Dwie edycje Gry Sądeckiej. Projekt edukacyjny realizowany przez nowosądecki Oddział Archiwum Narodowego w Krakowie. Podsumowanie – próba porównania

Dostrzegając potrzebę położenia akcentu na edukacyjną funkcję archiwów, nowosądecki Oddział Archiwum Narodowego w Krakowie zrealizował, po raz pierwszy w historii swego istnienia, projekt edukacyjny Gra Sądecka, w formie konkursu wieloetapowego z elementem gry miejskiej. W 2013 r. rozegrała się pierwsza jego edycja. Drugą zorganizowano trzy lata później, w 2016 r.

Od 4 lutego do 5 kwietnia 2013 r. miała miejsce pierwsza edycja konkursu: „Sądeckimi śladami Bolesława Barbackiego", poświęcona osobie sądeckiego artysty-malarza, wybitnego portrecisty, społecznika, nauczyciela i wychowawcy młodzieży – Bolesława Barbackiego (1891–1941). Wsparta została przez Małopolskie Kuratorium Oświaty Delegatura w Nowym Sączu. Grę skierowano do uczniów szkół gimnazjalnych z terenu Nowego Sącza. Poprzez konkurs pomysłodawcy chcieli uhonorować twórczość i rozpropagować postać wybitnego sądeczanina, który dla rozwoju i świetności swego rodzinnego miasta poświęcił całe życie. Równorzędnym celem konkursu była popularyzacja wiedzy o archiwach oraz o zasobie nowosądeckiego Oddziału Archiwum Narodowego w Krakowie.

Jeszcze przed rozpoczęciem i ogłoszeniem konkurs wymagał wielu przygotowań. Należało opracować regulamin oraz treść strony internetowej (m.in. informację wstępną o konkursie, biogram B. Barbackiego, bibliografię). Niezbędne były poszukiwania w Internecie oraz wizyty w Sądeckiej Bibliotece Publicznej. Przed, a także częściowo w trakcie trwania konkursu konieczna była współpraca z lokalnymi organizacjami kulturalno-oświatowymi[1].

Opracowując treści zadań i klucz do nich, korzystano z publikacji o tematyce regionalnej oraz skontaktowano się z rodziną B. Barbackiego. Utworzenie drzewa genealogicznego wymagało kilku wizyt w archiwum Parafii pw. św. Małgorzaty w Nowym Sączu. Ważna też była tematyczna kwerenda archiwalna w zasobie Oddziału.

---

[1] M.in. współpraca z nowosądecką Delegaturą Małopolskiego Kuratorium Oświaty w rozpropagowaniu konkursu, zgoda Muzeum Okręgowego w Nowym Sączu na publikację na stronie internetowej Gry reprodukcji obrazów B. Barbackiego, uzgodnienie z Miejskim Ośrodkiem Kultury w Nowym Sączu terminu użyczenia sali na uroczystość wręczenia dyplomów, zorganizowanie występu zespołu ludowego „Sądeczoki", prowadzonego przez Pałac Młodzieży w Nowym Sączu, użyczenie sali wystawowej przez Towarzystwo Przyjaciół Sztuk Pięknych w Nowym Sączu, możliwość zapoznania się z treścią kroniki szkolnej Zespołu Szkół im. Bolesława Barbackiego w Nowym Sączu, oraz sponsorami nagród (Antykwariat „Kolekcjoner" w Nowym Sączu, PTTK Oddział „Beskid" w Nowym Sączu, Małopolskie Centrum Kultury „Sokół" w Nowym Sączu, Miejski Ośrodek Kultury w Nowym Sączu oraz Miejski Ośrodek Sportu i Rekreacji w Nowym Sączu).

Ofertę konkursową do szkół dostarczono dwoma drogami. Za pomocą Internetu rozesłano zaproszenie wraz z regulaminem, według wcześniej stworzonej listy mailingowej sekretariatów szkół oraz przesłano, poprzez nowosądecką Delegaturę Małopolskiego Kuratorium Oświaty, pocztą tradycyjną egzemplarz papierowy ww. dokumentacji. Propozycję skierowano do 10 szkół spośród ogółu 12 placówek ponadpodstawowych w mieście (zrezygnowano z rozsyłania informacji o Grze do dwóch szkół specjalnych). Do konkursu zgłosili się uczestnicy z 5 szkół, co świadczy o skutecznym dostarczeniu oferty. Ponadto dane te dają wynik 50% frekwencji placówek w Grze, co jest bardzo satysfakcjonujące, biorąc pod uwagę, że konkurs tego typu organizowany był przez Oddział po raz pierwszy.

Udział w konkursie potwierdzano drogą e-mailową oraz poprzez dostarczenie oryginałów kart zgłoszeniowych i podpisanego regulaminu do siedziby organizatora. Wszyscy uczestnicy dokonali zgłoszenia w wymaganej formie. Informacja od jednej grupy, która wpłynęła po terminie, została przez organizatora przyjęta. Nie zauważono żadnych wykroczeń wobec regulaminu. Wszyscy uczestnicy przystąpili do każdego z wymaganych zadań i ukończyli je z wynikami pozytywnymi.

W ramach konkursu podjęto współpracę z lokalnymi mediami: prasą i telewizją. Miesięcznik „Sądeczanin" na swoim portalu internetowym www.sadeczanin.info udostępnił dwa artykuły poświęcone Grze Sądeckiej[2]. W ramach współpracy z Regionalną Telewizją Kablową w Nowym Sączu umieszczono na stronie konkursu użyczony materiał dokumentalny poświęcony rodowi Barbackich jako pomoc w realizacji drugiego zadania Gry. Telewizja obecna była z kamerą na uroczystości wręczania nagród (niestety nagrany w tym czasie materiał, z powodu usterek technicznych niezależnych od organizatora, nie ukazał się).

W konkursie brały udział grupy kilkuosobowe (od 3 do 7 członków), które pracowały pod okiem opiekunów, nauczycieli danego gimnazjum. Do współzawodnictwa zgłosiło się 5 grup: Filaretki (Gimnazjum nr 5 z Oddziałami Integracyjnymi im. św. Kingi), Stowarzyszenie bez dobrego skrótu (Gimnazjum nr 11 im. Adama Mickiewicza), Strachy na Lachy (Gimnazjum Akademickie im. Bolesława Chrobrego), Strzał w dziesiątkę (Gimnazjum nr 10 im. Orląt Lwowskich) i Szóstka z plusem (Gimnazjum nr 6 im. Tadeusza Kościuszki). Grupy realizowały program siedmiu konkurencji według wcześniej ustalonego harmonogramu. Zadania umieszczano na stronie internetowej Archiwum, w określonym przez terminarz czasie. Skonstruowane zostały w ten sposób, aby młodzież miała okazję nauczyć się współpracy w grupie oraz wykorzystania talentów i umiejętności jej członków. Uczestnicy mieli obowiązek dostarczyć efekt swojej pracy również w ściśle określonym terminie. Każde polecenie było precyzyjnie opisane, ale jednocześnie dawało dużą dozę swobody w interpretacji, tak aby nie ograniczać ich kreatywności. Pierwszą konkurencją była praca pisemna dotycząca biografii B. Barbackiego o dowolnej formie literackiej. Następnie młodzież musiała zmierzyć się z niełatwym wyzwaniem stworzenia drzewa genealogicznego bohatera konkursu. Jako trzecie zadanie uczestnicy mieli umiejscowić w porządku chronologicznym

[2] Agnieszka Filipek, *Śladami Bolesława Barbackiego. Rocznica śmierci malarza*, „Sądeczanin" 2013, nr 7[66]/Rok VI, s. 45–48. Tekst ukazał się także na portalu www.sadeczanin.info w dniu 21 sierpnia 2013 r., co zbiegło się z rocznicą śmierci artysty; Łukasz Połomski, *Uwaga Gimnazjaliści! Nowy Konkurs o Bolesławie Barbackim*, www.sadeczanin.info (odczyt: 08.12.2016).

otrzymaną listę wydarzeń na trzech osiach czasu – historia powszechna, historia Polski i historia Nowego Sącza, z zaznaczeniem tych, które wydarzyły się za życia B. Barbackiego. Zgodnie z kolejnym poleceniem młodzież musiała odnaleźć kilka wybranych dokumentów związanych z życiem B. Barbackiego wśród materiałów archiwalnych zgromadzonych w dwóch sądeckich archiwach: archiwum Parafii pw. św. Małgorzaty w Nowym Sączu oraz Archiwum Narodowym w Krakowie Oddział w Nowym Sączu. Celem ostatecznym było odnalezienie kilku wybranych dokumentów, związanych z życiem B. Barbackiego. Piąte zadanie umożliwiało wykazanie się talentami plastycznymi. Należało stworzyć plakat promujący wystawę obrazów sądeckiego artysty. Natomiast szóste zmusiło gimnazjalistów do aktywności w przestrzeni miejskiej. Rymowana zgadywanka-przewodnik poprowadziła ich sądeckimi śladami B. Barbackiego. Po dotarciu do odpowiedniego punktu tworzono dokumentację fotograficzną, z której powstały ciekawe albumy i prezentacje. Ostatnią konkurencję, podsumowującą cały konkurs, stanowił test wiedzy. Po każdym zakończonym zadaniu prace oceniała komisja, w której skład wchodzili znawcy tematu, historycy, regionaliści i społecznicy, tj. Łukasz Połomski, Antoni Szczepanek, Stanisław Szudek, Anna Totoń i Patryk Wicher. Warto dodać, że organizatora merytorycznie wspierali wybitni konsultanci: Maria Teresa Maszczak i Stanisław Korusiewicz.

Konkurs przebiegał prawidłowo i zgodnie z harmonogramem, zakończył się wyłonieniem zwycięzców i wręczeniem nagród w dniu 9 kwietnia 2013 r., w sali widowiskowej Miejskiego Ośrodka Kultury w Nowym Sączu. Młodzież zaskoczyła zarówno organizatora, jak i członków komisji oceniającej kreatywnością, wnikliwością badawczą i talentem. Laureatami konkursu zostały dwie grupy: zdobywcy pierwszego miejsca – Filaretki (opiekun: Jolanta Górowska) i drugiego miejsca – Strzał w dziesiątkę (opiekun: Małgorzata Sikorska). Obie drużyny, w ramach nagrody głównej, pojechały na jednodniową wycieczkę do Krakowa, gdzie wzięły udział w pokazie najstarszych i najcenniejszych materiałów archiwalnych przechowywanych w Archiwum Narodowym w Krakowie oraz zwiedziły Muzeum Fabryka Oskara Schindlera. Ponadto we współpracy z Towarzystwem Przyjaciół Sztuk Pięknych w Nowym Sączu, w prowadzonej przez Towarzystwo Galerii przy ul. Jagiellońskiej zorganizowano wystawę pokonkursową. 4 kwietnia 2013 r. odbył się jej wernisaż, na którym zaprezentowano prace konkursowe oraz reprodukcje materiałów archiwalnych z zasobu nowosądeckiego Oddziału Archiwum Narodowego w Krakowie. Wystawa trwała do 24 kwietnia i cieszyła się zainteresowaniem.

Dzięki konkursowi pozyskano także nowe materiały archiwalne: kopie dwóch ołówkowych portretów więziennych namalowanych przez B. Barbackiego oraz fragment wspomnień jednego ze współwięźniów. Pozyskanie ww. materiałów, od Pana Adama Gomółki z Tarnowa i Pani Barbary Jabłońskiej z Siedlec, wymagało przeprowadzenia licznych rozmów telefonicznych, korespondencji i spotkania.

W trakcie uroczystości rozdania nagród poproszono uczestników Gry, tj. uczniów i nauczycieli o wypełnienie anonimowej ankiety ewaluacyjnej (dwa osobne formularze). Ankiety wypełniono po zakończeniu części oficjalnej. 100% rozdanych ankiet powróciło do organizatora, 99% zostało poprawnie wypełnionych. Ankiety posiadały pytania zamknięte, na które odpowiedź należało zaznaczyć na pięciostopniowej skali, oraz pytania otwarte.

Analiza ewaluacji opiekunów grup przyniosła satysfakcjonujące rezultaty. Zadowolenie z udziału w konkursie, zaangażowania czasu i wiedzy, jakiego wymagała rola opiekuna,

wartość edukacyjna konkursu oraz sposób komunikacji za pomocą Internetu zostały ocenione wysoko (noty od 4 do 4,75). Konkurs uznano za wartościowy pod względem merytorycznym i wychowawczym. Taka opinia wśród nauczycieli może okazać się dobrą reklamą, pomagającą wypromować markę Gry Sądeckiej w przyszłych edycjach. Jednocześnie jest to zobowiązanie wobec organizatora, aby zachować wysoki poziom i dotychczasową wartość edukacyjną konkursu.

W ostatnim punkcie opiekunowie wymienili wady i zalety konkursu, chwalili go za różnorodność zadań i regionalną tematykę, nie podobał im się czas jego trwania. Postulowali także przeprowadzenie kolejnych edycji Gry w miesiącach jesiennych (wrzesień/październik), co jest dodatkowo zasadne ze względu na organizację roku szkolnego.

Uczestnicy również ocenili zadowolenie z udziału w Grze, stopień zaangażowania swojego czasu i wiedzy (umiejętności) oraz osiągniętych korzyści w trzech aspektach: wiedzy, umiejętności i relacji z grupą, a także sposób komunikacji z organizatorem i przekazywanie treści zadań za pomocą Internetu i samodzielność grup. Wynik ewaluacji również jest satysfakcjonujący (noty od 3,63 do 4,53). Wysoka wartość ocen wskazuje na realizację z sukcesem celów Gry. Podobne wnioski wysnuto z relacji ustnych i rozmów z opiekunami grup. Uczestnicy wskazywali także na zadowolenie z wizyt w archiwum państwowym i kościelnym oraz z wieloetapowej, różnorodnej formy konkursu. Sugestie co do zmian w przyszłości dotyczyły także zmiany terminu organizacji Gry na okres cieplejszy, np. początek roku szkolnego.

Duże zaangażowanie młodzieży, a także zainteresowanie w środowisku lokalnym formą konkursu i jego planowaną kontynuacją stało się motywacją do organizacji kolejnej edycji Gry Sądeckiej.

Druga edycja – „Nikifor Epifaniusz Drowniak – malarz naiwnego realizmu oraz kultura i dzieje Łemków na Sądecczyźnie" odbywała się w terminie od 17 października do 30 listopada 2016 r. i również była skierowana do uczniów szkół gimnazjalnych z terenu miasta Nowego Sącza. Projekt edukacyjny, tak jak poprzednio, miał postać konkursu wieloetapowego z elementem gry miejskiej. Uwzględniając postulaty uczestników pierwszej Gry Sądeckiej, skrócono czas trwania konkursu i zmniejszono liczbę zadań, co w efekcie zapewniło więcej czasu na ich realizację. W trakcie trwania projektu opiekunowie grup zgłosili postulat wydłużenia czasu na wykonanie zadania czwartego. Został on uwzględniony, zmieniono harmonogram konkursu, wydłużając go nieznacznie. Tym razem młodzież poznawała życie i twórczość innego artysty-malarza, związanego z Sądecczyzną, Nikifora Krynickiego (Epifaniusza Drowniaka, 1895–1968), przedstawiciela nurtu naiwnego realizmu, oraz historię Łemków na Sądecczyźnie. Taki wybór tematyki miał zachęcić do zapoznania się z sylwetką artysty o światowej sławie, osoby o niezwykle twórczym charakterze i skomplikowanej osobowości, mającej jednocześnie trudne życie. Nikifor jest chyba najbardziej rozpoznawalnym przedstawicielem grupy etnicznej Łemków, zamieszkującej licznie przed II wojną światową Sądecczyznę. Przypomnienie ich bogatej kultury i trudnej historii również stanowiło cel dla organizatora konkursu. Podobnie jak w pierwszej edycji równie ważna była popularyzacja wiedzy o archiwach oraz zasobie nowosądeckiego Oddziału Archiwum Narodowego w Krakowie.

Konkurs wymagał pracochłonnych przygotowań. Należało dostosować zapisy regulaminu do wymogów drugiej edycji oraz opracować treść strony internetowej, m.in. infor-

mację wstępną o konkursie, bibliografię, galerię zdjęć związanych z osobą Nikifora oraz Łemkami. Nowością był krótki informator dla uczestników i opiekunów, pt. „Kto jest kim w II edycji Gry Sądeckiej", prezentujący krótko i niekiedy w sposób żartobliwy sylwetki członków komisji oceniającej i komitetu organizacyjnego. Niezbędne były poszukiwania w Internecie, spotkania i konsultacje z członkami komisji oceniającej. W porównaniu z pierwszą edycją Gry intensywniejsza była także współpraca z lokalnymi organizacjami kulturalno-oświatowymi, które zdecydowanie chętniej partnerowały organizatorowi, co również można odebrać jako wzmocnienie marki Gry Sądeckiej w środowisku lokalnym[3].

Ważnym elementem przygotowań była tematyczna kwerenda archiwalna w zasobie Oddziału oraz wizyta w archiwum zakładowym Sądu Rejonowego w Nowym Sączu Oddział w Muszynie i sporządzenie reprografii akt sprawy sądowej prowadzonej w sprawie ustalenia tożsamości artysty i sprostowania jego aktu urodzenia.

Ofertę konkursową dostarczono do szkół w ten sam sposób co podczas pierwszej edycji. Skierowano ją do 12 spośród 13 szkół gimnazjalnych w mieście (zrezygnowano z przesłania oferty do jednej placówki o charakterze specjalnym). Do konkursu zgłosili się uczestnicy z 5 szkół, co świadczy o skuteczności działania. Dane te dają wynik prawie 50% frekwencji szkół w konkursie, co jest satysfakcjonujące i świadczy o pozytywnym wizerunku marki Gry Sądeckiej. Dodać należy, że w drugiej edycji konkursu swój udział zgłosiły także opiekunki, których grupy w pierwszej edycji zostały laureatami.

Ponownie droga elektroniczna była podstawowym, ale nie jedynym, narzędziem komunikacji pomiędzy organizatorem a opiekunami i uczestnikami Gry. Zgłoszenie do konkursu odbywało się drogą e-mailową oraz poprzez dostarczenie oryginałów kart zgłoszeniowych, wraz z podpisanym regulaminem, do siedziby organizatora. Wszyscy uczestnicy dokonali zgłoszenia w wymaganej formie. Informacje o udziale dwóch grup wpłynęły krótko po terminie i zostały przez organizatora przyjęte. Nie odnotowano żadnych przypadków naruszenia regulaminu, za wyjątkiem przypadku niedostarczenia przez jedną z grup wyników realizacji dwóch zadań konkursowych. Problem ten jednak został rozwiązany z poszanowaniem zapisów regulaminowych. Członkowie pozostałych sześciu grup przystąpili do każdego z wymaganych zadań i ukończyli je z wynikami pozytywnymi.

W odróżnieniu od pierwszej edycji Gry organizator położył większy nacisk na współpracę z lokalnymi mediami: prasą, radiem i telewizją. Informacje o konkursie ukazały się

[3] Strategicznym partnerem było Muzeum Okręgowe w Nowym Sączu, od którego uzyskano zgodę na publikację reprografii prac Nikifora oraz jego zdjęć, a także zdjęć z planu filmu Krzysztofa Krauze, pt. „Mój Nikifor". Wszystkie fotografie były autorstwa Pana Piotra Droździka. Uzgodnień wymagało także zorganizowanie gali wręczenia nagród w sali widowiskowej Miejskiego Ośrodka Kultury w Nowym Sączu. Ponadto konkursowi partnerowało i wsparło go, np. poprzez ufundowanie nagród rzeczowych, kilka innych jednostek, tj. Urząd Miasta w Nowym Sączu, Miejski Ośrodek Kultury w Nowym Sączu, Małopolskie Centrum Kultury „Sokół" w Nowym Sączu, PTTK Oddział „Beskid" w Nowym Sączu, Klub Przyjaciół Ziemi Sądeckiej w Nowym Sączu, Uzdrowisko Krynica-Żegiestów w Krynicy-Zdroju, Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Nowym Sączu, Fundacja EUROS – WIATR ZE WSCHODU w Tarnowie, Muzeum Kultury Łemkowskiej w Zyndranowej. Patronat honorowy nad konkursem objęli: Starosta Sądecki, Prezydent Miasta Nowego Sącza, Burmistrz Krynicy-Zdroju.

na stronach 16 portali internetowych[4]. Nakręcono 2 materiały filmowe promujące konkurs dla Regionalnej Telewizji Kablowej w Nowym Sączu, powstały 4 nagrania na potrzeby radia RDN i Złote Przeboje, a także opublikowano 3 artykuły prasowe w „Gazecie Nowosądeckiej"[5].

W konkursie brało udział siedem grup (od 6 do 7 osób) z pięciu sądeckich gimnazjów. Formuła Gry nie została zmieniona. W odróżnieniu od pierwszej edycji dwukrotnie zaistniała sytuacja, w której jeden opiekun koordynował pracę dwóch grup. Do konkursu zgłosiły się następujące grupy: Gwardia Nikifora (Gimnazjum nr 2 im. ks. Jana Twardowskiego), Spec Poszukiwacze i Kiśle z Ia (Gimnazjum nr 1 im. Jana Długosza), Pink fluffy unicorn i Kaktusy (Gimnazjum „SPLOT" z Oddziałami Dwujęzycznymi im. Jana Karskiego), Strzał w dziesiątkę (Gimnazjum nr 10 im. Orląt Lwowskich) i Fantaści z Piątki (Gimnazjum nr 5 z Oddziałami Integracyjnymi im. św. Kingi). Realizując kolejny postulat poewaluacyjny pierwszej edycji Gry, liczba zadań konkursowych została zmniejszona do 5 i taki program realizowała młodzież. Harmonogram zadań stanowił załącznik do regulaminu konkursu.

Druga edycja Gry Sądeckiej rozpoczęła się nietypowo. Uczestnicy i opiekunowie wzięli udział w jednodniowej wycieczce do Krynicy-Zdroju, gdzie ich zadaniem było uczestnictwo w zabawie (queście) pt. „W poszukiwaniu Nikifora"[6]. Na zakończenie wycieczki zwiedzili muzeum oraz ekspozycję prac artysty, a także wysłuchali prelekcji na jego temat, wygłoszonej przez Zbigniewa Wolanina. Wyjazd miał umożliwić: integrację wszystkich osób biorących udział w zabawie, zapoznanie się ze sztuką Nikifora oraz zdobycie podstawowej wiedzy w atrakcyjnej formie, a więc także rozbudzenie zainteresowania tematem. Cele te zostały w całości zrealizowane, co miało też swoje przełożenie na wyniki konkursu – dwie grupy, które nie brały udziału w wycieczce, uplasowały się na ostatnich miejscach w klasyfikacji końcowej.

Zasady przebiegu konkursu nie odbiegały od tych wypracowanych w trakcie trwania pierwszej edycji Gry. Treść zadań ukazywała się na stronie internetowej Archiwum, uczestnicy dostarczali efekty swojej pracy w określonych terminach, co regulował w całości harmonogram. Część zadań była podobna do tych przepracowanych w pierwszej edycji konkursu, które ocenione zostały jako interesujące i pozwoliły na osiągnięcie zamierzonych celów. Aby uatrakcyjnić Grę wprowadzono innowację w postaci nowego etapu, o zupełnie odmiennym charakterze. A więc ponownie młodzież rozpoczęła konkurs pracą pisemną, inspirowaną biografią Nikifora. Drugim zadaniem była gra miejska. Uczestnicy Gry otrzymali w treści polecenia utwór wierszowany, w którym ukryto miejsca w przestrzeni miejskiej

[4] M.in. www.sacz.in., www.nowysacz.pl, www.miastons.pl, www.starosadeckie.info, www.sadeczanin.info, www.mtv24.tv, www.rdn.pl, www.portalpolski.pl.

[5] Jest to dodatek do dziennika „Gazeta Krakowska", który ukazuje się z piątkowym wydaniem. Sylwia Klimczak, *Poznaj Nikifora i historię Łemków pod patronatem „Gazety Krakowskiej"*, „Gazeta Nowosądecka" z 7 października 2016 r., s. 4; eadem, *Trwa II edycja Gry Sądeckiej poświęcona Nikiforowi oraz dziejom Łemków na Sądecczyźnie*, „Gazeta Nowosądecka" z 10 listopada 2016 r., s. 2; eadem, *W poszukiwaniu śladów Nikifora*, „Gazeta Nowosądecka" z 23 grudnia 2016 r., s. 13.

[6] Treść Questu, autorstwa Barbary Bałuc, jest dostępna na stronie internetowej Muzeum Okręgowego w Nowym Sączu.

związane z Łemkami. Należało je odgadnąć, sfotografować grupę na ich tle, a następnie stworzyć formę przewodnika z mapą i krótką informacją, w jaki sposób konkretna lokalizacja jest związana z historią Łemków. Celem trzeciego zadania było poszerzanie wiedzy o archiwach i promowanie zasobu nowosądeckiego Oddziału Archiwum Narodowego w Krakowie. Uczestnicy odwiedzili pracownię naukową Oddziału, a ich zadaniem było odnalezienie konkretnych dokumentów związanych z Nikiforem. Przeprowadzali kwerendę archiwalną, korzystając z pomocy archiwalnych dostępnych w wersji elektronicznej oraz skanów dokumentów metrykalnych udostępnianych online (w serwisie www.szukajwarchiwach.pl), a także z pomocy i materiałów archiwalnych, dostępnych jedynie w wersji papierowej, w pracowni naukowej Oddziału. Czwartym zadaniem, stanowiącym element zaskoczenia dla uczestników Gry, były warsztaty młodego reżysera. Młodzież musiała stworzyć krótkometrażowy film o tematyce łemkowskiej. Konkurs zamykał etap artystyczny o charakterze relaksacyjnym i refleksyjnym. Należało stworzyć pracę plastyczną, spoglądając na świat oczami artysty naiwnego realizmu. I tym razem po każdym zakończonym zadaniu prace oceniała komisja (mniejsza ilość członków niż w 2013 r.), w której skład wchodzili specjaliści tematu, regionaliści i nauczyciele, tj. Barbara Bałuc, Leszek Migrała i Zbigniew Wolanin.

Konkurs przebiegał prawidłowo, choć jedna z grup zaskoczyła organizatora, decydując się na nierealizowanie dwóch zadań konkursowych. Organizator nie zdecydował się na dyskwalifikację, przedkładając wartość zdobytej przez młodzież wiedzy. Pociągnęło to jednak za sobą uzyskanie mniejszej ilości punktów, a w efekcie uplasowanie się na ostatniej pozycji w klasyfikacji końcowej Gry. Konkurs zakończył się wyłonieniem zwycięzców i uroczystą galą wręczenia nagród w dniu 14 grudnia 2016 r., w sali widowiskowej Miejskiego Ośrodka Kultury w Nowym Sączu. W krótkich przemówieniach wygłaszanych w trakcie uroczystości organizatorzy oraz członkowie komisji oceniającej podkreślali zaskoczenie kreatywnością młodzieży oraz jej dojrzałością, która pozwoliła poradzić sobie z trudnym tematem, jakim jest historia Łemków na Sądecczyźnie. Laureatami konkursu zostały dwie grupy: zdobywcy pierwszego miejsca – Fantaści z Piątki (opiekun: Jolanta Górowska) oraz Spec Poszukiwacze (opiekun: Anita Migacz). Podobnie jak w pierwszej edycji Gry laureaci, w ramach nagrody głównej, pojechali na jednodniową wycieczkę do Krakowa. W jej programie były dwie wizyty: w Archiwum Narodowym w Krakowie, uatrakcyjniona prezentacją ciekawych materiałów archiwalnych dotyczących Sądecczyzny oraz w Muzeum Historycznym Miasta Krakowa Rynek Podziemny, połączona ze zwiedzeniem ekspozycji.

Wykorzystując doświadczenia pierwszej edycji konkursu, w trakcie gali rozdania nagród poproszono uczestników Gry oraz opiekunów o wypełnienie anonimowej ankiety ewaluacyjnej (również dwa osobne formularze). Ankiety wypełniono po zakończeniu części oficjalnej. 100% rozdanych ankiet wróciło do organizatora i tyleż zostało poprawnie wypełnionych. Ankiety wyglądały podobnie jak w 2013 r.

Analiza ewaluacji opiekunów grup po raz kolejny przyniosła satysfakcjonujące rezultaty. Zadowolenie z udziału w konkursie, zaangażowania czasu i wiedzy, wartość edukacyjną konkursu oraz sposób komunikacji za pomocą Internetu oceniono bardzo wysoko (noty od 4,25 do 5).

W ostatnim punkcie opiekunowie wypunktowali wady i zalety konkursu. Nauczyciele podkreślili jako zalety – ciekawe konkurencje, wymagające kreatywności, zaangażowania

wszystkich członków grupy oraz stworzenie młodzieży okazji do spotkań i działania w „realu", a nie tylko wirtualnej rzeczywistości. Jako punkty słabe konkursu wymieniono ponownie czas przeznaczony na realizację zadań. Jest to temat dla organizatora do gruntownego przeanalizowania podczas realizacji kolejnej edycji konkursu. Jako postulat należy też rozważyć uwagę o wcześniejszym rozesłaniu informacji o konkursie do szkół, do których należałoby już na tym etapie przygotowań dołączyć obowiązującą bibliografię.

Uczestnicy również bardzo wysoko ocenili: zadowolenie z udziału w Grze, stopień zaangażowania swojego czasu i wiedzy (umiejętności) oraz osiągniętych korzyści w trzech aspektach: wiedza, umiejętności, relacje z grupą, a także sposób komunikacji z organizatorem i przekazywanie treści zadań za pomocą Internetu oraz samodzielność grup (noty od 4,2 do 4,9).W pytaniach otwartych wskazywali na elementy gry, które szczególnie znalazły ich uznanie, a więc nagrywanie filmu (co jednocześnie stanowiło duże wyzwanie i sprawiało uczestnikom najwięcej trudności), gra miejska, zadanie literackie, wizyta w pracowni naukowej Oddziału, spotkania i integracja grupy, nawiązywanie relacji i życzliwość organizatora. Najwięcej trudności mieli z realizacją zadań w wymaganym czasie. Sugestie co do zmian w przyszłości dotyczyły głównie przeznaczenia większej ilości czasu na realizację zadań. Szczególnie satysfakcjonujące dla organizatora były uwagi dodatkowe, w których młodzież wyrażała nadzieję na organizację kolejnych edycji konkursu, chwaląc jego kreatywną formę i możliwość pracy w grupie. Konieczność nawiązania relacji z innymi członkami grupy była często podkreślana i wydaje się, że postrzegana przez uczestników, jako szczególnie wartościowa.

Nie ulega wątpliwości, że konkurs Gra Sądecka zdobył zaufanie wśród grona sądeckich nauczycieli, a także w opinii lokalnych instytucji kulturalno-oświatowych. Należy więc zachować dotychczasową formułę konkursu wieloetapowego, o różnorodnych zadaniach i tematyce regionalnej. Wielorakość zadań stwarza szansę na wykazanie się poszczególnych członków grupy, daje poczucie solidarności, uczy podziału obowiązków i współpracy pomagającej osiągnąć obrany cel. Historia związana z miejscem zamieszkania jest bliska uczestnikom, przez co bardziej interesująca i wzmaga poczucie przynależności do „małej ojczyzny". Doskonale realizuje także zamysł, jakim jest szeroko pojęta popularyzacja archiwów. W świadomości uczestników, opiekunów, a także rodziców i wszystkich osób zaangażowanych w konkurs Oddział Archiwum stał się ważną placówką kulturalno-oświatową na mapie miasta, spełniającą (obok muzeum i biblioteki) funkcję edukacyjną, która jest postrzegana jako szczególnie ważna, w aspekcie społecznym.

W wybór bohatera bądź tematu kolejnej edycji warto włączyć osoby spoza środowiska organizatora, a także potencjalnych uczestników Gry. Można tego dokonać poprzez rozesłanie ankiet do szkół, stworzenie sondy na stronie internetowej lub fan page Archiwum. Niewątpliwie powinny być to osoby lub tematy związane z Sądecczyzną oraz pojawiające się w materiałach archiwalnych przechowywanych w zasobie Oddziału.

Należy gruntownie przeanalizować dobór czasu przeznaczonego na realizację poszczególnych zadań, a także uczulić opiekunów na sprawną koordynację ich przebiegu, szczególnie w tym aspekcie.

Podsumowując realizację projektu edukacyjnego Gra Sądecka, w formie próby porównania dwóch edycji konkursu, można stwierdzić, że projekt zakończył się sukcesem. Osiągnięte zostały założone cele, Gra Sądecka spełniła swoje funkcje i jest rozpoznawal-

na jako inicjatywa nowosądeckiego Oddziału Archiwum Narodowego w Krakowie. Była satysfakcjonująca zarówno dla uczestników i opiekunów, jak i organizatorów, którzy korzystając z doświadczenia pierwszej edycji, zorganizowali kolejną, ocenioną jeszcze wyżej. To daje motywację do podjęcia wyzwania i przeprowadzenia kolejnych edycji konkursu.

Agnieszka Filipek, Anna Żalińska
Archiwum Narodowe w Krakowie