

Żołnierze w służbie historii

<https://zolnierzewhistorii.ipn.gov.pl/zwh/o-konkursie/materialy/poradnik-do-konkursu-zo/6163,PORADNIK-do-Konkursu-Zolnierze-w-sluzbie-historii.html>
21.04.2024, 18:38

PORADNIK do Konkursu „Żołnierze w służbie historii”

Jak przygotować fajny projekt?



Uwagi wstępne

Warunki udziału w projekcie szczegółowo określa nasz regulamin. Konkurs jest przeznaczony dla wszystkich klas mundurowych. Zespół konkursowy musi liczyć 2 lub 3 uczniów, czyli razem z nauczycielem maksymalnie 4 osoby. W marcu, kwietniu i maju 2023 r. odbędą się warsztaty, które pomogą Wam w jego realizacji.

1. Opis miejsca pamięci

Jednym z zadań konkursu jest znalezienie miejsca pamięci. Jak je znaleźć? Gdzie szukać? Kogo poprosić o pomoc? A co

jeżeli w pobliżu nie ma takiego miejsca?

Zachęcamy abyście rozejrzeli się najpierw dookoła siebie. Czasem zapomniane miejsca o historycznej wartości są obok Nas. Możecie liczyć na pomoc naszych pracowników w oddziałach Instytutu Pamięci Narodowej z Biura Edukacji Narodowej oraz Biura Upamiętniania Walk i Męczeństwa. Regulamin konkursu dopuszcza wybór miejsc pamięci i postaci policjantów także z kresów dawnej II Rzeczypospolitej.

Nie zapomnijcie o informacji, skąd pochodzą zdjęcia, które nie zostały wykonane przez Was. Do opisu realizacji projektu dołączcie wykaz materiałów z których korzystaliście.

Pilnujcie aby dotrzymać terminów i wymagań formalnych.

2. Prezentacja bohatera

Przy prezentacji postaci zwróćcie uwagę na to, czym się dana osoba wyróżniała, jakie były jej cechy charakteru, czym zasłużyła się dla Polski, dlaczego warto brać z niej przykład? Pamiętajcie, że przygotowany przez Was film musi być krótki (maksymalnie do 3 min), a czasem nawet te kilka minut wystarczy aby zanudzić odbiorcę. Nie musicie umieścić w nim wszystkiego co wiecie na temat tej osoby, pomyślcie o tym jak o trailerze do dłuższego filmu, czyli do waszej „lekcji w terenie”.

Przy opracowywaniu biogramów lub poszukiwaniu tematu odwiedźcie np. stronę Muzeum Katyńskiego. W zakładce historia zbrodni katyńskiej – sylwetki znajdziecie bazę materiałów, wspomnień, zdjęć rodzinnych oraz pamiątek osób pomordowanych na wschodzie.

3. Żywa lekcja historii

Co to znaczy żywa lekcja historii? Po tym jak już wybierzeć postać policjanta, miejsce pamięci, zgromadzicie materiały zastanówcie się nad tym, w jaki sposób przekazać wiedzę swoim rówieśnikom i nie tylko. Pamiętajcie, że najlepiej uczy się przez zabawę i samodzielne poszukiwania. Tę formę zadania musicie jednak dostosować do odbiorcy, którego dobrze jest określić

już na początku. Nie trzymajcie się schematów, ale też bądźcie rozsądni w swych pomysłach.

Z przeprowadzonych przez Was działań musicie zaprezentować dokumentację, która podlega ocenie konkursowej. Opiszcie i zilustrujcie swoje działania kilkoma zdjęciami. Możecie też przygotować zapis audiowizualny (maksymalnie do 10 minut) i umieścić go w internecie, a w opisie zadania umieścić do niego link.

Oto kilka naszych propozycji form które możecie (ale nie musicie) wykorzystać przeprowadzając żywą lekcję historii:

a) Quest

To specyficzny rodzaj gry terenowej. Zadaniem jest przejście nieoznakowanym szlakiem turystycznym, który oprowadza po różnych miejscach za pomocą rymów i zagadek. Uczestnicy otrzymują ulotkę, która w ciekawy sposób prowadzi ich wyznaczonym szlakiem. Dzięki questowi można poznać miejsce, ale też związane z nim dziedzictwo, podania i historie. Więcej informacji i przykłady questów możecie znaleźć tutaj: <http://questing.pl/>. W naszym konkursie, jeżeli wybieriecie miejsce pamięci i związaną z nim postać z polskich kresów, wówczas zagadki-questy muszą ściśle wiązać się z projektem. Pomyślcie zatem, jakie miejsca w Waszym bezpośrednim otoczeniu mogłyby odpowiadać lub zastąpić oryginalną podróż albo najbardziej ją przypominać. To dotyczy także pozostałych podobnych propozycji realizacji tego punktu konkursu w terenie.

b) Geocaching

Ten rodzaj gry terenowej wymaga używania GPS. Polega na poszukiwaniu „skarbów” ukrytych w najlepiej wodoszczelnych, zabezpieczonych pojemnikach. Zgodnie z zasadami w pojemnikach mogą znajdować się drobne upominki oraz dziennik, w którym kolejni znalazcy odnotowują swoje odkrycia. W przypadku wykorzystania tej formy do poznawania miejsca pamięci mogą tam być ukryte informacje o tym miejscu lub pytania/zagadki z nim związane. Więcej informacji o geocachingu w Polsce

znajdziecie tutaj: www.opencaching.pl. Użycie wyobraźni, to mogą być fragmenty mapy lub klucza, którego trzeba złożyć aby dotrzeć do skarbu.

c) Podchody

W grze udział biorą dwa zespoły, jeden z nich „ucieka” pozostawiając drugiemu znaki patrolowe i zadania do rozwiązania. Zadaniem drugiego zespołu jest przemierzenie tej trasy i zrealizowanie pozostawionych zadań. Gdzie tkwi haczyk? Otóż, udzielane wskazówki nie zawsze muszą być prawdziwe np. poprzez fałszywe informacje historyczne.

<http://www.jak-to-zrobic.pl/index.php/a/3/b/11/c/49/d/145/id/1081>

d) Gra terenowa/gra miejska

Może być zorganizowana w terenie niezabudowanym (np. w lesie), bądź w mieście. Uczestnicy muszą dotrzeć do określonych punktów (np. na podstawie mapy lub planu miasta), w określonej kolejności lub dowolnej. Na punktach wykonują określone przez organizatorów zadania i za ich wykonanie są oceniani. Poszczególne punkty mogą być obsługiwane przez osobę (punktowego) bądź w formie listu. Inspiracji szukajcie tutaj: www.gryturystyczne.pl

e) Zwiad

Jest formą uzyskania informacji na zadany temat z wielu dostępnych źródeł, przede wszystkim poprzez dotarcie do osób (raczej wielu niż jednej), które mogą udzielić poszukiwanych informacji. Zadanie powinno być precyzyjnie określone (rodzaj informacji, które uczestnicy mają zdobyć), ale do uczestników powinna należeć inicjatywa w zakresie tego, gdzie będą tych informacji poszukiwać. Przy wykorzystaniu formy zwiadu warto podzielić grupę na niewielkie zespoły, które poszukują odpowiedzi na to samo pytanie bądź na różne.

f) Spotkanie ze świadkiem historii

Spotkanie z osobą, która żyła w momencie, kiedy miały miejsce omawiane wydarzenia historyczne, była ich

świadkiem, znała innych ludzi w nich uczestniczących i może opowiedzieć o własnych doświadczeniach związanych z tymi wydarzeniami. Takie spotkanie może być zorganizowane jednocześnie dla większej grupy. Daje możliwość uczestnikom, poza wysłuchaniem opowieści świadka, na zadanie dodatkowych pytań, pogłębienia zagadnień, które były dla nich najbardziej interesujące. www.swiadkowiehistorii.pl. To bardzo ambitna forma realizacji tej części konkursu, może być przeprowadzona w domu takiego świadka historii, w środowisku najbardziej mu znanym i przyjaznym. Musicie być przygotowani na to, że świadkowie historii często przeżyli bardzo traumatyczne wydarzenia o których nie chcą opowiadać. Dokumentacja do konkursu może przybrać formę zapisu audiowizualnego z przeprowadzonego wywiadu (wówczas podajcie tylko link do umieszczonych w sieci materiałów).

g) Sonda

Jest metodą badawczą umożliwiającą sprawdzenie, jak dużą wiedzę na jakiś temat posiadają ludzie znajdujący się w określonym miejscu. W tym wypadku warto najpierw samemu zdobyć wiedzę, żeby sformułować odpowiednie pytania i sprawdzić, na ile ta wiedza jest powszechna w danej społeczności. Taka forma realizacji projektu może mieć czasem bardzo zabawny przebieg i zaskoczyć samych autorów – szczególnie fantazja ankietowanych w udzielaniu odpowiedzi na zadawane pytania.

h) Akcja informacyjna

Metoda ta ma na celu jak najszersze rozpowszechnienie określonych informacji w konkretnej społeczności. Może przybierać różne formy, w zależności od adresata tych informacji (np. wieku lub sposobu dotarcia do niego). Pamiętajcie jednak, że zaklejenie sąsiadowi okien ulotkami i plakatami to nie jest dobry pomysł. Zanim gdzie przykleicie plakat lub wyłożycie ulotki zapytajcie o zgodę właściciela obiektu. Przygotowując i planując dystrybucję materiałów informacyjnych zastanówcie się, do kogo mają być one zdresowane. To mogą być Wasi rówieśnicy ale nie tylko. Nie bójcie się nowych metod w rozpowszechnianiu wiedzy historycznej.

Bądźcie kreatywni, spróbujcie zaangażować w taką grę terenową, zwiad czy sondę osoby w różnym wieku.

Powodzenia!