#motivate2createEU

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Metodický koncept umelecky orientovaných sociálnych akčných projektov realizovaných v prostredí neformálneho vzdelávania dospelých a komunitného vzdelávania. (IO1)

Príručka vypracovaná v rámci implementácie projektu #motivate2createEU.

Revidovaná verzia, 27. januára 2022

Projekt #motivate2createEU je spolufinancovaný programom EÚ ERASMUS+ s obdobím implementácie od júna 2021 do mája 2023. Jeho obsah odráža postoje autorov a Európska komisia nenesie zodpovednosť za použitie informácií v ňom uvedených. (Kód projektu: 2020-1-UK01-KA227-ADU-094604).

POĎAKOVANIE

Tento materiál publikovalo projektové konzorcium #Motivate2create, pozostáva z týchto partnerov:

+ Informácie o projekte a o iných materiáloch sú k dispozícii na: https://motivatetocreate.eu/
#motivate2create FREE PUBLICATION – 2022

Tento materiál je publikovaný pod licenciou Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.

Vaše práva:
Zdieľanie – kopírovanie a redistribúcia materiálu na akomkoľvek médiu a v akomkoľvek formáte.
Úprava - remixovanie, transformácia a rozširovanie obsahu materiálu.
Držiteľ licencie nemá právo uvedené práva odvolať, ak splníte licenčné podmienky.

Na základe nižšie uvedených podmienok:
Atribúcia – Ste povinný uviesť referenciu, link na licenciu a informovať o prípadných modifikáciách. Môžte tak urobiť akýmkoľvek primeraným spôsobom, avšak nie takým, ktorým by poskytovateľ licencie autorizoval vás alebo vaše použitie.
Nekomerčnosť – tento materiál nie je možné použiť za komerčným účelom.
Rovnaké zdieľanie – Ak tento materiál zremixujete, pretransformujete, alebo ak z neho budete vychádzať, svoje výstupy ste povinný distribuovať pod tou istou licenciou, pod akou je distribuovaný aj originál.
Žiadne ďalšie právne obmedzenia – Nie je povolené aplikovať právne podmienky alebo technologické opatrenia, ktoré by právne obmedzovali iných pri vykonávaní činnosti, ktorú daná licencia povoľuje.

Projekt #motivate2createEU je spolufinancovaný programom Európskej Únie ERASMUS+ (implementačné obdobie od júna 2021 do mája 2023). Jeho obsah odráža postoje autorov a Európska komisia nenesie zodpovednosť za použitie informácií v ňom uvedených. (Kód projektu: 2020-1-UK01-KA227-ADU-094604).

Obsah

Úvod 3

Umelecky orientované sociálne akčné projekty realizované v prostredí neformálneho vzdelávania dospelých a komunitného vzdelávania 4

a) Čo je sociálny akčný projekt? 4
b) Chápanie SAP v rámci projektu M2C 4
c) Čo zahŕňajú? 5
d) Metodické aspekty 6
e) Aká je pridaná hodnota SAP? Prečo je táto metodika vhodná na využitie? 7

Projekt #motivate2createEU je spolufinancovaný programom EÚ ERASMUS+ s obdobím implementácie od júna 2021 do mája 2023. Jeho obsah odráža postoje autorov a Európska komisia nenesie zodpovednosť za použitie informácií v ňom uvedených. (Kód projektu: 2020-1-UK01-KA227-ADU-094604).

Úvod

Projekt Motivate to Create (M2C) sa zameriava na podporu kreativity a talentu prostredníctvom účasti v umeleckých a kreatívnych aktivitách, ktoré sú posilnené aplikáciou inovatívnych vzdelávacích metód zameraných na expresiu a kreativitu všetkých spoločenských a vekových skupín a ktoré slúžia ako katalyzátor zmien v komunite, vychádzajúcich z rozvoja miestnych komunít. M2C, spolufinancovaný programom EÚ Erasmus+, spája tradície a hodnoty európskej komunity a participatívneho umenia so sociálnymi akčnými projektmi (SAP), za účelom vygenerovania súboru integrovaných vzdelávacích aktivít, nástrojov, zdrojov a kurzov pre dospelých a pre komunitné vzdelávanie.

Projekt M2C sa zameriava na tri priority programu Erasmus+, konkrétne na:

- **Rozvoj zručností a inklúziu prostredníctvom kreativity a umenia**, prostredníctvom skúmania, ako môže komunitné a participatívne umenie (KPU) v kombinácii so SAP vygenerovať súbor integrovaných vzdelávacích aktivít, nástrojov, zdrojov a kurzov pre dospelých a pre komunitné vzdelávanie.
- **Spoločné hodnoty, občiansku angažovanosť a účasť** pomocou posilnenia participatívneho a medzikultúrneho dialógu a inklúzie, ktoré podporujú spoločenstvá pri vytváraní a účasti na umelecky orientovaných kreatívnych riešeniach sociálnych výziev.
- **Sociálnu inklúziu**, a to formou vytvárania vzdelávacích postupov, ktoré sú holistické, vychádzajú zo záujmov učiaceho sa, z miestnej komunity a ktoré sú realizované v takých vzdelávacích prostrediach, v ktorých sa s účastníkmi vzdelávania zaobchádza ako s rovnými, čím dochádza k angažovanosti a posilňovaniu tých najzraniteľnejších.

Prvým výstupom projektu (IO1) je "metodický koncept", ktorý vytvára spoločný a systematický európsky postup a "spoločný jazyk" pre obsah a dizajn umelecky orientovaných SAP v prostredí neformálneho vzdelávania dospelých a komunitného vzdelávania. **Tento metodický koncept by mal byť využiteľný pre partnerov projektu M2C a pre ďalších užívateľov, a to vo forme príručky, ktorú je možné udržateľne využívať v rámci rozmanitého prostredia neformálneho vzdelávania, pričom dochádza k prehlbovaniu prepojenia medzi neformálnym vzdelávaním dospelých a umeleckými aktivitami danej komunity.** Vzhľadom na diverzitu jednotlivých kontextov, v ktorých je možné túto metodiku uplatniť, sa tento koncept zameriava na poskytnutie spoločného rámca a zároveň flexibilitu a adabtabilitu na rôzne podmienky.

Prvotný návrh metodického konceptu bol vypracovaný CEPS Projectes Sociale a zahŕňal výsledky diskusií s ďalšími 5 projektovými partnermi: Rinova Ltd., MateraHub, Urbani Separe, Regionálna rozvojová agentúra Senec- Pezinok a Rosetta Art Centre. Vychádzal zo zadaných formulárov, ktoré každý z partnerov vyplnil, pričom v nich naformulovali svoje očakávania a plány ohľadom implementácie miestnych SAP, ako aj z postrehov zaznamenaných počas prvého stretnutia partnerov v Rijeke v Októbri 2021. Tento prvotný návrh obsahoval sumár výsledkov lokálnych konzultácií, ktoré v novembri- decembri 2021 realizovali partneri z Chorvátska, Talianska, Slovenska, Španielska a UK a ktoré vychádzali z rozhovorov so 49 zainteresovanými osobami, ktoré vo svojich krajinách, regiónoch a mestách navrhujú a

Projekt #motivate2createEU je spolufinancovaný programom EÚ ERASMUS+ s obdobím implementácie od júna 2021 do mája 2023. Jeho obsah odráža postoje autorov a Európska komisia nenesie zodpovednosť za použitie informácií v ňom uvedených. (Kód projektu: 2020-1-UK01-KA227-ADU-094604).

realizujú SAP s participatívnymi umeleckými a kreatívnymi postupmi.[1] Metodický koncept bol v januári 2022 na základe výstupov týchto konzultácií a následných diskusií, zrevidovaný.

Ak ste umelec, poskytovateľ sociálneho vzdelávania, komunitný pracovník, projektový manažér alebo niekto, kto má záujem o implementáciu sociálneho akčného projektu, prejdite si prosím tento dokument a zistite, o čom metodický koncept #motivate2create je a dúfame, že vám a vašej komunite pomôže pri organizovaní a efektívnej realizácii celého procesu.

Umelecky orientované akčné projekty v prostredí neformálneho vzdelávania dospelých a komunitného vzdelávania

"Rozvoj zručností a inklúzia prostredníctvom kreativity a umenia"

a) Čo je sociálny akčný projekt?

Sociálny akčný projekt je vzdelávací proces realizovaný v lokálnom alebo komunitnom prostredí, ktorého cieľom je pomôcť členom komunity, ktorí danú aktivitu potrebujú. Projekt má vzdelávacie a sociálne ciele a často produkuje "štruktúrované vzdelávacie výstupy" (ŠVV), t.j. v štádiu prípravy vzdelávania sú podrobne identifikované výstupy, ktoré je potrebné v rámci samotného procesu dosiahnuť.

SAP vychádzajú z predpokladu, že ľudia sú ochotní pomáhať iným ľuďom, ktorí sú v núdzi a že sociálne vzdelávanie v rámci miestnych a globálnych komunít má svoju hodnotu a prínos. Do SAP sú často zapojení dobrovoľníci, a to popri realizácii iných foriem komunitných služieb. Tento postup je chápaný aj ako viacfázový vzdelávací proces s po sebe nasledujúcimi fázami vzdelávania a sociálnych aktivít.

SAP majú spoločné znaky s mnohými inými metodikami, ktoré riešia komunitnú, sociálnu a kultúrnu angažovanosť. Projekt M2C vychádza z idey, že využitie prvkov metodiky SAP môže prispieť k obohateniu miestnych projektov a k podpore vzdelávania projektových manažérov aj koncových príjemcov.

b) Prístup k SAP zo strany projektu M2C

SAP môžu využívať rôzne metodiky a angažovať rôzne skupiny záujemcov. Keďže projekt M2C má svoj špecifický kontext, **zameraný na umelecky orientované SAP v prostredí neformálneho vzdelávania dospelých a komunitného vzdelávania,** rozhodujúcimi sú tieto aspekty:

- **Zameranie sa na komunitné a participatívne umenie (KPU)**: M2C zdôrazňuje potenciál aktívnej účasti na dianí v kultúrnej sfére ako formy vzdelávania, posilňovania danej komunity a sociálnej angažovanosti. Tento prístup nadväzuje na tradíciu KPU, na širokú škálu postupov, ktoré odstraňujú bariéry medzi profesionálnymi umelcami a ostatnými

[1] Partneri projektu M2C vypracovali pre účely uvedených konzultácií rôzne materiály, vrátane vzorového dotazníka, ktoré sú k dispozícii aj pre iné organizácie, ktoré by mali záujem o podobné aktivity.

účastníkmi kreatívneho procesu a ktorý ponúka viac než len izolované činnosti, vrátane náhľadu na samotné projekty. Podstatou KPU je vnímanie umenia ako procesu, pričom sa dôraz nekladie primárne na hmatateľné výsledky (napr. na umelecké diela), ale na silné prepojenie jednotlivých kontextov- t.j. na skutočnosť, že projekty budú navrhnuté a realizované v rámci špecifických komunít a za špecifických okolností.

- **Zapojenie odborníkov z kultúrneho a kreatívneho priemyslu:** v súlade s princípmi KPU sú do projektu M2C zapojení umelci, profesionáli z kultúrnej oblasti a iné kultúrne a kreatívne organizácie, identifikujú sa ich špecifické zručnosti a schopnosti, ako aj možnosť využitia ich expertízy pri dosahovaní vzdelávacích a sociálnych cieľov a s nimi súvisiacich ŠVV.
- **Medziodvetvové postupy**: ŠVV projektu M2C sú vytvárané v rámci vzájomného prepojenia vzdelávania, kultúrnej angažovanosti a sociálneho alebo komunitného rozvoja. Za ideálnych podmienok spájajú profesionálov z rôznych odborov a potenciálne prispievajú k dosahovaniu vzdelávacích, sociálnych a kultúrnych cieľov. Nakoľko majú ŠVV sofistikovaný a silný kontextový charakter, veľmi dôležitou súčasťou sú zručnosti, súvisiaci so schopnosťou poskytovať konzultácie, interpretácie miestneho kontextu a spolupráce- takže "mäkké zručnosti" môžu prevládnuť nad "tvrdými zručnosťami".
- **Andragogická metodika**: Projekt M2C je zameraný na vzdelávanie dospelých, takže samotná metodika vychádza z odboru "andragogika"- t.j. forma vzdelávania, ktorá je špeciálne navrhnutá pre dospelú populáciu. Andragogika predpokladá, že vzdelávanie dospelých by sa malo primárne zameriavať na proces a menej na obsah vzdelávania. Predpokladá takisto skutočnosť, že dospelých je možné motivovať pomocou rôznych foriem vzdelávania, ktoré by mali určovať samotné vzdelávacie postupy: dospelí potrebujú vedieť, prečo je v ich záujme niečo sa naučiť; očakáva sa od nich, že sami nesú zodpovednosť za svoje rozhodnutia ("koncept samorozhodovania"); to, čo už vedia a dokážu robiť, má vplyv na to, ako pristúpia k vzdelávaniu; pre vzdelávanie sa rozhodnú vtedy, keď sa potrebujú niečo dozvedieť alebo sa naučiť niečo vykonávať; orientujú sa viac na to, čo v živote potrebujú, než na samotný predmet vzdelávania; a vnútorné motivačné faktory sú efektívnejšie než externé. Napriek tomu, že vzdelávanie dospelých je hlavným motívom projektu M2C, preukazuje sa, že poskytovatelia vzdelávania a projektoví manažéri často simultánne pracujú aj s deťmi, mladými ľuďmi a dospelými v rôznych prostrediach. Niektoré projekty môžu dokonca pokrývať naraz mladých ľudí a dospelých.
- **Participatívny prístup**: pri zachovaní metodiky andragogiky a zameraní sa na vzdelávanie dospelých je dôležité mať školencov, ktorí budú aktívne prispievať k vytváraniu samotnej osnovy projektu, a to už vo fáze konzultácií, v ktorej účastníci vzdelávania pomáhajú s identifikáciou svojich potrieb , ako aj vo fáze implementácie "horizontálnej" metodiky, v rámci ktorej účastníci vzdelávania (t.j. "koncový príjemcovia") preberajú kontrolu nad svojim vzdelávaním a rozvojom.

Na záver možno skonštatovať, že kombinácia sociálnych opatrení (metodika SAP), kreatívneho a kultúrneho zapojenia (prostredníctvom KPU) a princípov andragogiky je základom pre vytvorenie špecifickej metodiky navrhnutej projektom M2C.

Projekt #motivate2createEU je spolufinancovaný programom EÚ ERASMUS+ s obdobím implementácie od júna 2021 do mája 2023. Jeho obsah odráža postoje autorov a Európska komisia nenesie zodpovednosť za použitie informácií v ňom uvedených. (Kód projektu: 2020-1-UK01-KA227-ADU-094604).

“Občianska angažovanosť, participácia a spoločné hodnoty.”

c) Kto je do procesu zahrnutý?

Úrovne účasti na príslušnom vzdelávaní je možné rozdeliť do troch úrovní:

- **Koncoví príjemcovia**: Kto má nakoniec ťažiť z implementácie SAP? Sú to najčastejšie znevýhodnení, tí, ktorí majú sťažený prístup k vzdelávaniu a komunity alebo skupiny so slabým zastúpením v spoločnosti. Participatívny charakter SAP a metodika projektu M2C predpokladajú, že koncoví príjemcovia budú súčasťou konzultačnej aj implementačnej fázy SAP. V každom prípade, charakter SAP aj ŠVV by mal predpokladať aktívne zapojenie koncových príjemcov, nemal by vychádzať z prístupu fungovania zhora nadol. Koncoví príjemcovia môžu byť, okrem iných, mladí ľudia z rôznych kultúrnych prostredí a z prostredia so znevýhodnenými sociálnymi a ekonomickými podmienkami; ženy- imigrantky; väzni; obete domáceho násilia; mladí ľudia, ktorí nie sú zapojení do štandardného vzdelávacieho procesu, pracovného procesu alebo procesu zaškoľovania; a ostatné skupiny znevýhodnených dospelých.
- **Facilitátori a projektoví manažéri**: Umelecky orientované SAP, realizované v prostredí neformálneho vzdelávania dospelých a komunitného vzdelávania, sú zvyčajne koordinované a realizované zo strany komunitných umelcov, tútorov pôsobiacich v oblasti (neformálneho) vzdelávania dospelých a komunitného vzdelávania a iných komunitných pracovníkov. Nakoľko majú tieto projekty silný medziodvetvový charakter, facilitátori môžu pochádzať z rôznych profesných prostredí a predpokladá sa u nich prítomnosť zručností sieťovania a spolupráce. Zručnosti, spojené so schopnosťou pozorovania, realizovania, mediácie a riešenia konfliktov sú taktiež veľmi dôležité, ako aj schopnosť flexibilnej adaptácie projektov na meniace sa okolnosti. Presnejšie povedané, profily osôb, podieľajúcich sa na manažmente projektov tohto charakteru, môžu zahŕňať komunitných umelcov a umelcov pracujúcich s väzňami a migrantmi, komunitných pracovníkov, osoby spolupracujúce s dobrovoľníckymi, komunitnými a náboženskými organizáciami, ktoré pracujú so znevýhodnenými mladými ľuďmi, živnostníkov- sociálne angažovaných umelcov- školiteľov a tútorov a osoby pôsobiace v sociálnych a vzdelávacích asociáciách, ktoré organizujú umelecké a voľnočasové aktivity. Spomenuté osoby môžu byť súčasťou nejakej organizácie alebo môžu pracovať ako živnostníci. V niektorých prípadoch to môžu byť dobrovoľníci, aj keď táto forma zapojenia nie je najbežnejšia.
- **Ostatné zainteresované skupiny**: Aké iné osoby, organizácie alebo iní sprostredkovatelia sú relevantní pre projekt alebo má projekt na nich dosah? Môžu sa zapojiť do konzultačného procesu, ktorého výsledkom je dizajn SAP, alebo môžu byť informovaní o jeho vývoji a výsledkoch. Do takýchto skupín patria väčšinou zastrešujúce organizácie spájajúce neziskové združenia, umelecké organizácie, miestne orgány, iné osoby pracujúce s mládežou alebo komunitní pracovníci, MVO, komunitné rozhlasové stanice, neformálne občianske iniciatívy atď.

d) Charakteristické prvky

Ako by sa malo rozvíjať prostredie umelecky orientovaných SAP v oblasti neformálneho vzdelávania dospelých a komunitného vzdelávania? Nasledujúce určujúce parametre slúžia na

Projekt #motivate2createEU je spolufinancovaný programom EÚ ERASMUS+ s obdobím implementácie od júna 2021 do mája 2023. Jeho obsah odráža postoje autorov a Európska komisia nenesie zodpovednosť za použitie informácií v ňom uvedených. (Kód projektu: 2020-1-UK01-KA227-ADU-094604).

usmernenie metodického rozvoja projektov, pričom kombinujú niektoré všeobecné usmernenia a zároveň poskytujú fexibilitu a možnosť ich adaptácie:

- **Trvanie:** SAP by mal nemal celkovo trvať dlhšie ako 6-8 mesiacov, vrátane konzultačnej fázy, fázy navrhovania jeho dizajnu a implementácie. Avšak aktivity vyžadujúce aktívnu účasť príjemcov (napr. workshop, stretnutia, aktivity, ktorých výsledkom sú kreatívne výstupy), budú vo všeobecnosti kratšie a mali by byť prispôsobené svojmu špecifickému kontextu. V niektorých prípadoch sa aktívna účasť jednotlivých účastníkov môže zredukovať na niekoľko dní, v iných na niekoľko týždňov alebo na 2-3 mesiace, a to v závislosti od intenzity aktivít (napr. jeden týždeň každodenných aktivít, po ktorom nasledujú stretnutia jedenkrát alebo dvakrát za týždeň). Zostavovanie harmonogramu aktivít závisí okrem iného aj od dostupnosti účastníkov- napr. mladí ľudia budú pravdepodobne počas letných prázdnin k dispozícii iba zopár týždňov (čo môže byť v každej krajine iné vzhľadom na harmonogram príslušného školského kalendára).
- **Konzultácie:** vzhľadom na participatívny charakter SAP a potrebu adaptácie metodík vzdelávania podľa záujmov a charakteristík účastníkov by mali byť konzultácie súčasťou všetkých projektov. Mali by byť realizované pred konečným zostavením aktivít a mali by sa ich zúčastniť koncoví príjemcovia, realizátori projektu alebo projektoví manažéri a externé zainteresované osoby. Pokiaľ je to možné, je potrebné, aby boli konzultácie zabezpečované počas celého projektu, vrátane identifikácie ďalších možností poskytovania konzultácií príjemcom aj účastníkom projektu.
- **Vytváranie konceptu:** na základe úvodných konzultácií by mal vzniknúť základný koncept SAP. Za ideálnych podmienok by mal zahŕňať ŠVV, ale aj ciele súvisiace so sociálnou/ komunitnou a umeleckou/kultúrnou/kreatívnou dimenziou projektu, čím sa zdôrazní multidimenzionálny charakter umelecky orientovaných SAP realizovaných v prostredí neformálneho vzdelávania dospelých a komunitného vzdelávania. Dôležité je dosiahnuť, to, aby si boli koncoví príjemcovia vedomí a aby sami seba videli začlenených do návrhu konceptu projektu, nie aby im táto fáza bola prezentovaná ako externý prvok. Vzhľadom na rôzne charaktery účastníkov a na dôležitosť zavádzania na mieru šitých postupov by projekty mali byť postavené na flexibilných metodikách, pomocou ktorých by boli zapájané rôzne typy individualít a komunít. Návrh konceptu projektu môže ostať otvorený pre potreby revízie a prípadných kontextových modifikácií, avšak dobre navrhnutý projekt môže prispieť k jeho úspešnej implementácii a taktiež môže uľahčiť získavanie finančných prostriedkov a iných foriem podpory.
- **Implementácia**: vzhľadom na kombináciu vzdelávania a aplikovaných prvkov, implementačná fáza predstavuje hlavnú časť SAP. Charakter aktivít v nej prebiehajúcich je rôzny, závisí od charakteristiky príjemcov, od špecifických cieľov daného projektu a od výsledkov dosiahnutých vo fáze konzultácií. A zároveň, prvok kreativity, participatívnosť a integrácia metodiky andragogiky sú spoločnými črtami všetkých SAP v rámci projektu M2C. Spoločným je to aj pochopenie skutočnosti, že vzdelávanie je založené na aktívnej, praktickej alebo "skúsenostnej" účasti koncových príjemcov projektu, nie na abstrakcii. Medzi aktivity, ktoré môžu pomôcť pri implementácii SAP patrí produkčný proces, ktorého výsledkom je video; kreatívno-umelecký workshop v komunitnom prostredí, ktorých výsledkom sú nástenné maľby, videá, fotografie alebo príbehy; divadelné aktivity a hry, diskusné skupiny, naplánované kreatívne dielne; umelecké prejavy vo verejnom priestore, angažovanie

Projekt #motivate2createEU je spolufinancovaný programom EÚ ERASMUS+ s obdobím implementácie od júna 2021 do mája 2023. Jeho obsah odráža postoje autorov a Európska komisia nenesie zodpovednosť za použitie informácií v ňom uvedených. (Kód projektu: 2020-1-UK01-KA227-ADU-094604).

susedov a umelcov; náučné chodníky s predstaveniami, premietanie filmov a inštalácia výstav; a iné formy audiovizuálnych, digitálnych alebo kontaktných workshopov a participatívnych aktivít. Výsledkom implementácie projektov je často nejaká forma verejnej prezentácie alebo kreatívna produkcia, ktorú je možné zverejniť (napr. Audiovizuálna produkcia, kreatívne práce, akcie s účasťou verejnosti).

Hodnotenie: Každý SAP by mal obsahovať prvok hodnotenia, realizovaný počas implementácie aktivít a/alebo na konci projektu. Najvhodnejšie je do neho zapojiť podobných účastníkov, akí sa zúčastnili konzultačnej fázy, určite by nemali chýbať "koncoví príjemcovia" projektu. Niektoré techniky, ktoré sa použili pri konzultáciách (napr. rozhovory, dotazníky, pracovné skupiny, online prieskumy), je možné použiť aj vo fáze hodnotenia.

"Sociálna inklúzia, holistické vzdelávacie postupy, posilnenie komunity."

e) Aká je pridaná hodnota SAP? Prečo je táto metodika vhodná?

Partneri projektu M2C zastávajú názor, že začlenenie umelecky orientovaných SAP do prostredia neformálneho vzdelávania dospelých a komunitného vzdelávania môže byť prínosné , pretože:

- SAP umožňujú koncovým príjemcom, projektovým manažérom a iným zainteresovaným subjektom otvorene diskutovať o reálnych potrebách, dohodnúť sa na cieľoch projektov a monitorovať ich výsledky.
- Jasne naformulované ciele a výstupy, vrátane ŠVV a navrhovanie formy a obsahu projektov pomocou aktívnej konzultácie s účastníkmi projektov, môžu otvoriť cesty k získaniu externých finančných prostriedkov.
- Účastníci SAP môžu nadobudnúť zručnosti, ktoré budú môcť využívať v rôznych iných vzdelávacích a profesných aktivitách.
- Ak sú ŠVV prepojené so vzdelávaním, môžu byť uznané formou pridelenia kreditov v rámci formálneho vzdelávania.
- Projektoví manažéri, zapojení do SAP, často identifikujú (pre seba alebo pre svojich koncových príjemcov) potrebu získania niekoľkých mäkkých zručností, vrátane schopnosti manažovania projektu, budovania tímov alebo riešenia problémov. Zdroje vzdelávania, vypracované v rámci projektu M2C, môžu posilniť zručnosti v týchto oblastiach, ako je uvedené vyššie.

Tento Metodický koncept projektu M2C bol vypracovaný za účelom objasnenia teórie a praxe umelecky orientovaných SAP a je adresovaný organizáciám a profesionálom, ktorí sú aktívni v oblasti podpory komunít prostredníctvom vzdelávania, umenia a sociálneho rozvoja. Súbor výsledkov projektu M2C obsahuje takisto skupinu verejne dostupných zdrojov- vrátane vzdelávacích materiálov, online učebnej osnovy a "vreckového sprievodcu" pre vedúcich komunít. Viac informácií o týchto zdrojoch a o ich dostupnosti nájdete na: https://www.motivatetocreate.eu/