

♪ [PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

LEKTOR: Audycje kulturalne – w dobrym tonie.

MAGDALENA MISZEWSKA: **Polacy rzadko uczestniczą w kulturze poza domem, to jeden z wniosków badań Głównego Urzędu Statystycznego, opublikowanych na początku roku. Jeśli na co dzień brakuje nam na to czasu, to może poprawić swoje statystyki podczas letniego urlopu i niekoniecznie musi się to wiązać z wakacyjnym wyjazdem. Mieszkańcy Warszawy wiele galerii sztuki i muzeów mają do dyspozycji na miejscu, ale o istnieniu niektórych nawet nie wiedzą. Starają się to zmienić organizatorzy akcji „Raz, dwa, trzy, Warszawiakiem jesteś Ty!” i od siedmiu lat zachęcają do nietypowego zwiedzania różnych placówek.**

MICHAŁ KOMUDA: Wydaje mi się, że udało nam się na przestrzeni siedmiu lat osiągnąć, myślę, że duży sukces, ponieważ udało nam się pokazać rodzinom z dziećmi, że można inaczej zwiedzać muzeum, że to może być przygoda – Michał Komuda, zastępca działu edukacyjnego Muzeum Powstania Warszawskiego. Myślę, że sposób myślenia o muzeach się zmienił na przestrzeni tych ostatnich paru lat, pojawiły się nowe nowoczesne muzea, ale też te, które towarzyszą nam od dawna zaczęły zmieniać częściowo swoje oblicze, między innymi nasz projekt pokazał, że niezależnie od tego jaki profil ma dane muzeum, może w nim przygotować bardzo ciekawe zajęcia dla rodzin z dziećmi i te rodziny z dziećmi, zdecydowanie to doceniają. Moja koleżanka pani Jolanta Błażejczyk, z którą współorganizujemy ten projekt, często opowiada taką anegdotę: jedna z rodzin, która uczestniczy w naszym projekcie, wyjechała na wakacje gdzieś poza Warszawę, dojechali tam ze swoimi dziećmi, dzieci się rozpakowały i pierwsze co powiedziały do mamy, która nam to relacjonowała, „no to kiedy idziemy? A mama się pyta: „Ale gdzie idziemy?” – „No do muzeum, przecież tu muszą być jakieś muzea.”.

MAGDALENA MISZEWSKA: **Czyli widać efekty? Bo o to też chciałam zapytać, to już siódma edycja między muzealnej gry „Raz, dwa, trzy, Warszawiakiem jesteś Ty!” i czy można stwierdzić, co się zmieniło? No na pewno pojawiły się nowe placówki, które dołączyły do akcji.**

MICHAŁ KOMUDA: No tak, jeżeli chodzi o historię samego projektu, to zmiany są bardzo wyraźne i myślę, że bardzo sympatyczne i budujące. Zaczynaliśmy w gronie

siedmiu muzeów, siedmiu placówek. W tym roku można już przez całe wakacje rozwiązywać zadania w aż dwudziestu pięciu placówkach i możemy się pochwalić dwoma zupełnie nowymi instytucjami, jedną z nich jest Główna Biblioteka Lekarska, więc jest to placówka wymarzona do tegorocznej tematyki dbania o zdrowie, a drugi nowy współorganizator to Kordegarda galeria Narodowego Centrum Kultury. Ta zmiana ilości współorganizatorów jest pierwszym wyznacznikiem i myślę, że też bardzo budujące jest to, że na przestrzeni tych siedmiu lat, frekwencja wśród naszych graczy nie spada, a zdecydowanie cały czas rośnie i co roku musimy przygotowywać coraz więcej nagród.

**MAGDALENA MISZEWSKA: A czy da się stwierdzić jaka część tych odwiedzających, to są ci, którzy po raz kolejny zdecydowali się wziąć udział w akcji?**

MICHAŁ KOMUDA: Dokładnie procentowo nie umiem tego ocenić, natomiast mamy sporą grupę, którą moglibyśmy tak nazwać – naszymi wychowankami jeśli chodzi o ten projekt i są to faktycznie rodziny, które nam czasami faktycznie towarzyszą przez całe już siedem lat, wśród tych rodzin są o tyle ciekawe przykłady, że mimo iż gra wymaga odwiedzeniu tylko ośmiu placówek z tych dwudziestu pięciu, niektóre z tych rodzin same z siebie wykonują zadania we wszystkich zaangażowanych w naszą grę placówkach. To robią po prostu z czystej przyjemności, bo wiedzą, że te zadania będą ciekawe i fajne.

**MAGDALENA MISZEWSKA: I wiemy już jakie sygnały płyną do was od rodziców, a z pozostałych placówek, jak oni postrzegają te zmiany, które nastąpiły przez te siedem lat trwania akcji.**

MICHAŁ KOMUDA: No myślę, że na pewno jest to pozytywny odzew, ponieważ nie tylko rośnie liczba współorganizatorów, ale najczęściej ci współorganizatorzy nam towarzyszą, czyli ci którzy dołączyli raz do projektu, bardzo często pozostają i towarzyszą nam na przestrzeni kolejnych lat, więc myślę, że to jest chyba taki najlepszy sposób oceny tego, jakie oni odczuli namacalne efekty. No muszę się przyznać, że to jest akurat sygnał ze strony rodzin, które grają w tym projekcie, ale one często mówią, że dzięki naszemu projektowi, uzmysłowili sobie, dowiedziały się, że dane muzeum w ogóle istnieje.

**MAGDALENA MISZEWSKA: Czyli wiemy, że zadowoleni są rodzice, zadowolone są dzieci, zadowolone są placówki. Możemy przejść do chyba najważniejszej sprawy, czyli jak grać w grę „Raz, dwa, trzy, Warszawiakiem jesteś Ty!”?**

MICHAŁ KOMUDA: Myślę, że dużą zaletą naszej gry jest prostota tego systemu. Wystarczy wejść na stronę internetową projektu: [www.razdwatrzywarszawiak.pl](http://www.razdwatrzywarszawiak.pl), tam możemy poznać szczegółowy regulamin, a on jest też krótki i bardzo prosty, chodzi o to, żeby z tej strony pobrać karty z pytaniami i każda karta jest dostosowana do każdej placówki, która jest zaangażowana w grę. Wystarczy je wydrukować, wybrać się do danego muzeum i w oparciu o zadane pytania, poszukać odpowiedzi, które są ukryte na ekspozycji danego muzeum. Po odwiedzeniu ośmiu placówek i wykonaniu zadań w ośmiu placówkach, jeżeli zrobiliśmy to dobrze, jesteśmy pewni, że dostaniemy nagrodę. Zawsze staramy się, żeby te nagrody były fajne, ciekawe i myślę, że coś co nam towarzyszy od siedmiu lat, również mądre, ponieważ jest to projekt edukacyjny, chcemy przez zabawę uczyć, udowodnić, że możemy fajnie, aktywnie, rodzinnie poznawać historię Warszawy, bo projekt jest poświęcony historii Warszawy i te nagrody, które przygotowujemy na koniec poszczególnych edycji, też są nagrodami, które mają wpisywać się w te hasła, sposób spędzania wolnego czasu rodzinnie, mądrze, ciekawie. W tym roku nie zdradzę jakie to będą nagrody, chociaż już wstępnie je wytypowaliśmy, ale na pewno będzie ze względu na tę tematykę aktualnej edycji, nagroda nawiązywała do aktywnego, zdrowego spędzania czasu. Zadania, które przygotowujemy w ramach głównej gry, są na dwóch poziomach – dla dzieci młodszych i dla dzieci starszych. Chodzi o to, żeby móc zainteresować całą rodzinę i jeżeli mamy starsze i młodsze rodzeństwo, to wtedy młodsze dzieci przygotowują tą prostszą podstawową wersję; starsze dzieci, by ta prostsza wersja nie była dla nich nazbyt infantylna, mogą się bawić w oparciu o tę bardziej skomplikowaną kartę. Natomiast ważne jest słowo, że jest to gra rodzinna. Chcemy, żeby te zadania i towarzyszące im ciekawostki były atrakcyjne nawet dla rodziców, którzy bardzo często wspierają te dzieci, więc tak naprawdę trudno tutaj podać jakieś sztywne granice wiekowe, ponieważ myślę, że ta gra przy wsparciu rodziców może być ciekawa i dla pięciolatka, na pewno dla uczniów szkoły podstawowej, dla gimnazjalistów też, ale na przykład jeżeli jakiś licealista chce razem ze swoim młodszym rodzeństwem wyruszyć na teren miasta i pomóc

im w tych zadaniach, staramy się, żeby te zadania były na tyle ciekawe, żeby przy pomaganiu swojemu młodszemu rodzeństwu, on się również nie nudził.

**MAGDALENA MISZEWSKA: I między muzealna gra ma jeszcze jeden dodatkowy aspekt, kierowany chyba przede wszystkim do tych starszych dzieci, którym być może taka zabawa w odnajdywanie odpowiedzi na pytania nie wystarcza. Na czym polegają te rozszerzenia do gry?**

MICHAŁ KOMUDA: Faktycznie na przestrzeni tych siedmiu lat, część dzieci nam dorosła, więc jeżeli oni mają młodsze rodzeństwo, to rodzeństwo gra w tą podstawową wersję naszej zabawy, natomiast z myślą o tych, którzy zaczęli powoli dorośleć, są przygotowane konkursy towarzyszące i to są konkursy, które jak gdyby otwierają takie kolejne furtki do poznawania miasta, poznawania kultury, ale też dają dużą przestrzeń i możliwość na to, żeby samemu coś zaproponować, na przykład opisać ciekawe miejsca z Warszawy, o których może nie wszyscy wiedzą, a my je znamy, bo to jest na przykład nasza okolica i jeżeli przygotowujemy taki materiał, też możemy dążyć do tego, żeby zdobyć ekstra nagrody, bo skoro są i ekstra konkursy, to są i ekstra nagrody; a skoro jesteśmy przy tych nagrodach, to muszę powiedzieć, że takim dobrym podsumowaniem tego w jaki ten projekt jest odbierany i że on naprawdę jest fajny i ciekawy to, to że tych nagród co roku przygotowujemy coraz więcej i sama logistyka dostarczenia tych nagród w miejsce, gdzie one będą wręczane, to jest duże i dosyć trudne zadanie, bo w zeszłym roku nagrody ważyły ponad tonę. Konkursy towarzyszące dotyczą ciekawych miejsc w przestrzeni naszego miasta. Są związane między innymi z prowadzeniem bloga, biorąc udział w naszej grze, możemy to jednocześnie na bieżąco to sobie podsumowywać w formie takich wspomnień, przeżyć i po przesłaniu do nas, te najciekawsze blogi są zamieszczane na stronie projektu, więc nie tylko jest radość z przygotowania z tegoż bloga, nie tylko możemy za przygotowanie tego bloga pomyśleć o zdobyciu nagrody, ale również możemy się tymi naszymi przeżyciami, obserwacjami; podzielić z innymi graczami, zainspirować ich, być może zarazić pasją do tej gry, bo faktycznie myślę, że wśród wielu rodzin można zauważyć już taką kilkuletnią pasję związaną z tą zabawą i myślę, że nawet silne, ale bardzo pozytywne zawsze emocje.

**MAGDALENA MISZEWSKA: I tutaj w przypadku tych konkursów dodatkowych jest jedna ciekawa rzecz, która zachęca również do nawiązywania relacji międzypokoleniowych, bo staracie się zachęcić uczestników do tego, żeby porozmawiali czy z babcią, czy z dziadkiem, czy z jakimiś innymi seniorami i próbowali odkryć jakieś ciekawostki historyczne dotyczące miasta.**

MICHAŁ KOMUDA: Tak. Koleżanka, która przygotowuje te konkursy dodatkowe, stawia na to, żeby starać się znaleźć ciekawe osoby z naszego otoczenia. Mogą to być członkowie rodziny, ale może to być też pani sąsiadka, sąsiad; osoby, które dla zwykłych mieszkańców być może są kompletnie anonimowe, a po poznaniu ich, po przeprowadzeniu z nimi wywiadu, okazuje się, że są świadkami historii, są świadkami historii Warszawy, której cały projekt został poświęcony i to też jest taka metoda, żeby uzmysłwić naszym graczom, że ciekawą historię możemy poznać na terenie naszych ulic, na terenie zaangażowanych w gry placówek, ale często ta ciekawa historia może czaić się gdzieś prawie że za ścianą w mieszkaniu obok i warto rozmawiać z naszymi znajomymi, bo to jest historia tego miasta. Podstawowa wersja tej gry, gdy powstawała była skierowana do rodzin z dziećmi, które z różnych powodów, nie mogą wyjechać na wakacje, dlatego też ważnym elementem jest to, że wszystkie placówki chwala się tym dniem, który jest darmowy, czyli nie tylko można pobrać z Internetu za darmo zadania, ale odpowiednio układając swoje wizyty w placówkach muzealnych, można w ogóle wziąć udział w tej grze totalnie za darmo. Natomiast chcemy też być ciekawi, atrakcyjni, przyjaźni dla rodzin, które przyjeżdżają do naszego miasta na wakacje i mamy tego bardzo wyraźne dowody, ponieważ gdy wysyłamy zaproszenia na gale finałowe, na których wręczamy wspomniane nagrody, wiemy, że mamy graczy z Krakowa, ze Śląska, z innych części Polski, a nawet też takie rodziny, które przyjeżdżają na przykład do babci, dziadka z zagranicy. Gra jest o historii Warszawy, ale udało się nam tą historią Warszawy, tą pasją do historii Warszawy zarazić osoby, można powiedzieć, z całej Polski, a nawet z zagranicy.

♪ [PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

LEKTOR: Audycje kulturalne – w dobrym tonie.