

## „DZIENNIK INŻYNIERA”

Premiera mobilnego questu terenowego w ramach projektu MODERNIZM TALKING **odbędzie się 30 września 2024 roku, w godzinach 11:30-13:30.**

Quest rozpoczyna się w Muzeum Centralnego Okręgu Przemysłowego (ul. Hutnicza 17), a jego zakończenie zaplanowano w Hotelu Hutnik (ul. Wyszyńskiego 12).

Quest jest efektem współpracy partnerskiej między Fundacją Good Culture i **Muzeum Centralnego Okręgu Przemysłowego**. Został zaprojektowany przy współudziale młodzieży z **I Liceum Ogólnokształcącego im. Komisji Edukacji Narodowej**, a prace projektowe poprzedził spacer fotograficzny w śladami architektury modernizmu z regionalistką **Panią Joanną Rybak i Martą Grdeń**.

Mobilny quest terenowy przypomina znane “Pokemon GO”. Jego innowacyjność polega na połączeniu fabuły, dopasowanej do percepcji młodzieży i mechaniki, które łącznie budują zaangażowanie graczy. Gracze poruszają się od punktu rozwiązując zadania dotyczące architektury modernistycznej Stalowej Woli. Trasa wiedzie ulicami miasta, czas przejścia około 90 minut. Początek gry jest liniowy (ok. 40-50 minut), a później gracze samodzielnie decydują o kolejności odwiedzenia poszczególnych punktów.

Do rozgrywki premierowej zapraszamy młodzież ostatnich klas szkoły podstawowej oraz licealistów. Trzy zespoły z najwyższą punktacją otrzymają nagrody - bilety do kina, a pozostali uczestnicy rozgrywki premierowej - upominki.

Równocześnie zapraszamy nauczycieli historii, języka polskiego, historii regionalnej, bibliotekarzy i wychowawców **na lekcję pokazową z wykorzystaniem questu**. Przed rozpoczęciem premiery przekażemy najważniejsze informacje techniczne, a po jej zakończeniu omówimy części scenariusza lekcji: podstawę programową, informacje dotyczące przebiegu lekcji, informacje merytoryczne na temat wubranych obiektów modernistycznych Stalowej Woli. Przekażemy też wydruki ze scenariuszem.

Fabula gry rozgrywa się w Stalowej Woli w 1939 roku. Gracz jest synem inżyniera. Zaniepokojony dłuższą nieobecnością ojca, postanawia pójść do jego biura. Po drodze zauważa, że miasto jest dziwnie ciche. Budynki, które zawsze były pełne życia, emanują tajemniczością, jakby zatrzymał się w nich czas. Gdy dociera do biura, odkrywa, że nikogo tam nie ma. Znajduje za to dziennik swojego ojca.

Ostatni zapis „Dziennika inżyniera” brzmi:

*„Atmosfera jest dziwnie ciężka. Coś złowrogiego wisi w powietrzu. W budynkach dzieje się coś dziwnego – migające światła, przerażający chłód i niepokojące dźwięki. Odkryłem, że kluczem do przywrócenia spokoju jest scalenie stalowego ogniwa, które jest częścią modernistycznego projektu architektonicznego naszego miasta. To ogniwo, symbol innowacji i postępu, zostało rozdzielone na kilka fragmentów, które są teraz rozproszone i strzeżone przez złowrogie istoty.”*

Gracz uzbrojony w dziennik ojca oraz kompas wyrusza na misję. Jego celem jest odnalezienie i scalenie fragmentów stalowego ogniwa, aby przywrócić spokój w mieście, pozwalając odejść duchom. Każde spotkanie z duchem stanowi wyzwanie, ale dzięki wskazówkom ojca zapisanych w dzienniku jest nadzieja, aby zaprowadzić spokój w mieście.

### Informacje techniczne i organizacyjne:

Aby zagrać należy, pobrać na swój telefon darmową aplikację ActionTrack, (dostępna dla IOS w wersji 11.0 i wyższej i Android w wersji 8.0 i wyższej. Przy pobieraniu aplikacji należy zezwolić na korzystanie z funkcji robienia zdjęć. Aplikacja nie zawiera reklam. Nie wymaga logowania i podawania danych osobowych.



- W telefonie powinien być włączony Internet i usługa lokalizacji (GPS)
- Następnie należy pobrać grę za pomocą kodu. Po wejściu do gry gracze akceptują otrzymują informacje techniczne i akceptują zasady gry.
- Po akceptacji gracze zobaczą mapę a na niej punkt, do którego trzeba dojść. Kolejne punkty na mapie będą odkrywały się w trakcie gry.
- W czasie gry gracze odpowiadają na pytania, punktacja nalicza się automatycznie.
- Gry odbywają się w terenie. Gracze są zobowiązani do dostosowania się do wszystkich przepisów ruchu drogowego oraz poleceń opiekunów.
- Osoby niepełnoletnie mogą wziąć udział w grze za zgodą opiekunów.
- Sposób organizacji wyjścia w teren uczniów zależy od wewnętrznych uregulowań szkoły.

### O Fundacji

Quest oraz scenariusz lekcji powstał w ramach projektu „MODERNIZM TALKING. Młodzież dla młodzieży o architekturze modernizmu” realizowanego przez Fundację Good Culture. Projekt został dofinansowany ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z funduszu Promocji Kultury – państwowego funduszu celowego.

Projekt "MODERNIZM TALKING" ma **na celu zwiększenie świadomości o dziedzictwie architektury modernizmu**, o jej pięknie, uniwersalnych założeniach i nieprzemijającej wartości. Głównym założeniem realizacyjnym projektu jest współpraca z instytucjami kultury w pięciu polskich miastach: Gdyni, Kaliszu, Stalowej Woli, Wrocławiu oraz Cieszynie. W każdym z tych miast odkrywamy perełki architektury – obiekty publiczne i kamienice, przybliżymy ich formę i detale, takie jak balkony i tarasy, okna termometry czy bulaje. Chcemy przypomnieć idee Le Corbusiera, według którego budynek powinien zapewnić każdemu człowiekowi słońce, przestrzeń i zielen, a jednocześnie każdy budynek powinien być funkcjonalny, estetyczny i ekonomiczny. **Muzeum Centralnego Okręgu Przemysłowego jest partnerem projektu.**

<https://modernizmtalking.pl/>

Fundacja Good Culture, działająca na rzecz rozwoju instytucji kultury i edukacji, dąży do profesjonalizacji sektora kultury i sztuki oraz ochrony dziedzictwa narodowego. W ramach naszej misji organizujemy także projekty, edukację ekologiczną, wyrównywanie szans i wielokulturowość.

KONTAKT DLA MEDIÓW: Alicja Krawczyńska, Wiceprezes Fundacji Good Culture/Project Manager  
tel. 609 365 220, [kontakt@goodculture.pl](mailto:kontakt@goodculture.pl) [www.goodculture.pl](http://www.goodculture.pl)