

04.08.2017

## "Kra, kra, kra ... Garwolin gra"

---

Projekt skierowany do młodzieży ze szkół garwolińskich w wieku 14-17 lat, która poprzez udział w projekcie może zmienić perspektywę postrzegania swojej indywidualności i podmiotowości, a także zwrócić uwagę na to, że ma znaczący wpływ na zmiany w środowisku lokalnym. Młodzież odkryje, że ludzie noszą w sobie wspaniałe historie i warto jest z nimi rozmawiać i o nie pytać. Każdy człowiek nabiera wtedy dla nas ogromnego znaczenia i jest dla nas ważny.

### Cel:

Projekt polega na stworzeniu gry miejskiej osadzonej w kilku ważnych miejscach w Garwolinie (wybranych przez uczestników projektu i przez nich opracowanych) i zaprezentowaniu jej społeczności lokalnej, kolegom i koleżankom. Ta forma rozrywki i pracy zespołowej będzie nie tylko interesująca dla twórców gry, ale także dla licznych odbiorców, którzy zostaną zaproszeni do udziału w niej. Projekt będzie sięgał do przeszłości miasta i ludzi w nim żyjących i poprzez grę zdradzał jego tajemnice i ciekawostki. W mieście, w wybranych przez młodzież miejscach, pojawią się tabliczki z ciekawostkami zdobytymi przez uczestników projektu oraz zaszyfrowane w QR codach informacje o przeszłości miasta i ludzi, do których każdy będzie miał dostp. Te miejsca będą głównymi punktami gry.

### Metody:

Uczestnicy projektu będą mogli podczas spotkań warsztatowych trwających od 1.09 do 31.10.2017 poznawać i rozwijać swoje mocne strony poprzez pracę w grupach kompetencyjnych nakierowanych na realizację poszczególnych zadań. I tak ... uczniowie będą prowadzić wywiady z seniorami znającymi „wczorajszy Garwolin”, kręcić filmy, robić zdjęcia i poszukiwać starych fotografii, lepić z gliny symbol projektu, tworzyć tabliczki informacyjne. Ta różnorodność działań doprowadzi ich do celu jakim będzie stworzenie gry miejskiej na bazie zdobytych wcześniej informacji i zaprezentowanie jej społeczności lokalnej podczas gali projektu czyli gry w terenie.

Warsztaty obejmują zatem także nabycie i poznanie umiejętności dokumentowania przebiegu podejmowanych aktywności, przygotowanie zaproszeń, tworzenie plakatu reklamującego grę.

### Źródło finansowania:

Projekt został dofinansowany ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu Bardzo Młoda Kultura 2016 - 2018 oraz ze środków Samorządu Województwa Mazowieckiego.