



Projektová dokumentácia Participatívny rozpočet pre Trnavu 2016

Názov

Tajuplná Trnava

Anotácia (Krátky opis projektu, cca 1000 znakov)

Tajuplná Trnava je názov stolovej spoločenskej hry o meste Trnava, o jej histórii, tradíciách a zaujímavostiach.

Základom hry je 200 otázok o histórii, tradíciách, či zvláštnostiach Trnavy. Každá otázka sa nachádza na samostatnej kartičke, zobrazená z jednej strany, na druhej strane je zobrazená ponuka troch odpovedí (I., II. a III.), pričom iba jedna z nich je správna a označená zakrúžkovaním.

Hra je určená minimálne dvom hráčom, maximálne šiestim vo veku od 12 rokov.

Každý hráč hrá jednou figúrkou – historickou postavou, ktorá za svojho života pôsobila alebo pochádza z Trnavy a jej okolia.

Hráč pohybuje figúrkou z východiskového bodu – jednej zo štyroch mestských brán alebo dvoch fortní po hracom pláne – dlaždicovej ceste zloženej z rovnakého počtu dlaždíc, znázornenej na historickej vedute mesta, smerom na Mestskú radnicu – cieľ hry. Za každú správne zodpovedanú otázku sa figúrka posúva po dlaždicovej ceste o dlaždicu bližšie k cieľu. Vyhráva hráč, ktorý sa so svojou figúrkou dostane do cieľa ako prvý a stáva sa starostom mesta.

Autormi otázok budú žiaci buď základných alebo študenti stredných škôl, deti z detských domovov, skautských oddielov alebo umeleckých škôl – organizovaní učiteľmi dejepisu, občianskej, etickej náuky, náboženstva alebo vedúcimi, či vychovávateľmi v súťaži, vyhlásenej mestom pod názvom TAJUPLNÁ TRNAVA.

Zoznam autorov otázok použitých v hre bude uvedený na obale stolovej hry. Všetci zapojení účastníci budú zaradení do zlosovania o výhru – stolovú spoločenskú hru Tajuplná Trnava. Vylosovaných bude 5 výhercov.

Vizuál stolovej hry (hrací plán, balenie, kartičky s otázkami) zhotoví profesionálna grafička, ilustrátorka detských kníh.

Problém (Opíšte súčasnú situáciu.)

Nízke sociálno-kultúrne a historické povedomie obyvateľov o Trnave, blízkom okolí, pamiatkach, inštitúciách. Vysoká migrácia obyvateľstva Slovenska, čo má za následok narastanie prisťahovaleckej populácie v meste Trnava. Daný stav vedie k tomu, že obyvatelia Trnavy nie sú „prepojení“ s Trnavou; nemajú vedomosti a poznatky o mieste, kde bývajú; strácajú kontakt s kultúrnym dedičstvom a teda nemajú čo ďalej odovzdať nasledujúcim generáciám.

Riešenie (Opíšte riešenie problému a akým spôsobom ho napĺňa predkladaný projekt.)

Zábavnou formou podľa vzoru princípu „škola hrou“ Jána Amosa Komenského, napomôže účastníkom projektu a hráčom k získavaniu zaujímavých poznatkov o meste. Prispieje zdravou mierou k zvyšovaniu pocitu spolupatričnosti všetkých cieľových skupín a budovaniu lokálpatriotizmu založeného na vedomostiach.

Predkladateľ a realizátori projektu (Opíšte konkrétne personálne obsadenie pri projektových aktivitách, skúsenosti, know-how jednotlivých participantov, určte projektových koordinátorov.)

Mgr. Marta Jašureková – absolventka pedagogickej fakulty, odbor dejepis-občianska-etická náuka, diplomatka, aktivistka, organizátorka kultúrno-spoločenských podujatí.

Adrian Kobetič – predseda Univerzitnej rady mesta Trnava, študent a aktivista.

Mgr. Eva Melich – psychologička, podnikateľka, autorka scenárov divadiel, organizátorka podujatí, táborov a pobytov primárne zameraných pre deti a mládež, moderátorka a choreografka.

Mgr. Ján Melich – absolvent Trnavskej univerzity, odbor dejiny a teória umenia so zameraním na stredoveké fortifikácie, pracovník Trenčianskeho múzea, autor scenárov nočných prehliadok a organizátor podujatí múzea, organizátor niekoľkých ročníkov nočnej hry „V uliciach mesta Trnava“.

Zuzana Lipnická – umelecká riaditeľka Gooseberry, výtvarníčka, držiteľka ocenení za knižné ilustrácie.

Aktivity (Podrobne opíšte jednotlivé aktivity, ich časový rámec a konkrétny spôsob realizácie.)

A.

ÚLOHY do 31/8:

1. Spolupráca s odborom vzdelávania Mesta Trnava (MT) – plán oslovenia škôl a učiteľov dejepisu na zapojenie žiakov do tvorby otázok
2. Spolupráca s grafikom MT – zistenie cien tlače
3. Spolupráca s komunikačným odborom MT – plán informačnej kampane
4. Spolupráca s informatikom z prevádzky MT – vytvorenie emailovej adresy tajuplna.trnava@trnava.sk – určenej na elektronický zber príspevkov od zapojených škôl a individuálne príspevky
5. Vytvorenie odbornej komisie (OK) na pôde Trnavskej univerzity na katedre histórie na posúdenie správnosti otázok a ich odpovedí

A1, A2, A3, A4 – zabezpečí MJ

A5 – zabezpečí AK

ČASOVÝ PLÁN AKTIVÍT

2/9 Vyhlásenie súťaže TAJUPLNÁ TRNAVA na začiatku školského roka (zber otázok)

FORMÁT ZADANIA PRE ÚČASTNÍKOV SÚŤAŽE TAJUPLNÁ TRNAVA

1. Vymyslíte zaujímavú otázku súvisiacu s Trnavou s tromi možnosťami na výber odpovede, pričom iba jedna odpoveď bude správna.
2. Pri návrhoch nesprávnych odpovedí použijete logické chytáky.
3. Oblasť: historické udalosti, osobnosti, objavy, tradície, architektúra, šport, geografia, politika, spoločenského života.
4. Zašlite svoj návrh na emailovú adresu tajuplna.trnav@trnava.sk do 30. septembra 2016.
5. Pri každej otázke v návrhu uveďte meno autora, názov školy/organizácie.
6. Otázky posúdia odborníci z Trnavskej univerzity.

7. Autori otázok, ktoré budú použité v stolovej hre budú uvedení na obale hry.

30/9 Ukončenie zberu otázok

5/10 Vytriedenie otázok a odoslanie OK

31/10 Ukončenie posudzovania otázok OK

B.

ÚLOHY do 31/10

1. Vývoj hracieho plánu – princíp hry (políčka, cieľová destinácia radnica, hracie figúrky)
2. Výber vhodného podkladu na vizuál hracieho plánu – historická veduta Trnavy
3. Spolupráca s grafičkou na vzhľade
 - a) hracieho plánu (A3 skladaný v strede na polovicu)
 - b) kartičiek s otázkami na jednej strane a tromi možnosťami odpovedí na druhej strane (formát ako pexeso – na následné rozstrihanie)
 - c) balenia stolovej hry – skladací papierový zakladač A4 s fixačnými gumičkami v oboch pravých rohoch)
4. Vypracovanie hracieho návodu
5. Skúšobné hry

B1, B4 – zabezpečia EM, JM, AK, MJ

B2 – zabezpečí AK

B3 – zabezpečí ZL

B5 – zabezpečia EM, JM

ČASOVÝ PLÁN AKTIVÍT

10/10 Vyvinutý hrací plán – princíp hry

31/10 Hotový kompletný vizuál hry

24/10 Vypracovaný hrací návod

31/10 Ukončené skúšanie hry

C.

ÚLOHY DO 31/11

1. Tlač
2. Balenie – založenie do obalu

C1, C2 – zabezpečia EM, JM, AK, MJ

D.

ÚLOHY DO 15/12

1. Oficiálne vyhodnotenie otázkového súťaže TAJUPLNÁ TRNAVA – vylosovanie piatich výhercov z účastníkov súťaže.
2. Odovzdanie cien – hry Tajuplná Trnava vylovaným výhercom.
3. Zverejnenie e-verzie na webstránke mesta Trnava.
4. Pre autorov otázok zorganizovanie hry v historickom centre na základe ich vlastných otázok.
5. Odovzdanie vyhotovených papierových verzií hry Tajuplná Trnava pre potreby mesta Trnava

D1, D2, D3, D5 – zabezpečia EM, JM, AK, MJ

D4 - zabezpečia EM, JM.

Cieľ a výstupy projektu (definujte zmeny, ktoré sa projektom dosiahnu, aké výsledky a výstupy očakávate.)

Zábavnou formou povedie k rozvíjaniu vedomostí o meste. Prostredníctvom zapojenia sa do tvorby otázok má za cieľ aktivizovať záujem detí a študentov o minulosť mesta, v ktorom žijú. Chce oživiť tému návratu ku koreňom a rozprúdiť diskusiu o minulosti mesta, z ktorého pochádzame na pôde vzdelávacích a výchovných inštitúcií.

Cez proces vyhodnocovania faktickej správnosti otázok a odpovedí previaže projekt spoluprácou základné a stredné školy s akademickou pôdou vďaka odbornej komisii Trnavskej univerzity. Tým zároveň poskytne spätnú väzbu o úrovni poznania žiakov a študentov na poli histórie a spoločenských vied. A zainteresuje do práce na jednom projekte učiteľov základných a stredných škôl a akademikov.

Projekt vo výsledku adresne ocení usilovnosť účastníkov – tvorcov v hre použitých otázok, uvedením ich mena na oficiálnom prebale stolovej hry a webstránke mesta, kde bude zároveň dostupná na stiahnutie online e-verzia stolovej hry.

Finálny tlačенý a e-produkt priblíži históriu a život v Trnave všetkým tým, ktorí sa radi hrajú stolové hry vo svojich rodinách, s priateľmi, v rôznych komunitách alebo spoločenstvách.

Cieľová skupina (Definujte, pre aké skupiny občanov je projekt prioritne určený, kto a akým spôsobom bude môcť výsledky projektu využívať.)

Prvou cieľovou skupinou sú deti a mládež, resp. žiaci II. stupňa základných škôl, študenti stredných škôl, umeleckých škôl, deti z detských domovov a skautských oddielov.

Druhou cieľovou skupinou sú dospelí – obyvatelia a návštevníci mesta Trnava.

Pokračovanie projektu (Opíšte, ako sa výsledky projektu budú udržiavať a ďalej rozvíjať v budúcnosti.)

Vytvorenie Escape room Tajuplná Trnava s témou histórie a zaujímavostí o meste. Tematický Escape room predstavuje model interaktívnej zábavno-vzdelávacej aktivity. Účastníci sú pri nej zatvorení v izolovanej miestnosti a v časovom limite musia vyriešiť rôzne úlohy a otázky tak, aby získali dostatok indícií, ktoré im pomôžu z miestnosti uniknúť.

Escape room vychádza z otázok v hre, je určená žiakom základných a stredných škôl, variant A ľahší a variant B ťažší.

Rozpočet (Podrobne rozpíšte jednotlivé položky a spôsob využitia finančných prostriedkov.)

ROZPOČTOVÉ POLOŽKY

1. Tlač informačných letákov: 1000 ks / 100 Eur
2. Tlač 100 ks vyhotovení hry: 15 Eur / hra, tlač obsahuje
 - obalový materiál
 - hrací plán
 - hrací návod
 - otázky/odpovede karty

ODHAD NÁKLADOV SPOLU: 1600 Eur