**Rok 1863 – przywróćmy pamięć!
edukacyjna gra przestrzenna**

Miejski Ośrodek Kultury w Gnieźnie i I Liceum Ogólnokształcące im. Bolesława Chrobrego w Gnieźnie zapraszają młodzież szkół ponadpodstawowych do udziału w edukacyjnej grze przestrzennej „Rok 1863 – przywróćmy pamięć!”. Celem gry jest przypomnienie tego zrywu narodowowyzwoleńczego i włączenie się w obchody Roku Powstania Styczniowego.

**Regulamin**

**Temat gry**

W 2023 roku przypada 160. rocznica wybuchu Powstania Styczniowego – największego zrywu narodowowyzwoleńczego skierowanego przeciw rosyjskiemu zaborcy. Przez Gniezno bezpośrednio nie przebiegał szlak bojowy powstania styczniowego, dlatego fabuła gry będzie nawiązywać do wydarzenia historycznego pod nazwą „Wyprawy trzemeszeńskiej z 1863 roku”. Miała ona miejsce 28 lutego 1863 roku. Tego dnia 60 uczniów Gimnazjum w Trzemesznie wyruszyło do powstania. Wyprawa ta została odnotowana w wielu źródłach historycznych i literaturze wspomnieniowej. Historia tej szkoły sięga
XVIII wieku, a jej absolwentem był m.in. gen. Marian Langiewicz – dyktator Powstania Styczniowego. Rodzina Mariana Langiewicza przez pewien czas mieszkała w Witkowie. Jego bracia: Aleksander (kupiec), Józef (lekarz) angażowali się w życie społeczno-polityczne Witkowa i okolic. Na dwóch gnieźnieńskich cmentarzach (św. Piotra i św. Krzyża) znajduje się sześć grobów uczestników Powstania Styczniowego, które zostały zlokalizowane i uporządkowane. Fabuła gry będzie nawiązywała do wspomnień opisanych przez ks. Władysława Chotkowskiego w broszurze „Wyprawa trzemeszeńska roku 1863” oraz przebiegu Powstania.

**Adresaci**

* Uczniowie szkół ponadpodstawowych z Gniezna i powiatu gnieźnieńskiego

**Koordynatorzy**

* Nauczyciele historii, wiedzy o społeczeństwie,
* Nauczyciele bibliotekarze.

**Cele realizowane poprzez grę**

**Ogólne:**

* wykorzystanie edukacyjnej gry przestrzennej jako formy przekazywania i utrwalania wiedzy historycznej,
* kształtowanie postawy odpowiedzialności obywatelskiej i solidarności społecznej w oparciu
o tradycje Wielkopolski;
* kształtowanie lokalnej tożsamości,
* krzewienie wiedzy i kultywowanie pamięci o walkach o niepodległość.

**Szczegółowe:**

**poznawcze:**

* poznanie miejsc upamiętniających wydarzenia i bohaterów wałczących o niepodległość,
* ukazanie związków między ważnymi wydarzeniami w dziejach narodu polskiego a dziejami naszego regionu,
* poznanie życia codziennego z XIX wieku;

**kształcące:**

* kształtowanie kompetencji w zakresie efektywnego współdziałania w grupach,
* rozwijanie umiejętności selekcji i interpretacji treści z różnych źródeł;

**wychowawcze:**

* rozbudzanie zainteresowań uczniów historią Powstania Styczniowego,
* kształtowanie postawy patriotycznej i obywatelskiej oraz właściwego udziału w obchodach wydarzeń rocznicowych,
* rozwijanie umiejętności pracy w małych grupach,
* samodzielne podejmowanie decyzji ważnych dla powodzenia całej grupy,
* pobudzanie do rywalizacji między szkołami.

**Czas i miejsce gry**

**Termin przeprowadzenia gry: 18 maja godz. 10:00**

**Miejsce gry: Stary Ratusz ul. Chrobrego 41A**

**Czas trwania gry:** 2,5h

**Warunki uczestnictwa w grze**

* w edukacyjnej grze przestrzennej biorą udział **drużyny 3-osobowe** reprezentujące szkołę wraz
z opiekunem;
* w skład drużyny powinni wejść uczniowie posiadający ogólną wiedzę historyczną i zdolności manualne;
* **wymagana wiedza:** wiadomości dotyczące Powstania Styczniowego zawarte w podręcznikach
do historii dla szkół ponadpodstawowych – zakres rozszerzony ze szczególnym uwzględnieniem następujących treści:
	+ przyczyny, okoliczności, przebieg i skutki Powstania Styczniowego,
	+ dyktatorzy Powstania Styczniowego,
	+ symbolika powstańcza,
	+ ikonografia związana z powstaniem,
	+ wspomnienia powstańcze ks. Wł. Chotkowskiego „Wyprawa trzemeszeńska” <http://www.wbc.poznan.pl/dlibra/doccontent?id=18126&from=FBC> oraz informacje
	o tej wyprawie ze strony <https://www.anti-defamation.pl/redutanews/wyprawa-trzemeszenska/>;
* drużyna powinna dysponować telefonami z dostępem do Internetu;
* drużyna, posługując się mapką i Przewodnikiem dociera do wyznaczonych na niej miejsc
w przestrzeni Starego Ratusza, na których otrzymają karty pracy z zadaniami do wykonania;
* o ukończeniu gry decyduje przejście całej trasy w określonym czasie oraz liczba zgromadzonych punktów;
* **zgłoszenia drużyn będą przyjmowane w Miejskim Ośrodku Kultury lub elektronicznie:**
**sekretariat@mok.gniezno.pl** **do 15 maja 2023 r. wg załączonego formularza;**
* **wręczenie nagród i dyplomów bezpośrednio po zakończeniu gry.**

**Regulamin gry dostępny na** [**http://mok.gniezno.pl/**](http://mok.gniezno.pl/)

Koordynator gry

Kamilla Kozłowska

kamillakozlowska@mok.gniezno.pl

tel.: 789 265 274

Organizatorzy gry

**KARTA ZGŁOSZENIA UDZIAŁU**

**W GRZE PRZESTRZENNEJ**

**ROK 1863 – PRZYWRÓĆMY PAMIĘĆ!**

Nazwa szkoły ……………………………………………………………………………

Imię i nazwisko zgłaszającego……………………………………………………

Telefon kontaktowy …………………………………………………………………

Adres e-mail…………………………………………………………………………….

Skład drużyny:

1. …………………………………………………………………………………………………..
2. ……………………………………………………………………………………………….....
3. …………………………………………………………………………………………………..

……………………………….. ………………………………..

 (miejscowość) (podpis zgłaszającego)