



Alicja Juchniewicz, Natalia Borys

Projekt: „Gmina Świeszyno w legendzie”

Opis ogólny projektu

Projekt „Gmina Świeszyno w legendzie” ma na celu przybliżenie lokalnej społeczności, a zwłaszcza dzieciom i młodzieży, bogatej historii i dziedzictwa kulturowego gminy Świeszyno, poprzez stworzenie **autorskiej legendy** inspirowanej faktami historycznymi, tradycją, symboliką i miejscami charakterystycznymi dla regionu. Projekt wpisuje się w działania promujące **czytelnictwo, lokalną tożsamość kulturową oraz edukację regionalną z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi cyfrowych**.

Powstająca legenda będzie nie tylko literackim opracowaniem, lecz także punktem wyjścia do stworzenia **interaktywnej mapy gminy**, multimedialnych materiałów edukacyjnych oraz kreatywnych działań z zakresu **edukacji medialnej i cyfrowej**.

Cele projektu

1. **Upowszechnianie lokalnego dziedzictwa kulturowego** poprzez literacką interpretację historii i tradycji gminy Świeszyno.
2. **Wzbudzenie zainteresowania młodego pokolenia** historią regionu oraz symboliką lokalnych miejsc i postaci.
3. **Rozwijanie kompetencji cyfrowych** dzieci, młodzieży i dorosłych uczestników projektu.
4. **Włączenie społeczności lokalnej** w proces tworzenia legendy i gromadzenia materiałów źródłowych.
5. **Promocja bibliotek i ośrodków kultury** jako nowoczesnych miejsc edukacji, integracji i kreatywnej pracy z wykorzystaniem technologii.

Opis działań

1. Etap badawczy i literacki

Pierwszym krokiem będzie zebranie dostępnych materiałów źródłowych: opracowań historycznych, wspomnień mieszkańców, fotografii, kronik parafialnych i szkolnych. W pracy nad legendą szczególne znaczenie będą miały rozmowy z seniorami, którzy pamiętają dawne historie i przekazy ustne o sołectwach gminy.

Na podstawie tych informacji powstanie **legenda o gminie Świeszyno** - opowieść łącząca elementy rzeczywiste z magicznymi, symbolikę lokalnych miejsc z motywami fantastycznymi (np. kozioł, jednorożec, barwy czerwieni i srebra, bulwa ziemniaka - nawiązanie do herbu gminy).

Autorzy zadbają, by legenda nie tylko bawiła i wzruszała, lecz także uczyła i promowała wartości wspólnotowe, pracowitość, szacunek dla przyrody i historii.

2. Interaktywna mapa

Ważnym rezultatem projektu będzie **interaktywna mapa gminy Świeszyno**, opracowana przy pomocy **Google My Maps** i **Canva Map Creator**. Każdy punkt na mapie będzie odsyłał do multimedialnych zasobów:

- nagrań z drona (jeziora Czarne i Hajka, rzeka Radew, Pałac w Strzekęcinie),
- fotografii archiwalnych i współczesnych,
- skanów zapisków i kronik,
- nagrań dźwiękowych i filmowych (tworzonych np. w **CapCut**, **OpenShot**, **Shotcut**),
- ilustracji i grafik (przygotowanych w **Canva**, **Pixlr** lub **Photopea**).

Mapa będzie opatrzona **legendą kartograficzną** i interaktywnymi ikonami, by użytkownicy mogli intuicyjnie odkrywać treści.

3. Publikacje i zasoby cyfrowe

Legenda zostanie wydana w dwóch formatach:

- **wersja tradycyjna (papierowa)** - publikacja dostępna w bibliotekach i szkołach gminy,
- **wersja elektroniczna (ebook)** - udostępniona na stronie internetowej **Centrum Kultury w Świeszynie**, w specjalnej zakładce poświęconej projektowi.

Wersja cyfrowa zostanie rozszerzona o elementy interaktywne -**kody QR, hiperłącza do materiałów audio i wideo**, oraz **mini quizy**.

4. Edukacja cyfrowa i zajęcia dla młodzieży

Zastosowanie powyższych narzędzi pozwoli uczestnikom nabyć praktycznych umiejętności z zakresu edukacji medialnej i cyfrowej, a bibliotekarzom umożliwi prowadzenie atrakcyjnych zajęć z młodzieżą.

Zespół projektu odwiedzi gminne szkoły podstawowe, prowadząc zajęcia edukacyjne, podczas których młodzież pozna historię regionu i nauczy się wykorzystywać **darmowe narzędzia online** do tworzenia własnych interpretacji tekstów literackich.

Przykładowe narzędzia, które zostaną wykorzystane podczas warsztatów:

- **Wordwall, LearningApps, Educaplay, Quizizz, Kahoot** - do tworzenia quizów i gier edukacyjnych o gminie;
- **Baamboozle, Genially, Mentimeter, AhaSlides** - do interaktywnych prezentacji i wspólnej pracy;
- **BookCreator, StoryJumper, MakeBeliefsComix** - do tworzenia cyfrowych książeczek i komiksów inspirowanych legendą;
- **Wakelet, Padlet, Pinterest, Miro** - do gromadzenia inspiracji, fotografii i pomysłów w formie cyfrowych tablic;
- **ToyTheatre, MandalaMaker, Silk, Kleki** – do artystycznych wizualizacji legendy (np. rysunki magicznych symboli, postaci).

Jednym z elementów spotkania z młodzieżą będą **warsztaty literacko-medialne**. Zajęcia będą łączyć elementy historii lokalnej, tworzenia narracji, pracy w grupie oraz obsługi narzędzi cyfrowych.

Uczniowie zapoznają się z procesem powstawania legendy, a następnie stworzą własne minipowieści o swoich miejscowościach. Powstałe prace zostaną umieszczone na stronie projektu jako „**Małe legendy sołeckie**”.

5. Gra terenowa i aktywizacja społeczności

Ważnym elementem projektu będzie **gra wielkoformatowa** inspirowana legendą - rozgrywana w Centrum Kultury w Świeszynie lub w terenie.

Do przygotowania gry zostaną użyte darmowe narzędzia:

- **CrosswordLabs, PuzzleFactory, JigsawPlanet** - do tworzenia krzyżówek i puzzli związanych z treścią legendy,
- **Trimino i Story Dice** - do losowych zadań i kreatywnych opowieści,
- **QRCodeMonkey** lub **Unitag QR** - do generowania kodów QR kierujących do multimedialnych zasobów projektu.

Gra będzie łączyć elementy literatury, historii i zabawy, pozwalając uczestnikom „przemierzyć” gminę tropem bohaterów legendy.

6. Publikacje i udostępnianie efektów

W wyniku projektu powstanie:

- wydanie papierowe legendy,
- ebook z interaktywnymi linkami,
- strona projektu na witrynie Centrum Kultury w Świeszynie (z zakładką „Legenda Świeszynońska”),
- animacja ilustrująca legendę (stworzona np. w **Animaker** lub **Renderforest**),
- piosenka o Świeszynie – nagrana przy wsparciu generatorów muzyki (np. **Suno, Soundraw**).

Materiały będą udostępnione bezpłatnie, by mogły służyć nauczycielom, bibliotekarzom i mieszkańcom w pracy edukacyjnej i promocyjnej.

Rezultaty projektu

- powstanie autorska legenda o gminie Świeszyno,
- stworzona zostanie multimedialna mapa legendy,
- powstaną cyfrowe zasoby edukacyjne dostępne online,
- zrealizowana zostanie animacja i piosenka o gminie,
- zorganizowane zostaną warsztaty dla uczniów i spotkanie podsumowujące,
- zwiększy się poziom kompetencji cyfrowych uczestników i bibliotekarzy,
- wzmacniona zostanie rola Centrum Kultury i Biblioteki Publicznej Gminy Świeszyno jako centrum lokalnej aktywności.

Podsumowanie

Projekt „**Gmina Świeszyno w legendzie**” łączy tradycję z nowoczesnością - pokazuje, że lokalna historia może stać się inspiracją do działań edukacyjnych, artystycznych i technologicznych. Dzięki połączeniu literatury, sztuki, historii i narzędzi cyfrowych powstanie unikatowe dzieło promujące gminę, rozwijające pasje młodych mieszkańców i podkreślające znaczenie bibliotek w procesie budowania więzi lokalnej.

Projekt może stanowić modelowy przykład dla innych instytucji kultury, które poszukują nowych form pracy z młodzieżą i sposobów na ożywienie lokalnych tradycji w środowisku cyfrowym.