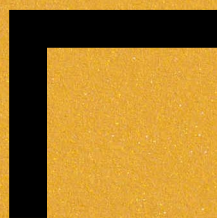


CROSSROADS IN HISTORY

WPROWADZENIE
DO METODY
EDUKACYJNEJ
PODRÓŻ W CZASIE





**CROSSROADS
IN
HISTORY**





CROSSROADS IN HISTORY

WPROWADZENIE
DO METODY
EDUKACYJNEJ
PODRÓŻ W CZASIE



ZESPÓŁ PROJEKTOWY: ANNA RATAJCZAK-KRAJKA /
KRYSTYNA WEIHER-SITKIEWICZ / WALDEMAR ELWART

MUZEUM NARODOWE W GDAŃSKU / ODDZIAŁ ETNOGRAFII

AUTORKA PIERWSZEJ CZĘŚCI:

Gabriella Johansson / Muzeum Regionu Kalmar (lider) / Szwecja

AUTORKI DRUGIEJ CZĘŚCI:

Anna Ratajczak-Krajka, Krystyna Weiher-Sitkiewicz / Muzeum Narodowe w Gdańsku / Polska

REDAKCJA I KOREKTA: Piotr Sitkiewicz

PROJEKT GRAFICZNY I SKŁAD: Eurydyka Kata i Rafał Szczawiński / re:design

ZDJĘCIA: Maciej Moskwa / TESTIGO

Interreg Południowy Bałtyk



European
Regional
Development
Fund

Muzeum Narodowe w Gdańsku



Muzeum
Narodowe
w Gdańsku



POCZĄTKI
PROJEKTU



CROSSROADS IN HISTORY

WSTĘP

W czerwcu 2018 roku przedstawiciele muzeów z Kalmaru (Szwecja), Gdańska (Polska), Wismaru (Niemcy) i Gorżd (Litwa), a także Uniwersytetu Kłajpedzkiego (Litwa), spotkali się w Gdańsku, by omówić możliwość współpracy oraz ewentualny wniosek do programu Interreg Południowy Bałtyk. Celem było stworzenie projektu edukacyjnego poruszającego aktualne wyzwania poprzez wykorzystanie przeszłości.

Wszystkie wymienione obszary geograficzne to regiony nadmorskie z portami pełniącymi funkcję centrów transportowo-handlowych oraz naturalnych miejsc spotkań lokalnych mieszkańców i przybyszów. Tak było w przeszłości i tak jest teraz. W trakcie wstępnego spotkania wszyscy partnerzy przedstawili aktualne wyzwania w swoich społecznościach. Wyzwania podzielono na trzy grupy: gospodarka, spójność społeczna i edukacja. Ustalono, że dwa wyzwania wspólne dla wszystkich społeczności to spójność społeczna i nacjonalizm, który w ostatnich dziesięcioleciach w całej Europie przybiera na sile.

Na spotkaniu zdecydowano się zainicjować edukacyjny projekt dotyczący dziedzictwa, uwzględniający aktualne wyzwania związane ze spójnością społeczną, migracją i nacjonalizmem. Tematy te należało rozpatrzyć poprzez wspólną historię krajów uczestniczących w projekcie, na którą zdecydowany wpływ ma to, że wszystkie położone są w regionach nadmorskich. Metoda edukacyjna, która miała być wykorzystana w projekcie, to podróż w czasie, stosowana od lat osiemdziesiątych XX wieku przez Muzeum Regionu Kalmar.

Niniejszy podręcznik, opracowany w ramach projektu *Crossroads in History* (CROSSROADS), zawiera wskazówki dla osób zainteresowanych metodą podróży w czasie. Ma na celu wyjaśnienie sposobu stosowania tej metody, procesu podróży w czasie, wydarzenia opartego na podróży w czasie oraz późniejszych prac monitorujących. Do podręcznika załączono praktyczne przykłady z projektu CROSSROADS, pokazujące, w jaki sposób metoda podróży w czasie była wykorzystywana przez partnerów projektu w trakcie organizacji pilotażowych podróży w czasie w ich własnych regionach.

PROJEKT *CROSSROADS* *IN HISTORY*

Crossroads in History to projekt realizowany przy wsparciu unijnego programu Interreg Południowy Bałtyk, a jego celem jest stworzenie sieci muzeów z Niemiec, Polski, Litwy i Szwecji. Region południowego Bałtyku obejmuje kraje o silnych historycznych relacjach, opartych na współpracy kulturalnej i gospodarczej, a także na konfliktach i wojnach. Patrząc z tej perspektywy, rozmowy na temat naszej przeszłości z reguły mają różnicowany i inspirujący charakter.

W latach 2019–2021 muzea partnerskie z Kalmaru, Kłajpedy, Gdańska, Gorzdu i Wismaru, przy wsparciu Uniwersytetu Kłajpedzkiego, współpracowały w ramach partnerstwa, badając społeczno-ekonomiczne zjawisko migracji. Metoda edukacyjna „podróże w czasie” została zastosowana, by lepiej zrozumieć wyzwania współczesnego społeczeństwa w regionie z historycznego punktu widzenia. Celem jest wykorzystanie dziedzictwa kulturowego do pracy nad poprawą spójności społecznej w regionie południowego Bałtyku. Czas trwania projektu: lipiec 2019 – listopad 2021.

Partnerzy projektu (PP) i partnerzy stowarzyszeni (PS) w projekcie CROSSROADS:

- Muzeum Regionu Kalmar (lider), Szwecja
- Uniwersytet Kłajpedzki (PP2), Litwa
- Europejskie Centrum Solidarności (PP3), Polska
- Muzeum Narodowe w Gdańsku (PP4), Polska
- Muzeum w Gorzdech (PP5), Litwa
- Muzeum Historii Miasta Hanzeatyckiego Wismar (PP6), Niemcy
- Muzeum Historii Małej Litwy w Kłajpedzie (PS), Litwa

Ogólnym celem projektu CROSSROADS jest zwiększenie możliwości wszystkich partnerów projektu w takich obszarach, jak:

- dialog międzykulturowy,
- zdolność współpracy uczestników w regionie południowego Bałtyku poprzez udział w transgranicznej sieci,
- a także stworzenie możliwości pracy z metodą podróży w czasie.

Cele projektu CROSSROADS:

- **Promowanie tożsamości regionalnej** – to bardzo istotny element metody podróży w czasie, skupiającej się na lokalnych miejscach i lokalnych historiach.
- **Wykorzystanie dziedzictwa kulturowego do poprawy spójności społecznej w regionie południowego Bałtyku** – spójność społeczna to jeden z głównych celów metody podróży w czasie. Metoda ta ma zapewnić lepsze zrozumienie pomiędzy ludźmi.
- **Utworzenie regionalnej sieci muzeów** – projekt obejmuje różnorodną rodzinę muzeów, wspieraną przez Uniwersytet Kłajpedzki, która właśnie rozpoczęła współpracę w ramach sieci. Chcemy, by współpraca ta była kontynuowana także po zakończeniu projektu CROSSROADS.
- **Szkolenia obejmujące wykłady wewnętrzne i zewnętrzne** – mają na celu zwiększenie zdolności wszystkich partnerów.
- **Regionalny pilotaż podróży w czasie** – wszyscy partnerzy projektu organizują lokalne wydarzenie oparte na podróży w czasie, poświęcone tematowi migracji w swoich lokalnych społecznościach.
- **Opracowanie podręcznika dotyczącego metody podróży w czasie** – podręcznik w wersji anglojęzycznej zostanie przetłumaczony na języki lokalne partnerów, by ułatwić rozpowszechnienie metody podróży w czasie wśród nowych grup docelowych. Wszystkie podręczniki zostaną udostępnione na stronie internetowej projektu CROSSROADS: crossroads.kalmarlansmuseum.se.



WPROWADZENIE
DO METODY



PODRÓŻY W CZASIE

1. INFORMACJE OGÓLNE. METODA PODRÓŻY W CZASIE

W 1980 roku szwedzkie szkoły podstawowe (klasy 1–9) otrzymały nowy program nauczania. Nacisk położono w nim na doświadczenia i badania prowadzone we własnym zakresie przez samych uczniów. Nauczyciele uzyskali możliwość większego wykorzystania w procesie kształcenia lokalnej historii i życiowych doświadczeń. Projekt pilotażowy został uruchomiony przez Muzeum Regionu Kalmar, wydział edukacji regionu Kalmar oraz trzy lokalne szkoły. Szkoły pracowały, wykorzystując różne historyczne okresy. Jedna z klas skupiła się na pobliskiej osadzie z epoki kamienia, a uczniowie sami badali życie jej mieszkańców. Celem było połączenie życia uczniów z życiem ludzi żyjących 5000 lat temu. Muzeum Regionu Kalmar pomogło szkole poprzez organizację szkoleń dla nauczycieli i prezentację faktów historycznych.

Pierwszą podróż w czasie zorganizowano w 1986 roku po roku przygotowań. Opierała się ona na scenie oraz na fikcyjnym scenariuszu sporządzonym na podstawie faktów historycznych. Zespół projektu zdecydował, że uczniom oraz nauczycielom należy stworzyć możliwość doświadczenia życia w znajdującej się niedaleko szkoły osadzie z epoki kamienia. Uczniowie wcielili się w rolę mieszkańców osady, którą badali.

Po trzech latach pilotażowych metodę podróży w czasie zaproponowano we wszystkich szkołach regionu Kalmar. W 1990 roku w programie uczestniczyło ponad 50 szkół. Lokalizacje wykorzystywane w podróży w czasie zawsze mieściły się blisko szkoły. Setki uczniów wzięły udział w praktycznych czynnościach opartych na starożytnych technikach. W latach dziewięćdziesiątych XX wieku podróże w czasie zaoferowano także osobom dorosłym, lokalnym towarzystwom historycznym i kołom badawczym.

W 1997 roku miasto Kalmar obchodziło 600 rocznicę ustanowienia Unii Kalmarskiej. Z tej okazji Muzeum Regionu Kalmar zorganizowało kilka wydarzeń historycznych. Powstała także seria telewizyjna. Dzięki temu praca muzeum została zauważona w całym kraju i w 2000 roku otrzymało ono trzyletnie zlecenie od rządu, by inspirować inne szwedzkie organizacje do pracy w podobny sposób.

W 1999 roku metoda podróży w czasie nabrała międzynarodowego charakteru, gdy Liceum Folklorystyczne w Vaasa (Finlandia) oraz Instytut Amerykańsko-Szwedzki w Minnesocie (Stany Zjednoczone) zaprosiły do siebie pracowników Muzeum Regionu Kalmar, by poznać jej zasady. Pojawiły się zaproszenia także z kilku innych krajów. W 2004 roku 40 osób z 8 krajów

zebrało się w Vimmerby (Szwecja) na seminarium poświęconym historycznej edukacji środowiskowej i metodzie podróży w czasie. Uczestnicy seminarium zdecydowali się utworzyć Bridging Ages – międzynarodową organizację wykorzystującą w swojej pracy dziedzictwo i podróże w czasie. W 2007 roku formalnie zarejestrowano Bridging Ages z siedzibą w Muzeum Regionu Kalmar. Obecnie organizacja ta zrzesza członków z około 25 krajów na 4 kontynentach.

Muzeum Regionu Kalmar co roku organizuje około 120 wydarzeń opartych na metodzie podróży w czasie. Dzieci i dorośli mogą przenieść się do dowolnego miejsca od epoki kamienia do czasów bliższych teraźniejszości. Istnieje także możliwość odbycia podróży w przyszłość. Za każdym razem centralnym elementem podróży są współczesne problemy społeczeństwa – środowisko naturalne, demokracja, równość płci, stosunki społeczne lub – jak w przypadku projektu CROSSROADS – migracja. Proces podróży w czasie polega na łączeniu przeszłości z teraźniejszością i przyszłością poprzez stworzenie wielu płaszczyzn do dyskusji i refleksji na temat bezpiecznej przestrzeni.

2. METODOLOGIA PODRÓŻY W CZASIE

Metoda podróży w czasie to narzędzie edukacyjne wykorzystujące lokalne dziedzictwo kulturowe do omówienia współczesnych kwestii, by przyczynić się do pozytywnych zmian w społeczeństwie.

Metodologia podróży w czasie:

- **nadaje znaczenie** lokalnym miejscom i historiom dla ludzi żyjących obecnie,
- **dotyczy życia** – w przeszłości, teraźniejszości i przyszłości,
- **ma charakter relacyjny** – nauka odbywa się wraz z innymi uczestnikami,
- **ma charakter eksperymentalny** – nauka odbywa się poprzez wykorzystanie wszystkich zmysłów,
- **zachęca do refleksji** na temat dzisiejszych problemów w historycznym kontekście.

Metoda podróży w czasie łączy lokalne dziedzictwo, miejsca i historie ludzi z problemami teraźniejszości, by umożliwić uczenie się oraz tworzyć spójność społeczną i pozytywną przyszłość.

Metoda ta to nie tylko samo wydarzenie podróży w czasie, ale także proces obejmujący kilka elementów. Rozpoczyna się od uzgodnienia przez partnerów celów, które należy osiągnąć, oraz współczesnych problemów lub tematów, na których skupią się uczestnicy podróży. Następnie

partnerzy wybierają okres historyczny i związaną z nim miejscową lokalizację. Ważne jest dobre powiązanie współczesnych kwestii z lokalizacją i jej historią. Następnie przeprowadzane jest badanie historyczne, na podstawie którego pisze się scenariusz. Scenariusz określa ramy faktycznego wydarzenia podróży w czasie. Wydarzenie to stanowi podstawę dalszej refleksji i dyskusji.

Podróż w czasie opiera się na scenie, w której wykorzystuje się fikcyjną historię opracowaną na podstawie faktów historycznych. Nie ma publiczności – wszyscy uczestnicy wcielają się w historyczne osoby. Podróż w czasie często stanowi główną atrakcję procesu, chociaż sam proces jest tak samo ważny.

By pomóc osobom początkującym w korzystaniu z metody podróży w czasie, sformułowano pięć zasad:

1. Wykorzystanie **lokalnych miejsc i historii**.
2. **Pytania kluczowe**, łączące współczesne problemy i tematy z przeszłością.
3. Współpraca z kilkoma **partnerami**.
4. **Różne perspektywy** z punktu widzenia teraźniejszości i przeszłości, głównie oddolne podejście.
5. **Refleksyjny dialog** w trakcie procesu i samego wydarzenia.

2.1. Pięć zasad

W podróży w czasie można wykorzystać dowolne **lokalne historyczne miejsce i lokalną historię** – od osady z epoki kamienia po lokalny park historyczny lub charakterystyczny obiekt, jak drzewo lub wzgórze. Istotne jest, by miejsce miało znaczenie dla osób mieszkających i pracujących w pobliżu, a także posiadało związaną z nim historię. Miejsce to powinno być łatwo dostępne dla uczestników. Lokalna perspektywa ma istotne znaczenie, by wzbudzić ich zaangażowanie.

W podróży w czasie uczestnicy porównują problemy teraźniejszości z podobnymi kwestiami w przeszłości. Uczestnicy formułują **kluczowe pytania** dotyczące współczesnego problemu. Te pytania były tak samo istotne dla ludzi żyjących w danym miejscu w przeszłości, przez co łączą przeszłość z teraźniejszością. Kluczowe pytania stanowią centralny element całego wydarzenia opartego na podróży w czasie. W jaki sposób mieszkamy razem? Jakie są moje obowiązki i prawa w demokracji? Jak się czuję, musząc opuścić swój dom? Jak wpływamy na nasze lokalne środowisko poprzez sposób, w jaki żyjemy na co dzień?

Należy zaangażować **partnerów**, ponieważ metodę podróży w czasie można stosować do realizacji celów różnych grup i organizacji. Partnerzy wnoszą różną wiedzę i różne zasoby. Proces uczenia się w tej metodzie ma także charakter relacyjny, to znaczy opiera się na nauce wspólnie z innymi uczestnikami.

W podróży w czasie **stosuje się różne punkty widzenia**. W miarę możliwości należy stosować podejście oddolne. Wydarzenie postrzegane jest oczami „zwykłych ludzi”, a nie z punktu widzenia króla/królowej/prezydenta. W ten sposób uczestnikom łatwiej jest identyfikować się z tym, co się dzieje, oraz z własną rolą w danym wydarzeniu.

Celem podróży w czasie jest stworzenie dla uczestników bezpiecznej przestrzeni do **dyskusji i refleksji** nad kluczowymi pytaniami. Nauka staje się kreatywnym procesem, w którym uczestnicy wspólnie omawiają i rozpatrują różne opinie.

2.2. Rezultaty podróży w czasie

Podróż w czasie to metoda uczenia się i angażowania we współczesne kwestie związane z lokalnym dziedzictwem. Metoda ta ma zarówno eksperymentalny, jak i relacyjny charakter – nauka odbywa się poprzez bezpośrednie doświadczenie, wspólnie z innymi uczestnikami. W zależności od scenariusza i pytań kluczowych możliwe są różne rezultaty, które zazwyczaj mieszczą się w kilku kategoriach:

- uczenie się,
- świadomość,
- wzmocnienie,
- zmiany postawy i zachowania uczestników,
- pozytywne zmiany w społeczeństwie.

Uczenie się: Uczenie się w metodzie podróży w czasie to kreatywny proces obejmujący wiele poziomów. Od wstępnego badania i ustalania faktów w procesie przygotowawczym po omówienie i rozważenie kluczowych kwestii łączących przeszłość z teraźniejszością. Nauka odbywa się zarówno na poziomie indywidualnym, jak i grupowym.

Świadomość: Jednym z elementów metody podróży w czasie jest sama podróż, która ma poprawić świadomość konkretnej kwestii, takiej jak środowisko naturalne lub migracja.

Wzmocnienie: Bezpieczna przestrzeń stworzona w ramach podróży w czasie wykorzystywana jest do dialogu na wrażliwe tematy. Taka bezpieczna przestrzeń daje uczestnikom szansę na wspólne omówienie, rozważenie oraz w miarę możliwości zrozumienie sposobu radzenia sobie z konkretnym problemem we współczesnym społeczeństwie. Prezentując wyniki grupy, a nie swoje osobiste poglądy, uczestnicy mogą mieć poczucie wzmocnienia i jedności.

Zmiana postawy i zachowania: Poprzez kreatywne, ciekawe i interaktywne podejście do współczesnych kwestii możemy zastanowić się, jak wyglądały one w przeszłości, jak wyglądają obecnie i jak będą wyglądać w przyszłości. Wrażliwe tematy omawiane są w bezpiecznej przestrzeni w kontekście historycznym, co prowadzi do wymiany różnych punktów widzenia. To z kolei otwiera nowe perspektywy, prowadzące do zmiany postawy uczestników.

Pozytywne zmiany w społeczeństwie: Metoda podróży w czasie nie stanowi szybkiego rozwiązania zmieniającego postawy i zachowania w społeczeństwie. Pozwala jednak otworzyć się na refleksję i próbuje doprowadzić do pozytywnej zmiany poprzez pracę z normami, wartościami i postawami.

3. PROCES PODRÓŻY W CZASIE

Proces podróży w czasie składa się z kilku elementów, obejmujących przygotowanie do wydarzenia opartego na podróży w czasie: ustalenie lokalizacji, zaangażowanie zainteresowanych stron, badanie, decyzja w sprawie pytań kluczowych, napisanie scenariusza, przeszkolenie pracowników, spotkania oraz przygotowanie rekwizytów i kostiumów. Proces ten obejmuje kilka spotkań pomiędzy partnerami i zainteresowanymi stronami, w trakcie których omawia się i przeprowadza badania, a także zapewnia zrozumienie współczesnych kwestii, których dotyczyć będzie podróż w czasie, oraz sposobu ich powiązania z przeszłością.

Proces ten obejmuje kilka elementów, które zostaną wykorzystane w kolejności, łącznie lub osobno:

1. **Uzgodnienie celów oraz współczesnych problemów/tematów, których podróż w czasie będzie dotyczyć.**
2. **Wybór historycznego miejsca.**
3. **Zrozumienie tematu w przeszłości i teraźniejszości.** Wszyscy partnerzy muszą posiadać wiedzę na dany temat, z uwzględnieniem zarówno faktów historycznych, jak i współczesnych.
4. **Opracowanie scenariusza.** Wybór tematu, który ma być przedmiotem podróży w czasie i późniejszej dyskusji. Scenariusz to wymyślona historia oparta na faktach historycznych, w której wybrano i zdefiniowano konkretne miejsce i rok oraz sformułowano kluczowe pytania.

Przykłady z projektu CROSSROADS:

- Scenariusz podróży w czasie oparty na historii budynków i starych baraków należących do Uniwersytetu Kłajpedzkiego (1904–1952).
- Europejskie Centrum Solidarności pracowało nad historią stanu wojennego, w wyniku którego Polskę opuścił milion obywateli, oraz scenariuszem dotyczącym świętowania imienin jako przykrywki dla działań politycznych prowadzonych przez osoby, które nie były w stanie znieść życia w stanie wojennym (1982).
- Muzeum Narodowe w Gdańsku pracowało nad powojenną historią dzielnicy Oliwa i scenariuszem o podwórku w Oliwie, gdzie spotykały się dzieci, które właśnie przybyły z różnych części Polski i Europy Wschodniej (1954).
- Muzeum w Gorzdech pracowało nad scenariuszem poświęconym ludziom gromadzącym się na tradycyjnym święcie na cmentarzu w czasie, gdy wielu mieszkańców regionu Kłajpedy uciekło na Zachód w obawie przed radzieckim rządem (1944).
- Muzeum Historii Miasta Hanzeatyckiego Wismar pracowało nad okresem, w którym do Wismaru przybyło wielu flamandzkich tkaczy. Rada miasta musiała zdecydować, czy nowo przybyli będą mogli zostać, czy nie (1560).

- Muzeum Historii Litwy Małej w Kłajpedzie pracowało nad kwestią emigracji do Ameryki i scenariuszem opartym na listach emigrantów, który wywołał wśród uczestników dyskusję, czy sami także powinni emigrować (lata pięćdziesiąte XIX wieku).
- Muzeum Regionu Kalmar pracowało nad scenariuszem opowiadającym o ludziach, którzy zgromadzili się, by pożegnać kobietę z sąsiedztwa emigrującą do krewnych w Ameryce. Lokalna społeczność (uczestnicy) była podzielona, czy jest to dobra decyzja i czy sami też powinni emigrować (1900).
- Wszystkie scenariusze w ramach projektu CROSSROADS dotyczyły migracji, ksenofobii, sposobów poszukiwania swojej drogi w wielokulturowym społeczeństwie, decyzji, czy opuścić bezpieczny dom w poszukiwaniu przyszłości w nowym mieście lub kraju, a także tego, co to oznacza dla danej osoby i społeczeństwa.

4. PLANOWANIE PODRÓŻY W CZASIE I PISANIE SCENARIUSZA

W trakcie pracy nad podróżą w czasie tworzony jest planer. Planer pełni funkcję pomocniczą i określa ramy wydarzenia opartego na podróży w czasie, przygotowując w ten sposób wszystkich uczestników do tego, co się wydarzy. Planer spisywany jest w trakcie procesu podróży w czasie, składa się z 2–3 stron oraz obejmuje następujące podstawowe punkty: cele, pytania kluczowe, grupa docelowa, fakty, scenariusz, role, aktywności i harmonogram.

4.1. Wyniki metody podróży w czasie

Cel wydarzenia związany jest z tematem podróży w czasie oraz z tym, co organizator wraz z liderami grupy docelowej pragną osiągnąć. Pracując z klasą w szkole, do ustalenia celu należy zaangażować nauczycieli.

4.2. Pytania kluczowe

Pytania kluczowe stanowią centralny element całego wydarzenia opartego na podróży w czasie. Powinny mieć znaczenie aktualne, a także znaczenie w kontekście historycznym, na którym oparty jest scenariusz. W ten sposób pełnią funkcję pomostu łączącego przeszłość, teraźniejszość i przyszłość. Kluczowe pytania należy sformułować w formie pytań otwartych, bez oczywistych

odpowiedzi, na przykład: W jaki sposób możemy żyć razem i współpracować pomimo posiadania różnych opinii? Jak wygląda moja odpowiedzialność za przyszłość w kontekście sposobu, w jaki oddziałuję na środowisko? Jakie są moje nadzieje i marzenia?

Przykładowe pytania kluczowe w podróży w czasie organizowanej w ramach projektu CROSSROADS:

- W jaki sposób żyje się z poczuciem winy zbiorowej i kiedy takie poczucie winy znika? (w związku z II wojną światową – Uniwersytet Kłajpedzki)
- W jaki sposób identyfikujemy się ze sobą, gdy nasza rodzina jest w niebezpieczeństwie? (w związku z wydarzeniami po II wojnie światowej – Uniwersytet Kłajpedzki)
- Co jest ważniejsze: osobiste bezpieczeństwo i wygoda czy wolność i demokracja dla wszystkich? (podróż w czasie do 1981 roku – Europejskie Centrum Solidarności)
- Wyobraź sobie, że musisz zamieszkać w zupełnie nowym mieście – jak poznasz nowe miejsce i jego mieszkańców? (podróż w czasie do 1954 roku – Muzeum Narodowe w Gdańsku)

- Jak chciałbyś być włączony w społeczność, gdybyś musiał zamieszkać w nowym miejscu? (podróż w czasie do 1954 roku – Muzeum Narodowe w Gdańsku)
- Czy mam zostać w Drevernie, czy wyemigrować do Niemiec? Czego mogę oczekiwać, jeżeli wybiorę emigrację? Jaka jest przyszłość wsi Dreverna? (Muzeum w Gorzłdach)
- W jaki sposób ludzie z różnych kultur mogą współzysztować? (podróż w czasie do 1670 roku – Muzeum Historii Miasta Hanzeatyckiego Wismar)
- Czy chcę emigrować do Ameryki i czy jest to moja jedyna opcja na przyszłość? (podróż w czasie do 1900 roku – Muzeum Regionu Kalmar)
- Czy emigracja jest najlepszym rozwiązaniem dla wszystkich naszych problemów? Czy jeżeli wybierzemy emigrację, nie pojawi się więcej trudności? (podróż w czasie do 1850 roku – Muzeum Historii Małej Litwy w Kłajpedzie)

4.3. Grupa docelowa

W procesie podróży w czasie należy uzgodnić grupę docelową i ustalić, kto zamierza w niej uczestniczyć. Trzeba pamiętać, że różne grupy mają różne potrzeby. Pracując ze szkołami, należy zaangażować nauczycieli już na wczesnym etapie procesu podróży w czasie.

4.4. Fakty

Część ta obejmuje podsumowanie badania historycznego przeprowadzonego w ramach procesu. Fakty mogą obejmować zarówno kontekst lokalny, jak i powiązania z szerszym kontekstem geograficznym, to jest fakty na temat lokalizacji oraz wybranego okresu i fakty historyczne na poziomie krajowym w powiązaniu z daną epoką. Fakty powinny pomóc uczestnikom lepiej zaangażować się w scenariusz i epokę. Pracujemy z lokalnymi miejscami i historiami, które mają dla uczestników znaczenie. Istotne jest, by fakty były prawdziwe i związane z lokalną społecznością. Wszystkie fakty historyczne spisywane są w czasie przeszłym.

4.5. Scenariusz

Scenariusz to wymyślona historia oparta na faktach historycznych i wybranych pytaniach kluczowych. Historia w scenariuszu skupia się na określonym wydarzeniu w przeszłości, które mogło rozegrać się w konkretnym dniu i roku. Należy pamiętać, że scenariusz nie jest sztuką teatralną ze z góry ustalonymi wypowiedziami. To fikcyjna historia, która stanowi ramy wydarzenia opartego na podróży w czasie. Scenariusz opowiada historię będącą podstawą zgromadzenia się uczestników w określonym miejscu i dniu, wskazuje też, co się wydarzy. Scenariusz kończy się jednak tam, gdzie zaczyna się podróż w czasie.

Scenariusz jest napisany w czasie teraźniejszym. Należy go napisać tak, by zachęcał do dialogu na temat kluczowych pytań oraz dawał uczestnikom możliwość refleksji nad współczesnymi problemami, na których zdecydowano się skoncentrować podczas podróży w czasie. Scenariusz powinien także uwzględniać kwestię/konflikt/problem, którego rozwiązanie nie jest do końca jasne, ale pozostaje otwarte na dyskusję pomiędzy uczestnikami, którzy mogą wyrazić różne poglądy. Scenariusz opiera się na oddolnym podejściu i jest pisany z punktu widzenia zwyczajnych ludzi, a nie królów, królowych czy prezydentów państw. Taki

scenariusz i kontekst historyczny lepiej przemawia do uczestników. W pisemnym scenariuszu nie należy ujawniać przewidzianych w wydarzeniu niespodzianek (takich jak zwrot akcji).

4.6. Bohaterowie i imiona

W podróży w czasie uczestniczy zawsze kilkoro głównych bohaterów, którzy zostają przedstawieni w planerze. Są to role, które wszyscy uczestnicy powinni znać i które są istotne dla scenariusza. Główni bohaterowie przyjmują różne stanowiska na temat kluczowych pytań i tym samym zapewniają, że cała grupa nie będzie miała tego samego zdania w dyskusji toczącej się w trakcie wydarzenia i po jego zakończeniu. Większość uczestników ma jednak prawo wyrażać poglądy wedle własnego uznania. Jeżeli grupą docelową jest szkoła, uczniowie mogą napisać własne postacie w scenariuszu. Ważne jest, by w podróży w czasie zachowali swój faktyczny wiek i swoją płeć, to znaczy dziesięcioletnia dziewczynka z 2021 roku będzie dziesięcioletnią dziewczynką w podróży w czasie do 1397 roku.

W trakcie wydarzenia wszyscy uczestnicy otrzymają nowe imiona. Listę imion z wybranej epoki można przekazać grupie docelowej z wyprzedzeniem, by uczestnicy mogli je sobie wybrać.

W przypadku pracy z dziećmi w wieku szkolnym część przygotowań do podróży w czasie może obejmować znalezienie historycznego imienia w lokalnych archiwach lub uzyskanie go od starszych krewnych. Ewentualnie uczestnicy mogą otrzymać imiona od zespołu kierującego podróżą w czasie bezpośrednio przed wydarzeniem.

4.7. Aktywności

Uczestnicy dzielą się na mniejsze grupy, by omówić kwestie tworzące ramy procesu podróży w czasie i kluczowe pytania. Wykonują praktyczne czynności opisane w scenariuszu, osadzone w epoce związanej z lokalizacją, w której rozgrywa się wydarzenie: przygotowanie posiłku, wykonanie narzędzi, pisanie listów, tkanie, nauka polowania z łukiem itp. Wykonując czynności, prowadzone przez członka zespołu kierującego podróżą w czasie lub organizatorów, uczestnicy angażują się w rozmowy na temat kluczowych pytań. Dyskusję podtrzymuje osoba kierująca daną aktywnością. W ten sposób aktywności tworzą bezpieczną przestrzeń, w której grupa może rozmawiać i słuchać siebie nawzajem, wykonując jednocześnie swoje zadania. Aktywowane są wszystkie zmysły – i to jest zasadniczy element pedagogicznej części podróży w czasie.

Wybrane czynności powinny być łatwe w organizacji oraz odpowiadać historycznemu kontekstowi. Każda aktywność stwarza silniejsze poczucie przebywania w przeszłości i przyczynia się do stworzenia bezpiecznej przestrzeni wokół uczestników w trakcie wydarzenia. Lider podróży w czasie powinien przed rozpoczęciem uzgodnić z uczestnikami, że wszystkie współczesne rzeczy należy odłożyć i w trakcie wydarzenia nie rozmawiać o współczesnych czasach.

4.8. Harmonogram

Plan powinien zawierać szczegółowy harmonogram, uwzględniający godziny, w których zespół spotyka się na miejscu, przygotowuje wybraną lokalizację, gromadzi uczestników i rozpoczyna podróż w czasie. Powinien także uwzględnić czas na to, by zjeść posiłek (jeżeli jest przygotowywany w ramach wydarzenia), czas na refleksję i na zakończenie podróży. Podróż w czasie może trwać od 1 do 6 godzin.

Przykładowy harmonogram podróży w czasie:

- 9:00 Spotkanie z uczestnikami i zapoznanie się ze scenerią
- 9:40 Przebranie się w historyczne ubrania i przybranie nowych imion
- 10:00 Omówienie zasad i rozpoczęcie
- 10:15 Aktywności
- 12:15 Zebranie się i wspólny posiłek
- 12:45 Koniec podróży w czasie i refleksja
- 13:15 Koniec dnia

5. WYDARZENIE OPARTE NA PODRÓŻY W CZASIE

Po zakończeniu przygotowań i spisaniu planu nadchodzi czas na podróż w czasie. To scenka, w której uczestnicy zespołu kierującego podróżą w czasie oraz grupy docelowej wspólnie docierają na lokalne historyczne miejsce. Podróż w czasie to **jedno** wydarzenie – **jeden** konkretny dzień w historii osadzony w **jednym** konkretnym miejscu. Należy podkreślić, że konkretna podróż w czasie stanowi tylko jeden z wielu punktów widzenia historii i wybranej epoki.

W trakcie podróży w czasie zespół ostrożnie kieruje uczestnikami i angażuje ich w odgrywane role. Wydarzenia takiego nie należy mylić ze sztuką teatralną. Nie ma tutaj widowni, aktorów ani tekstu do odegrania. Wszyscy uczestnicy tak samo angażują się w odgrywanie ról i wspólnie tworzą historię. Jeżeli do podróży zaproszono osoby z zewnątrz, będą one uczestniczyć w wydarzeniu tak samo, jak wszyscy pozostali.

Należy pamiętać, że każdy człowiek jest inny. Dlatego też na początku należy dać uczestnikom trochę przestrzeni, by znaleźli własny poziom komfortu i zadali sobie pytania: W jaki sposób chcę uczestniczyć w dyskusjach? Czy będę czuł się bardziej komfortowo po godzinie trwania wydarzenia i dopiero wtedy wezmę udział w dyskusji? Jest to jeszcze bardziej istotne w przypadku omawiania wrażliwych tematów – wówczas nie ma różnicy pomiędzy pracą z dorosłymi i dziećmi.

Celem podróży w czasie jest stworzenie bezpiecznej przestrzeni do rozmowy na temat współczesnych problemów oraz sposobów rozwiązywania ich w przyszłości. Taką bezpieczną przestrzeń tworzy kilka różnych mechanizmów umożliwiających uczestnikom swobodną wypowiedź. Po pierwsze, zmieniamy kontekst ze współczesności w przeszłość. Po drugie, odgrywamy kogoś innego, a nie samych siebie. Po trzecie, rozmawia-

my w mniejszych grupach, wykonując jednocześnie określone czynności. Wszystkie te elementy współdziałają i stwarzają przestrzeń do szerszej dyskusji na temat potencjalnie wrażliwych spraw.

Pisemny plan określa ramy podróży w czasie i jest wykorzystywany jako materiał wspierający zespół kierujący podróżą. Ten sam scenariusz można wykorzystać kilkakrotnie. W przypadku zmiany lokalizacji wydarzenia należy dostosować scenariusz do nowego lokalnego kontekstu. Podróż w czasie można zorganizować dla 20 lub 200 osób. Oczywiście w tym drugim przypadku potrzebny będzie większy zespół do organizacji i kierowania wydarzeniem.

5.1. Zasady podróży w czasie

Istnieją zasady podróży w czasie, o których uczestnicy są informowani na samym początku:

- Każdy zachowuje swój wiek i swoją płć.
- Każdy otrzymuje nowe imię.
- Każdy pozostaje w czasie historycznym i w trakcie wydarzenia nie rozmawiamy o czasach współczesnych.
- Każdy uczestniczy w wydarzeniu na tyle, na ile pozwalają mu jego zdolności.
- Nie ma widowni.
- Dobrej zabawy!

6. ETAPY PODRÓŻY W CZASIE

Podróż w czasie realizowana jest w ramach kilku etapów, które ułatwiają pracę zespołowi kierującemu podróżą. Pomagają one także stworzyć bezpieczną przestrzeń. Niektóre z etapów trwają zaledwie kilka minut, inne są bardziej czasochłonne. Wszystkie kwestie należy omówić przed wydarzeniem w ramach zespołu przygotowującego podróż w czasie. Niektóre z etapów, takie jak rozpoczęcie, można wcześniej przećwiczyć.

6.1. Przygotowanie miejsca

Pierwszą rzeczą, jaką należy zrobić, jest przygotowanie lokalizacji. Należy to uczynić przed przybyciem uczestników, biorąc pod uwagę całe wydarzenie oraz sposób wykorzystania wybranego miejsca. Gdzie można zgromadzić uczestników? Gdzie grupy mogą usiąść w trakcie wykonywania czynności i dyskusji? Grupy należy podzielić tak, by zachować wystarczająco dużo miejsca pomiędzy nimi. Nie powinny zakłócać sobie nawzajem rozmowy, ale jednocześnie być na tyle blisko, by widzieć siebie nawzajem. Uczestnicy cofają się w czasie, należy więc na tyle, na ile to możliwe, schować lub usunąć wszystkie współczesne przedmioty. Jeżeli w aktywnościach mają zostać wykorzystane rekwizyty, liderzy powinni ułożyć je na miejscu. To samo dotyczy

historycznych ubrań, jeżeli mają być wykorzystane w trakcie wydarzenia.

Gdy miejsce jest już w pełni przygotowane, należy zorganizować spotkanie zespołu kierującego podróżą w czasie. Czy wszystko jest gotowe? Czy każdy wie, co ma robić? Czy pojawiły się jakiegokolwiek nieprzewidziane rzeczy?

6.2. Zgromadzenie uczestników i zapoznanie ich ze scenarią

Po przybyciu uczestników należy ich zgromadzić wokół siebie. W tym momencie następuje prezentacja zespołu i uczestnicy dowiadują się, co się wydarzy. Uczestników należy także zapoznać ze scenarią – wyjaśnić, w jaki sposób krajobraz wokół zmienił się od czasów historycznych. Opisujemy zmiany poziomu morza, wysokości krajobrazu, budynki, które zostały zburzone lub zastąpione nowymi. Zmiany w okolicy należy odnieść do tego, w jaki sposób ludzie, którzy zamieszkiwali w tym miejscu w przeszłości, korzystali z otoczenia i się z nim utożsamiali.

W zależności od sposobu przygotowania uczestników należy im objaśnić, na czym polega podróż w czasie. Warto skoncentrować się na fakcie, że zamierzamy przenieść się w czasie do konkretnego dnia i roku, a następnie przedstawić krótkie podsumowanie scenariusza i wyjaśnić uczestnikom, że w trakcie wydarzenia będą nowymi osobami/bohaterami i zostaną nazwani nowymi imionami. Etap ten jest bardzo istotny, by stworzyć wśród uczestników poczucie zaufania i bezpieczeństwa.

Na tym etapie omawiane jest lokalne dziedzictwo – przeszłe, obecne i przyszłe. W jaki sposób wyglądało to w przeszłości? Jak wygląda to teraz? Jakiej chcemy przyszłości? Należy także wspomnieć kluczowe pytania, które będą omawiane w trakcie wydarzenia. Stanowią one pomost pomiędzy przeszłością, teraźniejszością i przyszłością.

6.3. Historyczne ubrania i identyfikatory z imionami

Jeżeli w podróży w czasie stosowane będą historyczne kostiumy, na tym etapie uczestnicy przebijają się w nie. Pełne kostiumy uzupełniają wydarzenie, ale **nie są konieczne**. By wskazać, że dana osoba wciela się w rolę, którą ma odegrać

w trakcie wydarzenia, wystarczy coś tak prostego, jak szalik lub kapelusz.

Na tym etapie zespół kierujący podróżą w czasie przydziela też uczestnikom nowe imiona. Uczestnicy otrzymali listę historycznych imion do wyboru przed podróżą w czasie lub zespół przekazuje taką listę na tym etapie i każdy może wybrać dla siebie nowe imię. By wykonać identyfikator, można wykorzystać marker i proste naklejki.

6.4. Omówienie zasad i rozpoczęcie

Uczestników należy zgromadzić wokół siebie i wyjaśnić im zasady dotyczące wydarzenia, w tym zasadę nieprowadzenia rozmów na współczesne tematy oraz zasadę braku widowni i aktorów. Następnie rozpoczyna się wydarzenie i odgrywanie scenek.

Rozpoczęcie jest bardzo istotne, by stworzyć bezpieczną przestrzeń do dyskusji i refleksji. Rozpoczęcie należy potraktować jako małą ceremonię, w której wykorzystujemy wiele zmysłów do tego, by przenieść się z teraźniejszości w przeszłość. Istnieje wiele sposobów na rozpoczęcie i warto wcześniej je przećwiczyć. Poniżej przedstawiono przykład takiego rozpoczęcia.

Należy zgromadzić uczestników w kole oraz poprosić ich, by zamknęli oczy i chwycili się za ręce. Można ich także poprosić, by nucili do dźwięków cichej muzyki, ktoś może zagrać na flecie lub bębnie. Czasami wystarczy muzyka, by zaznaczyć moment cofnięcia się w czasie.

Lider podróży opowiada historię, która cofa grupę w czasie, i jednocześnie objaśnia powód, dla którego się zgromadzono (historię należy opowiedzieć w czasie teraźniejszym).

Po opowiedzeniu historii należy powiedzieć uczestnikom, że przenieśli się w czasie i mogą otworzyć oczy.

Pamiętajmy, że podróż w czasie do konkretnego roku w przeszłości może być trudna do zrozumienia dla młodszych dzieci – dlatego różnicę w czasie warto sprecyzować: „gdy twoja babcia była dzieckiem”, lub przed rozpoczęciem skorzystać z wiaderka, w którym umieszczono drewniane koraliki lub kamienie, i odliczać jeden koralik/kamień za każde 100 lat podróży w czasie. Dzięki temu dzieci rozumieją, ile czasu upłynęło od epoki kamienia. Aby pokazać upływający czas, można też wykorzystać klepsydrę. Ważne jest zaplanowanie tego z wyprzedzeniem.

6.5. Przerwanie ciszy

Ten etap odbywa się bezpośrednio po rozpoczęciu, gdy uczestnicy otwierają oczy. Jest to moment, w którym wiele osób nie czuje się bezpiecznie i nie wie, co zrobić i jak zareagować. Przerywając ciszę, zaznaczamy, że teraz jesteśmy w przeszłości i odgrywamy swoje role. Ktoś z zespołu kierującego podróżą w przeszłość wchodzi do koła. Towarzyszy temu efekt BANG! – swoistego ataku na uczestników. By zaznaczyć początek wydarzenia, należy mówić głośno i energicznie. Osoba przerywająca ciszę powinna także przedstawić grupie wybrany temat podróży w czasie: Dlaczego wszyscy stoicie, gdy jest tyle do zrobienia? Musimy przygotować przyjęcie pożegnalne dla sąsiadów. Najwyższy czas się pożegnać, bo dzisiaj po południu wyjeżdżają do Ameryki. Możecie sobie to wyobrazić? Naprawdę nie wiem, czy chciałbym opuścić swoją rodzinę i przyjaciół. Co o tym sądzisz, Anno? Wiem, że moja przyjaciółka Katarina wyjeżdża. Nie wiem, co o tym sądzi. Ale dlaczego stoję tutaj i gadam, gdy jest tyle rzeczy do zrobienia? Chodźcie ze mną, najwyższy czas pomóc w przygotowaniach!

Należy wykorzystać ten moment, by zaangażować pozostałych uczestników, zadawać im bezpośrednie pytania na temat ich poglądów, zwracając się do nich imionami podanymi na

identyfikatorach. Inni członkowie zespołu także mogą się zaangażować i wyrażać przeciwne opinie, by pokazać, że można mieć różne poglądy.

6.6. Aktywności i dyskusja

Uczestników warto podzielić na mniejsze grupy przed rozpoczęciem podróży w czasie. Każdą grupę powinni tworzyć członkowie różnych rodzin lub mieszkańcy różnych wiosek, by stworzyć tożsamość grupową w ramach scenariusza i wydarzenia. Każda grupa powinna mieć lidera będącego członkiem zespołu. Zadaniem lidera jest podtrzymywanie rozmowy i pokazywanie, że można wyrażać swoje poglądy. Ważne jest, by zadawać grupie pytania i nie wygłaszać prelekcji. Lider powinien umożliwić każdemu uczestnikowi udział w dyskusji na miarę jego możliwości. Zwykle w grupie jest ktoś, kto bardzo chętnie się wypowiada i ma opinię na każdy temat. Lider grupy musi zwrócić uwagę także na osoby siedzące cicho i zaprosić je do dyskusji. Uczestników należy angażować w rozmowę, zadając im bezpośrednie pytania, zwracając się do nich imieniem podanym na identyfikatorze oraz nawiązując do scenariusza i pytań kluczowych. Należy pamiętać, by stosować pytania otwarte, na które nie można udzielić prostej odpowiedzi „tak” lub „nie”.

W trakcie dyskusji uczestnicy są angażowani w różne czynności. Czynności te powinny sprawiać wrażenie naturalnej części scenariusza i obejmować to, co ludzie robili w zwyczajnym dniu w wybranej epoce, zobrazowanym podróżą w czasie. Czynności te sprawią także, że uczestnicy częściowo tracą czujność i zaangażują się w rozmowę w bardziej naturalny sposób. Należy pamiętać, że wykonywane czynności nie stanowią głównego przedmiotu podróży w czasie i dlatego powinny być proste i dawać każdemu szansę na uczestnictwo. Uczestnicy muszą być w stanie prowadzić rozmowę, wykonując wskazane czynności.

6.7. Zwrot akcji (opcjonalnie)

To opcjonalny etap podróży w czasie, który zmienia historię. Może być to na przykład osoba, która pojawia się znienacka i prezentuje nowy pogląd, na przykład kobieta, która w podróży do końca XVIII wieku opowiada się za prawem kobiet do głosowania i tym samym kwestionuje tradycyjny podział płci. Sytuację taką należy zaplanować z wyprzedzeniem wspólnie z zespołem kierującym podróżą w czasie. Czy nowa osoba powinna wejść gwałtownie, tak aby każdy ją zauważył, czy raczej dyskretnie? Zwrot akcji powinien oczywiście korespondować ze scenariuszem.

6.8. Zakończenie podróży w czasie

By zaznaczyć przejście z przeszłości do teraźniejszości, podróż powrotna do czasów współczesnych powinna odbyć się w taki sam sposób, jak podróż do przeszłości na początku wydarzenia. Uczestnicy ponownie stają w kole, zamykają oczy i trzymają się za ręce. Mogą nucić lub w tle może grać muzyka, a ktoś zaczyna opowiadać historię. W tej historii przeszłość może być powiązana z teraźniejszością i przyszłością.

Gdy historia się kończy, należy poprosić uczestników o otwarcie oczu i przywitać ich ponownie w teraźniejszości.

6.9. Refleksja

Refleksja i uczenie się stanowią główne obszary wydarzenia opartego na podróży w czasie. To szansa, by zastanowić się nad istotnymi kwestiami teraźniejszości, omówić to, czego nauczyliśmy się na jej temat w przeszłości, oraz to, jak byśmy chcieli widzieć naszą przyszłość. Jeden z członków zespołu kierującego podróżą w czasie moderuje dyskusję, by powiązać ją z kluczowymi pytaniami. Ponownie należy zadać pytania, powiązać je z tym, co się wydarzyło w trakcie podróży w czasie, i zapewnić, że każdy ma szansę się wypowiedzieć.

Refleksję należy rozpocząć od prostych pytań na temat różnic i podobieństw pomiędzy wtedy i teraz. Czego możemy nauczyć się z historii? Jakie zmiany chcemy zobaczyć w przyszłości? Należy pamiętać, że pewne rzeczy pozostały takie same mimo upływu czasu, inne uległy poprawie, a jeszcze inne były lepsze w przeszłości. Należy pamiętać, abyśmy jako ludzie żyjący w XXI wieku nie oceniali historii ani decyzji podejmowanych przez ludzi żyjących kilkaset lat temu. To, co prezentuje nam historia poprzez podróż w czasie, to inny punkt widzenia na tematy i kluczowe pytania będące przedmiotem dyskusji.

W procesie podróży w czasie zawsze należy zostawić wystarczająco dużo czasu na refleksję. Należy rozważyć i omówić rzeczy, które odbyły się w trakcie wydarzenia, szczególnie jeżeli pytania kluczowe dotyczą wrażliwych kwestii. Po zakończeniu podróży w czasie uczestnicy często są trochę zmęczeni i dlatego ważne jest, by zakończyć wydarzenie punktualnie i przystąpić do refleksji, gdy mają jeszcze wystarczająco dużo energii na aktywny udział w rozmowie. Jest to istotne także dlatego, że po wydarzeniu nie chcemy zostawić grupy z licznymi kwestiami pozbawionymi odpowiedzi (lub nieomówionymi sprawami).

6.10. Sprzątanie miejsca

Gdy uczestnicy opuszczają miejsce wydarzenia, zespół przygotowujący podróż w czasie zostaje i sprząta je tak, by wyglądało jak przed wydarzeniem.

7. PO PODRÓŻY W CZASIE

Po zakończeniu wydarzenia zespół kierujący podróżą może zastanowić się nad wykonaną pracą i ją ocenić. Czy wszystko zrobiono zgodnie z planem? Czy coś wymaga zmiany przed kolejną podróżą? Co się udało, a co nie? Należy także podzielić się treścią rozmów, podczas których członkowie zespołu pełnili funkcję liderów. Pomaga to rozwijać podróżę w czasie i umożliwia wprowadzanie nowych aktywności.

Należy poprosić grupę docelową, by po wydarzeniu dokonała podobnej oceny. Co działało, a co nie w trakcie podróży w czasie? Czy kluczowe pytania pomogły grupie omówić wybrany temat? Informacje zwrotne od uczestników grupy docelowej to najlepszy sposób rozwoju podróży w czasie.

W pracy ze szkołami pytania kluczowe mogą stanowić ramy do dalszej dyskusji w klasie.

8. PODRÓŻ W CZASIE ZE SZKOŁĄ

Stosując metodę podróży w czasie w szkole, wybrany temat całego procesu należy uzgodnić z programem nauczania. Można uwzględnić każdy przedmiot: historię, nauki społeczne, matematykę itd. To dogłębny sposób uczenia się, w którym uczestnicy przyswajają wiedzę poprzez bezpośrednie doświadczenie. W ten sposób uczniom łatwiej jest na dłużej zapamiętać problemy, które omówili w związku z podróżą w czasie. Jest to sposób uczenia się interesujący i niekonwencjonalny, który dociera nawet do uczniów mających problemy ze znalezieniem sobie miejsca w bardziej tradycyjnym procesie uczenia się w sali szkolnej.

9. BRIDGING AGES I MIĘDZYNARODOWA PODRÓŻ W CZASIE

Na początku procesu podróży w czasie należy **wspólnie z nauczycielami** ustalić cel: Czego uczniowie mają się nauczyć i jakie przedmioty należy uwzględnić? W jaki sposób ten cel jest związany z programem nauczania? Następnie należy ustalić miejsce i epokę oraz wybrać odpowiedni temat dotyczący teraźniejszości i przeszłości. Temat ten jest następnie wyrażany w formie pytań kluczowych. Kolejnym etapem jest pisanie scenariusza.

W przypadku pracy z klasami szkolnymi uczniowie mogą przeprowadzić badanie na temat wybranej epoki w ramach przygotowań do podróży w czasie. Uczniowie po zapoznaniu się ze scenariuszem mogą też sami opisać swoich bohaterów (imię i pochodzenie). Należy pamiętać, by zachować ich wiek i płeć (uczniowie nigdy nie odgrywają dorosłych).

Ponieważ podróż w czasie tworzy wokół uczestników bezpieczną przestrzeń, daje nauczycielom możliwość poruszenia i omówienia z uczniami potencjalnie wrażliwych kwestii w środowisku otwartym na różne poglądy w ramach pełnej szacunku dyskusji. Uczniowie mają szansę naprawdę posłuchać się nawzajem i wyrobić sobie własne zdanie na temat spraw będących przedmiotem podróży w czasie. Takie rozmowy można potem kontynuować w sali lekcyjnej.

W 1999 roku metoda podróży w czasie nabrała międzynarodowego charakteru, gdy Liceum Folklorystyczne w Vaasa oraz Instytut Amerykańsko-Szwedzki w Minnesocie zaprosiły do siebie pracowników Muzeum Regionu Kalmar, by poznać jej zasady. W 2004 roku 40 osób z 8 krajów zebrało się w Vimmerby na seminarium poświęconym historycznej edukacji środowiskowej i metodzie podróży w czasie. Uczestnicy seminarium zdecydowali się utworzyć Bridging Ages – międzynarodową organizację wykorzystującą w swojej pracy dziedzictwo i podróże w czasie. W 2007 roku formalnie zarejestrowano Bridging Ages z siedzibą w Muzeum Regionu Kalmar. Obecnie organizacja ta zrzesza członków z około 25 krajów w Europie, Ameryce Północnej i Afryce. Członkowie sieci Bridging Ages realizowali podróże w czasie poświęcone wielu wrażliwym tematom, takim jak apartheid, rasizm, przemoc, przemoc związana z płcią i obrzezanie kobiet. Więcej informacji na stronie: www.bridgingages.com.

10. PODRÓŻ W CZASIE W CZASACH PANDEMII

Mniej więcej po roku od rozpoczęcia projektu CROSSROADS świat znalazł się w głębokiej pandemii. COVID-19 stał się nową rzeczywistością i każdy z nas musiał znaleźć sposób na radzenie sobie z zaistniałą sytuacją. Miało to oczywiście wpływ na projekt *Crossroads in History*, a także na możliwość spotykania się z grupami docelowymi i organizowania podróży w czasie. Jednak w czasach takich jak obecne współpraca transgraniczna nabiera jeszcze większego znaczenia. W trakcie lockdownów, uniemożliwiających podróżowanie i spotkania na żywo, projekt CROSSROADS był otwartym oknem na świat. Zmusił nas do znalezienia alternatywnych sposobów komunikacji w ramach cyfrowych szkoleń oraz regularnych spotkań w trybie online.

Pandemia wpłynęła także na wybrany przez nas temat – migrację. W obszarze południowego Bałtyku wszyscy korzystamy z możliwości swobodnego podróżowania. Przemieszczamy się do pracy i na studia. Podróżujemy także w ramach swoich zadań służbowych i współpracy międzynarodowej. Pandemia sprawiła, że wiele osób pracujących w sektorze usług za granicą musiało wrócić do swojego domu. Musieli stawić czoła bezrobociu w realiach poważnie poszkodowanej gospodarki. Doprowadziło to do tarć pomiędzy ludźmi w lokalnych społecznościach. Jednocześnie rozgrywające się w wielu częściach świata konflikty doprowadziły do wzrostu liczby uchodźców przybywających do Europy, stawiając nas przed nowymi wyzwaniem. Spójność społeczna jest teraz znacznie istotniejsza niż kiedykolwiek wcześniej.

Metodę podróży w czasie trzeba było dostosować do nowej sytuacji. Korzystając ze znacznej elastyczności, partnerzy projektu CROSSROADS znaleźli inne grupy docelowe, by zorganizować pilotażowe podróże w czasie nawet wtedy, gdy lockdownem objęte zostały całe społeczności. Potwierdza to nie tylko siłę tej metody, ale także siłę i determinację partnerów projektu. Nie ma wątpliwości, że w przyszłości odbędą się podróże w czasie przenoszące nas do „epoki COVID-19”.

11. ZAKOŃCZENIE

Projekt *Crossroads in History* dał nam możliwość stworzenia południowobałtyckiej sieci współpracujących muzeów, wspieranej przez Uniwersytet Kłajpedzki. Projekt ten dał nam także wyjątkową szansę pracy za pomocą metody podróży w czasie. Jako partnerzy byliśmy w stanie odbyć podróż w czasie poświęconą jednemu wspólnemu tematowi – migracji – oraz zbadać go poprzez nasze własne lokalne historie oraz regionalną tożsamość. Na tej podstawie wyciągnęliśmy wniosek, że chociaż wiele nas dzieli, to jednak znacznie więcej łączy. Jak ujął to jeden z partnerów projektu: „Wszyscy mamy swoje lokalne historie i dramatyczne wydarzenia historyczne, ale gdy je omówimy, możemy zauważyć, że mamy ze sobą wiele wspólnego. Wszystko zawsze sprowadza się do praw człowieka, szczęścia i współpracy. Współpraca międzykulturowa daje nam możliwość porównania i omówienia naszych doświadczeń”.



ODDZIAŁ ETNOGRAFII
MUZEUM NARODOWEGO W GDAŃSKU



POMORSKA PODRÓŻ W CZASIE.
NOWI I DAWNI OLIWIANIE —
WIELOKULTUROWE PODWÓRZE,
1954, GDAŃSK

1. KONTEKST

Jak to się zaczęło?

Nasza przygoda z projektem *Crossroads in History* zaczęła się dość niespodziewanie w czerwcu 2018 roku, gdy zostaliśmy zaproszeni do zespołu przygotowującego wniosek do Interregu o dofinansowanie projektu. Dzięki temu mogliśmy poznać innowacyjną metodę edukacyjną podróży w czasie, a także współpracować z gronem wspólnych partnerów ze Szwecji, Litwy, Niemiec i Polski, którzy nawet w trudnych warunkach pandemii COVID-19 byli w stanie aktywnie działać i realizować projekt.

Kim jesteście?

Oddział Etnografii to jeden z siedmiu oddziałów Muzeum Narodowego w Gdańsku. Mieści się w zażytkowym budynku Spichlerza Opackiego z 1723 roku w malowniczym Parku Oliwskim. Zespół oddziału zajmuje się badaniem i popularyzacją dziedzictwa kulturowego Pomorza Wschodniego, a także szeroko pojętą antropologią kulturową, wpływem zmian klimatu na dziedzictwo oraz edukacją i działalnością kulturalną. Muzeum jest centrum kulturalnym integrującym lokalną społeczność, zapraszającym mieszkańców do udziału w wystawach, pokazach filmowych, koncertach i warsztatach.

Dlaczego podróż w czasie do 1954 roku?

Włączając się do projektu *Crossroads in History*, nie zdawaliśmy sobie sprawy, jak innowacyjna i wspierająca edukację muzealną i szkolną jest metoda podróży w czasie. Myśląc o naszych lokalnych historiach w kontekście głównego tematu, jakim jest emigracja, od razu przyszła nam na myśl niełatwa wielokulturowa historia Gdańska po II wojnie światowej, a także obecna sytuacja w mieście, tak chętnie przyjmującym imigrantów, uchodźców i repatriantów.

Powojenna historia dzielnicy Oliwa zainspirowała nas do stworzenia scenariusza opowiadającego o oliwskim podwórzu, na którym spotykają się dzieci nowych mieszkańców Gdańska, którzy przyjechali do miasta z różnych części Polski i Europy Wschodniej. Tak jak cały Gdańsk, Oliwa stała się świadkiem trudnej historii związanej z II wojną światową, migracjami ludności i wyzwaniami związanymi z wielokulturowością. W wyniku postanowień konferencji w Poczdamie Pomorze i Gdańsk znalazły się w granicach Polski jako tak zwane Ziemie Odzyskane. Wiązało się to z radykalną zmianą granic państwa – w zamian za utracone Kresy Wschodnie Polska decyzją aliantów uzyskała ziemie należące wcześniej do Niemiec.

Po 1945 roku nastąpiła ogromna zmiana w strukturze etnicznej i narodowościowej ludności Pomorza Wschodniego. Po wysiedleniu około 60 tysięcy Niemców ich miejsce zajęli osadnicy z innych regionów Polski: Polacy z Kresów Wschodnich, ale także ludność łemkowska i ukraińska przesiedlona w 1947 roku w ramach akcji „Wisła”. Jedynie grupy rdzennej ludności, na przykład Kaszubi, nie zmieniły miejsca zamieszkania. W mieście pozostała też pewna liczba rodowitych gdańszczan – Polaków i Niemców. Efektem tych procesów było niespotykane dotąd mieszanie się etniczne, regionalne i kulturowe mieszkańców Pomorza Wschodniego.

Znaczącą grupę nowych mieszkańców Gdańska stanowili przybysze z Kresów Wschodnich, czyli osoby przesiedlone z terenów, które po 1945 roku znalazły się w granicach Związku Radzieckiego. Zostali wysiedleni głównie z Wilna i Wileńszczyzny. Przybyli na Pomorze w wyniku porozumień o wzajemnej ewakuacji ludności, które podpisano z władzami trzech republik radzieckich – ukraińskiej, białoruskiej i litewskiej. Chociaż przesiedleńcom dano możliwość wyboru miejsca przesiedlenia lub odszkodowania za pozostawiony majątek, nie zawsze było to przestrzegane. Zgodnie z wytycznymi każda rodzina mogła zabrać z tony bagażu (odzież, żywność,

sprzęt gospodarski, zwierzęta hodowlane czy przedmioty związane z wykonywanym zawodem). Ostatecznie przesiedleńcy z Kresów Wschodnich wnieśli wielki wkład w odbudowę Gdańska i rozwój jego życia naukowego i kulturalnego.

Decyzja o przyjeździe do Gdańska zwykle nie była łatwa, ponieważ ludzie musieli opuścić ziemię, na których mieszkali od pokoleń. Przybywali na Pomorze, nie wiedząc, co ich czeka. Zajmowali opuszczone domy, często wypełnione przedmiotami należącymi do ich dawnych niemieckich mieszkańców. Organizowali swoje życie w zupełnie nowych warunkach politycznych, społecznych i gospodarczych. Szczególnie przybysze ze Wschodu zdawali sobie sprawę, że nie będzie im łatwo odnaleźć się w nowym miejscu. Często rzeczywiście tak było – ich sposób mówienia, ubiór, religia, zwyczaje i kultura sprawiały, że nie byli akceptowani przez Polaków pochodzących z Polski Centralnej.

Rzeczywistość powojenna była jednak dla wszystkich nowych mieszkańców miasta podobna – konieczne było znalezienie mieszkania, pracy i zadbanie o wykształcenie dzieci. Panowały niepewność jutra i poczucie tymczasowości, niektórzy mieli nadzieję, że wrócą do swoich dawnych domów. Wiele osób nie otrząsnęło się jeszcze z traumatycznych przeżyć wojennych. Ludzie

zajęci organizowaniem życia rodziny w nowym miejscu nie mieli wiele czasu dla swoich dzieci, które wspierały rodziców, wykonując domowe obowiązki, a w czasie wolnym samodzielnie odkrywały najbliższą okolicę, wymyślając zabawy i zawierając przyjaźnie z innymi mieszkańcami swoich nowych domów.

2. PLANOWANIE WARSZTATÓW POMORSKA PODRÓŻ W CZASIE

Cel

Celem scenariusza jest zapoznanie dzieci z wielokulturową historią powojenną Gdańska i uwrażliwienie ich na tematy związane z wyobcowaniem, integracją, a także współpracą dla wspólnego dobra oraz z warunkami życia dzieci po wojnie.

Ponieważ metoda podróży w czasie jest w Polsce nieznana, postanowiliśmy skonsultować się z nauczycielami i omówić z nimi scenariusz i aktywności warsztatów. Dzięki tym konsultacjom mogliśmy zmodyfikować nasze pomysły, lepiej wykorzystać potrzeby dzieci i nauczycieli oraz dopasować się do szkolnej podstawy programowej. Dużo czasu poświęciliśmy na przygotowanie planera dla nauczycieli, tłumacząc w nim metodę i dokładnie opisując wszystko, co wydarzy się podczas warsztatów. W planerze znalazły się także materiały edukacyjne dla nauczycieli i wstęp historyczny przygotowujący uczniów do podróży w czasie. Poprosiliśmy też nauczycieli, by polecili uczniom porozmawianie z rodzicami o pochodzeniu ich rodzin i ustalenie, kiedy i skąd przybyły one do Gdańska.

Myśląc o aktywnościach dla młodszych uczniów, skupiliśmy się na działaniach, które uświadomią im wielokulturowość powojennego Gdańska oraz skupią się na wartościach, emocjach

i korzyściach płynących ze współpracy. Ważne jest dla nas uświadomienie uczniom, że w latach pięćdziesiątych XX wieku relacje dzieci i rodziców wyglądały inaczej niż dziś. Inaczej pojmowano opiekę nad najmłodszymi, większy nacisk kładziono na ich samodzielność. Dzieci dużo czasu spędzały same, wykonując liczne obowiązki domowe i bawiąc się na podwórku. Dzięki temu były bardziej samodzielne i miały więcej swobody w wymyślaniu zabaw i zawieraniu przyjaźni. Musiały też być bardziej uważne, ponieważ tylko od nich samych zależało ich bezpieczeństwo.

Scenariusz

Jest sobotnie popołudnie 1954 roku. Na podwórzu jednej z oliwskich kamienic spotykają się dzieci. Rodzice pracują albo są zajęci domowymi obowiązkami. Dzieci również mają swoje zadania, ale jeśli szybko je wykonają, wystarczy im czasu na wspólną zabawę. Na podwórzu znajduje się ogród, w pobliżu płynie leniwie Potok Oliwski.

Większość dzieci mieszka w Gdańsku od niedawna. Niektóre nie mówią zbyt dobrze po polsku, inne mają wschodni akcent. Pochodzą z różnych stron: z Polski Centralnej, z Kresów Wschodnich, z Ukrainy, z Białorusi, z Rosji, z Kaszub, są wśród nich także rodowici gdańszczanie

– Polacy i Niemcy. Nie znają się zbyt dobrze, ale jedno wiedzą na pewno – lubią spędzać czas na podwórku i wymyślać wspólne zabawy. Wiedzą też dobrze, że najpierw muszą wykonać powierzone im przez rodziców zadania, żeby nie spotkała je kara.

Podwórka pilnuje dozorca, który mieszkał w kamienicy jeszcze przed wojną i zna jej wszystkie tajemnice, a także pani Urszula, która zajmuje się ogrodem i pilnuje, żeby podwórze było czyste i zadbane. Dzieci rozpoczynają swoją podróż w czasie, zakładając stroje z epoki i otrzymując nowe imię i nową tożsamość.

Pytania kluczowe dla dzieci

1. Wyobraź sobie, że musisz zamieszkać w zupełnie nowym mieście – jak poznasz nowe miejsce i jego mieszkańców?
2. W latach pięćdziesiątych dzieci dużo czasu spędzały same, miały też wiele obowiązków – jak zaplanowałbyś swoje popołudnie, żeby znaleźć czas na pracę i zabawę?
3. Podwórko to wspólna przestrzeń – jak działać wspólnie dla dobra wszystkich mieszkańców?
4. Jak chciałbyś być włączony w społeczność, gdybyś musiał/musiała zamieszkać w nowym miejscu?

Grupa docelowa

Główną grupą korzystającą z naszej oferty edukacyjnej są dzieci w wieku wczesnoszkolnym. W wypadku tej grupy wiekowej największy nacisk trzeba położyć na emocje, współpracę, wielokulturowość i wspólnotowość (*community building*), a także na wartości takie jak tolerancja, bliskość i więzi.

Aktywności

Obowiązki (prace wyznaczają i nadzorują dorośli – dozorca i pani Urszula):

- zagrabienie i wypielenie ogrodu, podlanie kwiatów wodą z rzeckki
- pomalowanie płotu
- przygotowanie ogniska: zniesienie drewna, struganie patyków
- naprawianie sprzętów ogrodniczych
- piłowanie drewna
- pranie w balii i na tarze szarym mydłem
- pisanie listów atramentem
- odrabianie pracy domowej
- trzepanie dywanów na płocie

Zabawy (dzieci same się organizują, działają w grupie, same robią zabawki, z bardzo dyskretną pomocą i animacją dorosłych):

- samodzielnie wykonane szczudła: pieńki i sznurki
- zabawa z obręczą i patykiem
- łódki z kory puszczane na rzece
- lalki motanki ze szmatek i ziół (zabawka ukraińska)
- wyścigi kapsli na samodzielnie przygotowanym torze
- gra w klasy
- pieczątki z ziemniaka na ściereczkach kuchennych

Posiłek:

- chleb z serem/miodem/cukrem
- herbata z sokiem przygotowana na palenisku
- kawa zbożowa z mlekiem
- ziemniaki z ogniska
- kielbaski z ogniska
- masło z ziołami do ziemniaków

Stroje

W trudnych czasach powojennych stroje były zazwyczaj bardzo skromne, często przerabiane z ubrań starszego rodzeństwa lub dorosłych. Dziewczynki nosiły proste sukienki przed kolano, uszyte z szarych tkanin, a na głowie często miały chusteczki lub słomkowe kapelusze, chłopcy nosili krótkie spodenki na szelkach, proste koszule oraz długie skarpetki, a na głowach kaszkiety.

3. REFLEKSJA

Dzięki konsultacjom ze szkołami wiemy, że scenariusz opowiadający o powojennym Gdańsku okazał się dla dzieci bardzo interesujący. Okazało się, że chociaż życie w latach pięćdziesiątych różniło się bardzo od dzisiejszego – nie było internetu, komputerów, zabawek – to jednak dzieci zawsze chciały się ze sobą bawić i współpracować. Uczniom podobały się dawne zabawy i możliwość samodzielnego przygotowania posiłku.

Metoda podróży w czasie doskonale wpisuje się w założenia edukacyjne Oddziału Etnografii Muzeum Narodowego w Gdańsku, pozwalając w kreatywny i niestandardowy sposób mówić o historii, tradycji i zwyczajach, ale również o tematach trudnych, związanych z wielokulturowością, konfliktami społecznymi czy zmianami klimatycznymi. Dzięki doświadczeniu nabytemu w trakcie projektu mamy zamiar włączyć scenariusz w ofertę edukacyjną muzeum i rozpocząć prace nad kolejnymi tematami.

4. PILOT

Przygotowanie i zrealizowanie scenariusza dla dzieci w dobie pandemii COVID-19 było dużym wyzwaniem. Problemem okazały się obostrzenia sanitarne i troska o zdrowie uczestników i prowadzących. Konieczne było uważne przeanalizowanie wszystkich elementów scenariusza i znalezienie najbezpieczniejszych rozwiązań. Z powodu wprowadzenia nauki zdalnej nie udało się nawiązać współpracy ze szkołami. Przeprowadzenie lekcji pilotażowej udało się dzięki dużej determinacji zespołu i wsparciu lokalnych mieszkańców i sympatyków muzeum.

Kolejnym wyzwaniem było dostosowanie scenariusza, aktywności i pytań kluczowych do dorosłych uczestników.

5. SCENARIUSZ

Jest sobotnie popołudnie 1954 roku. Na podwórzu jednej z oliwskich kamienic spotykają się sąsiedzi. Niektórzy wrócili z pracy, inni dopiero do niej pójda.

Większość z nich mieszka w Gdańsku od niedawna. Niektórzy nie mówią zbyt dobrze po polsku, inni mają wschodni akcent. Pochodzą z różnych stron: z Polski Centralnej, z Kresów Wschodnich, z Ukrainy, z Białorusi, z Kaszub, są wśród nich także rodowici gdańszczanie – Polacy i Niemcy. Nie znają się zbyt dobrze, są wobec siebie nieufni, czuwa nad nimi dozorca, który pilnuje podwórka. Mieszkał w kamienicy jeszcze przed wojną i zna wszystkie jej tajemnice.

Na zlecenie władz Gdańska mieszkańcy kamienicy mają wziąć udział w ŚWIĘCIE SĄSIADÓW – wyborach najpiękniejszego podwórza w mieście. W ich podwórzu znajduje się ogród, w pobliżu płynie leniwie Potok Oliwski. Czekają na ich uporządkowanie terenu, wypielenie i podlanie roślin w ogrodzie, naprawa i pomalowanie płotu, przygotowanie wspólnego posiłku i sztandaru z propagandowym hasłem.

Wśród nowych mieszkańców panuje niepewność jutra i poczucie tymczasowości, niektórzy mają nadzieję, że wrócą do swoich dawnych domów. Wiele osób nie otrząsnęło się jeszcze z traumatycznych przeżyć wojennych. Ponadto trwają ciężkie opresje ze strony stalinowskiej władzy. Czy w takich czasach można zaufać swojemu sąsiadowi i wspólnie działać dla dobra wspólnoty?

Postacie

Terenia

Przyjechała do Gdańska z Kieleckiego z mężem i trójką dzieci w wieku szkolnym. Jej mąż, Zygmunt, nie garnie się do pracy.

Irka

Młoda samotna dziewczyna z Kaszub. Rodzinne gospodarstwo przejął jej brat, więc przyjechała do Gdańska za pracę, chce się usamodzielnąć. Pełna goryczy i rozczarowania. Szuka męża.

Olga

Przesiedlona w ramach akcji „Wisła” z Lidy na Wileńszczyźnie. Pracuje w Dolinie Radości jako pomoc ogrodnicza. Czuje się niepewnie, bo jej sposób mówienia zdradza wschodnie pochodzenie.

Cecylia

Rodowita gdańszczanka, pochodząca z dobrego domu, przed wojną bogata. Ma męża pijaka, ale stara się nie okazywać swoich problemów. Nie potrafi znaleźć sobie miejsca – rozbita między swoim pochodzeniem a tym, co dzieje się dziś. Chciałaby należeć do Ligi Kobiet.

Zofia

Artystka socrealistyczna. Wymyśla hasło i przygotowuje afisz na święto sąsiadów. Podслуhuje mieszkańców kamienicy i robi notatki.

Janeczka

Pochodzi z Wileńszczyzny. Pracuje w Zakładach Przemysłu Cukierniczego „Bałtyk”. Ma dziecko, jej mąż zniknął, prawdopodobnie siedzi w więzieniu. Pracuje na dwie zmiany, ale za to czasem przynosi do domu słodczyce, rzadko widziane przez inne dzieci. Przyjechała wraz z rodzicami z Łodzi. Tęskni za dawnymi przyjaciółmi, ale dobrze czuje się w nowym miejscu.

Irina

Przyjechała z Kresów. Pochodzi z rodziny ziemiańskiej, która straciła majątek. Teraz pracuje jako pomoc domowa i mieszka dokwaterowana u Cecylii.

Rozalia

Wdowa, bez pieniędzy, szuka dorywczej pracy. Chciałaby być dozorczynią, ale tę funkcję pełni już Kazimierz. Lubi sobie porządzić.

Stefka

Żona dygnitarza partyjnego. Nie pracuje, jej zadaniem jest słuchać i nie mówić zbyt dużo. Wystraszona.

Bronia

Brygadzystka w Stoczni Gdańskiej. Jest bardzo zaangażowana w swoją rolę i chce być przodowniczką pracy. Należy do Ligi Kobiet.

Truda

Niemka mieszkająca w kamienicy od pokoleń. Po zakończeniu wojny została z rodziną w Gdańsku, lecz zastanawia się, czy nie wyjechać. Obawia się, że będzie negatywnie odbierana, i stara się nie rzucać w oczy.

Kazimierz

Dozorca kamienicy. Niewiele o nim wiadomo, nie mówi dużo o sobie, ale sporo mówi o innych. Zna się na wielu rzeczach, jest pomocny.

Zygmunt

Bumelant, mąż Tereni. Szuka stałej pracy, ale jakoś nie potrafi jej znaleźć. Ma trójkę dzieci, którą utrzymuje z dorywczych zajęć.

Ignacy

Opozycjonista, bikiniarz, zapatrzony w Zachód. Nie odnajduje się na sąsiedzkiej imprezie, wszystko kwestionuje. Jego ojciec należał do AK.

Józef

Pochodzi z kaszubskiej wsi. Od niedawna pracuje w Stoczni Gdańskiej. Jest młody i pełen zapału. Nie opowiada się po żadnej stronie politycznej.

Władek

Student. Pierwszy inteligent w rodzinie. Zapatrzony w socjalizm.

Aktywności

- grabienie i pielienie ogrodu, podlewanie kwiatów wodą z rzeczki
- malowanie i naprawa płotu
- przygotowanie ogniska: zniesienie i rąbanie drewna, struganie patyków
- mielenie kawy w młynku
- przygotowanie stołów i zastawy
- przygotowanie posiłku:
 - chleb z serem/kielbasą/masłem
 - tradycyjna kaszubska zupa brukwiowa gotowana na palenisku
 - herbata przygotowana na palenisku
 - kawa i kawa zbożowa z mlekiem przygotowana na palenisku
 - ziemniaki z ogniska
 - kielbaski z ogniska
- wspólny posiłek
- przygotowanie afisza ze sloganem ku czci Partii

Pytania kluczowe

- Jak odnaleźć się w sytuacji, w której rzeczywistość (historia, polityka, konflikty wojenne, bieda) zmusza nas do emigracji?
- Jak przezwyciężyć uprzedzenia i lęki oraz współpracować w wielokulturowej społeczności?
- Jak żyć, gdy polityka wywiera presję na nasze życie?
- Kto był wtedy, a kto jest teraz gdańszczaninem?

Wrażenia uczestników

Urszula/Zofia:

Podobał mi się dobór strojów, dodatków, jak i makijażu, bo pozwoliło mi to pobudzić wyobraźnię i przygotować się do nowego wyzwania. Najcenniejsze było dla mnie poczucie rzeczywistego uczestnictwa w zainscenizowanych wydarzeniach i czasach, zarówno osobiście, jak i w stosunku do innych. Nigdy wcześniej nie uczestniczyłam w warsztatach w tak pełny i zaangażowany sposób.

Kamila/Janeczka:

Udział w warsztatach to dla mnie zupełnie nowe przeżycie. Podróż w czasie była bardzo naturalna i realistyczna. Znamy te czasy z opowieści rodziców lub dziadków. Nasze dzieci już tych opowieści nie słyszały, więc może warto byłoby je trochę przygotować. Ważne jest też, aby dzieci miały zadanie do wykonania. Dlatego świetnie sprawdził się pomysł wspólnego gotowania, przygotowania ogniska i plakatu. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. W dzisiejszych czasach warto też oderwać dzieci od smartfonów, dlatego podobał mi się sposób ich „zabrania” na czas trwania warsztatów. Całe wydarzenie to świetny pomysł, fascynująca lekcja historii.

Barbara/Stefka:

Dla mnie ważne było wspólne przygotowywanie posiłków, które znałam ze swojego dzieciństwa. Udział w warsztatach przypomni mi o tym, co doświadczyli moi rodzice, którzy w latach pięćdziesiątych byli w opozycji do władzy komunistycznej. To było dla mnie bardzo emocjonalne doznanie.

Tatiana/Irina:

Udział w warsztatach był dla mnie ciekawym doświadczeniem. Mieszkam w Polsce krótko, nie znam niektórych kontekstów, więc sporo rzeczy było dla mnie obcych i nowych. Nawet smak jedzenia i zapachy wydawały mi się dziwne. Lata pięćdziesiąte na Ukrainie były zupełnie inne.



FOTOGRAFIE Z LEKCJI PILOTĄŻOWEJ

















Truda
Niemka mieszkająca w kamicy od pokoleń, została z rodziną po wojnie i zastanawia się, czy nie wyjechać. Obawia się, że będzie negatywnie odbierana i stara się nie rzucać w oczy.

































































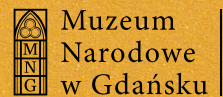
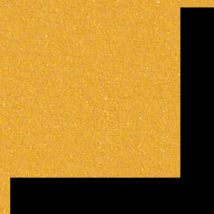
Uczestnicy lekcji pokazowej (od lewej):

Stanisław Śliwiński, Waldemar Elwart, Anna Ratajczak-Krajka, Krzysztof Olechnowicz, Kamila Rolbiecka, Krystyna Weiher-Sitkiewicz, Urszula Kokoszka, Emilia Licbarska, Barbara Maciejewska, Julia Tomczak, Marcin Tokarski, Ewa Gilewska, Tetiana Andriients, Yuliia Hlashchenko

REFLEKSJE



Projekt *Crossroads in History* otworzył nowy rozdział w naszym myśleniu o edukacji kulturowej. Podjęliśmy decyzję, żeby uwzględnić warsztaty „podróży w czasie” w naszej nowej ofercie, ale także żeby metoda ta stała się punktem wyjścia dla planowanych przez nas projektów edukacyjnych i kulturalnych. Dzięki pilotażowi z osobami dorosłymi wiemy, że do nich również możemy kierować naszą ofertę. Dowiedzieliśmy się także, które elementy scenariusza wymagają dopracowania, które aktywności warto przemyśleć i czego brakuje, by całość miała dynamiczną formułę i miejsce na wartościową refleksję. Z pewnością na razie jesteśmy na początku naszej pracy z tą metodą, ale dzięki udziałowi w projekcie *Crossroads in History* wiemy, że zawsze możemy liczyć na wsparcie jego lidera, Muzeum Regionu Kalmar, oraz pozostałych partnerów.



CROSSROADS

