



TRZCIANKA - TROPEM HISTORII

GRA ULICZNA (QUEST)

WIOLETTA KASZTELAN

EWA SZCZEPAŃSKA

MIROŚŁAWA WRÓBLEWSKA

PEDAGOGIKA - PSYCHOPEDAGOGIKA Z PROFILAKTYKĄ SPOŁECZNĄ

GRUPA: DU01 (PSY)

GDZIE TO JEST?

Trzcianka jest położona w północno-zachodniej części Polski i województwa wielkopolskiego, w powiecie czarnkowsko – trzcianeckim.

Data założenia miasta XII w., prawa miejskie otrzymała w 1731 r.

Powierzchnia 18,30 km². Liczba ludności (30.06.2016) - 17 242 mieszkańców.

Otoczona jest lasami, które zajmują ok. 50% powierzchni gminy. W granicach miasta znajdują się jeziora: Sarcz i Długie oraz Okunie. Przez miasto przepływa rzeka Trzcianka (pot. Trzcianica, Trzcinica).

Trzcianka leży na skrzyżowaniu dróg wojewódzkich nr 178 i 180. Dzięki dogodnemu układowi komunikacyjnemu z Trzcianki wszędzie jest blisko: 170 km do granicy z Niemcami, 170 km do Szczecina, 90 km do Poznania, 25 km do Piły i 120 km do Bydgoszczy.

*Najlepsze questy potrafią uchwycić
i oddać ducha miejsca.*

*Oddanie jednak tego ducha wymaga, abyśmy
to przeżyli czy odkryli poprzez własne
doświadczenie.*

*Jeśli pragniemy odnaleźć ducha miejsca,
musimy nauczyć się, jak dostrzegać szczegóły
i odkrywać ukryte historie.*

Steven Glazer, twórca Questingu

CO TO JEST QUESTING?

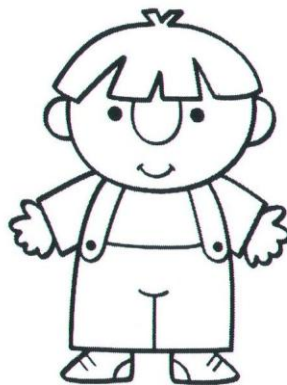
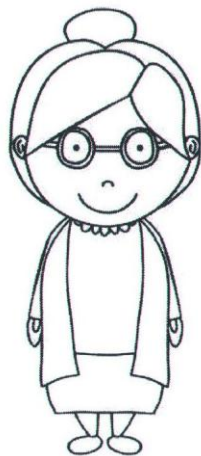
- Zabawa
- Edukacja
- Promocja regionu poprzez nową formę turystyki.
- Questing to rodzaj gry polegającej na tworzeniu nieoznakowanych szlaków, którymi można wędrować kierując się informacjami zawartymi w wierszowanych wskazówkach.
- Questing to nie tylko edukacja, ale także rozrywka i ciekawe spędzenie czasu.
- W trakcie wyprawy uczestnik wędruje po miejscach pozornie znanych, a jednak pełnych niespodzianek i tajemnic.
- Dzięki questingowi możemy stać się uczestnikami fascynującej przygody.
- Próbując rozwiązać słowne zagadki, uczestnik questu, w turystyczną przygodę angażuje nie tylko emocje, ale i zapamiętuje informacje dotyczące tego miejsca.

CELE QUESTINGU:

- Odkrywanie regionu poprzez legendy, ciekawe historie oraz elementy ściśle związane z lokalnym dziedzictwem przyrodniczym i kulturowym.
- Aktywizacja lokalnej społeczności.
- Promocja regionu poprzez nową formę turystyki.
- Quest dzieje się w czasie rzeczywistym.
- Planszą jest nieustannie zmieniająca się przestrzeń miasta.
- Pionkami są gracze, których zadaniem jest wypełnić określoną misję.

DLA KOGO JEST QUESTING?

Dla wszystkich chętnych
(BEZ OGRANICZEŃ WIEKOWYCH),
którzy lubią aktywnie spędzać czas!



KOGO ZAPROSILIŚMY DO UDZIAŁU W GRZE ?:



Uczennice Młodzieżowego Ośrodka Socjoterapii
im. Ireny Sendlerowej w Białej (gmina Trzcianka),
Gimnazjum dla dziewcząt.

Młodzieżowy Ośrodek Socjoterapii w Białej jest
publiczną placówką dydaktyczno-wychowawczą
dla młodzieży wymagającą stosowania specjalnej
organizacji nauki, metod pracy i wychowania.

W skład jego wchodzi gimnazjum specjalne
i internat dla wychowanek.

MŁODZIEŻOWE OŚRODKI SOCJOTERAPII

Przeznaczone są dla dzieci i młodzieży, które z powodu zaburzeń rozwojowych, trudności w uczeniu się i zaburzeń w funkcjonowaniu społecznym są zagrożone niedostosowaniem społecznym i wymagają stosowania specjalnej organizacji nauki, metod pracy, wychowania i socjoterapii. Do zadań MOS należy eliminowanie przyczyn i przejawów zaburzeń zachowania oraz przygotowanie wychowanków do życia zgodnego z obowiązującymi normami społecznymi i prawnymi. Warunkiem przyjęcia do placówki jest posiadanie przez ucznia aktualnego orzeczenia o potrzebie kształcenia specjalnego z uwagi na zagrożenie niedostosowaniem społecznym. Orzeczenie wydawane jest przez poradnię psychologiczno - pedagogiczne.

CELE PROFILAKTYCZNE

- Kształtowanie osobowości uczennic w taki sposób, aby prawidłowo funkcjonowały w środowisku pozaszkolnym.
- Kształtowanie u wychowanek MOS działań integracyjnych.
- Kształcenie umiejętności komunikacji interpersonalnej.
- Organizowanie prawidłowych i akceptowanych społecznie działań wpływających pozytywnie na rozwój.
- Popularyzowanie alternatywnych form spędzania wolnego czasu.
- Podniesienie wiedzy nt. najbliższego regionu i okolic.
- Uczestnictwo w życiu kulturalnym miasta.
- Zwiększenie możliwości korzystania z oferty ośrodków kultury (biblioteka).

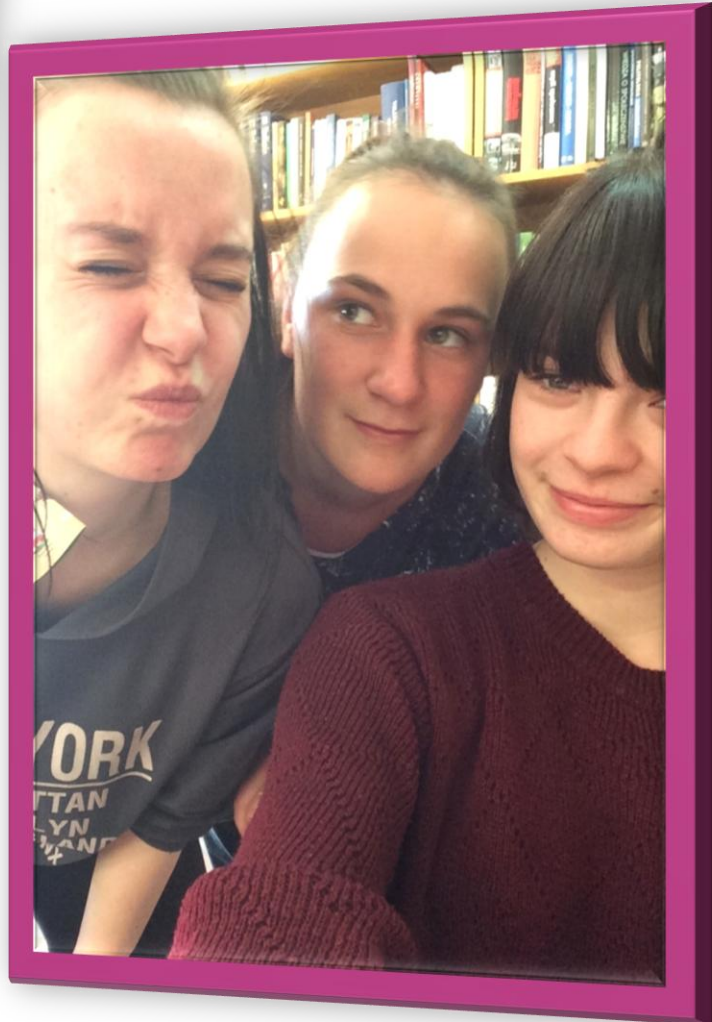
NASI GOŚCIE – UCZENNICE MŁODZIEŻOWEGO OŚRODKA SOCJOTERAPII W BIAŁEJ



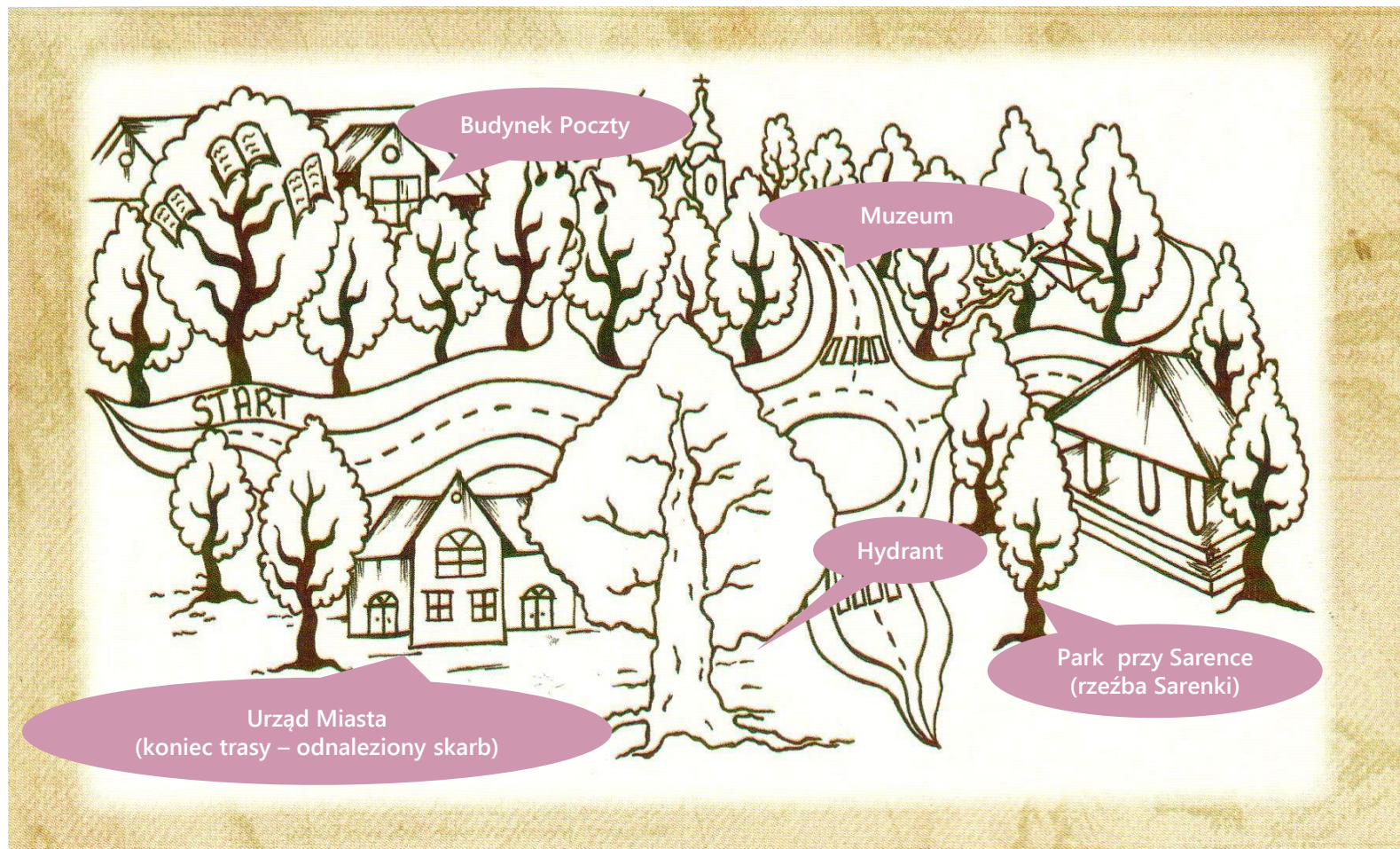
ZASADY GRY:

- Warunkiem udziału w grze było zgłoszenie zespołu w Bibliotece Publicznej Miasta i Gminy w Trzciance, w której pracujemy.
- Uczestnicy gry, w trakcie jej trwania poruszali się wyłącznie pieszo.
- Gra trwała 2 godziny i toczyła się w normalnym ruchu miejskim.
- Uczestnicy gry przeistoczyli się w poszukiwaczy skarbów. Dostali mapkę i zadania. Wędrowali zgodnie z instrukcjami rozwiązując zagadki i łamigłówki.
- Na końcu wędrowcy odkryli skarb-skrzynkę z pieczętą, poświadczającą, że rozwiązali zadania i dotarli do celu.

SELFIE PRZED STARTEM 😊



MAPA – WIZUALIZACJA TRASY



START! WYRUSZAMY W TEREN. PRZED DZIEWCZYNAMI PIERWSZA ZAGADKA



*„WITAJ PRZYBYSZU, CO TRZCIANKĘ
ODWIEDZIĆ ZECHCIAŁEŚ...”*



*Skupcie się
dziewczyny!
Czy my idziemy
w dobrą stronę?!*





Hmm!?
O co tu
chodzi?!

INDYWIDUALISTKI



**„TU _____ CZERWONY,
JAK RYCERZ NA STRAŻY STOI,
OGIEŃ STRASZLIWY SIĘ GO BOI.”**



ROZWIĄZANIE POWYŻSZEJ ZAGADKI – HYDRANT



*„Przyjrzyj się co na nim napisane,
miasto odnajdź tu schowane.”*



POCZTA, MAUZOLEUM, LEGENDA O TRZCIANECKIEJ SARENCE, ZABYTKOWE WITRAŻE, ODNALEZIENIE DALSZEJ DROGI – JESTEŚMY W POŁOWIE DROGI



LEGENDA O TRZCIANECKIEJ SARENCE (FRAGMENT)

*„Znalazł krawiec przypadkiem sarenkę młodą
ranną i wycieńczoną.*

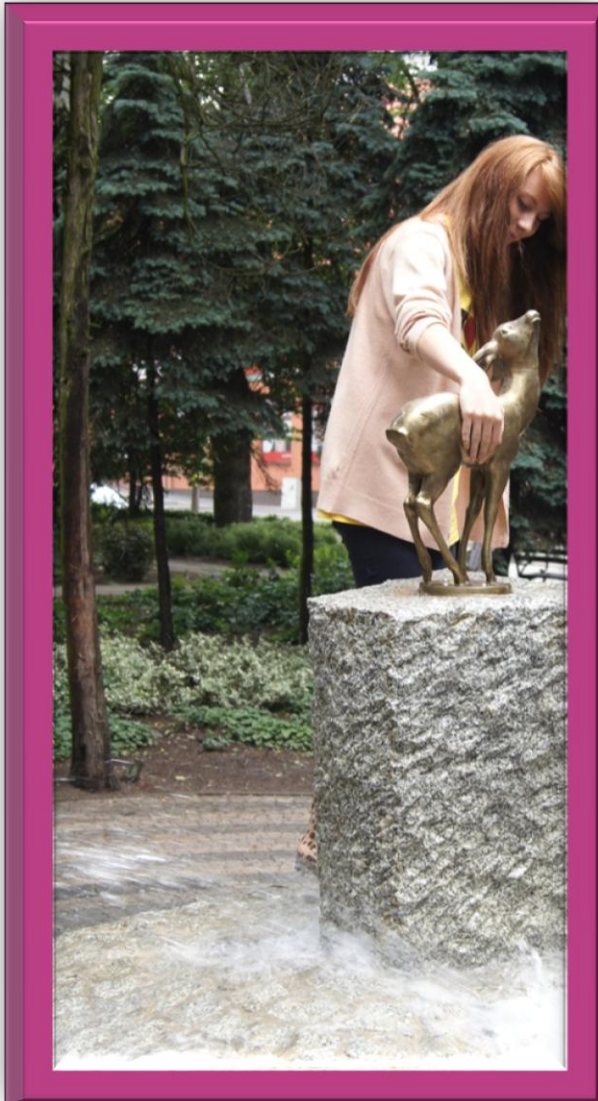
*Zaniósł na rękach do domu swego,
nie oczekując w zamian niczego.*

*Otoczył ją miłością i troską
pojąc ją cudowną wodą.*

Gdy wyzdrowiała na wolność wypuścić chciał.

*Sarna na szczęście jego wybrała
i odtąd w nim przyjaciela miała.”*

***„TERAZ POGŁASZCZ JĄ PO BRZUCHU,
BYŚ ZAWSZE SZCZĘŚLIWY BYŁ DROGI DRUHU!”***



„Zbliż się do pasów, przechodząc białe policz...”

W lewo czy w prawo?!

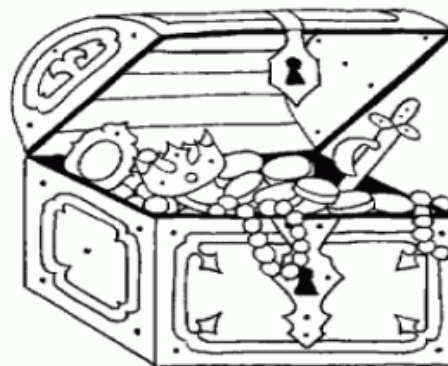
*Poczekajcie!
Znajdę naszą lokalizację GPS!*



**„USIĄDŹ PRZY ŚWIĘTYM, ODPOCZNIJ SOBIE (...)
DRUGIE I CZWARTE SŁOWO SPOD STÓP NIECH NA
PAPIERZE ZOSTANIE”**



*Na koniec skarb, co celem piratów bywa.
Znajdź go pod zieleni parasolem,
a zobaczysz co Trzcianki współczesnym jest
symbolem!*



QUESTOWA SKRZYŃKA ODNALEZIONA! SKARB ZDOBYTY!



CZAS NA WPISY DO KSIĘGI QUESTOWICZA



SKRZYŃNIA SKARBÓW



Brawo! Odnalazłeś SKARB!
Przybij pieczętkę na ulotce,
następnie odłóż SKRZYŃNIE SKARBÓW,
tam gdzie ją znalazłeś,
aby następna osoba mogła z niej skorzystać.

KSIĘGA
QUESTOWICZA

KONIEC TRASY, ZBIÓRKA...



PRZYKŁADOWE KOMENTARZE PO ZAKOŃCZENIU GRY:

- *Nogi bolą! Super quest!*
- *Pomimo zmęczenia daliśmy radę! Było ciekawie.*
- *Quest - to bardzo ciekawy sposób na zwiedzanie Trzcianki, nawet dla mieszkańców miasta jest to bardzo interesująca wycieczka.*
- *Super pomysł, bardzo czytelny przekaz z gustownym humorem.*
- *Gratuluję i polecam wszystkim.*

KORZYŚCI QUESTINGU:

- Atrakcyjna forma zwiedzania ciekawych i pozornie mniej ciekawych miejsc.
- Docieramy do tajemnic, legend, ciekawych zjawisk przyrodniczych, które nie są zapisane w żadnym przewodniku.
- Czas spędzony z przyjaciółmi to coś czego nie można kupić za żadne pieniądze świata.

To wszystko sprawia, że questing jest wyjątkowy.

PLUSY PRACY W GRUPIE

- Zadanie, które przygotowaliśmy wymagało pracy w zespole.
- W trakcie realizacji zadania między członkami grupy wytworzyły się poprawne interakcje i spójność grupy.
- Zanim grupa przystąpiła do realizacji zadań wyłonił się lider grupy.
- Korzyścią przynależności do tej grupy była możliwość poznania miasta, zwłaszcza że wychowanki MOS pochodzą z różnych zakątków Polski.
- Zadania były proste więc działania były wydajne i efektywne (facylitacja społeczna). Miało to wpływ na skuteczne działanie i pozwoliło sprawnie zrealizować wspólny cel, w tym przypadku odnalezienie skarbu.
- Zauważyliśmy, że grupa była dobrze dobrana a to umożliwiło każdej osobie czerpanie ze wspólnego zasobu kompetencji, doświadczeń i twórczych odpowiedzi na zadawane zagadki.

MINUSY PRACY W GRUPIE

- Budowanie zespołu w którego skład wchodziła młodzież (dziewczęta) z problemami wychowawczymi wymagało z naszej strony dużej cierpliwości i indywidualnego podejścia do uczestników gry.
- Grupa wychowanek MOS z którą przeprowadziłyśmy grę w początkowej fazie miała słabo wypracowane sposoby podejmowania decyzji.
- Dziewczęta pochodzące z różnych zakątków Polski słabo orientowały się w sposobie poruszania po mieście.

EWALUACJA PROJEKTU

W przypadku młodzieży zagrożonej niedostosowaniem społecznym szczególną rolę odgrywa poczucie przynależności, budowanie własnej tożsamości, dlatego istotne było stworzenie grupy rówieśniczej. Tworzenie trasy edukacyjno-turystycznej to działanie aktywizujące i integrujące dostosowane do potrzeb i możliwości indywidualnych wychowanków MOS-u. W tym celu staraliśmy się możliwie jak najatrakcyjniej zaprezentować własne dziedzictwo kulturowe, zaplanować tak wyprawę, aby pokazać to, co mamy ciekawe i pasjonujące w naszym mieście. Zasady gestingu wdrożyły wychowanki do przestrzegania norm i zasad współżycia społecznego. Istotną w osiągnięciu założonego celu terapeutycznego była nasza współpraca z placówką MOS w Białej w zakresie doskonalenia naszych umiejętności wychowawczych, co zaowocowało planami udziału wychowanków w innych formach edukacyjnych.