.

5) Ucieczka

Zakonspirowana postać filmowa – młody AK-owiec szuka drogi ucieczki przed gestapo. Gracze mają pomóc mu układając plan przedostania się z jednego punktu do drugiego. Nawiązanie do „Kanału”.

Linki

Strony organizatorów:

Strona Filmowych Gier Miejskich:

gramiejska.filmotekaszkolna.plwww.facebook.com/FilmowaGraMiejska

Polski Instytut Sztuki Filmowej – www.pisf.pl

Centrum Edukacji Obywatelskiej – www.ceo.org.pl/filmotekaszkolna

Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej – www.nhef.pl

Strony o polskim filmie:

www.filmpolski.pl Na stronie zawarte są opisy ciekawych miejsc w Polsce, w których powstawały kultowe filmy i seriale, także ciekawostki dotyczące poszczególnych produkcji.

www.filmpolski.pl Internetowa Baza Filmu Polskiego tworzona od 1998 roku. Serwis udostępnia bardzo szczegółowe informacje o wszystkich polskich filmach, zarówno fabularnych kinowych, jak i serialach telewizyjnych, filmach dokumentalnych, animowanych i spektaklach Teatru Tv powstałych na przestrzeni ostatnich stu lat.

www.akademiapolskiegofilmu.pl Na stronie można znaleźć wideo z wykładów prowadzonych przez filmoznawców w ramach Akademii Polskiego Filmu, czyli dwuletniego kursu historii polskiego filmu fabularnego na poziomie akademickim. Akademia powstała z inicjatywy Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej.

www.fototeka.fn.org.pl Serwis Fototeka prezentuje zasoby fotograficzne Filmoteki Narodowej związane tematycznie z historią filmu polskiego (filmy, ludzie, wydarzenia itp.). Elektroniczna baza

powstaje w oparciu o zgromadzone zbiory fotosów, negatywów i diapozytywów; pokazuje zarówno znane, ale także unikalne fotografie z polskich filmów, ich twórców

www.culture.pl Serwis kulturalny, bogaty w materiały merytoryczne, artykuły i eseje filmoznawców i najlepszych krytyków filmowych.

www.portalfilmowy.pl Serwis powstały z inicjatywy Stowarzyszenia Filmowców Polskich i Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej, na którym znajdują się informacje o polskim filmie, nowościach kinowych, wydarzeniach.

<http://kronikarp.pl> Serwis internetowy prezentujący multimedialny obraz III RP bazujący na wydaniach Polskiej Kroniki Filmowej i notacjach filmowych Studia Filmowego KRONIKA. W Internecie znalazły się już kroniki filmowe z lat 1945-89.

<http://www.sfkadr.com/> Bogata strona Studia Filmowego KADR, zajmującego się między innymi rekonstrukcją cyfrową arcydzieł polskiej kinematografii. Znajdują się tu opisy filmów wraz ze zdjęciami, kadrami a także pojedynczymi ujęciami.

Strony o edukacji filmowej i medialnej

www.edukacjafilmowa.eu Serwis prezentuje wiele atrakcyjnych materiałów poświęconych klasycie kina światowego i polskiego opracowanych w formie kursu on-line, scenariuszy lekcji oraz artykułów.

www.kinastudyjne.pl Sieć Kin Studyjnych i Lokalnych, która od lat stawia sobie za zadanie promowanie najlepszych dzieł sztuki filmowej i zrzesza kina na terenie całego kraju, nie jest obojętna na relację kino - szkoła. Strona Sieci Kin Studyjnych prezentuje ofertę edukacyjną poszczególnych kin studyjnych w kraju.

www.edunews.pl Portal o nowoczesnej edukacji wykorzystującej nowe narzędzia, na którym prezentowane są dobre pomysły, które sprawdzają się w polskich lub zagranicznych szkołach i uczelniach oraz organizacjach pozarządowych działających w obszarze edukacji.

www.enauczanie.com Przedstawia nowoczesne metody i narzędzia edukacyjne. Jest niekomercyjnym serwisem, na którym umieszczać swoje artykuły może każdy, kto jest otwarty na technologie Społecznego Internetu, ma bardzo konkretne pomysły, rady, sprawdzone sposoby związane z tytułową tematyką, chce się nimi podzielić.

www.edukacjafilmowa.pl Głównym celem strony jest dostarczenie wiedzy filmoznawczej i informacji na temat najnowszych tendencji edukacyjnych. Na stronie można znaleźć: scenariusze lekcji filmowych, tropy interpretacyjne, słownik terminów filmowych, instruktaż korzystania z kamer wideo i programów montażowych, bazę informacyjną dotyczącą edukacji filmowej,

www.nina.gov.pl/edukacja Na tej stronie Narodowy Instytut Audiowizualny udostępnia narzędzia, które pokazują, jak sprawnie poruszać się w świecie informacji oraz w jaki sposób można wykorzystywać media, aby stanowiły pomoc w zdobywaniu wiedzy. Znajduje się tu także duży zbiór materiałów audiowizualnych oraz inspiracje, pomysły, podpowiedzi na temat tego, jak kręcić własne filmy, nagrywać audycje, pisać reportaże, produkować muzykę i korzystać z nowych mediów.

Kontakt:

Wszelkich dodatkowych informacji udzielaj

Agata Sotomska

Polski Instytut Sztuki Filmowej

tel.: (22) 42 10 559, 695 363 351

e-mail: agata.sotomska@pisf.pl

Michał Chabiera

Centrum Edukacji Obywatelskiej

tel. (22) 659 62 03 wew. 113

e-mail: michal.chabiera@ceo.org.pl

Karol Kwiatkowski

Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej

Tel: (22) 530 66 49, 668 292 137

e-mail: karolk@nowehoryzonty.pl