

e.

Kier. A. Pajek

p.o. ZASTĘPCY DYREKTORA  
Biura ds. Partycypacji Społecznej

R. Szymiarczyk  
Kierownik



BUDŻET  
OBYWATELSKI

**FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY  
PROPOZYCJI ZADANIA  
DO BUDŻETU OBYWATELSKIEGO 2017/2018**

Numer identyfikacyjny zadania, tzw. ID  
(wypełnia Biuro ds. Partycypacji Społecznej)

20248

L.dz. 1570

1. TYTUŁ ZADANIA (do 15 wyrazów)

DUŻ. BPS-III. 3020.5.185.2017

Słowiańska Inspiracja – gra terenowa

**2. LOKALIZACJA ZADANIA,**

tj. wskazanie konkretnego miejsca: ulicy z numerem albo przynajmniej rejonu ulic, terenu instytucji albo placówki, parku (informacje związane z daną lokalizacją można sprawdzić na mapce dostępnej przez link na stronie [www.lodz.pl/budzet\\_obywatelski/2018](http://www.lodz.pl/budzet_obywatelski/2018))

Nad Nerem

**2a. NUMERY EWIDENCYJNE DZIAŁEK** (wypełnienie punktu nie jest konieczne)

Nad Nerem G21-3/11

**3. RODZAJ ZGŁASZANEGO ZADANIA**

- PONADOSIEDLOWE
- OSIEDLOWE (wpisz poniżej nazwę osiedla)

Nad Nerem

(w przypadku braku, nazwę osiedla uzupełnia Biuro ds. Partycypacji Społecznej)

**4. KRÓTKI OPIS ZADANIA WRAZ Z JEGO ELEMENTAMI SKŁADOWYMI**

np. ile ławek, ile i jakich drzew ma zostać uwzględnione (do 60 wyrazów)

Nad Nerem znajdowała się osada wczesnośredniowieczna z XI wieku, wpisana do rejestru zabytków nr rej.: 122/A z 1988. W celu popularyzacji historii tego terenu zorganizowanie spacerów (lub wycieczek rowerowych) oraz terenowych gier edukacyjnych dla mieszkańców. Spacerów (4 spacerów po 2 godziny) z przewodnikiem przybliżyłyby historię tego miejsca, natomiast zorganizowane gry terenowe (8 gier po 3 godziny) pozwoliłyby na odkrycie codziennych zajęć ludności (tkactwo, wikliniarstwo, gotowanie, zielarstwo), sposób spędzania wolnego czasu (gry, zabawy) oraz mitologii i tradycji tamtego okresu.

## 5. SZACUNKOWE KOSZTY BRUTTO ZADANIA

SKŁADOWE CZĘŚCI ZADANIA	KOSZTY SZACUNKOWE
1. Opracowanie 8 scenariuszy gier	4000 zł
2. Materiały potrzebne do przeprowadzenia gier	3200 zł
3. Prowadzący gry (2 osoby x 3h)	4800 zł
4. Przewodnik (4 spacery x 2h)	800 zł
5. Promocja (plakaty i ich dystrybucja)	1200 zł
6. Nagrody dla zwycięzców poszczególnych gier (3 pierwsze miejsca)	2400 zł
7. Księgowość (100 zł x 6 miesięcy)	600 zł
8. Koordynator działania (organizacja, rekrutacja, promocja w mediach i Internecie)	6000 zł
<b>ŁĄCZNIE:</b>	<b>23000zł</b>

## 6. OPIS SZCZEGÓŁOWY ZADANIA *(wypełnienie punktu nie jest obowiązkowe)*

Spacer (4 spacery po 2 godziny) z przewodnikiem przybliżyłyby historię tego miejsca, spacer na terenie gdzie była osada, opowieści, czym były tego typu osady, jak je budowano, czym trudniła się ludność, czym żywiła, co hodowała, itp

Gry trenowe (8 gier po 3 godziny) pozwoliłyby na odkrycie codziennych zajęć ludności (tkactwo, wikliniarstwo, gotowanie, zielarstwo), sposób spędzania wolnego czasu (gry, zabawy) oraz mitologii i tradycji tamtego okresu.

Gry zbudowane na zasadzie zagadek, wykonania powierzonych zadań, odnalezienie jakiegoś elementu w przestrzeni. Uczestnicy do udziału zgłaszając się za pomocą formularza i mogą startować, jako zespoły 2- 3 osobowe. Zespoły otrzymują karty go gry a po ich wykonaniu wracają na wyznaczony punkt gdzie podlicza się zdobyte punkty. 3 Najlepsze zespoły dostają pamiątkowe nagrody, upominki nawiązujące do tematu gry.

W przypadku braku miejsca, proszę dołączyć dodatkową kartkę z dokończeniem opisu.

## 7. UZASADNIENIE POTRZEBY REALIZACJI ZADANIA

W edukacji formalnej rzadko bywa poruszany temat naszej rodzimej kultury słowiańskiej, za to szeroko omawiana jest cywilizacja starożytnej Grecji, czy Rzymu. Uczniowie nie mają wiedzy na temat jak wyglądało życie i kultura na tych ziemiach. Wyprawy do muzeów, aby zobaczyć eksponaty również nie są wystarczającą formą, aby wyobrazić sobie jak kiedyś żyli Słowianie.

Odwieczność muzeów jest niska (według badań przeprowadzonych przez Kancelarię Sejmu Biuro Studiów i Ekspertyz statystycznie 87% badanych deklaruje prawie lub nigdy odwiedzenie muzeów), ilość godzin lekcji historii według nowej ustawy również jest zmniejszona o połowę. Uczniowie nie mają możliwości poznać kultury, która tak naprawdę ukształtowała cały folklor, z którym do tej pory możemy się stykać. Wśród młodzieży często pokutuje przekonanie o bezsensowności zgłębiania wiedzy historycznej. Uważają ją współcześnie za nieużyteczną. Chcemy pokazać im, jak wiele zjawisk, zachowań współcześnie używanych ma swoje korzenie w zamierzchłych czasach i jak wiele z tych elementów jest wciąż żywe (tradycje świąteczne, stroje i ozdoby regionalne, folklor itp.)

Pokazywanie elementów życia kultury sprzed 10 wieków pokaże jak wiele do tej pory mamy z tym okresem elementów wspólnych. Wykreowany poprzez media obraz świata średniowiecznego często odbiega od prawdy i ugruntowuje nieprawdziwe stereotypy.

Prowadzone przez nas już od pewnego czasu lekcje żywej historii (warsztaty, scenki rodzajowe, pokazy) w szkołach pokazały z jak dużym zainteresowaniem uczniów cieszy się ta forma. Również osoby dorosłe na organizowanych przez nas pokazach i warsztatach stwierdzały, że takiego typu informacji oraz działań brakowało od dawna, gdyż daje to okazje do poznania kultury swoich przodków.

Jako formę obecnie bardzo popularną wśród młodzieży i młodych dorosłych jest gra, popularne są gry miejskie i inne terenowe. Natomiast dla osób starszych spacer z przewodnikiem będzie również atrakcyjną formą zgłębiania wiedzy na temat czasów wczesnego średniowiecza.

## 8. INFORMACJA O ZASADACH DOSTĘPNOŚCI PROPONOWANEGO ZADANIA

*(jeśli dotyczy, należy podać w jakich godzinach, dniach tygodnia czy miesiąca, korzystanie odpłatne/nieodpłatne itp.)*

Zadanie realizowane od kwietnia do września, w weekendy. Korzystanie nieodpłatne.

## 9. ODBIORCY/BENEFICJENCI PROPONOWANEGO ZADANIA

dzieci     młodzież     dorośli     seniorzy     rodziny

inni jacy?