

## GRÓD KAZIMIERZOWSKI – PROJEKT

### Wstęp

Tak zwany ruch rekonstrukcji, rekreacji bądź odtwórstwa historycznego rozpoczął się w Polsce w latach 70. XX wieku w Golubiu-Dobrzyniu, w latach 90. wszedł w fazę burzliwego rozwoju, a w XXI wieku jest już powszechnie znaną dziedziną rozrywki, kultury oraz promocji miast i regionów (a co za tym idzie – także gospodarki). Zalety tej „poważnej zabawy” najpierw dostrzegły małe, prowincjonalne ośrodki o ciekawym dziedzictwie historycznym – np. Malbork, Grunwald, Wolin – i dzięki temu zaistniały na forum międzynarodowym. Dziś po rekonstrukcje historyczne sięgają gminy i instytucje dowolnej wielkości, od 4-tysięcznej Byczyny pod Opolem po Ministerstwo Obrony Narodowej, Biuro Promocji Miasta Warszawy i Radę Miasta Krakowa. Inscenizowane są zarówno sławne bitwy, jak i lokalne potyczki, a nawet stan wojenny 1981 r., włącznie z pacyfikacją siedziby łódzkiej „Solidarności” przez ZOMO.

Ale zastosowania „żywej historii” nie ograniczają się do turystyki i promocji. Zjawisko to ma także spory potencjał edukacyjno-wychowawczy, dostrzeżony m.in. przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego: w 2008 roku wśród zadań dotowanych z Programu Operacyjnego „Patriotyzm jutra” pojawiły się „lekcje żywej historii” i „rekonstrukcje historyczne”<sup>1</sup>. Projekt niniejszy ma na celu maksymalne wyzyskanie tego potencjału, w połączeniu z inną techniką edukacji innowacyjnej – narracyjnymi i teatralnymi grammi fabularnymi, których pedagogiczne zastosowania najszerzej opisuje Jerzy Szeja w książce „Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej”. Jednoczesne stosowanie rekonstrukcji

---

<sup>1</sup> Program Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego „Patriotyzm jutra”, 2008, <<http://www.mkidn.gov.pl/po/regulaminy/patriotyzm-regulamin.pdf>>, s. 2.

historycznych i gier fabularnych powinno dać efekty komplementarne, o wysokiej skuteczności kształceniowej i wychowawczej.

Projekt obejmuje trzy części, omówione kolejno:

- program działalności edukacyjno-wychowawczej,
- wytyczne co do obiektu-siedziby,
- ramowy plan badań nad skutecznością programu.

### **I. Wieloaspektowy program edukacyjno-wychowawczy realizowany na podstawie żywej rekonstrukcji historii**

We współpracy z lokalnymi grupami rekonstruktorскими (lub niezależnie od nich) pracownicy ośrodka (nauczyciele i trenerzy) prowadzić mają specjalny program zajęć dla młodzieży szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych, oparty na rekonstrukcji wybranej epoki historycznej. Wybór epoki winien wynikać z lokalnych tradycji albo z zainteresowań miejscowych grup rekonstruktorских, które zadeklarują chęć współpracy. Np. dla Bydgoszczy, eksponującej związek z królem Kazimierzem Wielkim, naturalnym wyborem zdaje się XIV stulecie (stąd nazwa projektu: „Gród Kazimierzowski”).

Kto powinien prowadzić zajęcia z „odtwórstwa historycznego”? Praktyk-rekonstruktor czy wykwalifikowany pedagog? Wykształcenie pedagogiczne nie obejmuje gier fabularnych i rekonstrukcji historii, więc z konieczności musi to być praktyk. Ale przepisy wymagają, aby osoby prowadzące zajęcia z młodzieżą posiadały stosowne uprawnienia. Zatem pracownicy Grodu powinni spełniać obydwie kryteria:

- co najmniej roczne doświadczenie w rekonstrukcjach historycznych i umiejętność prowadzenia zajęć techniką gier fabularnych,
- uprawnienia pedagogiczne lub dyplom instruktora/trenera sportu.

W „ruchu rekonstrukcyjnym” działa coraz więcej młodych nauczycieli, a wśród odtwórców dawnych technik walki (szermierki, strzelectwa) znajdują się m.in. dyplomowani instruktorzy szermierki sportowej, jazdy konnej czy łucznicstwa. Dlatego skompletowanie kadry w większych miastach nie powinno nastęczać trudności. Do prowadzenia zajęć wystarczają dwa etaty: jeden nauczycielski i jeden trenerski.

Ze względów organizacyjnych optymalnym rozwiązaniem byłoby zatrudnienie dwóch trenerów i dwóch nauczycieli w wymiarze po pół etatu każdy. Kadra liczy wtedy cztery osoby zamiast dwóch, co ma znaczenie np. przy organizowaniu imprez, a także umożliwia zastępstwa w razie choroby/wyjazdu. Poza tym łatwiej znaleźć chętnych na 1/2 etatu jako dodatkową, popołudniową pracę, która nie wymuszałyby rezygnacji z dotychczasowego zatrudnienia.

**Zadania trenerów:**

- prowadzenie treningów walki bronią historyczną,
- ćwiczenie działań grupowych (musztra), przygotowujących do uczestnictwa w rekonstrukcjach bitew,
- nauka konserwacji i naprawy replik uzbrojenia i oporządzenia.

**Zadania nauczycieli:**

- prowadzenie zajęć metodą narracyjnych (RPG) i teatralnych (LARP) gier fabularnych, przekazujących wiedzę historyczną i kształtujących umiejętności polonistyczne,
- wykształcenie młodszej kadry zdolnej samodzielnie prowadzić sesje historycznych gier fabularnych dla swoich kolegów,
- elementy wychowania kulturalnego poprzez wykorzystywanie dzieł sztuki (malarstwo, literatura, muzyka, film) dla przybliżenia młodzieży wybranych epok historycznych,
- organizacja regularnych konkursów i turniejów wiedzy z zakresu historii Polski.

**Wspólne zadania trenerów i nauczycieli:**

- prowadzenie warsztatów rękodzielniczych, uczących podstaw ręcznego szycia kostiumów i obuwia oraz wytwarzania przedmiotów codziennego użytku,
- przygotowanie młodzieży do występów publicznych, zwłaszcza pod kątem udziału w wydarzeniach kulturalnych,
- przygotowanie i prowadzenie cyklicznych imprez historycznych, np. związanych z obchodami świąt państwowych oraz ważnych uroczystości lokalnych (niezależnie lub we współpracy z innymi instytucjami kultury i nauki, samorządami, jednostkami wojskowymi),
- szerokie angażowanie młodzieży w działalność organizacyjną i kulturalną, w sposób uczący odpowiedzialności i promujący postawę aktywną,
- regularne informowanie miejscowych szkół o prowadzonej działalności i zachęcanie do współpracy tamtejszych nauczycieli, zwłaszcza historyków i polonistów.

### Korzyści dla młodzieży – podsumowanie:

- Młodzież uczestnicząca w powyższych zajęciach stworzy drużynę rekonstruującą konkretną epokę historyczną (lub dwie różne epoki – w miarę możliwości), w której każdy uczestnik ma szansę rozwijać:
- wiedzę historyczną – poprzez gawędy przy ognisku, gry i konkursy, udział w rekonstrukcjach historycznych,
- umiejętności polonistyczne (rozumienie tekstu, komunikacja językowa, warsztaty literackie) – poprzez narracyjne i teatralne gry fabularne,
- tężyznę fizyczną i zdyscyplinowanie – poprzez treningi fechtunku, musztrę i ogólnorozwojowe ćwiczenia sportowe (rozgrzewka),
- sprawność manualną – poprzez warsztaty rzemieślnicze (szycie strojów i obuwia historycznego, prace stolarskie, splatanie panczerzy kolczych itp.),
- odpowiedzialność, obowiązkowość, zdolności organizatorskie – poprzez udział w organizacji i obsłudze imprez kulturalno-edukacyjnych i innych przedsięwzięć,
- patriotyzm narodowy i lokalny – poprzez żywy kontakt z historią narodu, państwa i regionu.

### Tygodniowy program zajęć – przykład

W ramach połowy etatu każdy trener i nauczyciel w ciągu roku szkolnego winien prowadzić stałe zajęcia przez 3 dni w tygodniu, w tym raz w sobotę lub w niedzielę (łącznie: 9 godzin lekcyjnych). Dodatkowo – uczestniczyć w organizacji i obsłudze cyklicznych i jednorazowych imprez kulturalno-edukacyjnych. Poniższa tabela przedstawia przykładowy rozkład zajęć w tygodniu (zakładając udział 2 trenerów, 2 nauczycieli i czterech 12-osobowych grup uczestników).

	Pn Grupy A i B	Wt Grupy C i D	Śr Grupy A i B	Cz Grupy C i D
15:30-17:00	T 1 – grupa A N 1 / N 2 – grupa B	T 2 – grupa C N 1 / N 2 – grupa D	T 1 – grupa A N 1 – grupa B	T 2 – grupa C N 2 – grupa D
17:00-18:30	T 1 – grupa B N 1 / N 2 – grupa A	T 2 – grupa D N 1 / N 2 – grupa C	T 1 – grupa B N 1 – grupa A	T 2 – grupa D N 2 – grupa C

Pt		So Gr. A i B	Nd Gr. C i D
wolne	10:30-12:00	T 1 – grupa A	T 2 – grupa C
wolne	12:00-13:30	T 1 – grupa B	T 2 – grupa D

T – trener; N – nauczyciel

(N 1/ N 2 – zajęcia RPG, 2 grupy po 6 osób; samo N 1 lub N 2 – zajęcia LARP, 12 osób)

A, B, C, D – grupy uczniowskie liczące do 12 osób (tylko obejmują uprawnienia instruktora sportu)

Tabela uwzględnia cztery grupy uczestniczące w ćwiczeniach trzy razy w tygodniu:

- w tygodniu roboczym dwukrotnie po 3 godziny (1,5 treningu + 1,5 gier),
- w sobotę lub niedzielę dodatkowo przez 1,5 godziny treningu.

W tym układzie dwa pełne etaty (nauczycielski i trenerski) zapewniają zajęcia dla 48 regularnie uczestniczących osób (4 grupy po 12 osób). Można też ułożyć alternatywny plan dla 6 grup (72 osoby) ćwiczących dwa razy w tygodniu.

### Programy „jednorazowe” – dla grup szkolnych i turystycznych

Oprócz zajęć dla grupy stałej ośrodek powinien organizować „lekcje żywej historii” dla wycieczek szkolnych i turystycznych, eksponujące historię wojskowości (pokazy walk i sprzętu bojowego) oraz życia codziennego (kultura materialna i obyczaj dawnych epok). Lekcje tego typu są w ofercie wielu instytucji muzealnych i edukacyjnych, np. zamku w Gniewie, Muzeum-Pałacu w Wilanowie, Muzeum Okręgowego w Toruniu, Pomorskiego Muzeum Wojskowego w Bydgoszczy. Zdarzają się programy okolicznościowe z okazji świąt, np. „Karczma Biskupińska” w Biskupinie wiosną zaprasza grupy szkolne na zajęcia „wielkanocne” prezentujące regionalne tradycje związane ze świętami (dzieci zwiedzają zagrodę chłopską, przymierzają ludowe stroje, karmią zwierzęta, własnoręcznie wykonują niektóre prace, np. wypiek pierników). Takie lekcje mogą być prowadzone albo przez samych nauczycieli/trenerów zatrudnionych w Grodzie (z ewentualną pomocą uczniów), albo we współpracy z lokalną grupą rekonstrukcji historycznej.

Cyklicznie organizowane „tygodnie/weekendy edukacyjne” staną się jedną z atrakcji turystycznych miasta, ale przede wszystkim będą wsparciem dla lokalnych placówek edukacyjnych w nauczaniu historii i kultury polskiej. Kierownictwo ośrodka powinno dołożyć wszelkich starań, aby dotrzeć z ofertą edukacyjną do szkolnych historyków i polonistów, by udział w „żywej lekcji” stał się obowiązkowym elementem kształcenia. **Bezpośredni i interaktywny** kontakt z replikami dawnych sprzętów i kostiumów pozwala bowiem lepiej zrozumieć dawną epokę (historyczną i literacką), może też przełamać niechęć do historii jako przedmiotu „martwego” i nudnego. Żywe lekcje są więc cenne z pedagogicznego punktu widzenia, ale także z ekonomicznego – sprzedaż biletów byłaby stałą pozycją w dochodach ośrodka.

## II. Budowa drewnianego lub murowanego Grodu z przeznaczeniem na działalność kulturalno-oświatową i treningową

Ośrodek tego rodzaju, aby był atrakcyjny dla jak najszerszej grupy młodzieży, nie powinien działać w budynku szkoły czy domu kultury, lecz w obiekcie o nastrojowym, historycznym charakterze. Albo w prawdziwym zabytku, albo w siedzibie zbudowanej na wzór historyczny (jak np. grodzisko rycerskie w Chełmnie nad Wisłą). Kształt i rozmiary obiektu mogą być różne, powinien jednak zawierać następujące elementy:

- dużą salę gimnastyczną do treningów sportowych,
- pomieszczenia magazynowe na sprzęt treningowy,
- sanitariaty i pomieszczenie kuchenne,
- minimum dwie sale na zajęcia warsztatowe,
- ogrodzone podwórze z miejscem do rozpalenia ogniska i rozbicia namiotów,
- poddasze użytkowe lub osobny budynek z powierzchnią magazynową,
- pomieszczenie socjalne lub mieszkanie służbowe dla dozorczy obiektu.

Pilotaż programu edukacyjno-wychowawczego można, rzecz jasna, przeprowadzić w formie zajęć pozalekcyjnych w dowolnej placówce oświatowej. Jednak to *nie przyniesie odpowiedzi na pytanie o atrakcyjność niniejszego programu dla młodzieży*. Szermierka, łucznictwo, gry fabularne i ogniska integracyjne są dla młodzieży potencjalnie bardzo atrakcyjne, ale trzeba się spodziewać, że lokalizacja w budynku szkolnym podziela odstręczająco – zarówno dla młodzieży trudnej (lub tylko niechętniej do nauki), jak i dla indywidualistów-kontestatorów (podatnych na ideologie subkulturowe). A właśnie do tych grup warto dotrzeć przede wszystkim, jeśli zależy nam na zapobieganiu patologiom.

Trzeba też zwrócić uwagę, że głównym konkurentem dla odtwórstwa historycznego, jeśli chodzi o angażowanie czasu wolnego, są gry komputerowe. Gry LARP/RPG i rekonstrukcje historyczne mają de facto te same walory, co komputer: a) interaktywność, b) społecznościowość, c) immersyjność. Te cechy motywują młodzież do siedzenia godzinami przed monitorem – więc powinny równie silnie pociągnąć ku „żywej historii”. Kluczowy jest tu efekt **immersji** – wrażenie zanurzenia w świecie wirtualnym, innym od codzienności<sup>2</sup>. „Gród Kazimierzowski” ma więc szansę zwyciężyć „walkę o klienta” nawet z grą komputerową – ale tylko w obiekcie wizualnie atrakcyjnym, który stworzy wirtualną „przestrzeń ludyczną” postrzeganą jak sceneria gry. Wnętrze szkolnej sali gimnastycznej na to nie pozwoli.

<sup>2</sup> Immersja (łac. *immersio* „zanurzenie”) – wrażenie polegające na niemal kompletnym „zanurzeniu się” w otaczającej nas, komputerowo symulowanej rzeczywistości wirtualnej, w której podejmujemy „realnie odczuwane” działania, wywierające „realnie odczuwane skutki” – W. Pisarek (red.), *Słownik terminologii medialnej*, Universitas, Kraków 2006, s. 81.

### **Dodatkowa funkcja – promocja miasta/regionu:**

Niezależnie od działalności pracowników ośrodka obiekt może być miejscem integracji i treningów lokalnych grup zajmujących się rekonstrukcjami historycznymi (nieściśle zwanych „bractwami rycerskimi”). Grupy te powinny mieć dostęp do sali treningowej za symboliczną opłatą, a za to być zobowiązane do uczestnictwa w obchodach rocznicowych, uroczystościach miejskich, żywych lekcjach historii itp. według spisanej umowy.

Współpraca Grodu z samodzielnymi grupami rekonstrukcyjnymi pozwoli na organizację dużych imprez, cennych dla promocji miasta i regionu – a taka działalność znacząco ułatwia pozyskiwanie dotacji z budżetów samorządowych.

### **III. Badania naukowe**

Żywe lekcje historii stopniowo znajdują zastosowanie w polskim szkolnictwie (techniki RPG/LARP wciąż pozostają nieznanne, nie licząc pojedynczych eksperymentów<sup>3</sup>), brak jednak badań, które pozwoliłyby obiektywnie zmierzyć ich skuteczność kształceniowo-wychowawczą. Nie wiadomo, czy techniki te nadają się do pracy z każdym (przeciętnym / słabym) uczniem, czy tylko z uczniami uzdolnionymi humanistycznie. Nie stwierdzono również, czy zajęcia tego typu mogą zaciekać uczniów wykazujących silną niechęć do historii. Dlatego w pierwszym „pilotażowym” ośrodku realizującym niniejszy projekt należałoby przeprowadzić badania empiryczne, aby dostarczyć odpowiedzi na trzy ważne pytania:

#### **1) Jaki jest stopień atrakcyjności podobnego programu dla młodzieży?**

Ustalenie stopnia atrakcyjności programu oprze się na prostych wyliczeniach statystycznych. Należy porównać: A) liczbę młodzieży uczęszczającą do szkół, w których przeprowadzono prezentację multimedialną zachęcającą do udziału w zajęciach Grodu; B) liczbę młodzieży, która zapisała się na zajęcia i choćby raz w nich uczestniczyła; C) liczbę młodzieży, która uczestniczyć będzie w zajęciach dłużej niż jeden semestr.

Liczebność grupy B wykaże, jaki procent (w odniesieniu do grupy A) młodzieży jest potencjalnie zainteresowany działalnością pozalekcyjną tego rodzaju, a liczebność grupy C wykaże, jaki procent młodzieży rzeczywiście chce zaangażować się na dłużej.

<sup>3</sup> Np. *Giving “to Airy Nothing a Local Habitation and a Name”*: William Shakespeare’s Worlds of Imagination as Accessed through a Role-Playing Game – projekt przybliżania uczniom gimnazjalnym dzieł Szekspira przez teatralne gry fabularne (LARP-y), prowadzony przez Uniwersytet Wrocławski.

Powyższe pomiary (przede wszystkim: liczebność grupy C) dadzą odpowiedź na pytanie, czy działalność tego typu nadaje się do wdrożenia na skalę masową, czy tylko do pracy z niewielkim odsetkiem młodzieży o określonych predyspozycjach (np. zainteresowaniach humanistycznych).

## **2) Jakie jest oddziaływanie kształceniowo-wychowawcze omawianego programu?**

Według nauczycieli posługujących się grami fabularnymi i rekonstrukcjami historycznymi dłuższy udział w takich zajęciach przynosi zauważalne korzyści kształceniowe<sup>4</sup>. Jednak na razie są to tylko obserwacje i wnioski wyciągnięte na podstawie stosunkowo niewielkich grup uczniów i znajomych. Natomiast działalność ośrodka typu „Gród Kazimierzowski” byłaby okazją do przeprowadzenia konkretnego, weryfikowalnego pomiaru wyników edukacyjnych i wychowawczych na grupie uczniów, którzy w danym roku szkolnym regularnie uczestniczyli w zajęciach Grodu. Pomiar mógłby objąć np.:

A) Porównanie ocen wystawionych na koniec roku z ocenami z roku poprzedniego, ze szczególnym uwzględnieniem języka polskiego, historii oraz zachowania.

B) Krótką ankietę dla wychowawców oraz nauczycieli historii i języka polskiego na temat postępów ucznia w minionym roku szkolnym, ze szczególnym uwzględnieniem tzw. stosunku do przedmiotu.

Skuteczność edukacyjno-wychowawcza powyższego projektu zostanie udowodniona, jeżeli oceny i ankiety potwierdzą poprawę wyników u znacznej większości badanych.

## **3) Jakie są realne warunki współpracy ze standardowymi placówkami oświatowymi i innymi instytucjami?**

Na koniec każdego roku szkolnego winien powstać raport na temat współdziałania Grodu z placówkami oświatowymi, instytucjami kultury i władzami samorządowymi, szczególną uwagę poświęcający możliwościom wciągnięcia do współpracy nauczycieli uczących w gimnazjach i liceach.

### **Historia projektu:**

Projekt powstał w 2006 roku z myślą o lokalizacji w Bydgoszczy – stąd nazwa nawiązująca do Kazimierza Wielkiego, od którego pochodzą prawa miejskie oraz

<sup>4</sup> J.Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków 2004.



tradycje grodu obronnego przy granicy polsko-krzyżackiej. Projekt uzyskał pozytywne opinie od następujących instytucji i osób:

- Ministerstwo Edukacji Narodowej (11.12.2006),
- Narodowe Centrum Kultury (28.12.2006),
- Kujawsko-Pomorski Urząd Marszałkowski (24.08.2006),
- Kujawsko-Pomorski Urząd Wojewódzki (15.09.2006),
- Towarzystwo Miłośników Miasta Bydgoszczy (13.09.2006),
- Wiceprezydent Miasta Bydgoszczy, p. Lucyna Kojder-Szweda (31.12.2007).

Przewidziany do realizacji – pod warunkiem uzyskania dofinansowania ze-zewnętrznego – przy Pomorskim Muzeum Wojskowym w Bydgoszczy, a po odpowiedniej adaptacji przez „Gród Krzyżacki” przy Centrum Kultury Zamek Krzyżacki w Toruniu.

### Literatura

Deszcz-Tryhubczak J., Zarzycka A., 2008, *Giving 'to Airy Nothing a Local Habitation and a Name': William Shakespeare's Worlds of Imagination as Accessed through a Role-Playing Game*, "Borrowers and Lenders. The Journal of Shakespeare and Appropriation", <<http://lachesis.english.uga.edu/cocoon/borrowers/request?id=781417>>, 18 kwietnia 2008.

Program Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego „Patriotyzm jutra”, 2008, Witryna Internetowa Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego, <<http://www.mkidn.gov.pl/po/regulaminy/patriotyzm-regulamin.pdf>>, 4 marca 2008.

Pisarek W. (red.), 2006, *Słownik terminologii medialnej*, Universitas, Kraków.

Szeja J.Z., 2004, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, RABID, Kraków <<http://www.karczma-biskupinska.pl>>, 4 marca 2008.

<<http://www.muzeumpmw.cen.bydgoszcz.pl>>, 4 marca 2008.

<<http://www.muzeum.torun.pl>>, 4 marca 2008.

<<http://www.wilanow-palac.art.pl>>, 4 marca 2008.

<<http://www.zamek-gniew.pl>>, 4 marca 2008.