

MIASTO -
SKARBNICA
UMIEJĘTNOŚCI



BIBLIOTEKA PROGRAMU AKADEMII „RÓWNAĆ SZANSE”

Miasto – Skarbnica Umiejętności

LKS Dwernicki Stoczek Łukowski

Stoczek Łukowski 2011



Koordynator projektu

Łukasz Szczepańczyk

Tekst

Karolina Wróbel
Łukasz Szczepańczyk
Paweł Walecki

Redakcja

Łukasz Szczepańczyk

Konsultacja merytoryczna

Danuta Daszkiewicz
Sławomir Jaskulski

Korekta tekstu

Danuta Żebrowska

Rysunki

Karolina Wróbel
Grzegorz Zasuwik

Fotografie

Archiwum LKS Dwernicki Stoczek Łukowski

Projekt okładki

Marcin Chomicki

Wydawca

Stowarzyszenie LKS Dwernicki Stoczek Łukowski
Pl. T. Kościuszki 1
21-450 Stoczek Łukowski
Wydanie pierwsze
ISBN – 978-83-932043-0-4

Skład i druk

www.iwonex.com

POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



POLISH-AMERICAN
FREEDOM FOUNDATION



POLSKA FUNDACJA
DZIECI I MŁODZIEŻY



**Publikacja wydana dzięki Polsko – Amerykańskiej Fundacji Wolności
oraz Polskiej Fundacji Dzieci i Młodzieży w ramach programu „Równać szanse”**



SPIS TREŚCI:



<i>Zamiast wstępu</i>	<i>s. 6</i>
<i>Miasto - ale co to znaczy</i>	<i>s. 12</i>
<i>Dzielnica fotografii</i>	<i>s. 14</i>
<i>Dzielnica gry miejskiej</i>	<i>s. 32</i>
<i>Dzielnica spaceru multimedialnego</i>	<i>s. 48</i>
<i>Dzielnica miejskich różności</i>	<i>s. 64</i>
<i>Autostrada promocji</i>	<i>s. 73</i>
<i>Autostrada ewaluacji</i>	<i>s. 77</i>
<i>Zamiast zakończenia</i>	<i>s. 79</i>

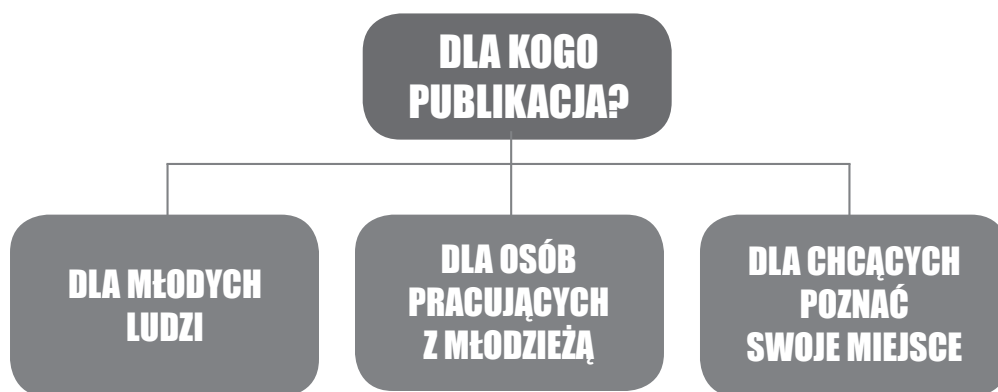


Zamiast wstępu...

DLA KOGO TA PUBLIKACJA?



Odpowiedź, że dla wszystkich tylko na pierwszy rzut oka wydaje się być kuriozalna. Publikacja przedstawia narzędzia i metody wykorzystujące w naszym przypadku miasto, a ogólniej miejsce zamieszkania. Prowadzą one do szeroko rozumianego rozwoju kompetencji społecznych dzieci i młodzieży. Dlaczego dla wszystkich? Bo każdy z nas rozglądając się dookoła siebie zauważy, że jesteśmy elementem jakiegoś terytorium. Nie ważne, czy w danym momencie jest to nasze miasto, wieś, dzielnica czy ulica. W poniższej publikacji postaramy się opisać szeroki wachlarz działań, które można realizować w oparciu o własne otoczenie i jego potencjał. Nasze doświadczenia i w ślad za nimi idące wskazówki na co warto zwrócić uwagę i co jest najważniejsze, by nasze działania wpływały pozytywnie na rozwój młodzieży.





Książkę kierujemy przede wszystkim do młodych ludzi. Wierzymy, że będzie ona przydatna także dla członków organizacji i osób pracujących z młodzieżą nie tylko metodami projektowymi, ale także mini działaniami. Dlaczego do Was? Bo miasto, tam gdzie mieszkacie to wasze korzenie, to miejsce skąd czerpicie wartości, waszą tożsamość, to ono Was częściowo kształtuje. Naszą publikacją chcemy Was przekonać, że czerpanie z miejsca zamieszkania, jego poznanie i korzystanie z jego potencjału, może mieć pozytywny wpływ na wasz rozwój, a przy tym dający wiele satysfakcji i energii. Opisane przez nas ulice nie tylko wychowują, ale przede wszystkim równają nasze szanse na dobry start w dorosłe życie

Zaletą publikacji jest dowolność wyboru w zapotrzebowaniu na treść. Opisane przez nas narzędzia i metody mogą być pojedynczymi działaniami w jednym dużym projekcie. Mogą być także podstawą jednorazowych, krótkich działań. To tak jak na targu z warzywami. To od kupującego zależy co kupi, a następnie czy ugotuje zupę ogórkową, pomidorową, kalafiorową, a może po prostu warzywną. W książce znajduje się kilka opisanych „warzyw”, ale skład ostatecznej zupy..., to już decyzja kucharza.

Nasze pomysły są możliwe do zastosowania niemal w każdym miejscu na ziemi. Bo wszędzie ktoś mieszka, żyje, dokonuje codziennych i niecodziennych czynów. Każde miejsce ma swoją historię, krótszą lub dłuższą, większą lub mniejszą, swoją teraźniejszość i przyszłość. Wszędzie są ludzie, ich wspomnienia, ich relacje. W naszych metodach to nie miejsce jest najważniejsze, ale to co można za jego pomocą osiągnąć z młodzieżą.





DLACZEGO WARTO SKORZYSTAĆ?

Powodów jest kilka. Najważniejszy to Wy sami i Wasze umiejętności. Zawarte w publikacji działania przyczyniają się do rozwoju wielu kompetencji społecznych. Dzięki ich realizacji macie szansę nauczyć się jak właściwie diagnozować, czyli poznawać własne środowisko. Jak pozyskiwać wsparcie społeczne. Jak dobrze zaplanować własne działania np. w kontekście organizacji dużej imprezy czy przedsięwzięcia. Każdemu z nas wydaje się, że zna swoje miasto, wieś czy dzielnicę jak własną kieszeń. Jednak kiedy zagłębimy się i wejdziemy do środka okazuje się, że jest wiele fascynujących rzeczy, miejsc, ludzi, których dotychczas nie znaliśmy. Działania zaprezentowane w poniższej publikacji nauczą Was, jak poznawać lepiej, jak docierać do osób, miejsc atrakcyjnych dla Was samych jak i dla innych.

DLA WASZEGO ROZWOJU

- poznacie miasto jakiego nie znaliście
- dowiecie się, gdzie szukać wsparcia
- nauczycie się jak planować różne przedsięwzięcia
- staniecie się rozpoznawalni w Waszych środowiskach

DLA MIASTA

- polubicie swoje miejsce zamieszkania
- nauczycie się jak ciekawie o nim opowiadać
- Wasze miasto będzie miało charakter

BO ŁATWO

- większość działań nie wymaga dużych nakładów finansowych
- możecie wykorzystać je wszystkie lub tylko niektóre z nich
- możecie je realizować w małych grupach

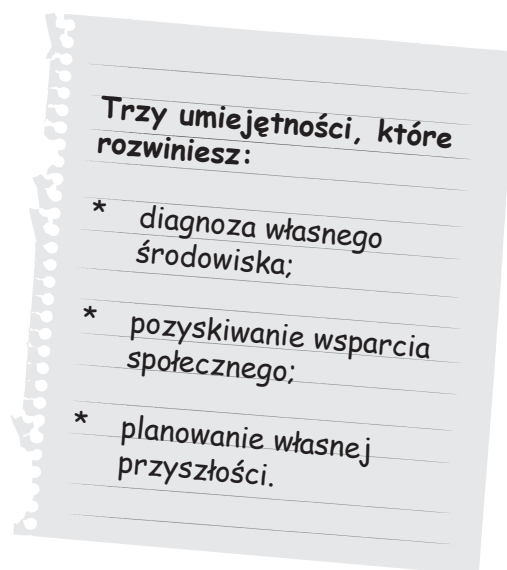




Żyjąc w swoim otoczeniu napotykamy wiele sytuacji, w których potrzebujemy pomocy, wsparcia. Realizując opisane działania, możecie nauczyć się i dowiedzieć jak i gdzie taką pomoc uzyskiwać, jak szukać wsparcia i je otrzymywać. Dzięki temu będziecie mieli szansę na robienie więcej, lepiej, a co za tym idzie na bycie znanym i lubianym w swoim środowisku. Działania jakie chcemy Wam zaproponować wymagają odpowiedniego planowania i organizacji. Dzięki temu będziecie mieli szansę nauczyć się jak organizować przedsięwzięcia, przewidywać skutki swoich działań w przyszłości.

Mamy też nadzieję, że obok rozwoju trzech głównych opisanych wyżej umiejętności, nasze propozycje przyczynią się do m.in. wzmocnienia poczucia lokalnego patriotyzmu, byście mogli być dumni z miejsca, gdzie żyjecie, rozwoju umiejętności komunikacji, pracy w grupie, odczuwania satysfakcji sprawczej i wiele innych, które wymieniliśmy przy opisie poszczególnych metod. W zależności od sposobu realizacji możemy kłaść nacisk na rozwój poszczególnych kompetencji. Czasami niewielka modyfikacja wpływa znacząco na zakres rozwijanych umiejętności.

Innym argumentem jest łatwość i dostępność proponowanych metod. W minimalistycznych wariantach można je stosować niemal bezkosztowo. Pozwala to na zastosowanie ich nawet najmniejszym organizacjom czy osobom zaczynającym swoją pracę z młodzieżą, także, a może przede wszystkim w swoich małych środowiskach lokalnych.





Globalizacja, europeizacja społeczeństwa, stworzenie jednej globalnej wioski jaką jest Internet, nigdy nie zabije pojęcia miejsca na ziemi. Co ciekawsze, jak pokażemy w dalszej części publikacji nowoczesne technologie, Internet mogą być właściwym narzędziem do rozwijania poczucia własnej świadomości lokalnej, lokalnego patriotyzmu, znajomości potencjału i słabych stron swojego najbliższego otoczenia.

Wykorzystane i opisane przez nas metody i narzędzia, które skupiają się wokół miasta pozwolą Wam, zarówno jako uczestnikom jak i jako realizatorom na lepsze poznanie własnego środowiska, na zdobycie informacji kto i gdzie może udzielić mi pomocy, co może zaoferować mi moje miasto, wioska czy dzielnica. Są to kluczowe kompetencje dla Waszego rozwoju. Nic nie zastąpi bezpośredniej i osobistej pomocy. Nic nie zastąpi realnej wiedzy jak możecie wykorzystać własne środowisko do swojego rozwoju.

Nie ma dwóch identycznych miejsc i nie ma jednej recepty na końcowy sukces. Staraliśmy się wskazywać różnorodne warianty, możliwości pozwalające dostosowywać poszczególne narzędzia do konkretnych miejsc. Nasza publikacja jest zbiorem wskazówek i informacji pozwalających do tego sukcesu się zbliżyć. Nam się udało, teraz czas na Was...





NASZE DOŚWIADCZENIA

Publikacja opisuje przede wszystkim narzędzia i metody wypracowane w ramach projektu „Wehikuł czasu” realizowanego przez stowarzyszenie LKS Dwernicki Stoczek Łukowski w ramach Programu Równać Szanse – Konkurs Ogólnopolski 2009 r. Przez osiemnaście miesięcy 30-osobowa grupa młodych osób badała historię miasta, by przenieść ją w teraźniejszość, a niekiedy i w przyszłość. W tym miejscu warto dodać, że każdy projekt to materia żywa, która sama się zmienia, ale zmienia też otoczenie wokół niej. Dlatego też, wzbogaciliśmy publikację o działania, które często działy się obok, czasami niezależnie od projektu. Jednak zawsze ich celem był rozwój kompetencji społecznych uczestników.

Mamy nadzieję, że nasza publikacja stanie się inspiracją do działań niezależnie od miejsca zamieszkania.



MIASTO – ALE CO TO ZNACZY?

Jak wspomnieliśmy na wstępie, nasze narzędzia i metody opierają się na obserwacji i wykorzystaniu życia miasta lub też swojego miejsca zamieszkania rozumianego w różnym zakresie terytorialnym. W naszym przypadku był to Stoczek Łukowski - małe niespełna trzy tysięczna miejscowość. Jednak gdzie indziej może to być wieś, dzielnica, czy rejon kilku ulic. Wybór zależy od Was samych jako uczestników, realizatorów i poczucia waszej wspólnoty. To Wy powinniście określić co jest dla Was miejscem na ziemi. Bo słowo „miejsce” jest słowem kluczem opisanych w niniejszej publikacji metod i narzędzi. Dla nas miasto jest nie tylko miejscem, rozumianym jako miejscowość, która ma nadane prawa miejskie. W naszej świadomości miasto to miejsce, które łączy ludzi, to historia, ludzie, budynki, relacje międzyludzkie.

CO WYBIERZESZ ZALEŻY TYLKO OD CIEBIE?





MAPA MIASTA



DZIELNICA FOTOGRAFII



DZIELNICA GRU
MIEJSKIEJ



DZIELNICA SPACERU
MULTIMEDIALNEGO



DZIELNICA MIEJSKIEJ
ROZMAITOŚCI



AUTOSTRADA PROMOCJI



DZIELNICA FOTOGRAFII



Fotografie z innej strony

Fotografie to coś, co w dzisiejszym świecie towarzyszy człowiekowi od dziecka. Dzięki nim utrwalamy swoje wspomnienia, ważne chwile w naszym życiu, piękno, które nas otacza. Zdjęcia to także świetny materiał do wykorzystania w różnego rodzaju publikacjach, wystawach itp. Dzięki pracy z fotografiami możecie lepiej poznać środowisko lokalne i jego zasoby. Macie możliwość rozwoju takich umiejętności jak: praca w grupie, pozyskiwanie informacji. Możecie zaprezentować swoje umiejętności innym, co niewątpliwie podniesie wasz poziom samooceny i wiary we własne siły.

Fotografie to także świetny pomysł by poznać swoje miasto, jego historię, odkryć w nim piękno. Co to będzie zależy od wyboru tematu i wykorzystania zebranego materiału.




ZANIM PRZYSTĄPICIE DO PRACY

- **Warto podzielić się na grupy**

W dużych grupach czasem trudno o organizację i porządek. Rozwiązaniem problemu może być podział na mniejsze podzespoły. Jest to na pewno ułatwieniem w konkretnych działaniach. Jeśli każda grupa dostanie swój przydział obowiązków, praca będzie sprawniejsza i osiągniecie lepsze efekty. Sposób w jaki podzielicie waszą projektową ekipę

Fotograficzne grupy:

- * zbieranie zdjęć;
- * fotografowanie;
- * obróbka cyfrowa;
- * projektowanie publikacji.



jest dowolny. Kiedy działania są już zaplanowane, możecie podzielić grupę według zainteresowań, upodobań. Pamiętajcie o tym, żeby każdy miał okazję być za coś odpowiedzialny.

Proponujemy podział grupy ze względu na:

➤ **RODZAJ DZIAŁAŃ**

- I grupa - zajmująca się zbieraniem i opisywaniem zdjęć, odpowiedzialna także za to, żeby zdjęcia wróciły do właścicieli
- II grupa – fotografowie-amatorzy, którzy zajmą się robieniem zdjęć, które później wykorzystacie
- III grupa – skanowanie, kopiowanie, obróbka komputerowa zdjęć
- IV grupa – wykorzystanie zbiorów – projektowanie publikacji.

➤ **TEMATYKĘ PLANOWANYCH PRAC (NP. DAWNIEJ I DZIŚ)**

- I grupa – zbierająca stare fotografie, dotyczące historycznych miejsc, nieistniejących już budynków itp.
- II grupa – fotografująca te same miejsca, które gr. I rozpoznała na zdjęciach

W dalszych działaniach możecie połączyć siły i wykorzystać zbiory obydwu grup.

➤ **ZAINTERESOWANIA – PEŁNA DOWOLNOŚĆ ;)**

podzielcie się tak, aby każdy z was robił to, co lubi, co go interesuje. Przykładowo:

- I grupa – miłośnicy robienia zdjęć, sprzętu fotograficznego
- II grupa – specjaliści w sprawach rozmów z ludźmi i „wykopywania” starych (bądź nowych) zdjęć.

Jak już wcześniej zaznaczyliśmy, zdjęć możecie użyć w wieloraki sposób. Zastanówcie się nad tym, jak przygotujecie się do zaplanowanych działań. Najlepszym rozwiązaniem będą warsztaty przygotowawcze różnego rodzaju.


Mogą to być zajęcia:

- z zawodowym fotografem, który przedstawi młodym ludziom (amatorom) tajniki obsługi profesjonalnego sprzętu, pokaże na co zwrócić uwagę podczas robienia zdjęć,



Warsztaty:

- * z zawodowym fotografem;
- * z grafikiem;
- * w profesjonalnym studiu fotograficznym

- 
- z grafikiem, który przybliży wam sposoby obróbki zdjęć (skanowanych i robionych samodzielnie) techniką komputerową na wybranym przez niego, nieskomplikowanym i ogólnodostępnym programie komputerowym,
 - w profesjonalnym studiu fotograficznym, gdzie będziecie mieli okazję pracować na fachowym sprzęcie i przyrzeć się prawdziwej sesji zdjęciowej.

To tylko niektóre z wielu pomysłów na warsztaty związane z fotografią. Aby zorganizować takie zajęcia musicie znaleźć specjalistów i skontaktować się z nimi. Najłatwiej zrobić to przez Internet. W sieci znajdziecie na pewno mnóstwo ofert fotografów, grafików komputerowych, którzy być może zgodzą się poprowadzić warsztaty. Oczywiście najlepiej będzie jeśli znajdziecie kogoś, kto mieszka lub pracuje w niedużej odległości od was. Na pewno warto popytać o takie osoby w waszym środowisku lokalnym.

Warsztaty już za wami, a oto kilka sposobów na to, jak wykorzystać zdobytą wiedzę i umiejętności:

- o Zaczynając przygodę za zdjęciami warto byćście zastanowili się nad tym, do czego potrzebne będą fotografie (np. tematyka publikacji, wystaw, broszur itp.) Najlepiej będzie jeśli konkretnie wyznaczycie sobie cel waszych dalszych działań.
- o Jeśli zastanawiacie się długo nad wyborem tematu lub brakuje wam pomysłów (w co raczej wątpimy:)) podajemy kilka naszych propozycji:
 - Miasto dawniej i dziś
 - Historia miasta
 - Miasto przyszłości
 - Miasto w detalu
 - O mieście z przymrużeniem oka
 - Postaci miastotwórcze
 - Ciekawe miejsca
 - Jak mieszkaliśmy
 - Ubiory
 - Wiele innych




Gdzie szukać zdjęć:

- * w prywatnych domach;
- * w szkołach;
- * w instytucjach publicznych;
- * w izbach pamięci, muzeach;
- * w archiwach parafialnych i urzędowych.

Jak i gdzie szukać zdjęć?

Z tym nie powinniście mieć większych problemów. Zdjęcia to materiał, który znaleźć można w każdym domu prywatnym, placówce oświatowej, miejskiej, publicznej.



O fotografii możecie pytać np. w szkołach (archiwa, izby pamięci), przedszkolach, ośrodkach kultury, bibliotekach. Zapytajcie także na posterunkach policji, straży pożarnej. Najwięcej ciekawych zdjęć można znaleźć jednak w domach prywatnych. Pytajcie znajomych i mieszkańców waszej miejscowości. Jeśli szukacie zdjęć „z przeszłości” (o wartości historycznej) warto udać się do osób starszych, które niewątpliwie podzielą się wspomnieniami, udzielą cennych informacji, a w zakurzonych albumach odszukają wiele zdjęć.

- Jeśli zdecydujecie już gdzie udacie się po zdjęcia, musicie pamiętać, że fotografie bardzo często mają dla ludzi duże znaczenie. Jeżeli ktoś powierzy wam swoje „zatrzymane w czasie chwile”, musi mieć pewność, że odzyska je w takim samym stanie. Dlatego zanim wyruszycie po zbiory przedyskutujcie to, w jaki sposób będziecie rozmawiać z właścicielami zdjęć. Ustalcie jak będziecie je przechowywać, opisywać, kopiować.
- Dotarliście do zdjęć – co dalej? Ważne jest, żeby każde zdjęcie posiadało dokładny opis. Najlepiej robić to bezpośrednio – podczas zbierania zdjęć. Warto zapisywać informacje podawane przez właścicieli fotografii. Nic trudnego! Możecie użyć do tego przezroczystych koszulek, kopert, kartek, na których zapiszecie informacje. Każde zdjęcie powinno być opisane oddzielnie. Opisy muszą zawierać przede wszystkim dokładną historię zdjęcia i informacje z tym, do kogo należy. Nie oszczędzajcie czasu na słuchanie ludzi. Zdjęcia sprzed wielu lat na pewno będą miały ciekawe a zarazem długie historie. Warto pytać o dokładne daty, w których zostały zrobione. Pytajcie o ludzi, rzeczy i miejsca, które widnieją na fotografiach.
- Jeśli zdecydujecie, że Wasze zbiory to nie tylko tradycyjne, wywoływane fotografie, możecie pytać także o zdjęcia w formie plików komputerowych. Być może w Waszym środowisku lokalnym znajdują się osoby, które zechcą udostępnić Wam swoje dzieła (zapytajcie miejscowych fotografów) lub zbiory w takim właśnie formacie.
- Spróbujcie także swoich sił! – zabawcie się w fotografów. Możecie zorganizować własne sesje zdjęciowe. Postarajcie się o sprzęt (aparaty fotograficzne, statyw itp.) i zastanówcie się nad ciekawymi ujęciami. Zdjęcia Waszego autorstwa na pewno przydadzą Wam się w dalszych pracach.



ZDJĘCIA MOŻNA WYKORZYSTAĆ:

POCZTÓWKI

BROSZURY

PLAKATY

KALENDARZE

KSIĄŻKI

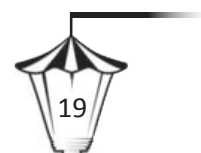
KOMIKSY

PROJEKCJE

WYSTAWY MIEJSKIE

PUZZLE

TABLICE MIEJSKIE / INSTALACJE



○ POCZTÓWKI

To właściwie prosta forma wykorzystania zebranych przez was materiałów. Możecie zaprojektować je w prostym programie komputerowym. Zanim się do tego zabierzecie, ustalcie co będzie się na nich znajdować. Nasze propozycje to:



- **„dawniej i dziś”** – na pocztówce możecie umieścić zdjęcia tych samych miejsc, ale z różnych okresów czasu. Postarajcie się o podobne ujęcia, gdyż miejsca te mogą być po latach całkowicie zmienione. Tu ważne jest aby na odwrocie pocztówki (najlepiej w lewym, górnym rogu jak to zwykle na pocztówkach) widniał dokładny opis miejsc, które się na niej znajdują. Do tego wykorzystajcie oczywiście wiadomości zebrane podczas „fotograficznych łowów”.
- **„stara fotografia”** – takie widokówki mają swój urok. Jest to doskonały sposób na przedłużenie żywotności zapisanych na zdjęciach wspomnień. Zeskanowane i obrabione komputerowo zdjęcia doskonale nadają się aby



użyć ich jako materiał do publikacji. Na odwrocie kartki zamieście opis zdjęcia i to z których zbiorów ono pochodzi.

- **„lokalne piękno w detalu”** - tu warto pokusić się o zdjęcia zawierające duże zbliżenia, zdjęcia ukazujące drobne, często niezauważane przez ludzi rzeczy. Na odwrocie pocztówki możecie zamieścić np. krótkie cytaty, myśli, fragmenty poezji postaci związanych z Waszym środowiskiem lokalnym (osób, które się tam urodziły, miejscowych poetów itp.). Tutaj wszystko zależy od Was.



- **„miasto współcześnie”** – właściwie temat mówi sam za siebie. Przejrzyjcie zebrane lub zrobione przez Was zdjęcia i zaprojektujcie pocztówki z widokiem Waszej miejscowości. Pokażcie to, co można i warto zobaczyć, czym możecie się pochwalić. Na odwrocie powinny znajdować się opisy przedstawianych zdjęć.

- **„miejsca pamięci narodowej”** – spróbujcie odnaleźć w Waszej miejscowości miejsca, które mają znaczenie historyczne. Mogą to być np. pomniki, tablice upamiętniające zasługi miejscowych bohaterów bądź ważne wydarzenia, kwatery wojenne na pobliskim cmentarzu. Warto postarać się w tym przypadku o ciekawe ujęcia aby pocztówki nie były nudne ;)



- „przełomowe wydarzenia, uroczystości” – być może w waszej miejscowości odbywają, bądź odbywały się np. uroczystości patriotyczne, które miały duże znaczenie dla miejscowej ludności. Mogą to być także wiece ludowe, wizyty ważnych osobistości. Jako przykład możemy podać Sejmik Wielkich Zespołów Teatralnych.

To tylko nieliczne z przykładów projektów pocztówek. Bądźcie otwarci na nowe pomysły. Kiedy macie już projekty pocztówek, trzeba zająć się ich wydrukowaniem. Najlepiej powierzyć to zadanie drukarni. Skontaktujcie się z najbliższą firmą, która może się tym zająć i ustalcie przede wszystkim:

- format pocztówek
- rodzaj papieru z jakiego będą wykonane
- wygląd pocztówki na odwrocie

○ **KALENDARZ**

Ta forma wykorzystania zdjęć będzie towarzyszyć Waszym odbiorcom przez cały rok. Na pewno trudno będzie wam wybrać z Waszych zbiorów 12 zdjęć do kalendarza. Zorganizujcie zatem wystawę np. w szkołach, ośrodkach kultury, gdzie mieszkańcy Waszej miejscowości będą mogli sami zagłosować na zdjęcia, które chcieliby zobaczyć w kalendarzu. Kiedy fotografie będą już wybrane, skontaktujcie się z drukarnią, gdzie pomogą wam dokończyć dzieła. Kalendarz może być także wspaniałą formą pozyskiwania wsparcia, podziękowania dla sponsorów, nauki przedsiębiorczości. Wykorzystajcie go w pożyteczny sposób np. gromadząc środki na następne przedsięwzięcia.



○ BROSZURA

Świetny sposób na dotarcie do odbiorców. Broszury/ ulotki możecie rozkolportować niemal wszędzie. Wybierzcie konkretne fotografie, zastanówcie się, co chcecie przekazać w broszurach. Zredagujcie krótkie notatki, opatrzcie to wszystko w fotografie i zaprojektujcie Wasze własne „ulotki”. Kiedy projekt będzie gotowy wystarczy skontaktować się z drukarnią, a oni zajmą się resztą pracy.

Temat na broszurę może być niemal każdy. Możecie w niej pokazać to, co dla Was jest najważniejsze w mieście, to co stanowiło jego historię, lokalne tradycje, stroje, czy też Wasze osiągnięcia. Lista jest nieskończona.

DLACZEGO WARTO DO NAS PRZYJECHAĆ?
Stoczek Łukowski to miejsce, w którym każdy młody człowiek znajdzie dla siebie coś atrakcyjnego. To miasto, które przez lata było centrum kulturalno – sportowe – przyrodniczym dawnego województwa siedleckiego, a potem powiatu łukowskiego. Odbywa się tu wiele imprez o charakterze rekreacyjno – rozrywkowym (Majówka w Stoczku, Pożegnanie Lata w Stoczku, Stożkowskie Podchody itp.), a także sportowych (Ogólnopolski Bieg Włóczni „Grzmia pod Stożkiem Armaty”, Stożkowska Małwa Liga Pomarańczki Potok) i kulturalnych (Sejmiki Wioślarskich Zespołów Teatralnych).

Młodzi w Stoczku Łukowskim
Od kilku lat staramy się, by Stoczek Łukowski był miejscem tętniącym życiem, w którym można znaleźć coś dla siebie. Internet i telewizja są fajne, ale nasza siła tkwi w imprezach i działaniach, w których udział biorą ludzie o różnych zainteresowaniach i różnych pasjach. Łączy nas jedno: chcemy działać. Co oświadczyć? Udaje nam się. Jeżeli chcesz wziąć udział w naszych imprezach lub dołączyć się do nas – zapraszamy! Wspólnie tworzymy miasto „Puls Stoczka”

Puls Stoczka to bezpłatny periodyk wydawany tylko i wyłącznie przez młodzież. Celem na stożkowskim rynku funkcjonuje od roku, już został sobie grono wiernych czytelników. Piszący o wszystkim co związane jest z naszym miastem. Hochamy to miejsce.

W Stoczku prężnie działa Ludowy Klub Sportowy

DWERNIKI, który postać bogatą ofertę treningową. Stoczek ma też wielkie walory turystyczne – przyrodnicze. Jest to świetne miejsce na odwołanie się do codziennych problemów i wypocząć w cieniu sosnowych drzew

Stożkowskie podchody:

Gra włóczni, w której najważniejsza jest praca zespołowa i dobra komunikacja. Reszta to pestka. Gra chce oparta jest na scenariuszu historycznym wykorzystuje nowoczesne sposoby

nad brzegiem Świdra, gdzie można

Po drugie historia
Stoczek Łukowski to miejsce od zawsze związane z historią. Przez nasze tereny przetrwały się wojna polsko-rosyjska, a w Stoczku stożkowskiej zwycięskiej bitwy w powstaniu listopadowym. To dlatego w rocznicę bitwy z 14 lutego 1831 r. nie wstydymy się tego, wręcz przeciwnie jesteśmy dumni z naszej historii. 13 września 1939 r. Stoczek Łukowski został w 90% spalony przez wojska niemieckie. Obmyślamy o to, by pamięć sprzed laty została w sposób uczciwy i szczerze oddana.

Sejmiki Wioślarskich Zespołów Ludowych
Sejmiki to wyodrębnienie kulturalne, które towarzyszy stożkowi już od kilkudziesięciu lat. Co roku pod koniec czerwca do naszej miejscowości zgadzają się zespoły ludowe z pobliskich województw by promować i krzewić zwyczaje ludowe, obrzędy i folklor tradycji.

Bieg Włóczni „Grzmia pod Stożkiem Armaty”
Sport to ważna dziedzinę życia mieszkańców Stoczka Łukowskiego. Bieg odbywa się w pięknej zimowej sceny pod koniec latopomimo upamiętniając zwycięską bitwę pod Stożkiem z 14 lutego 1831 r. Zawodnicy z biegu głównym pokonują trasę nieopóźnia 11 km. Z roku do roku bieg gromadzi coraz więcej ludzi uczestników.

STOŻEK ŁUKOWSKI KLASYCZNI
Po pierwsze przyroda
Szum drzew, orzechujące cisy, powiewy – czyste, chłodne powietrze w upalne, letnie południe! Orlarunek w jednym mecie stożkowskiej przyrody. Świeżo zachowane boczne pomniki przyrody świadczą o doskonałej harmonii mieszkaniowej z otaczającym ich środowiskiem. A jeżeli letni spacer słońca wychyła nie daje spokoju, to nie innego, jak basen kąpielowy spłoni Twoje oczekiwania. Stoczek jest również świetnym uzdrowiskiem. Nie bez powodu bowiem miścisłość ta nazywana jest „Szwajcarią Podolską”. Z czystego źródła bije woda czysta, i mogłaby nam posłużyć najdosłownie wód zrealizacji. Nie podlega zatem wątpliwości, że Stoczek jest jednym z najzdrowszych i najbardziej malowniczych miasteczek, w jakie warto zabrzeć rodzinę na udany wypoczynek.

Broszura powstała w ramach projektu „Nowi Polacy, Poznań, Promi” realizowanego przez LKS Dwieńcówki Stoczek Łukowski w ramach programu „Aktywna Wiosna” finansowanego ze środków J&S Pro Bono Poloniae”. Projekt broszury: Karolina Wróbel, Małgorzata Borej. Projekt fotografii: Karolina Wróbel, Karolina Gajownik, Mateusz Borej, Marcin Wróbel, Karol Piżek, Grzegorz Zasławski, Kamil Świerczak, Paweł Walecki, Łukasz Ściepięńczyk.

OCZAMI MŁODYCH
Stoczek Łukowski

MIASTO Z CHARAKTEREM



○ **PLAKATY**

Być może spodoba Wam się pomysł wydania serii plakatów o konkretnej, wybranej przez Was tematyce. Możecie popracować nad kilkoma projektami plakatów, które przez pewien okres czasu (np. pół roku) będziecie rozwieszać w różnych miejscach w Waszej miejscowości. Warto pomyśleć nad jednym, konkretnym hasłem (napisem), które będzie znajdowało się na wszystkich plakatach i stanie się czymś, z czym ludzie zaczną Was kojarzyć. Chodzi o to aby zachowana została pewna ciągłość. Po zaprojektowaniu plakatów (najlepiej w programie do edycji zdjęć) wystarczy skontaktować się z drukarnią, ustalić z nimi format druku i czekać na efekty.

○ **PUZZLE**

Pomysł brzmi dość szalenie, ale czego nie da się zrobić w dzisiejszych czasach. Jeśli chcecie ciekawie przekazać innym piękno Waszej okolicy, jej historię, zabytki itp. możecie wydać serię puzzli. Coś takiego można zamówić przez Internet.

Do Was należeć będzie oczywiście wybór tego, co będzie na nich widoczne. Zastanówcie się i wybierzcie zdjęcia, możecie pokusić się także o grafiki (np. herb miasta), napisy (np. opisujące miejsca widoczne na puzzlach). Dzięki temu Ci, do

których trafią będą mieli okazję poznać zasoby Waszego środowiska lokalnego. W zależności od tego co będzie na puzzlach i jak duży rozmiar będą miały możecie wybrać liczbę elementów, z których będą się składać. Możecie więc zrobić puzzle zarówno dla dzieci jak i dla dorosłych.





○ **TABLICE MIEJSKIE/INSTALACJE**

To świetny pomysł do zrealizowania w niemalże każdym miejscu. Tablicę zamówić można przez Internet lub w firmach zajmujących się tego typu instalacjami. Trwała, duża, widoczna, kolorowa i zachęcająca do poświęcenia chwili czasu tablica na pewno zda egzamin w miejscach często uczęszczanych przez ludzi. To, co na niej umieścicie powinno zawierać przekaz z informacjami i ciekawostkami. Możecie ciekawie przedstawić historię miasta, zabytki swojej miejscowości, postaci miastotwórcze, imprezy okolicznościowe, które być może charakteryzują Waszą miejscowość. Zanim tablica będzie gotowa wybierzcie dla niej odpowiednie miejsce. Jeśli informacje są proste i łatwe w odbiorze, tablica może stać nawet na placu zabaw, gdzie dzieci przychodzą ze swoimi rodzicami.

Ważne:

Jeśli efekt ma być długotrwały, tablice powinny być wykonane z trwałego materiału, by być odporne na akty wandalizmu.

○ **KSIĄŻKA**

Tutaj poprzeczka idzie lekko do góry. Napisanie książki wiąże się z pracą, nie tylko z fotografią, edycją komputerową itp. Tu musicie popracować nad tekstem. Tematyka Waszej publikacji jest dowolna. Może to być książka o historii Waszej miejscowości, o zapomnianych już miejscach, walorach przyrodniczych, placówkach oświatowych, o postaciach miastotwórczych itp. Skoro zakładamy, że praca będzie bazowała na zdjęciach, nie bójcie się ich umieszczać w Waszej książce. Niech będzie ich dużo, ale nie za dużo. Dobierzcie je konkretnie do rozdziałów, tematów itd. Przy pracy nad książką warto podzielić się na grupy, z czego każda napisze np. jeden rozdział. Drukiem i złożeniem książki zajmie się już drukarnia.

○ **KOMIKS**

Tutaj znowu wybór tematu należy do was. Możecie stworzyć komiks typu „historia prawdziwa” – tu dotyczyć on może powstania Waszej miejscowości, jej herbu, nazwy itp. Bazować będzie to oczywiście na Waszej wyobraźni i fantazji. Napiszcie

swoje historyjki do komiksu, wybierzcie najlepsze pomysły i zdecydujcie jak będzie wyglądał Wasz komiks. Tu możecie połączyć zdolności manualne tj. rysowanie z zebranymi przez Was fotografiami. Na pewno nie jest to łatwe, ale to do Was należy pomysł i to Wy realizujecie go w jaki tylko chcecie sposób. Przy komiksie na pewno wiele pomogą Wam warsztaty z grafikiem komputerowym, o których mowa była wcześniej. Rysunek, który powstanie na kartce trzeba dobrze obrobić w programie do edycji, aby nadawał się do pokolorowania i umieszczenia w komiksie. Drukiem i ułożeniem graficznym zajmie się później drukarnia.



Przykład komiksu fotograficznego. Tytuł: Na spotkaniu wyborczym ☺



Przykład komiksu rysunkowego. Tytuł: Po meczu lokalnej drużyny piłki nożnej ☺

○ WYSTAWA ZDJĘĆ

Aby ją zorganizować musicie wybrać temat lub tematy jakim będzie poświęcona, dobrać do tego fotografie i dokładnie je opisać. Wystawę możecie zaprezentować w plenerze (przy dobrej pogodzie) lub w budynkach.


Ważne aby znaleźć miejsca, w których najczęściej gromadzą się ludzie. Dlatego zastanówcie się do kogo chcecie skierować wystawę i pod tym kątem wybierzcie miejsce. Jeżeli są to inni młodzi ludzie, dobrym miejscem będzie droga do szkoły. Dla starszych może to być centrum miasta, najbardziej uczęszczana ulica itp.

PRZYKŁADOWE MIEJSCA:



Kiedy już zdecydujecie postarajcie się wszystko dobrze zorganizować.

- Jeśli wystawa będzie dostępna w budynku, porozmawiajcie z jego władzami, właścicielami (np. dyrektorem). Nakreślcie jasno sytuację, wyjaśnijcie czego wystawa będzie dotyczyć i jak będzie wyglądać, a na pewno dostaniecie zgodę na jej zorganizowanie.
- Zorganizujcie potrzebne rzeczy. Mogą to być np. tablice, na których przyczepicie zdjęcia (być może macie możliwość pożyczania).
- Jeśli wystawa jest na zewnątrz zabezpieczcie zdjęcia na wypadek niepogody. Możecie je laminować, wkładać w foliowe koszulki lub zorganizować zadaszenie dla całej wystawy.

- 
- Kiedy już wyznaczą datę i godziny wystawienia Waszych prac, watro na-
głośnić wasze działania. Świetną formą ściągnięcia ludzi jest bezpośrednio
zapraszanie. Przygotujcie do tego np. małe wydrukowane karteczki z datą
i miejscem wystawy. Oczywiście plakaty rozwieszane w miejscach publicznych
także się sprawdzą.
 - Na miejscu wystawy powinny przebywać osoby, odpowiedzialne za całe „za-
mieszanie”. Będziecie najlepszymi przewodnikami dla przybyłych gości. Do
Was należeć będzie opowiadanie o wystawie.

○ PROJEKCJA

Kiedy zakończy się zaplanowane wcześniej zbieranie fotografii warto pokazać je w formie prezentacji multimedialnej. Do tego musicie dokładnie zeskanować wszystkie zdjęcia, które dostaliście. Tematyka projekcji jest dowolna. Możecie zorganizować projekcję typu „dawniej i dziś”, gdzie użyjecie zdjęć zebranych i tych wykonanych samodzielnie. Może to być projekcja zdjęć wykonanych tylko i wyłącznie przez Was, będzie więc okazją do zaprezentowania swoich zdolności. Projekcję zdjęć powinniście poprowadzić sami tzn. najlepiej będzie jeśli opisy do zdjęć będziecie czytać podczas ich wyświetlania. Widzowie będą mogli skupić się na fotografiach, a nie na czytaniu. Będzie to także doskonała okazja do przełamania swoich oporów przed występami publicznymi. Zorganizujcie miejsce, gdzie wyświetlana będzie prezen-

Pamiętajcie o sprawdzeniu sprzętu technicznego. Ważna jest także pora dnia i oświetlenie miejsca projekcji.

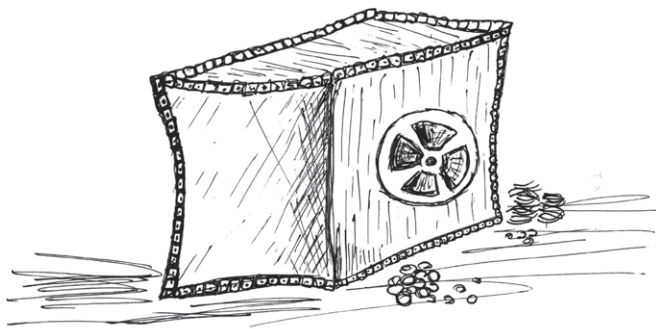
tacja. Jeśli macie taką możliwość, postarajcie się o udostępnienie sali widowiskowej, hali sportowej lub innego pomieszczenia, w którym mogą zgromadzić się widzowie. Świetnym pomysłem jest także projekcja „pod gwiazdami” np. na ścianie jakiegoś budynku. Chętnych widzów na pewno nie zabraknie.



GPS MIEJSKA NAWIGACJA DO SUKCESU

- ⇒ starajcie się, żeby zbieranie fotografii było jak kula śniegowa, która się powiększa. Informacja o zbieraniu powinna być powszechna, zwłaszcza w miejscach, gdzie gromadzą się starsi ludzie;
- ⇒ wiele osób nie chce rozstawać się ze swoimi zdjęciami, które są dla nich cennymi pamiątkami, dlatego terminowo je oddawajcie zaraz po zeskanowaniu, a jeżeli macie taką możliwość użyjcie notebooka i przenośnego skanera do zdjęć;
- ⇒ starajcie się dotrzeć do miejsc, gdzie możecie porozmawiać ze starszymi osobami. Może to być klub seniora, koło kombatanckie czy lokalne koło rencistów i emerytów. Ważne by wzbudzić zaufanie, którego nie zawiedziecie.
- ⇒ współczesne programy komputerowe pozwalają na dobry retusz i poprawienie kolorystyki zdjęć. Nie rezygnujcie z tego, jednak na wszelki wypadek zostawcie sobie oryginalną kopię skanu zdjęcia. Po zastosowaniu obróbki fotografia może pokazać dużo więcej szczegółów;
- ⇒ dopilnujcie, by zeskanowane zdjęcie użyć, choćby jednorazowo na projekcji. Często starszym osobom jest przykro, jeżeli udostępnione przez nich zbiory są potraktowane jako mało atrakcyjne i nieciekawe;
- ⇒ nie przetrzymujcie zdjęć w nieskończoność, jeżeli informacja o tym się upowszechni będzie Wam trudniej zdobyć kolejne zdjęcia;
- ⇒ spróbujcie używać sprzętu dobrej jakości, tak by skany pozwalały na dalszą obróbkę;
- ⇒ jeżeli zbieracie opisy do zdjęć nie rozdzielajcie ich, a postarajcie się, trwale je dołączyć do zdjęcia. Będziecie wyglądać nieprofesjonalnie, jeżeli czytane lub drukowane przez Was opisy nie będą się zgadzały z prawidłowymi;
- ⇒ jeżeli sobie nie radzicie z przygotowaniem projektów graficznych nie róbcie tego na siłę. Poproście grafika, czy możecie mu towarzyszyć i narysować Wasz projekt. Często drukarnie żądają projektów w technice wektorowej. Może spotkanie z grafikiem będzie okazją do zorganizowania warsztatów z grafiki komputerowej;
- ⇒ nie zapomnijcie o prawach autorskich i wyrażeniu zgody na publikację. Zbierajcie odpowiednie dokumenty tak, by nie narazić się na kłopoty prawne. Pamiętajcie, że nie macie prawa upubliczniać zdjęć, jeżeli ich właściciel nie wyraził na to zgody.

MIEJSKI SKARBIEC



Co mogą dać Wam zdjęcia? Niezapomnianą podróż w przeszłość, która pozwoli Wam na odkrycie na nowo Waszej miejscowości, jej przeszłości, historii ludzkich. Zbieranie zdjęć to możliwość poznania nowych ciekawych ludzi, często starszych, którzy stereotypowo patrząc nie mają wiele do powiedzenia, jednak kiedy się wsłuchacie okazuje się, że potrafią ciekawie i inspirująco opowiadać o swoich przeżyciach, faktach utrwalonych na zdjęciach. To ważne znać dobrze swoje miasto, wieś, dzielnicę, wiedzieć, gdzie możecie odnaleźć informacje dotyczące przeszłości, zdarzeń.



Przygotowywanie różnych eventów związanych ze zdjęciami wymusza na Was, jako na organizatorach współpracę z różnymi osobami i instytucjami. Często będą to prośby o udostępnienie muru budynku na projekcję zdjęć, prośba o wypożyczenie projektora itp. Dzięki temu zdjęcia uczą, jak pozyskiwać wsparcie dla swoich działań.



Zdjęcia to także rozwój umiejętności technicznych. Obróbka zdjęć, projektowanie grafiki komputerowej, skanowanie zdjęć to ważne umiejętności cenione na współczesnym rynku pracy. Projekt może nie tylko bawić, ale być dobrą okazją do podnoszenia swoich kompetencji. Może kilka osób z Was marzy o zostaniu profesjonalnym grafikiem lub fotografem.



WYPOWIEDZI UCZESTNIKÓW:

Oliwia: *Zbieranie zdjęć okazało się niezłą frajdą. Na początku trochę się wstydziłam rozmawiać i prosić ludzi o zdjęcia. Później starsi mieszkańcy sami nas zaczęli i oferowali swoje zbiory. Dzięki temu poznałam wielu ludzi i dowiedziałam się dużo o przeszłości Stoczek, a także jak kiedyś się żyło.*

Maciej: *To fajne uczucie, kiedy robi się zdjęcie w tym samym miejscu, w którym ktoś kilkadziesiąt lat wcześniej zrobił to samo. Porównanie efektów daje świadomość, że to dwa różne światy, jednak mimo wszystko to jest to samo miejsce co kilkadziesiąt lat wcześniej.*

- **Marta:** *Stare zdjęcia można wykorzystywać na wiele sposobów. Projekcje, pocztówki, książki. Mi najbardziej podobały się pocztówki. Może dlatego, że byłam dumna z tego, że z tyłu jest moje nazwisko jako jednego z autorów projektu.*





DZIELNICA GRU MIEJSKIEJ





Gra terenowa – Cóż to takiego? Jest to rodzaj zabawy w plenerze, która stanowi połączenie wysiłku fizycznego i intelektualnego. Polega na wykonywaniu określonych zadań przez grupę poruszającą się wzdłuż określonej trasy, najczęściej w mieście lub po terenach leśnych. Nie mają jednych ogólnie ustalonych zasad. Każda impreza cechuje się własnymi regułami ustalonymi przez organizatorów i graczy.

Gry do wyboru

Mamy kilka rodzajów gry terenowej. Możemy podzielić je na kilka grup:

Ze względu na sposób działania uczestników

- rywalizacyjna (polegająca na konkurowaniu kilku grup między sobą, o zdobycie głównej nagrody)
- kooperacyjna (polegający na współdziałaniu grup, w celu rozwiązania ostatniego zadania)
- kooperacyjna (polegający na współdziałaniu grup, w celu rozwiązania ostatniego zadania)

Ze względu na liczebność

- grupowe
- indywidualne

Ze względu na rodzaj scenariusza

- historyczna (oparta na faktach z przeszłości miasta, prowadząca do rozwiązania jakiejś zagadki z przeszłości lub odnalezienia skarbu)
- fantastyczna (oparta na wymyślonych zdarzeniach i zadaniach, prowadząca do abstrakcyjnego rozwiązania)
- fabularna (oparta na scenariuszu np. sensacyjnym)


Co możesz zyskać

To by było tyle od strony czysto teoretycznej, wyjaśniającej co kryje się pod pojęciem gry terenowej. Przejdźmy do czynności, które powinniście wykonać, aby dobrze zaplanować i przygotować ten rodzaj zabawy rozwijający wiele kompetencji społecznych. Ale zanim instrukcja, przykłady. Scenariusz oparty na zdarzeniach lub postaciach historycznych wpływa na poznawanie swojego środowiska, odnajdywanie powiązań z własną miejscowością, a także może prowadzić do zwiększenia identyfikacji z miejscem, bo cenimy to, co znamy. Inny rodzaj scenariuszy, np. fantastyczny rozwija kreatywność i wyobraźnię. Uczestnicy, aby wejść do gry muszą sobie wyobrazić wiele sytuacji i postaci, które w rzeczywistości są abstrakcyjne lub nierealne. Ciekawym zabiegiem, który również wpływa na rozwój kompetencji jest zaproponowanie uczestnikom gry o charakterze nierywalizacyjnym, czyli zadań, których rozwiązanie prowadzi do uzyskania cennych informacji, ale tylko wspólna praca nad ostatnim zadaniem da rozwiązanie zagadki wiążącej całą grę.

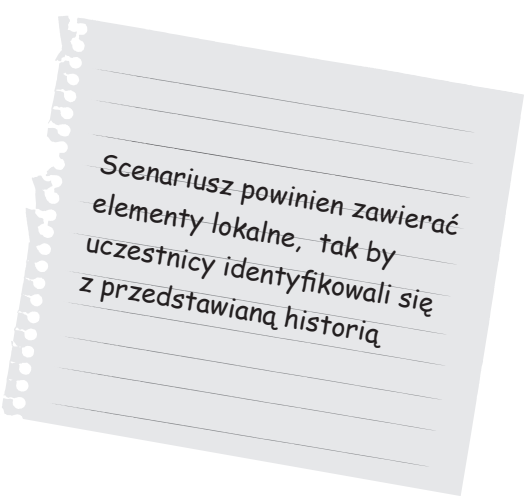


1. Wybierzcie rodzaj scenariusza.

Pierwszym krokiem do przygotowania zabawy jest określenie rodzaju scenariusza. Jest to istotny moment w całej fazie planowania, gdyż właśnie od rodzaju scenariusza zależy jak ciekawa będzie cała gra. W przypadku gry połączonej z poznawaniem miasta bardzo dobrą praktyką jest skorzystanie ze scenariusza historycznego, opartego o konkretne miejsca, zdarzenia lub osoby związane z miejscowością. W naszym przypadku była to postać profesora, naukowca znanego i szanowanego w kręgach nauki, ale kompletnie zapomnianego przez nasze społeczeństwo. Szlak

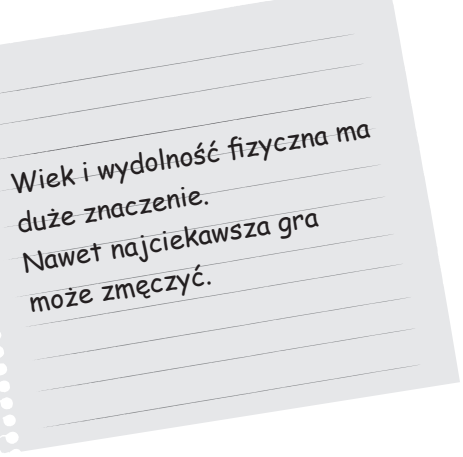


śladami profesora, którego tożsamość poznajemy w ostatnim zadaniu dała uczestnikom wiele radości i pozwoliła bliżej poznać lokalnych bohaterów. Inną ciekawą grą, która miała element łączący w mieście, to miejsce, gdzie znajduje się małe źródło wody, którą czerpią mieszkańcy. Historia zatrutego źródła i konieczności ratowania społeczeństwa wprowadziła świetną atmosferę i podwyższyła poziom adrenaliny. Każda z wymienionych możliwości może stać się scenariuszem lub przenikać się wzajemnie i stworzyć jeden scenariusz gry.



Scenariusz powinien zawierać elementy lokalne, tak by uczestnicy identyfikowali się z przedstawianą historią

2. Dla kogo gra?



Wiek i wydolność fizyczna ma duże znaczenie. Nawet najciekawsza gra może zmęczyć.

Kiedy określiliście już rodzaj scenariusza, powinniśmy określić adresatów gry. Jest to również ważny moment planowania całości, gdyż każda grupa wymaga innej trasy oraz zadań. Oczywiście jest, że trasa dla dzieci nie może przekroczyć określonej długości i czasu (ok. 2 godzin), a także trudności zadań (zarówno fizycznych jak i intelektualnych). Pamiętajmy jednocześnie, że w przypadku gry dla dzieci i młodzieży poniżej 18 roku życia, powinniśmy zadbać o zgody rodziców i opiekę co najmniej jednej pełnoletniej osoby w grupie. Nie ma określonych limitów w przypadku gry dla młodzieży i dorosłych, jednak cenną praktyką jest, aby długość całej gry nie przekroczyła 4 godzin.

Przykładowi adresaci:

- Dzieci 9 – 12 lat – czas do 2 godzin, trasa 4 km.
- Młodzież 13 – 17 lat – czas do 3,5 godziny, trasa 8 km.
- Młodzież i dorośli 18 – 45 lat – czas do 5 godzin, trasa do 14 km.
- Seniorzy 50 + - czas do 3 godzin, trasa do 10 km.

3. Wybieramy czyli odkąd dokąd

Kolejnym etapem, jaki musimy zrealizować przy planowaniu gry terenowej jest określenie miejsc, punktów, jakie proponujemy uczestnikom gry. (Cenną praktyką jest to, by określić punkty, a nie całą trasę, ponieważ w przypadku kilku grup, musimy zróżnicować kolejność podążania przez poszczególne punkty, aby zapewnić płynność gry i uniknąć „podpatrywania” rozwiązań zadań przez kolejne grupy). Punkty na trasie mogą być bardzo zróżnicowane. Od znajdujących się obecnie budynków czy miejsc, po ruiny czy zupełnie puste miejsca, w których kiedyś znajdowały się istotne dla miejscowości symbole czy punkty (ważnym jest, aby uczestnicy mogli zobaczyć ten budynek z czasów jego świetności na fotografiach, obrazach czy filmach). Ciekawym dla uczestników jest możliwość zwiedzania tych miejsc, jeśli jeszcze są dostępne, dlatego warto odpowiednio wcześniej udać się do właścicieli lub zarządców danych obiektów czy miejsc z zapytaniem/prośbą o możliwość ich wykorzystania. Liczba miejsc nie powinna przekroczyć 10 punktów.

Przykładowe miejsca: stary kościół, młyn, targowisko, szkoła, dworzec kolejowy, stary browar i inne.



4. Ciekawiej znaczy ciekawiej, czyli jakie zadania

Gdy wybraliście już grupę oraz miejsca, które chcecie zaproponować uczestnikom, istotnym jest, aby dobrze wybrać zadania i co ważne, maksymalnie je zróżnicować. Sprawa wyboru zadań jest kwestią nieco skomplikowaną, ponieważ gra będzie ciekawsza, jeśli profil zadania dobrze wybierzemy do miejsca, w jakim uczestnicy będą je wykonywać, ale też przestrzegamy przed zbytnim przesadzaniem w ich doborze. Sposób powiązania może być bardzo luźny, ale styl umotywowania zadania daje pole dla naszej fantazji i możliwości twórczych. Przykład: Układane zadania mogą mieć przeróżną formę i wносить zarówno poważne, istotne wskazówki, jak i nic nie dające krótkie zadania dla rozprężenia atmosfery, lub pozwalające na chwilę odpoczynku. Im zadania są bardziej zróżnicowane, tym gra staje się ciekawsza i wyzwala w uczestnikach większe zaangażowanie w ich rozwiązywanie. Koniecznym elementem są możliwie krótkie instrukcje do zadań, czy to przekazywane w formie pisemnej, czy ustnej przez osoby znajdujące się w poszczególnych stacjach trasy. Dobrze byłoby, aby na poszczególnych trasach zawodnicy zdobywali wiedzę historyczną lub inne ciekawostki, które pomogą w rozwiązaniu ostatniego zadania jakim może być krzyżówka, diagram lub inne zadanie intelektualne, które pozwoli na zdobycie ostatniego klucza do skarbu, nagrody, lub odnalezienia rozwiązania zagadki, motywu gry.



Przykładowe zadania:

- Stary Browar – zaprojektowanie „wafła” dla miejscowego browaru.
- Zakład Przetwórstwa Warzywnego – przygotowanie słoika ogórków do kwaszenia.
- Dawna porodówka – przygotowanie lalek dla dzieci z dostępnych materiałów.
- Dawne Cegielnie – przygotowanie cegły do wypalania.
- Dawny Młyn – Mielenie zboża w młynku.

5. Ludzie i ich role

Kiedy przygotowaliście już plan całości należy przystąpić do doboru postaci i skompletowania osób potrzebnych do obsadzenia poszczególnych ról oraz do obsługi. Jest to proces długotrwały i lepiej zająć się nim stosunkowo wcześniej przed imprezą. Postacie powinny być dobrane pod względem miejsc tzn. Młynarz w młynie, Handlarz na targu, Kościelny przy Kościele. Niezmiernie ważne jest, abyście się postarali o stroje dla poszczególnych postaci. Oczywiście nie muszą być to niewiadomo jak oryginalne, czy stylizowane stroje, jednak im bardziej realistyczne, tym efekt zostaje większy. Postacie muszą wejść w swoje role, a także posiadać wiedzę na temat danych im miejsc, by nie nastąpiła sytuacja, iż w trakcie gry uczestnicy wiedzą więcej o danym miejscu niż postać powiązana. Rola postaci może być różnie rozumiana. Może ograniczyć się tylko do przekazania kartki/koperty z opisem miejsca/zadaniem/wskazówką, lub aktywnie uczestniczyć w przekazywaniu wiadomości na zasadzie opowieści, z wplecioną w jej treść zagadką lub opisem wyzwania. Prócz strojów niezwykle ważne są również rekwizyty, jakie

osoby wcielające się w postacie powinny posiadać. Nie znaczy to jednak, że do danej postaci muszą być ściśle powiązane stereotypowo gadżety. Przykładowo Kościelny, może posiadać ustną harmonijkę, po wcześniej informacji, że jest wielkim jej fanem. Daje to bardziej autentyczny charakter postaciom.

Kiedy skompletujemy już zespół ludzi potrzebnych do odgrywania ról w grze niezwykle ważnym i cennym ułatwieniem jest zaangażowanie kilku osób (2-3 w zależności od długości i rozległości gry terenie).

Pamiętajcie o zaangażowaniu i wczuciu się w rolę. Dzięki temu Wasza gra będzie lepsza i wciągająca.



Takie osoby powinny zająć się obsługą logistyczną i techniczną np. robieniem zdjęć, przewożeniem sprzętów, czy innych materiałów, których może zabraknąć w trakcie imprezy, a także przygotowaniem finału, czy ewentualnego świętowania całości.



6. Lekkie pióro czyli piszemy

Po skompletowaniu wszystkich osób i ogólnym zaplanowaniu całości należy przystąpić do pisania scenariusza. Pod pojęciem scenariusz należy rozumieć zarówno opisy poszczególnych miejsc, wypowiedzi postaci, a także mapki, lub inne sposoby ukazania dotarcia do kolejnych miejsc w trakcie gry. Najlepiej by zajęły się tym nie więcej niż 3 osoby. Jest to spowodowane koniecznością zgrania scenariusza pod względem stylu i fabuły. By poszczególne stacje były ze sobą powiązane. Ważnym elementem pisania scenariusza jest skompletowanie wiadomości historycznych o poszczególnych miejscach, bądź jeśli jest to scenariusz fantastyczny, by ułożyć historię tych miejsc. Całość scenariusza powinna połączyć jedna osoba, która później, po ustaleniu poszczególnych szlaków dla grup, dokona korekt w celu zachowania fabuły, przy jednoczesnej zmianie kolejności odwiedzanych stacji. Scenariusz jest ważnym elementem gry, gdyż od niego zależy sukces całości.

7. Planowanie, planowanie, planowanie...

Jednym z ostatnich etapów przygotowania imprezy jest logistyczne rozplanowanie ścieżek dla poszczególnych grup. Jak wyżej sygnalizowaliśmy, ważne jest, abyście w trakcie tego zadania uwzględnili takie czynniki, jak długość marszu z poszczególnych punktów, długość wypowiedzianych/czytanych historii, czy ilość czasu potrzebną dla zrealizowania poszczególnych zadań, a także pamiętali, aby nie kazać uczestnikom kilkakrotnie przechodzić całej miejscowości wzdłuż i wszerz. Tym

etapem powinny zająć się 1/2 osoby, aby poszczególne ścieżki były możliwie do-
grane. Przy planowaniu należy uwzględnić także wykorzystywanie nowoczesnych
sprzętów w grze, takich jak na przykład GPS, a także ewentualne jego przenosze-
nie z miejsca na miejsce przez uczestników lub obsługę techniczną. Dobrą prak-
tyką jest stworzenie sobie tabeli, pokazującej, gdzie w danym momencie będą
przebywać poszczególne grupy. Taka tabela może wyglądać mniej więcej w taki
sposób:

Grupa nr 1 kolejność odwiedzin	Kościół 1	Staw 7	Młyn 2	Szkoła 5	Rynek 6	Źródło 3	Sklep 4
2.	Miejsce 2	Miejsce 1	Miejsce 7	Miejsce 3	Miejsce 5	Miejsce 4	Miejsce 6
3.	Miejsce 3	Miejsce 2	Miejsce 1	Miejsce 4	Miejsce 7	Miejsce 5	Miejsce 6
4.	Miejsce 4	Miejsce 5	Miejsce 6	Miejsce 1	Miejsce 2	Miejsce 7	Miejsce 3
5.	Miejsce 5	Miejsce 6	Miejsce 3	Miejsce 2	Miejsce 4	Miejsce 1	Miejsce 7
6.	Miejsce 6	Miejsce 3	Miejsce 4	Miejsce 7	Miejsce 1	Miejsce 2	Miejsce 5

Kiedy ułożymy i opiszemy poszczególne koperty należy je podzielić i rozdać odpo-
wiednim osobom (najlepiej zrobić to w momencie odprawy w dniu imprezy, unik-
niemy w ten sposób możliwości nie zabrania ze sobą, bądź zgubienia kopert).

PRZYKŁADOWY SCENARIUSZ I INSTRUKCJA KROK PO KROKU

HISTORIA NA START

Jest 27 czerwca 2009 roku, Stoczek Łukowski.

*Podróż w czasie okazała się mniej bolesna niż moż-
na było przypuszczać. Stoczek różni się oczywiście
od Miasta z roku 2068, ale można dostrzec wiele*





podobieństw: nazwy ulic, zabytki, rysy twarzy mieszkańców wydają się znajome.

Niemniej jednak, jako przybysz z przyszłości czujesz się trochę obco i nieswojo, co więcej, Twoja podróż z roku 2068 do roku 2009 niespodziewanie negatywnie wpłynęła na Twoją pamięć. Zadajesz sobie pytanie: Po co ja tu właściwie przybyłem?

- Aha... coś już kojarzę, na szczęście sporządziłem sobie tę notatkę na wypadek problemów z pamięcią. Zobaczmy...


Jesteś członkiem amatorskiego klubu odkrywców tajemnic. Wraz z grupą osób zostałeś wysłany w przeszłość z misją odkrycia nazwiska pewnego, ważnego dla Stoczka Łukowskiego człowieka, który urodził się w tym mieście przed wojną. Taki jest Twój cel misji. Odnajdź zatarte przez wichry historii nazwisko człowieka, który zasłużył się dla polskiej nauki a urodził się w Stoczku. Choć był znaną postacią w środowisku naukowym, w Stoczku o nim zapomniano. Zasługuje na pamięć.

Nie jest to zadanie proste. Masz do pomocy członków swojego zespołu. Jako zespół jesteście częścią kilkudziesięciosobowej ekspedycji. Możecie liczyć na życzliwość i współpracę innych zespołów. Służ im też swoją pomocą. Macie wspólny cel i powinniście współpracować.

Aby rozwiązać zagadkę tajemniczego naukowca, musicie trafić do miejsc związanych z historią Stoczka. Jest to trudne i będzie wymagało od Was wykonania wielu zadań. Każde zadanie będzie przybliżyło Was do celu. Nie myśl jednak, że zadania to wszystko. Miej oczy i uszy cały czas otwarte. Notuj wszystkie informacje, nawet przypadkowe, na które natkniesz się podczas swojej misji. Najlepszym źródłem informacji są zwykli ludzie. Nigdy nie wiadomo jaka wiedza i kiedy będzie przydatna. Bądź dociekliwy/a. Bądź uważny/a i notuj wszystko! Zwróć uwagę na nazwy ulic, tablice informacyjne, pamiętaj historię ludzi, daty i nazwiska. Nic nie może Ci umknąć.

Jeśli Twój zespół nie rozwiąże zadania i się zgubicie, może Was uratować biała koperta ratunkowa. W razie niemożliwości rozwiązania zadania otwórzcie kopertę i udajcie się pod wskazany adres. Pamiętaj jednak, że otwarta biała koperta to niewykonane zadania. Jak się domyślasz, nie jest to żaden powód do dumy. Postaraj się za wszelką cenę uniknąć tego!





Cokolwiek by się nie działo, krytyczna jest godzina 16.00. Jeśli do tego czasu nie zakończysz misji i nie spotkasz się z pozostałymi zespołami, otwórz białą kopertę rątkową i udaj się pod wskazany adres. Jeśli tego nie zrobisz, ryzykujesz gwałtowne wyrwanie z tej rzeczywistości i zagubienie się w otchłani historii na zawsze.

Wasza przygoda się zaczyna.



1. Historia Stoczek od zawsze związana była z działalnością zbrojną i konspiracyjną. Bitwa, partyzantka, podziemie narodowe – wyzwolenie to u nas chleb codzienny przez wieki. Ale w tym momencie skupimy się na czym innym... właśnie na chlebie. Nieopodal Miasta w miejscowości Wólka Poznańska, na wyspie stał stary młyn wodny. Czy jeszcze stoi? Czy jest czynny? Sprawdźcie sami i spróbujcie znaleźć tam trochę mąki, w końcu gdzieś jak gdzieś ale w młynie mąka musiała być...

No to do dzieła. Gdzieś w okolicy powinien się kręcić młynarz - żartowniś, który zada wam zagadkę, jeśli będziecie potrafili ją rozwiązać otrzymacie możliwość znalezienia mąki...



2. Skoro rozpoczęliśmy zadanie od rzemiosła, to mąkę możecie na razie schować, później się przyda... Nieopodal stąd jest stara cegielnia, miejsce gdzie przez wieki wypalano materiał do budowy domów. Stoczek przed wojną w dużej części był drewniany i to właśnie taki Stoczek zapamiętał nasz Naukowiec z pierwszych lat dzieciństwa. Po wojnie rozpoczęła się odbudowa miasta i cegielnie działały prężnie, teraz nikt już nie pamięta jak robiło się cegły... a może jednak warto pamiętać? Znajdźcie cegielnię i postarajcie się tam zdobyć parę groszy i dobrze ich pilnujcie. Mogą się przydać. Poprowadzi was mapka jaka jest na odwrocie.



3. Wracajcie do miasta drogą, którą Słynny Naukowiec przemierzał setki razy, kiedy wracał do rodzinnego domu z gimnazjum z Siedlec. GPS zaprowadzi Was do miejsca, w którym kiedyś była niemiecka kryjówka i tunel wychodzący w centrum miasta. Było tam podobno ukrytych wiele skarbów pożydowskich, ale nikt tego nie wie na pewno... Znajdują się tam teraz inne skarby, sprawdźcie jakie...

Współrzędne tego miejsca to:





4. Jak widzicie wichry historii zabudowały wejście do tunelu. Tunel prowadził do centrum miasta. Jeszcze kilkanaście lat temu można było swobodnie do niego wchodzić ale teraz, cóż pozostaje wam ze zdjęcia dowiedzieć się jakie skarby tam się znajdują... Poznacie co to jest? Kłaniają się lekcje geografii... jeśli nie wiecie to musicie w jakiś sposób dowiedzieć się cóż to za znalezisko, ta wiedza może Wam się przydać... pytajcie ludzi, szczególnie tych związanych ze szkołą, bo właśnie teraz udajcie się do Starej szkoły... wasz cel, ulica szkolna. Tam musicie skombinować kredę, na szkolnej na pewno ją znajdziecie.... Powodzenia.



5. Skoro trzymacie w rękach tę kartkę znaczy, że kupiliście kredę, to świetnie bo przyda się na pewno. Teraz czas na małą zagadkę, który z domów to stara szkoła? Szukajcie, a znajdziecie, pytajcie ludzi a może ktoś wie, może ktoś z siedzących na ganku...



6. Tak jak już słyszeliście Stoczek w dużej części był miastem żydowskim, po wojnie nie zostało ich tutaj wielu, ale pozostały niezatarte ślady ich obecności w postaci cmentarzy... Jeden z cmentarzy nazywany jest żydowskim, ale czy na pewno takim jest? Sprawdźcie zatem czy cmentarz o którym mówimy może być żydowski, traficie tam bez problemu jeśli traficie na ulicę polną... tam na końcu znajdziecie stare cmentarzysko ze ścieżką i kamieniem na końcu. Kamienie mówią... uwierzmy w to...



7. Kolejna zagadka rozwiązana. Cóż ale czy wiecie już co to za cmentarz? Na pewno nie żydowski, o czym świadczą krzyże, zatem jaki? Chowano tu chorych na cholera, która nie oszczędziła wielu mieszkańców naszego miasta, podobno właśnie na cholera zmarł jeden z potomków naszego profesora. Ale Żydzi jednak w Stoczku byli i cmentarz, a raczej miejsce gdzie się on znajdował jest niedaleko stąd... sprawdźcie czy któryś z wyznawców Judaizmu tam się nie kręci... Poprowadzi was GPS.

Współrzędne...



8. Posłuchaliście trochę o historii Żydów w Stoczku. Weście od Icka, bo tak ma na imię nasz przyjaciel, mapkę, która Was poprowadzi do kolejnego miejsca. Na mapce będą dwie literki, które znajdują się w nazwisku naszego profesora... Powodzenia.



9. Stary Magistrat, Łaźnia, różnie mówiono na to miejsce, ale to właśnie tutaj toczyło się kiedyś głównie życie w mieście. Tutaj też poszukujcie kolejnej literki z nazwiska naszego naukowca... znajduje się ono gdzieś na posadzce. Szukajcie dokładnie a na pewno znajdziecie. Pod literką też znajdziecie wskazówki by dotrzeć, do kolejnego naszego miejsca.

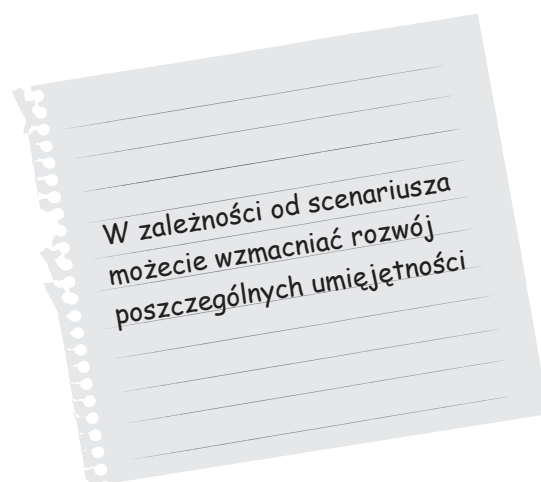


10. Udajcie się teraz wzdłuż ulicy Piłsudskiego, aż do Króla Zygmunta... Nie wiecie gdzie to jest? Zapytajcie mieszkańców, razem z Zygmuntem stoi tam kogut, kiedy staniecie bezpośrednio pod nim zobaczycie biały budynek, a tam skorzystacie z maki, którą na początku uzyskaliście w młynie. Tam też usłyszycie więcej o tym budynku. Po drodze rozglądajcie się, szczególnie za pochyłym orłem, napis jaki się pod nim znajduje będzie hasłem, dzięki któremu uzyskacie ostatnie dwie literki i poznacie naszego profesora. Zatem w drogę.



11. To już prawie wszystko, teraz pozostaje tylko rozwiązać krzyżówkę i poznacie życiorys naszego profesora, a także uzyskacie jego zdjęcie, które będzie dowodem na to, że udało Wam się przebyć całą trasę naszej podróży. Powodzenia. Krzyżówka znajduje się pod Józefem, a hasła na odwrocie. Powodzenia.

Gra terenowa jest świetną okazją do wzmocnienia trzech elementów: Pracy w grupie, budowania tożsamości z własnym środowiskiem, a także zaangażowania w pracę, której cel jest wspólny. Pamiętajmy, że to od nas zależy sukces imprezy. Dobry scenariusz i ciekawe zadania dają możliwość świetnego wykorzystania tego typu narzędzia do budowania relacji między uczestnikami grupy, szczególnie na początku wspólnej pracy.



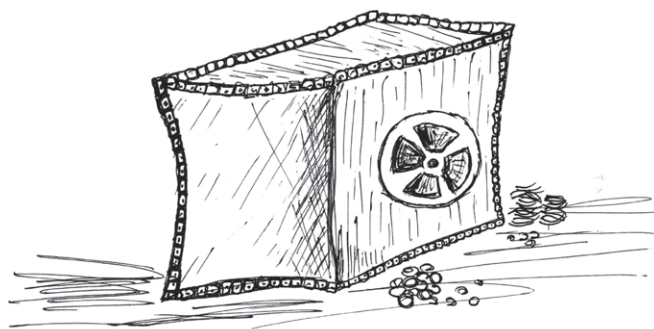
W zależności od scenariusza możecie wzmocniać rozwój poszczególnych umiejętności



GPS MIEJSKA NAWIGACJA DO SUKCESU

- ⊕ Scenariusz musi być napisany zrozumiałym językiem dla jego odbiorców, z wykorzystaniem zrozumiałych zwrotów i wyrażeń.
- ⊕ Zadania dla uczestników muszą odpowiadać przewidywanej sprawności fizycznej i intelektualnej. Daje to gwarancje udanej zabawy i wypełnienia zadań przez uczestników.
- ⊕ Wybór miejsc , jakie proponujemy w naszej zabawie, musi być jak najbardziej urozmaicony i innowacyjny lub w opis znanych miejsc wpleciona ciekawa, barwna historia.
- ⊕ Jeśli wykorzystujemy urządzenia GPS, pamiętajmy aby wcześniej sprawdzić, czy wszystko zadziała tak, jakbyśmy sobie tego życzyli. Czy współrzędne są poprawnie podane i urządzenie po ich wprowadzeniu zaprowadzi nas w planowane miejsce.
- ⊕ Jeśli tworzymy mapy, pamiętajmy by maksymalnie odwzorować trasę, a jeśli to możliwe, skorzystajmy z map już dostępnych. Daje to gwarancje, że uczestnikom uda się je odczytać poprawnie.
- ⊕ Czas, jaki przewidujemy na imprezę musi być optymalny do trasy i zadań jakie zaplanowaliśmy.
- ⊕ Używanie w scenariuszu wyrażeń niezrozumiałych do wieku uczestników spowoduje niezrozumienie treści zadania i w konsekwencji złe jego wykonanie.
- ⊕ Traktowanie wszystkich uczestników jednakowo, nie biorąc pod uwagę ich sprawności fizycznej może spowodować wycofanie się niektórych uczestników z zabawy.
- ⊕ Monotematyczność miejsc, czy wybór miejsc powszechnie znanych spowoduje brak zaciekawienia uczestników, a co za tym idzie mniejsze zaangażowanie w grę.
- ⊕ Urządzenia GPS, szczególnie te drogowe, nie potrafią z dobrą dokładnością wskazać miejsc, które możemy wybierać. Szczególnie jeśli są to miejsca dalekie od głównych dróg. Dlatego lepiej stosować urządzenia turystyczne a nie drogowe.
- ⊕ Im dokładniej skonstruowana mapa, tym krótszy czas, jaki uczestnicy potrzebują na dotarcie do miejsca.

MIEJSKI SKARBIEC



Gra terenowa to świetna okazja dla Was do lepszego poznania swojego miejsca zamieszkania zarówno dla organizatorów jak i uczestników. Jeżeli wystąpiacie w roli przygotowujących imprezę, będziecie musieli stworzyć odpowiedni scenariusz, opisać swoje role, miejsca, w których wyznaczycie kolejne zadania. Aby zrobić to wszystko dobrze i ciekawie musicie zagłębić się w ciekawostki dotyczące Waszego miasta, dowiedzieć się o nim jak najwięcej, tak by na szlaku uczestnicy mieli okazję dowiedzieć czegoś nowego, nieznanego co warto zapamiętać i wiedzieć. Atrakcyjny sposób podania informacji sprawia, że jesteśmy w stanie zapamiętać dużo więcej i na dłużej. Z punktu widzenia uczestników gra terenowa to rodzaj lekcji wiedzy o swoim miejscu zamieszkania. Przystwojenie jak największej liczby informacji często jest kluczem do końcowego sukcesu. Dlatego układajcie zadania w ten sposób, aby weryfikować zdobytą wiedzę. Zaproponujcie, by uczestnicy notowali wszystko co ich otacza i co wydaje im się ciekawe. Może się okazać, że przechodząc przez to samo miejsce przez kilka lat nie zauważyliśmy wielu istotnych rzeczy.



Gra to także szansa na rozwój własnych umiejętności planowania oraz zdolności logistycznych. W zależności od liczby uczestników, miejsc i złożoności trasy musimy poświęcić dużo czasu na odpowiednie przygotowanie logistyczne. Dobre zaplanowanie to recepta na sukces naszej gry terenowej. Pomyślmy co zrobić, aby poszczególne grupy nie spotykały się w tych samych punktach, by obciążenie długością trasy było zbliżone dla wszystkich grup itp. W naszym wypadku ten element przygotowania gry terenowej był jednym z najtrudniejszych, ale zarazem najbardziej pasjonujący. Odpowiednie rozpisanie tras, ułożenie kolejności miejsc, wykorzystanie niezbędnych przedmiotów przez grupy w sytuacji, gdy dysponujemy mniejszą liczbą np. GPS-ów niż liczba startujących grup w grze, to tylko niektóre zagadnienia, które nauczą Was jak dobrze planować i organizować imprezę dla mieszkańców.



Dla podniesienia atrakcyjności gry terenowej warto skorzystać z przedmiotów związanych z tematem (np. żołnierskich hełmów, jeżeli scenariusz zawiera historię wojenną, stroi itp.). Często jednak nie dysponujemy tym wszystkim, czego potrzebujemy do organizacji gry. Dlatego impreza pozwala nam na doświadczenie szukania i korzystania z pomocy innych. Przygotowując grę warto zwrócić się do różnych osób prywatnych, instytucji, by na krótki czas udostępniły nam potrzebne rzeczy, dzięki czemu uda nam się stworzyć coś niezapomnianego.

UCZESTNICY:

Rafał (17 l.): Gra terenowa Stoczkowskie Podchody pozwoliła mi poznać moje miasto w inny sposób, a przy tym sprawdzić swoje zdolności, nie tylko te z wiedzy o mieście i jego historii, ale również zdolności fizyczne przy wykonywaniu ciekawych zadań. Nie wiedziałem, że moje miasto może być takie ciekawe.

Jolanta (49): Świetna zabawa, integracja i możliwość ruchu dla osób w każdym wieku. Cieszy bardzo, że młodzież potrafi zorganizować coś, co angażuje całą lokalną społeczność.

Paweł (23): Poznawanie historii miasta w tak inny od tradycyjnego sposób daje wiele radości i możliwość łączenia przyjemnego z pożytecznym. Nie ulega wątpliwości, że takie imprezy powinny odbywać się częściej.





DZIELNICA SPACERU MULTIMEDIALNEGO



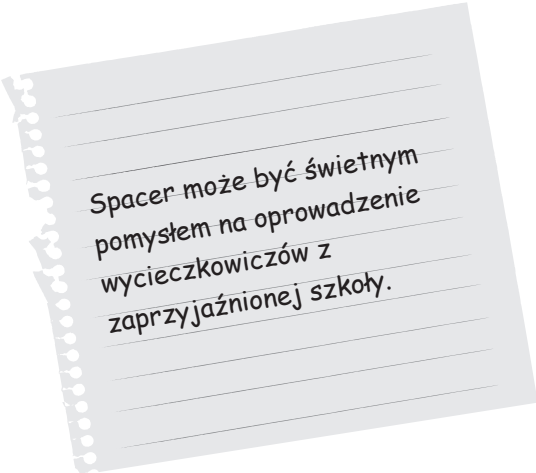


Spacer multimedialny –

koniec z nudnym zwiedzaniem miasta.

Chyba każdy z nas brał przynajmniej jeden raz udział w nudnej i nużącej wycieczce, podczas której przewodnik z mozołem opowiadał o lokalnych atrakcjach. Problem polega na tym, że w normalnych warunkach człowiek nie jest w stanie skupić swojej uwagi na dłużej niż kilkanaście minut, nawet jeżeli ktoś mówi ciekawie. Tak więc niezależnie jak dobrego przewodnika zatrudniliśmy często jego starania okazywały się porażką. Dlatego chcemy Wam zaproponować spacer multimedialny, który jest ciekawym sposobem na przedstawienie faktów, historii, ludzi, a przy tym zapoznanie uczestników z konkretnymi miejscami nie zanudzając ich opowieściami typowego przewodnika. Spacer jest metodą zwiedzania miejsc z wykorzystaniem nowoczesnych technik audiowizualnych.

Istnieje wiele odmian spacerów multimedialnych, a wybór konkretnej formy jest uzależniony od tego co chcemy przedstawić i jakie mamy zaplecze sprzętowe. Najpopularniejsza, a zarazem najprostsza odmiana polega na zebraniu nagrań osób opowiadających o poszczególnych miejscach, które następnie wgrywamy na odtwarzacze przenośne np. mp3 uczestników. Podczas spaceru grupa przemieszcza się zatrzymując się w wybranych miejscach, gdzie odtwarzają wgrane nagrania poznając historię tych miejsc.



Spacer może być świetnym pomysłem na oprowadzenie wycieczkowiczów z zaprzyjaźnionej szkoły.

DLACZEGO SPACER?

łatwiej zapamiętać informacje

atrakcyjna forma spędzenia wolnego czasu

dowolność wyboru tematu

dowolność wyboru tematu

nieznana, nowoczesna forma

możliwość przekształcenia w stałą ofertę

SZANSA NA ROZWÓJ!

Spacer multimedialny jest lepszy bo...

Spacer multimedialny ma niewątpliwie przewagę nad standardowym zwiedzaniem z informatorem turystycznym w ręku lub przy pomocy przewodnika. Dlaczego?

- ogólnie ludzie chętniej zapamiętują informacje przekazywane za pomocą nowoczesnych technik audiowizualnych, połączenie obrazu i dźwięku daje niesamowite efekty, które ciężko osiągnąć nawet najbardziej zaangażowanym i profesjonalnym przewodnikom,
- spacer multimedialny może być atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu, jeżeli weźmiemy w nim udział jako uczestnicy, jeżeli dołożymy odpowiednich starań jako organizatorzy, nasze przedsięwzięcie może okazać się przyciągające dla różnych grup odbiorców;
- spacer daje nam możliwość dobierania tematu zwiedzania, przekazywanych informacji i dostosowywanie ich do grupy uczestników;



- taka forma zwiedzania jest nadal mało rozpowszechniona przez co tego typu imprezy są ciekawostką nie tylko dla samych uczestników, ale także dla lokalnych mediów, co zagwarantuje nam rozgłos, a w konsekwencji dużą frekwencję;
- spacer multimedialny może stać się stałą ofertą dla turystów odwiedzających dane miejsce. Z czasem warto także zastanowić się czy nasze działania nie mogą być np. podstawą działalności firmy - biura turystycznego, które nas zatrudni.
- spacer multimedialny zarówno dla organizatorów jak i odbiorców jest metodą rozwoju kompetencji społecznych. Jako organizatorzy przygotowując imprezę musimy m.in. przeprowadzić właściwą diagnozę swojego środowiska w zakresie tematycznym spaceru, tak by przygotować odpowiedni materiał, który będzie następnie prezentowany. Nauczyć się jak planować organizację imprezy, jej logistykę, tak by zadbać o właściwą trasę, sprzęt, nagłośnienie, promocję itp. Przełamać obawy przed publiczną prezentacją swojego dorobku, nauczyć się prowadzić spacer jako lektor, prowadzący itp. Dla odbiorców spacer jest okazją lepszemu poznaniu swojego środowiska. Przy organizacji imprezy musicie także nauczyć się jak planować tego typu przedsięwzięcie, jak docierać do ludzi, instytucji i innych podmiotów, które mogą Wam pomóc w dostarczeniu sprzętu, uzyskaniu wymaganych pozwoleń (jeżeli są potrzebne), informacji itp.



Każdy spacer może być inny

Dlatego wyróżniamy spacerzy:

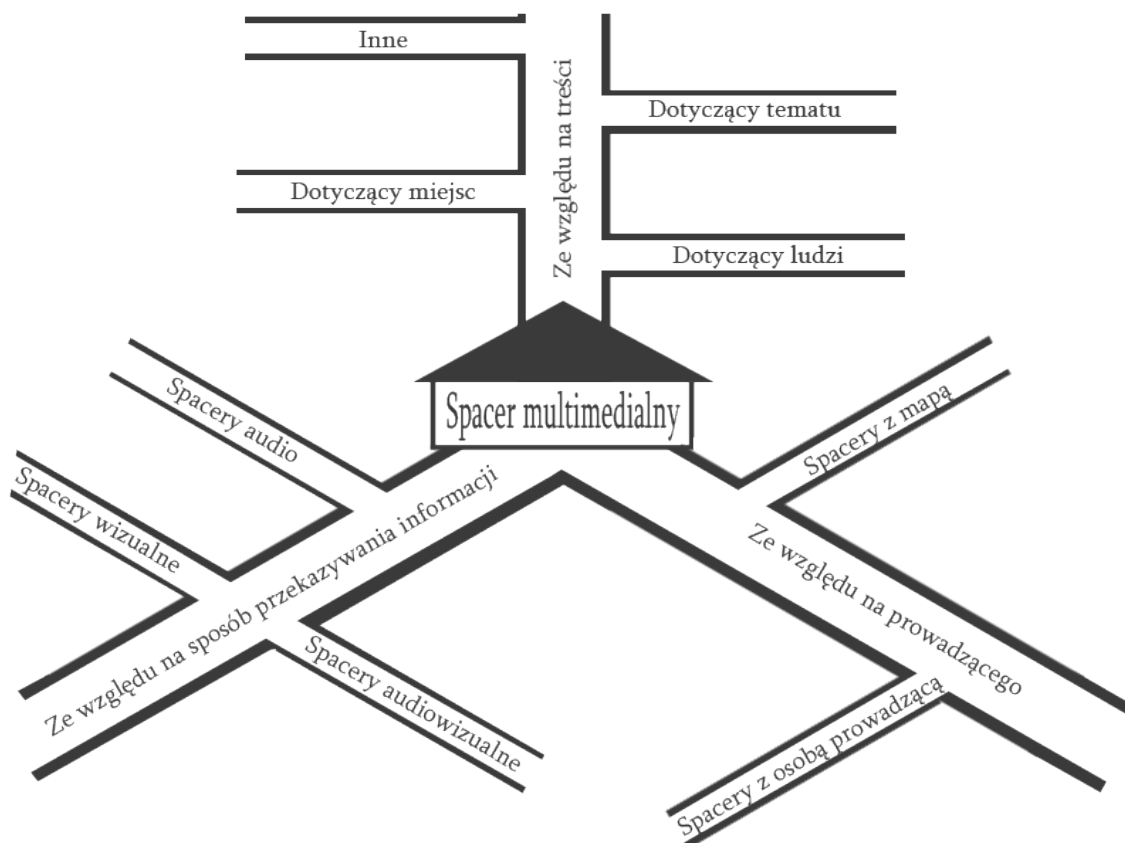
- ze względu na treść, informacje prezentowane możemy zorganizować spacer multimedialny dotyczący:
 - ludzi np. tematem przewodnim jest postać związana z miejscowością, a kolejnymi etapami spaceru są miejsca związane z tą osobą. Opowiadania, ewentualnie zdjęcia dotyczą jednej, bądź kilku osób;
 - miejsc np. tematem przewodnim mogą być nieistniejące już budynki. Podczas spaceru poruszamy się po miejscach, w których w przeszłości znajdowały się zburzone budowle, które z jakiegoś powodu były ważne dla społeczności lokalnej. Opowieści i ewentualnie zdjęcia przedstawiają historie związane z tymi miejscami;
 - tematu, np. zabawy naszych babć i dziadków. Wówczas poruszamy się po miejscach, w których w przeszłości bawili się starsi ludzie. Opowieści skupiają się na zabawach, które miały tu kiedyś miejsce, a ewentualne zdjęcia obrazują opowiadania;
 - inne, np. społeczności żydowskiej. Spacer może dotyczyć miejsc, ludzi związanych z kulturą judaistyczną np. synagogi, mekki, cmentarzy itp.

- ze względu na sposób przekazywania informacji:
 - spacerzy audio – w tego typu spacerach informacje przekazywane są za pomocą dźwięku. Organizatorzy muszą zebrać opowiadania, a następnie zdecydować, czy przedstawiać je za pomocą głośników, za pomocą odtwarzaczy mp3 lub cd, (wówczas uczestnicy odsłuchują opowiadań w ciszy, indywidualnie) czy też opowiadania są wygłaszane „na żywo” w poszczególnych miejscach;
 - spacerzy wizualne – gdzie w kolejnych etapach spaceru za pomocą projektora wyświetlamy zdjęcia z komentarzem lub bez dotyczące tego miejsca. Wówczas naszą rolą jako organizatorów jest zgromadzenia materiału fotograficznego;
 - spacerzy audiowizualne – w których wykorzystujemy zarówno opowiadania audio jak i tematyczne fotografie.

➤ Ze względu na prowadzącego:

- spacery z osobą prowadzącą – gdzie, w kolejne miejsca kieruje prowadzący, który wskazuje kolejność.

- spacery z mapą – gdzie poszczególne miejsca zwiedzania oznaczone są na mapie, często specjalnie przygotowanej do tego celu. Mapa może być także pomocna np. w podaniu pigułki informacji o danych miejscach, zdjęć, które pokażą jak wyglądało dane miejsce. Mapa pozwala także na samodzielny udział w spacerze multimedialnym indywidualnych osób, przez co staje się on stałą ofertą dla turystów.



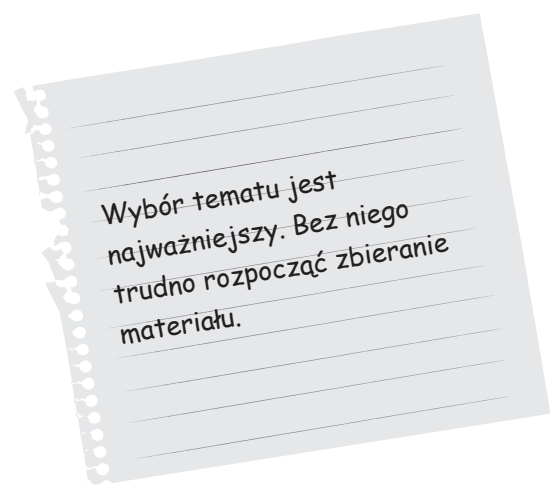


Od czego zacząć?

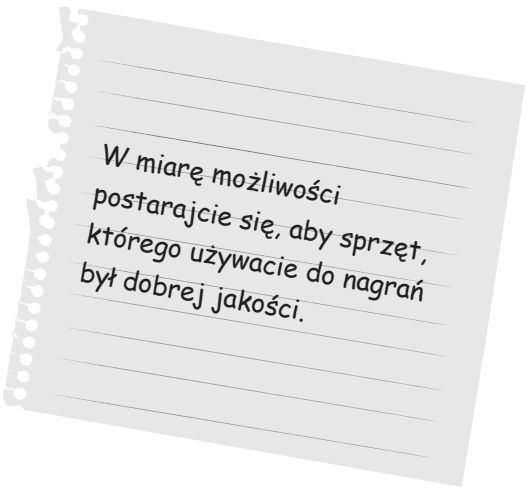
- Najważniejszy jest temat spaceru i jego forma. Każde miejsce ma swoją specyfikę, swoją historię i ludzi, którzy ją tworzyli. Wybór tematu i formy spaceru powinien być uzależniony od jego atrakcyjności, możliwości organizatora i dostępności informacji. Jednym z częstych tematów spacerów są ludzkie historie dotyczące wspólnego motywu np. ludności żydowskiej, miejsc ważnych 50 lat temu, czy z drugiej strony np. zabawy, gdzie uczestnicy przechodzą do kolejnych miejsc wysłuchując opowiadań o starych grach i zabawach;

- Kolejnym krokiem jest przeprowadzenie analizy (rozeznania), kto może Wam udostępnić zdjęcia, kto nagrać opowiadania, a następnie zebranie materiału na spacer multimedialny. Tu znowu w zależności od specyfiki, jeżeli są to stare historie, skierujemy uczestników do swoich babć, dziadków, cioć, wujków itp. Często bywa tak, że proces zbierania materiału przypomina toczącą się kulę śniegową, która przykleja kolejne warstwy śniegu. Gromadząc informacje stajemy się rozpoznawalni w swoim środowisku, przez co innym osobom łatwiej dotrzeć do nas, by przekazać to co nas interesuje.

- Po zebraniu materiału zabierzcie się za jego obróbkę. Jeżeli są to opowiadania, należy je np. poprzycinać, wyciszyć szumy, zadbać o jednakową głośność. To od drobnych elementów w dużym stopniu zależy końcowy efekt spaceru. Trudno Wam będzie uciszać uczestników w czasie spaceru, gdy puszczone z głośników opowiadanie jest słabo słyszalne. Dlatego też za każdym razem przeprowadźcie próbę generalną w terenie. To samo opowiadanie może brzmieć inaczej w zacisznym pokoju, a inaczej na ruchliwej i głośnej ulicy. Przy



Wybór tematu jest najważniejszy. Bez niego trudno rozpocząć zbieranie materiału.




W miarę możliwości postarajcie się, aby sprzęt, którego używacie do nagrań był dobrej jakości.

zdjęciach należy zadbać o ich jakość, kolorystykę, wyrazistość itp. Zdjęcia słabej jakości po wyświetleniu przez rzutnik tracą na swojej atrakcyjności i nie zachęcają do skupienia na nich uwagi. Postarajmy się, by młodzież zdobywając techniczne umiejętności obróbki graficznej zadbała o właściwy efekt finalny.


- Przygotowując spacer określcie jego trasę. Kolejność miejsc powinna być logiczna, spójna i dostosowana do odbiorców w zakresie długości i dostępności. Nasz spacer może być skierowany do różnych grup wiekowych. Jeżeli są to starsze osoby pamiętajmy by trasa nie była zbyt długa. Jeżeli jest to młodzież lepiej postawmy na krótkie opowiadania i dłuższe trasy. W tym punkcie przygotujcie także ewentualną mapę zwiedzania z zaznaczonymi kolejnymi miejscami.

Pamiętajcie, aby kolejne punkty były logicznym następstwem poprzednich. Uczestnicy mogą negatywnie odebrać powracanie do miejsc, które uprzednio mineli.


Spacer z łezka



w oku

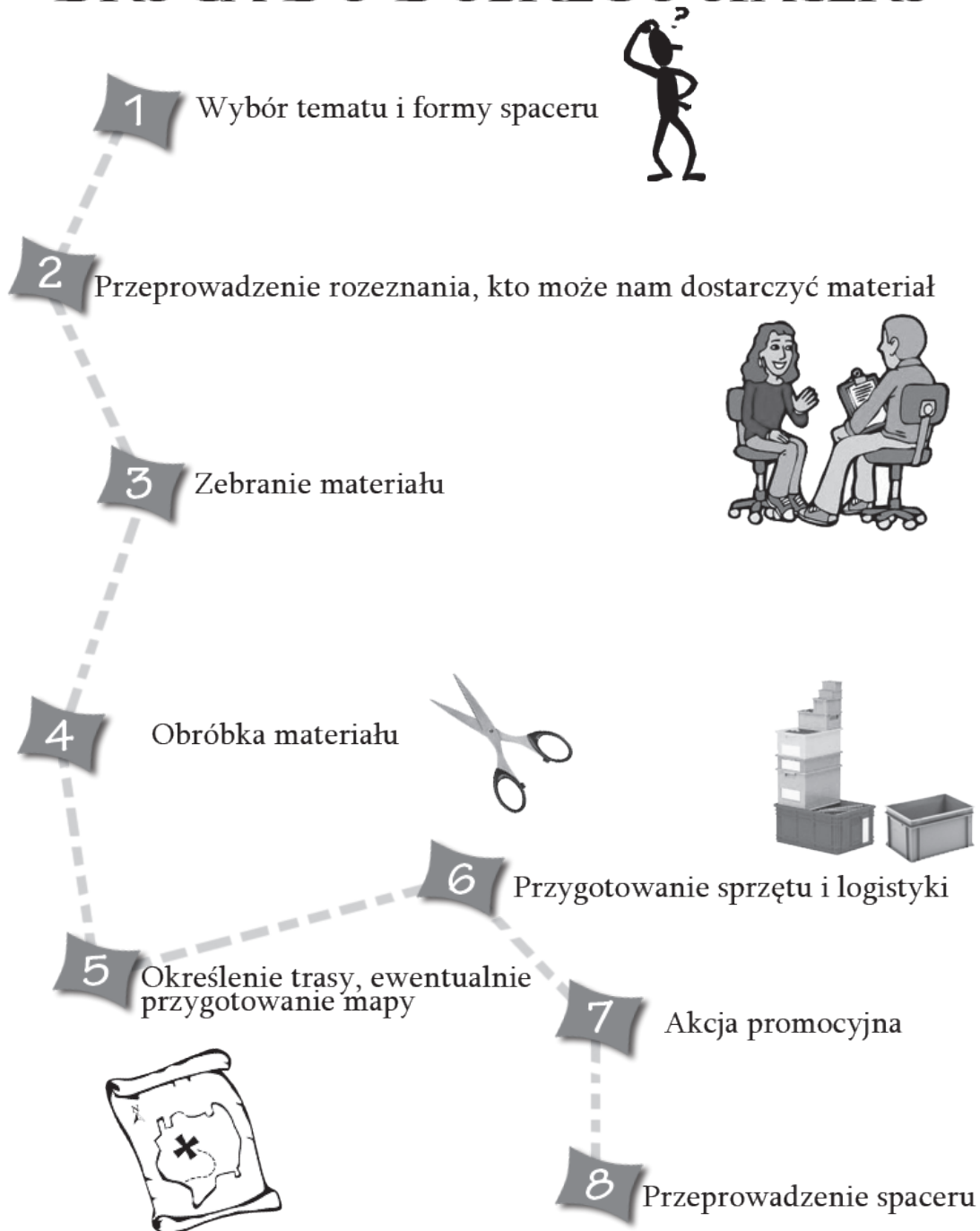


Ludzkie historie czekają na każdym rogu

- 
- Musicie także zadbać o logistykę przedsięwzięcia. Pamiętajcie o ewentualnym sprzęcie nagłaśniającym, projektorach, ekranach, zasilaniu elektrycznym itd.
 - Promocja wydarzenia jest opisana w odrębnym rozdziale.
 - Ewentualne przegranie nagrań na odtwarzacze uczestników, kolportaż map, wspólny spacer multimedialny.



DROGA DO DOBREGO SPACERU



Co zrobić, żeby było ciekawie

Spacer multimedialny jest jedną z ciekawszych form poznawania otoczenia. Możemy jednak zatroszczyć się o to, by podnieść jego atrakcyjność. Zbierając nagrania zadbajmy, by opowiadania zawierały nieznanne szczegóły, czasami osobiste przeżycia, doświadczenia. Suche fakty są ciekawe tylko dla historyków. Zdjęcia powinny być nowe i odkrywcze, nie wykorzystujcie po raz kolejny tych samych fotografii. Świadomie dobierzcie porę spaceru do własnych celów. Spacer o zmroku pozwala np. na dodatkową grę świateł, która wzmacnia przeżycia. Fajnie, jeżeli uczestnicy skończą spacer z czymś w rękę. Może to być wspomniana już mapa, pocztówka, specjalnie przygotowany gadżet, czy szybko wydrukowane wspólne zdjęcie uczestników, którzy w tym czasie bawią się np. przy ognisku. Pamiętajmy, że nie ma sztywnych ram spaceru multimedialnego, czym więcej inwencji, czym więcej nowinek, tym lepiej.

Najważniejsze, aby spacer był ciekawy. Pamiątkowe pocztówki, gadżety, koszulki to tylko kilka pomysłów.

Przykładowe inspiracje

1. Młyn

Jednym z okazałych budynków w mieście był budynek młyna parowego. Właścicielami młyna, tartaka i elektrowni byli Neech Wajtraub, Aron Haller, Morдка Horawiez i Lejb Zyman. Najpierw był to budynek drewniany ale w latach 30 został przebudowany i postawiono nowy budynek marmurany. Ciekawostką był fakt że miasto przez wiele lat było oświetlane wiatłami przez ten młyn parowy.



2. Łaźnia miejska

W 1916 r. Burmistrzem zostaje Osten - Niemiec z Pomorza. Dokonał on restytuowania samorządu miejskiego wydzielając Miasto Sioezek z Gminy Prawda przez co przywrócił prawa miejskie. W tym też roku rozpoczął budowę łaźni, rzeźni i domu dla Magistratu.



3. Dawna ul. Łukowska



Ul. Łukowska przebiegała przez obecny skwer miejski. Była głównym szlakiem drogowym prowadzącym do Łukowa.

4. Budynek sądu grodzkiego

W 1905 r. z Miastkowa do Sioezka przeniesiono Sąd Pokoju. Mieszcł się on najpierw w Ratuszu, a następnie w domu Dąbrowskiego, który był okazałym marmurowanym budynkiem. Jednym z nielicznych w mieście.



5. Rynek


Rynek od końca II Wojny Światowej całkowicie zmienił swój wygląd. Początkowo był to pusty plac. Obecnie elementem miejskiej zieleni.



6. Ratusz i jego okolice

W 1547 r. biskup poznański Benedykt Izbiński nadał miastu przywilej na mocy którego pozwolił mieszkańcom na wybudowanie ratusza i umieszczenie w nim postrzygalni sukna. łaźni miejskiej, krawczaków na zakupienie sklepów. Wybudowany w XVI w. ratusz służył miastu do 12 września 1939 r. kiedy to spłonął podczas wielkiego pożaru.




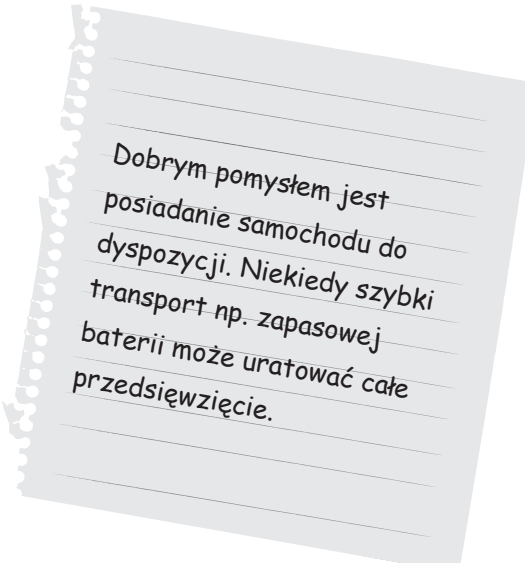


W ramach projektu przygotowaliśmy spacer dotyczący miejsc i historii ludzkich związanych z jedną, główną ulicą miasta. Zebraliśmy stare fotografie oraz opowiadania starszych osób, które dotyczyły ich przeżyć, doświadczeń związanych właśnie z tą ulicą. Wśród nich znalazły się opowieści o niezapomnianych dziecięcych zimowych zjazdach na uchwytach od wiader, o zabawach w zakładzie trumien, ale także o przeżyciach z pracy w miejskiej łaźni. Dla uczestników przygotowaliśmy mapę z zaznaczonymi miejscami zwiedzania oraz ze zdjęciami przedstawiającymi miejsca, które współcześnie wyglądają zupełnie inaczej. Dzięki temu uczestnicy mogli nie tylko posłuchać opowieści, ale także patrząc na zdjęcie, oczami wyobraźni przenieść się w przeszłość. Łącznie uczestnicy usłyszeli 12 opowieści dotyczących 8 miejsc. Do tego celu wykorzystaliśmy nagłośnienie przenośne, z którego odtwarzane były nagrania. Umożliwiliśmy także żywą interakcję z uczestnikami. Ponieważ w spacerze brały udział także osoby starsze, kilka z nich dopowiadało na żywo swoje wspomnienia z przeszłości. Na zakończenie zrobiliśmy wspólne zdjęcie.

GPS MIEJSKA NAWIGACJA DO SUKCESU

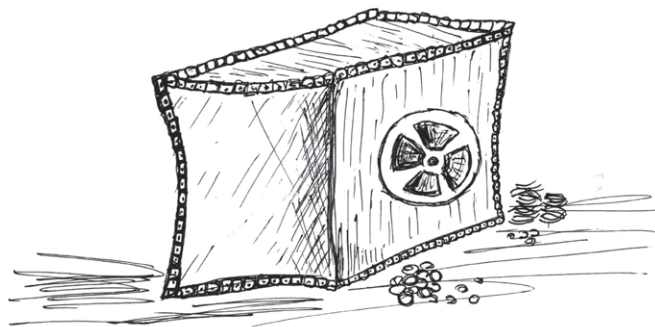
- ⇒ pamiętajcie o jakości nagrań, nie róbcie tego na dworze w zgiełku samochodów. Warto poszukać cichego miejsca, by nagrania były „czyste”;
- ⇒ pamiętajcie o jakości nagrań, nie róbcie tego na dworze w zgiełku samochodów. Warto poszukać cichego miejsca, by nagrania były „czyste”;
- ⇒ pozwólcie naszym rozmówcom na przygotowanie się do opowiadania, czasami na spisanie wszystkiego na kartce papieru. W ten sposób opowiadania będą rzeczowe, tematyczne i ciekawe;
- ⇒ trasa nie może być za długa i zbyt krótka, zazwyczaj liczba miejsc powinna mieścić się w przedziale od 5 do 15;
 - liczba opowiadań w danym miejscu powinna mieścić się w przedziale od 1 do 3
 - jeżeli stworzyliście mapę, udostępnijcie Wasze nagrania, w ten sposób spacer multimedialny może być stałą ofertą turystyczną dla zwiedzających;


- 
- ⇒ pamiętajmy o prawach autorskich i zgodach osób opowiadających na upublicznianie ich nagrań;
 - ⇒ zadbajcie i dopilnujcie logistyki spaceru, tak by w ostatniej chwili nie okazało się, że przedłużacz jest zbyt krótki, a rozgałęziacz ma o jedno gniazdo za mało;
 - ⇒ nagrania nie mogą zawierać szumów i zakłóceń, jeżeli wybierzemy formę nagłośnienia może okazać się, że będą one niewyraźne, a tym samym nieatrakcyjne;
 - ⇒ czas na poszczególne miejsca powinien być podobny, nie powinniśmy pozwolić na to, żeby w jednym miejscu spędzić 3 minuty, a w innym pół godziny;
 - ⇒ nie możecie zakładać, że cały Wasz sprzęt zadziała w 100 %. Warto mieć w zapasie sprzęt zastępczy, który pomoże nam uniknąć katastrofy;
 - ⇒ nie bądźcie obojętni na pogodę. Spacer w środku upalnego lata w samo południe to nic przyjemnego;
 - ⇒ jeżeli decydujecie się również na zdjęcia, pamiętajcie o widoczności. Rozplanujcie tak, by każdy miał dostęp do pokazywanych materiałów;
 - ⇒ nigdy nie uda Wam się pokazać całego materiału, nie zanudzajcie puszczając długie i nic nie wnoszące nagrania, powszechnie znane zdjęcia, pamiętajcie jednak, by starać się nikogo nie urazić. Jeżeli macie w posiadaniu nagranie starszej Pani, puście jego fragment, by w przyszłości zachęcić ją do współpracy.





Dobrym pomysłem jest posiadanie samochodu do dyspozycji. Niekiedy szybki transport np. zapasowej baterii może uratować całe przedsięwzięcie.


MIEJSKI SKARBIEC



 Dzięki spacerowi uda Wam się przede wszystkim nabyć informację o własnym mieście - spacer multimedialny to wspaniała okazja do tego, by móc lepiej poznać swoje środowisko lokalne. Można to osiągnąć nie tylko przez informacje i opowiadania, które będą podane podczas imprezy, ale także na etapie zbierania materiału i jego źródeł. Szukając np. osób starszych jesteśmy zmuszeni do wyjścia „w teren”, do rozmów z mieszkańcami, do wydobywania informacji. Dzięki temu wiemy więcej o swoim miejscu na ziemi.

 Umiejętność pozyskiwania wsparcia społecznego w różnej postaci – spacer multimedialny to przedsięwzięcie wymagające nakładu ludzkiego i sprzętu. Dlatego też sami zatroszczcie się o to, by nie zabrakło odpowiedniego nagłośnienia, projektorów, przedłużaczy itp. Dorośli powinni jedynie wspierać Was, nie wyręczać. Często rozmowa np. z dyrektorem szkoły dotycząca wypożyczenia dowolnego sprzętu jest jedną z bardziej stresujących sytuacji, przełamcie się. Naprawdę warto. Spacer multimedialny umożliwia tworzenie tego typu sytuacji, wymusza poszukiwania pomocy w najbliższym otoczeniu. Czym bardziej zaawansowana forma, tym potrzebna większa pomoc. Pozwólcie sobie na kontakt z drukarnią przygotowującą mapę, plakaty, z urzędem miasta lub gminy, z ośrodkiem kultury, który udostępni Wam sprzęt, z proboszczem, który nagłośni Wasze przedsięwzięcie podczas ogłoszeń parafialnych.

 Umiejętności planowania i organizowania przedsięwzięcia – spacer multimedialny jest przedsięwzięciem ściśle związanym z logistyką. Odpowiednie zaplanowanie etapów spaceru gwarantuje jego sukces. Gdy planujecie spacer,



macie szansę nauczyć i dowiedzieć się, jak poszczególne decyzje wpływają na czas, na atrakcyjność, na odbiór społeczny przedsięwzięcia. Rola dorosłego powinna ograniczyć się do sprawdzenia i wychwycenia błędów, które uniemożliwią spacer. Jeżeli pojawią się małe błędy, czasami warto je zostawić. Jeżeli się ujawnią.... Cóż, człowiek uczy się na błędach, najlepiej na swoich.



Dodatkowo spacer multimedialny może być okazją do rozwoju:

Umiejętności interpersonalnych, pracy w grupie – przy spacerze będziecie często pracować w kilkusobowych grupach. Możecie podzielić organizatorów według zakresu obowiązków np. logistyka, obróbka materiału, promocja wydarzenia itp. Przygotowując spacer jesteście zmuszeni do wewnętrznej komunikacji, poszukiwania kompromisów np. dotyczących wyboru miejsc i prezentowanego materiału, pracy pod presją czasu. Wspólna praca nie tylko cementuje, ale daje także wskazówki jak lepiej i sprawniej pracować w przyszłości, a także jak koordynować kilkusobowym zespołem. Doświadczenie zdobyte w tym zakresie może okazać się nieocenione.



Umiejętności autoprezentacji, widoczności w środowisku lokalnym – zadbajcie, by na zakończenie przedstawić Was jako organizatorów, zaprezentować się uczestnikom, tak byście mieli poczucie satysfakcji i sukcesu, a w przyszłości ułatwić Wam dostęp do innych mieszkańców i instytucji. Dobrym pomysłem jest oznaczenie organizatorów jednakowymi koszulkami czy czapeczkami. W ten sposób staniecie się nie tylko bardziej widoczni dla odbiorców, ale sami poczujecie się wyróżnieni.



Umiejętności techniczne – przy spacerze multimedialnym jesteście zmuszeni do pracy z nowoczesnym sprzętem audiowizualnym (dyktafon, projektor, komputery itp.) oraz z programami do obróbki zdjęć, dźwięku, projekcji. Dzięki temu macie możliwość szlifowania swoich technicznych umiejętności pracy ze sprzętem i programami go obsługującymi.



- **Pani Basia (68 lat)** – na spacerze poczułam się, jakbym wróciła do swojego dzieciństwa. Usłyszałam o miejscach, historiach, które przetaczały się przez moje dzieciństwo. Stoczek na nowo, a może raczej na staro się zmienił. Zobaczyłam i poznałam wiele faktów i historii, których mimo wieku nigdy nie znałam.

- **Karolina (16 lat)** – dzięki spacerowi spojrzałam na niektóre miejsca inaczej. Wcześniej wydawały mi się szare i normalne. Na spacerze dowiedziałam się jak wiele się tu działo, jak tętniło życie, jak wyglądały te miejsca. Moja wiedza o Stoczku się poszerzyła o rzeczy, których nie dowiem się na zwykłej lekcji historii.





DZIELNICA MIEJSKICA
ROZMAITOŚCI



CO JESZCZE Z MIASTEM?

Prócz wymienionych wcześniej przedsięwzięć, których inspiracją może być miasto i miejska społeczność, odnajdujemy również kilka innych, równie ciekawych pomysłów. Wiele z nich sprawdziliśmy sami i są one dobrym sposobem na angażowanie lokalnych społeczności, jak i podtrzymywanie interakcji pomiędzy mieszkańcami, a młodzieżą.

Ciekawym sposobem przedstawiania rzeczywistości, czy też promocji własnego



miejsca na ziemi jest film. Pomimo całej otoczki, jaka się wiąże z nakręceniem kilku minut materiału, jest to świetna zabawa i możliwość sprawdzenia się jak nigdzie indziej, jak nasze działania wyglądają w rzeczywistości, przede wszystkim ze względu na możliwość odtwarzania i poprawiania tego, co już stworzyliśmy. Co daje możliwość dopieszczania szczegółów i dopracowywania dzieła jako całości.

Jak się do tego zabrać?

Niezbędnym minimum, aby myśleć o pracy nad filmem jest posiadanie sprzętu do nagrywania. Nie musi to być oczywiście od razu profesjonalna kamera z ekstra rozbudowanymi funkcjami. Na początek wystarczy zwykły aparat cyfrowy, czy też telefon komórkowy z funkcją nagrywania filmów, a także komputer, aby można było myśleć o jego składaniu. Kiedy zdobędziemy już sprzęt do działania, musimy podjąć kluczową decyzję, co i jak chcemy pokazać innym.

Wyróżniamy kilka kategorii filmowych, które mogą stać się przedmiotem Waszych działań:


KATEGORIE FILMÓW

Dokument – Film dokumentalny jest łatwiejszą formą utrwalania obrazu na kartach pamięci, czy też (jak to się robiło jeszcze kilka lat temu) na kasetach. Nie wymaga on bowiem od nas zdolności aktorskich, a jedynie elementarnej wiedzy na temat obsługi sprzętu do nagrywania, a także pomysłu na to, co chcemy utrwalić w postaci na przykład Kroniki filmowej. Kronika filmowa wymaga od nas dodatkowo posiadania wiedzy na temat miejsca, czy też osób, które mają stać się podmiotem naszej zabawy w film.

Film fabularny – Film fabularny jest trudniejszą formą przekazu z kilku powodów. Po pierwsze dlatego, że wymaga od nas elementarnych umiejętności aktorskich, a także dobrego pomysłu na to, jaką historię utrwalimy w scenariuszu. Miasto może stać się tutaj tłem, lub istotnym dla całości elementem łączącym historię, ludzi i miejsca. Mamy tutaj jednak dowolność, czy chcemy nakręcić komedię, dramat, sensację, horror, czy też inny gatunek z szerokiej gamy filmów fabularyzowanych.

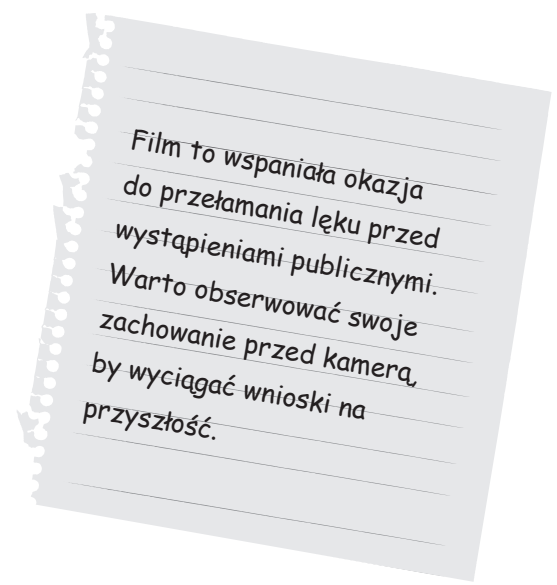
Aby złożyć nasze filmy nie trzeba, (aczkolwiek można) odbywać specjalnych warsztatów z tego typu umiejętności. W każdym komputerze z nowym oprogramowaniem znajdziemy najprostszy program do składania filmów, który przy odrobinie chęci i zapału można szybko opanować. Prócz warsztatów z montażu filmów, możemy także zaplanować warsztaty aktorskie, operowania światłem czy warsztaty operatora kamery.

W czasie działań nad filmem przede wszystkim udoskonalamy umiejętność auto-prezentacji, bo nie dość, że musimy przemóc swoją niechęć do stania przed, czy też za kamerą, to dodatkowo musimy znaleźć w sobie dość odwagi, aby potem



swoje dzieła pokazać szerszemu kręgu odbiorców na pokazach zorganizowanych specjalnie na tę okazję, czy to plenerowych, czy też w zamkniętych salach. Pokazy plenerowe wiążą się z ryzykiem nieodpowiedniej pogody, a więc zawsze lepiej mieć przygotowane awaryjne, zadaszone miejsce pokazu naszych filmów. Pamiętajmy również o projektorze i ekranie, gdyż duża projekcja nie może odbywać się na telewizorze czy komputerze, choć byłby to najnowocześniejszy telewizor plazmowy. Niezbędne również jest zabezpieczenie sprzętu nagłośniającego, oraz źródła prądu bez którego nawet najlepiej złożone i przygotowane filmy nie zrobią zaplanowanego wrażenia na odbiorcach.

Innym ważnym elementem, jaki możemy doskonalić w czasie pracy nad filmem jest pozyskiwanie wsparcia społecznego. Możemy je pozyskiwać zarówno ze strony lokalnych władz, instytucji, czy też sponsorów i zwykłych osób. Władze mogą udzielić wsparcia w postaci środków finansowych czy też udzielenia pomocy przy organizacji pokazów. Podobnie instytucje, które mogą użyczyć sali, sprzętu czy prądu dla organizacji pokazu. Kręcenie filmu, szczególnie w małym środowisku, może się spotkać z dużym zrozumieniem ze strony lokalnych sponsorów. Przedsiębiorcy, w zamian za informację o ich wsparciu, czy też umieszczenia logo na plakatach czy zwiastunach mogą wspomóc finansowo, co ułatwi, bądź rozkręci plan na prezentowanie Waszego dorobku. Innym sposobem wsparcia jest to otrzymane od zwykłych ludzi. Oni szczególnie są pomocni przy poszukiwaniu historii czy szczegółów scenariusza. Ludzkie historie, czy informacje przez nich udzielane mogą stać się cenną inspiracją dla głównego wątku filmu. Lokalne wsparcie jest ważną częścią projektu. Pozwala nie tylko nawiązać relacje ze środowiskiem, ale także rozwinąć współpracę poprzez partnerstwa.




Film to wspaniała okazja do przełamania lęku przed wystąpieniami publicznymi. Warto obserwować swoje zachowanie przed kamerą, by wyciągać wnioski na przyszłość.

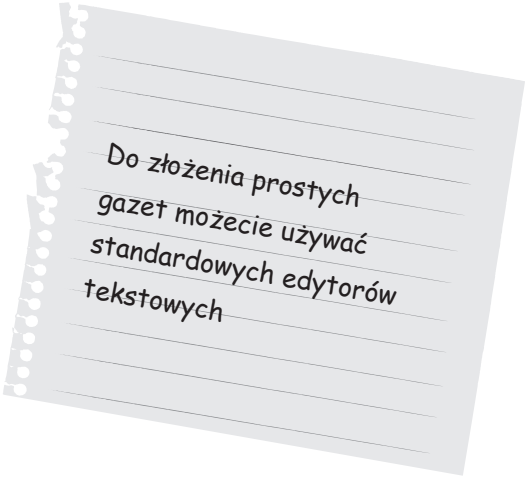


Innym sposobem doskonalenia swoich umiejętności, a także zdobywania nowych jest wydawanie lokalnej gazety. Nie musi to być wielkie pismo, o pięknej i kolorowej szacie graficznej, poruszające poważne tematy, może, a nawet powinno być to Wasza, od początku do końca stworzona przez Was gazeta lokalna, która będzie poruszać bliskie Wam tematy i problemy. W planowaniu takiego działania dobrze jest sobie założyć czas w jakim nasze pismo będzie wydawane i w miarę możliwości trzymać tych terminów, daje to bowiem możliwość doskonalenia zarządzania czasem, a także planowania przyszłości.

PRASA	PULS STOCZKA
<input type="text"/>	Imię
<input type="text"/>	Nazwisko
<input type="text"/>	Nr. legitymacji
<input type="text"/>	Podpis redaktora naczelnego
	PULS STOCZKA
	TEL: 508955608
	e-mail: pulsstoczka@o2.pl



Przygoda z gazetą może się rozpocząć od prostych warsztatów prowadzonych z lokalnym dziennikarzem, który opowie jak działa gazeta i jak powstaje, lub wycieczki do jednej z ogólnopolskich gazet, gdzie uzyskamy zgodę na przeprowadzenie takich warsztatów. Dobrze jest gdy grupa jaka podejmuje się wydawania pisma liczy około 12 – 15 osób, gdyż można świetnie zaplanować pracę i podzielić obowiązki pomiędzy poszczególne osoby. Dobrą praktyką jest wybór „redaktora naczelnego”, który będzie pilnował i przypominał o terminach, a także będzie łącznikiem pomiędzy całą grupą zarówno w przepływie informacji, czy poruszanych tematów, a także będzie prowadził spotkania. Można także wprowadzić rotacyjność wyboru takiej osoby, czyli inna osoba odpowiada za inny numer, jednak wiąże się to z ryzykiem opóźnień i braku doświadczenia, które jedna osoba z każdym numerem pisma będzie miała większe.



Do złożenia prostych gazet możecie używać standardowych edytorów tekstowych

Składanie naszej gazety może odbywać się przy użyciu najprostszyc programów komputerowych jak WORD, Open Oficce, czy Publisher.

Druk gazety nie wymaga od nas podpisywania umów z drukarnią, czy też kupowania poważnych sprzętów poligraficznych. Możemy ją wydawać na kilka sposobów. Np. poprzez porozumienie z lokalnym urzędem miejskim/gminnym co do możliwości korzystania z urządzenia ksero, czy też z drukarek, przy wykorzystaniu własnego papieru i tonerów. Kolportaż naszej gazety również możemy zaplanować na kilka sposobów. Np. poprzez wyłożenie jej w sklepach, czy instytucjach. Pamiętajmy, że nie możemy sprzedawać naszej gazety bez pozwoleń z urzędów podatkowych, gdyż wiąże się to z koniecznością odprowadzania części zysków. W czasie naszej przygody z gazetą prócz doświadczeń i umiejętności pisarskich, a także nadmienionego wcześniej zarządzania czasem i planowania przyszłości doskonalimy również pracę w grupie, podział obowiązków, a także odpowiedzialność za pisane treści. Pamiętajmy także, aby każdą informację, czy też wywiad jakiej ktoś nam udzielił autoryzować, gdyż unikniemy w ten sposób niepotrzebnych spięć i trudnych sytuacji.



WIECIA TEATRU

To jak najbardziej bezpośrednia forma docierania do odbiorcy. Poprzez sztukę teatralną można ukazać problemy miejscowej społeczności, jej wady i zalety. Dzięki pracom nad scenariuszem będziecie mieli okazję wyrazić siebie, swoje zdanie na temat tego jak postrzegacie swoją miejscowość i ludzi Was otaczających. Ponadto występ na scenie pomoże przełamać Wam barierę strachu i tremy przed publicznymi wystąpieniami, a także pozwoli Wam uwierzyć we własne możliwości. Praca nad sztuką teatralną nauczy Was planowania działań, pracy w grupie, co na pewno przyda się kiedyś w dorosłym życiu czy pracy. Jeśli podoba Wam się ta forma pracy, zacznijcie działać!

Wystawienie sztuki teatralnej to dobra okazja do pozyskiwania współpracy z innymi ludźmi czyli wsparcia społecznego. Miasto to doskonały temat, wokół którego możecie zbudować swój scenariusz. To świetna okazja do tego, aby zdiagnozować swoje środowisko.



CZAS PLANOWAĆ

- Zastanówcie się jaką formę widowiska teatralnego chcecie wystawić. Mogą to być np.: przedstawienie dramatyczne, musical (który jest formą operetki), teatrzyk lalkowy, kabaret, pantomima, teatr plastyczny, teatr uliczny itp. Ustalcie co będzie ukazywał Wasz scenariusz, jakiej problematyki będzie dotyczył.
 - W przypadku teatru macie ogromną dowolność i pole do popisu. Zastanówcie się nad tym, co w Waszej miejscowości „nadaje się” do wyolbrzymienia i pokazania.
 - Zaczynjcie pracę nad scenariuszem. Możecie podzielić się na grupy (np. wg konkretnie zaplanowanych scen) lub pracować razem.
- WARSZTATY - warto je zorganizować, gdyż sztuka teatralna wymaga dobrego przygotowania i rządzi się swoimi prawami.

1. Z kim?

- Odpowiedź jest prosta. Musi to być osoba, bądź zespół osób, które miały lub mają styczność z teatrem. Możecie urządzić warsztaty z aktorem, wykładowcą szkoły teatralnej, a nawet studentem akademii teatralnej.

2. Jakie?

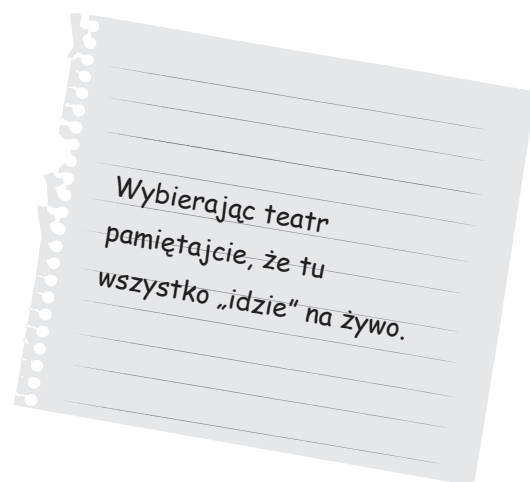
- Mogą to być warsztaty np. z:

- wyrazu scenicznego
- dykcji
- tańca
- wokalu



3. Co rozwiną?

- Warsztaty pomogą wam lepiej zrozumieć waszą rolę na scenie. Nauczą na pewno tego, jak dobrze przekazać to, co zakłada scenariusz. Będą dobrą okazją do tego, aby nauczyć się np. jak odpowiednio używać przepony, jak modulować głosem itp.



➤ PRZYKŁADOWE SCENARIUSZE

- MUSICAL – „Kogucia Rewolucja”

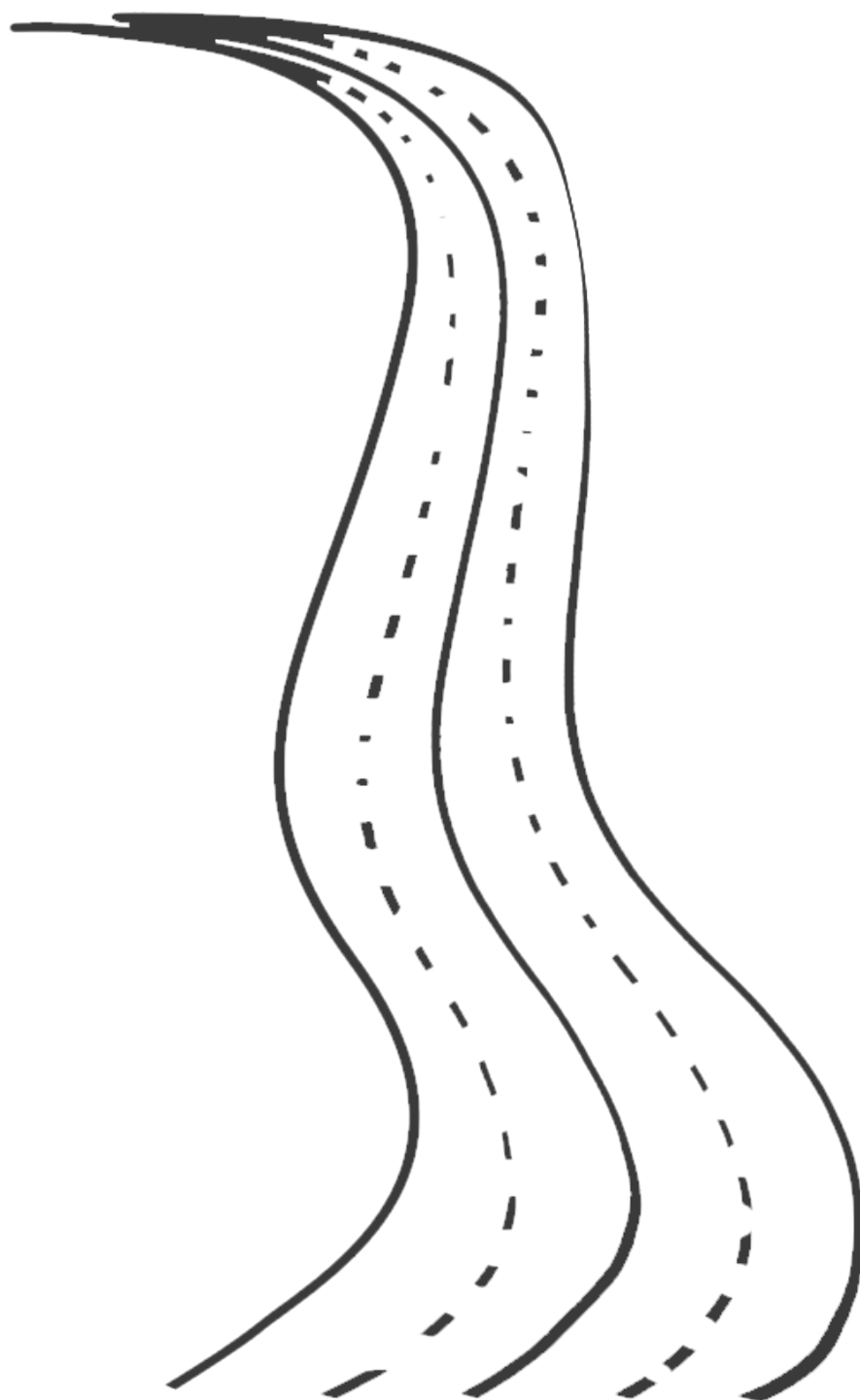
- Był to musical, który udało nam się wystawić w naszym mieście. Bohaterem przedstawienia teatralnego uczyniliśmy koguta, a to dlatego, że znajduje się w herbie Stoczka Łukowskiego. W scenariuszu udało nam się pokazać, że młodzież w dzisiejszych czasach wcale nie jest taka zła i chce coś robić. To właśnie młodzi ludzie na czele z Kogutem ratowali miasto od społecznej ruiny. Udało nam się pokazać jakie wartości są tak naprawdę ważne. Musical miał zabarwienie żartobliwe i przyciągnął tłumy ludzi.

- Podczas przygotowań zorganizowaliśmy wyjazd do szkoły filmowej i warsztaty taneczne z uczestnikiem programu „You Can Dance”.

- KABARET

- W Stoczku udało nam się także utworzyć młodzieżową grupę kabaretową. W kilku skeczach młodzież wyolbrzymiła problemy miejscowej społeczności tj. np. problem segregacji odpadów.

- co można wyolbrzymić
- jak dotknąć miasta itd.

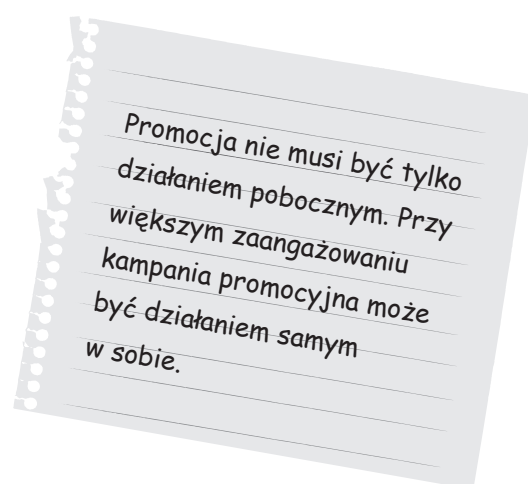


AUTOSTRADA PROMOCJI



Promocja czyli jak sprzedać każdy event

Jak dobrze wiecie, w dzisiejszych czasach nawet najciekawsze wydarzenie nie przyciągnie wielu osób, jeżeli jest źle wypromowane. Dlatego przed każdym organizowanym wydarzeniem warto poświęcić jej trochę czasu. W naszym wypadku często promocja była wydarzeniem samym w sobie. Organizując spotkania układaliśmy nasze strategie reklamowe wymyślając najdziwniejsze sposoby dotarcia z informacją do odbiorcy. Promocja sama w sobie może być wspaniałą okazją do zabawy, a przy tym do zdobywania nowych doświadczeń i umiejętności. Promocja w mieście daje nowe możliwości, wyzwania i szanse. Dzięki niej możecie lepiej poznać swoje miasto, ludzi, instytucje, którzy mogą Wam pomóc.




Promocja nie musi być tylko działaniem pobocznym. Przy większym zaangażowaniu kampania promocyjna może być działaniem samym w sobie.

Czy plakaty wystarczą?

Często reklamując organizowaną przez nas imprezę ograniczamy się tylko do plakatów wywieszanych w centrum miasta czy na tablicach ogłoszeniowych. Niestety nasze doświadczenia pokazują, że wiele osób nie czyta porozwieszanych informacji, a tym samym nie wie o organizowanych przez nas przedsięwzięciach. Warto więc bawiąc się zastanowić, w jaki sposób dotrzeć do jak największej liczby odbiorców?

Nasza droga do kampanii promocyjnych

- podział na grupy. Praktyka pokazuje, że najlepiej pracuje się w grupach kilkusobowych, dlatego warto na początku podzielić się i w mniejszych grupach opracować różne pomysły. W ten sposób nie tylko wszyscy będą mieli możliwość wzięcia aktywnego udziału w tworzeniu pomysłów na promocję, ale także samych koncepcji będzie więcej. Nie ograniczajcie swojej wyobraźni, czasami banalny i niemożliwy na pierwszy rzut oka pomysł może skutkować najbardziej odjechaną i skuteczną kampanią promocyjną w Waszym środowisku.



- zebranie pomysłów na forum. Po intensywnej pracy w grupach zbieraliśmy wszystkie pomysły na forum tworząc listę najciekawszych rozwiązań. Wspólnie wybieraliśmy 5-6 najatrakcyjniejszych i naszym zdaniem najskuteczniejszych, by następnie podzielić się nimi w grupach. W nich dopracowywaliśmy pojedyncze pomysły i ostatni raz przedstawialiśmy na forum ich opis słuchając ewentualnych uwag pozostałych grup.

Nasze sposoby

Plakaty

Ulotki roznoszone pod drzewi

Rekalma na środkach transportu

Informacja na ogłoszeniach parafialnych

Filmy, prezentacje na stronach internetowych

Portale społecznościowe


Artykuły w prasie lokalnej

Banery

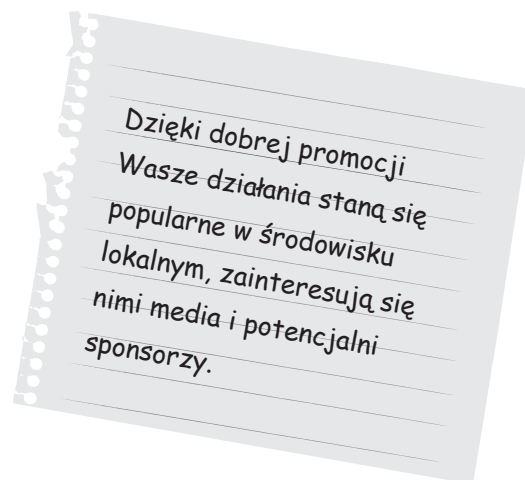
Poczta pantoflowa

Innowacyjne

- innowacyjne – informacja na papierkach zawijających cukierki, informacja na papierkach w bułkach wypieczonych specjalnie na tą okazję, papierowe samoloty puszczane z wysokiego budynku z informacją o wydarzeniu.



Każda z grup powinna być odpowiedzialna za maksimum dwa narzędzia promocji. Ważne, żebyście sami zaprojektowali, stworzyli treść, layout Waszego środka. Niech on będzie naprawdę Wasz. Nie unikajcie także kontaktów z osobami, które mogą Wam pomóc w promocji. Miejscowy Proboszcz, Wójt czy Burmistrz mogą być dobrymi sprzymierzeńcami w promowaniu projektowego wydarzenia, a jak się zazwyczaj okazuje, wcale nie są tacy straszni i rozmowa z nimi może być naprawdę sympatyczna i inspirująca do dalszych pomysłów.

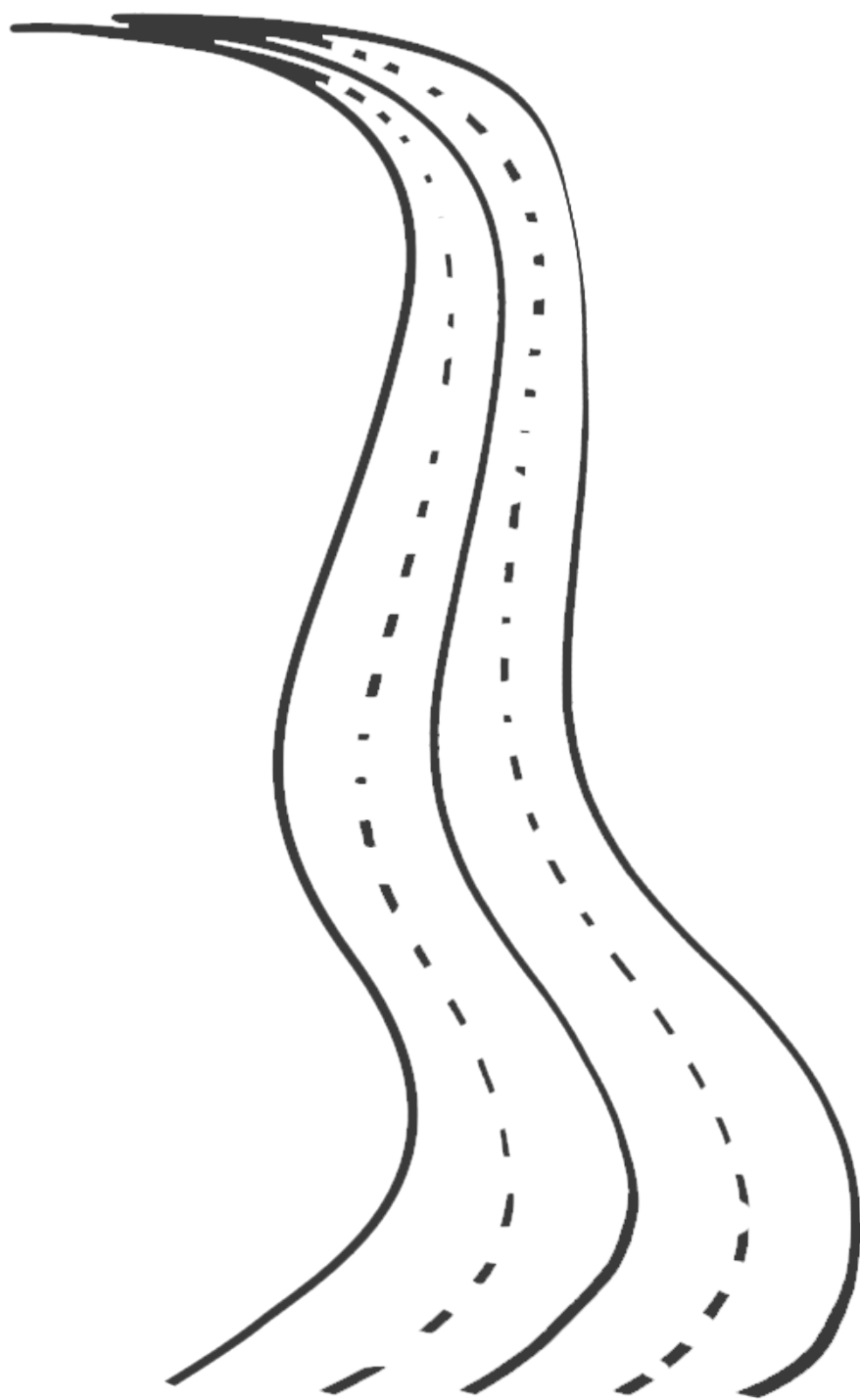


DLACZEGO WARTO PROMOWAĆ?


Promocja jest nie tylko ważna z punktu widzenia skuteczności naszych wydarzeń. Oczywiście jej efektem powinna być jak najszersza i najbardziej rozpowszechniona informacja dotycząca organizowanego przez Was wydarzenia. Czasem jednak ważniejsze od ilości osób jest czego się nauczyliście kreując i realizując Waszą kampanię promocyjną. Dla nas była to świetna okazja do poznania w praktyce zasad i metod pracy w grupie, burzy pomysłów, wypracowywania kompromisów, pracy pod presją czasu itp.

Kampanie pozwalają także na przełamywanie wewnętrznych oporów i lęków. Wiele osób może czuć dyskomfort rozmawiając z osobami, które pełnią kluczowe role w Waszym mieście, miejscowości czy parafii. Wielość kontaktów pozwala na zwiększanie swobody i obniżanie poziomu stresu. Często może się okazać, że po kilku takich rozmowach spotkania są dla Was czymś naturalnym i bez problemów udaje się Wam załatwić to czego potrzebujecie.

Działania promocyjne pozwalają również na przeprowadzenie rozeznania kto i w jaki sposób może Wam pomóc np. udostępniając stronę www, pożyczając przenośny sprzęt nagłośnieniowy czy megafon itp. Promocja sama w sobie może przynieść wiele korzyści, dlatego zanim zaczniecie działać opracujcie dobrą i użyteczną dla Was kampanię promocyjną.



AUTOSTRADA EWALUACJI



Pytania które warto sobie zadać po zrealizowaniu zaproponowanych przez nas metod?





Zamiast zakończenia:

Mamy nadzieję, że nasza publikacja przekonała Was do tego, że każde miejsce jest warte uwagi. Rozglądając się dookoła możecie sporo zyskać. Bo znać i rozumieć swoje miejsce, to czasami więcej niż niejedna piątka w dzienniku. To wiedza, która zostaje na długo. Umiejętność, którą można wykorzystać w najmniej oczekiwanym momencie. Czy Wasze miasto okaże się skarbnicą umiejętności – to już zależy tylko od Was samych.

Autorzy

JESTEŚ U CELU... PROWADZIŁ CIĘ MIEJSKI GPS DO SUKCESU

