

Borkowski, Jarosław

Współpraca Muzeum Woli z gimnazjami wolskimi przy realizacji programu edukacyjnego dotyczącego znajomości regionu : na przykładzie Turnieju Gimnazjów Wolskich

Almanach Muzealny 4, 357-366

2003

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych oraz w kolekcji mazowieckich czasopism regionalnych mazowsze.hist.pl.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Jarosław Borkowski

WSPÓŁPRACA MUZEUM WOLI Z GIMNAZJAMI WOLSKIMI
PRZY REALIZACJI PROGRAMU EDUKACYJNEGO
DOTYCZĄCEGO ZNAJOMOŚCI REGIONU
(NA PRZYKŁADZIE TURNIEJU GIMNAZJÓW WOLSKICH)

Działające od przeszło 25 lat Muzeum Woli przy ul. Srebrnej 12 (oddział Muzeum Historycznego m. st. Warszawy) zebrało bogate doświadczenie w pracy z młodzieżą szkół warszawskich. Od wielu lat organizuje najrozmaitsze imprezy z udziałem uczniów: wykłady, lekcje muzealne i konkursy (historyczne, krajoznawcze, fotograficzne, estradowe i inne). Niektóre z tych imprez mają charakter cykliczny i mają długą historię, jak np. konkurs fotograficzny „Warszawa, jakiej nie znamy”.

Jesienią 2000 r. w Muzeum zrodził się projekt programu edukacyjnego nazwanego Turniejem Gimnazjów Wolskich. Projekt miał łączyć w sobie elementy edukacyjne z konkursem – stąd nazwa. Pomysł turnieju nasunęła refleksja nad efektami konkursu „Wola, moja dzielnica” przeprowadzonego w 2000 r. Do konkursu tego, mimo dużej propagandy, przystąpiło niewiele uczniów, a poziom wiedzy uczestników nie był zadowalający. Oczywiście było, że zainteresowanie sprawami dzielnicy wśród młodzieży jest nikłe, szkoła tej wiedzy nie promuje, nadto nie jest łatwo dotrzeć do publikacji na temat dzielnicy, a ich lektura bez uprzedniego ukierunkowania może być dla ucznia zbyt trudna i co najważniejsze, nieciekawa. W Muzeum wyciągnięto wniosek, że uczniom należy pomóc w przygotowaniu do konkursu. I właśnie to założenie edukacyjne legło u podstaw powstałego Turnieju Gimnazjów Wolskich. Przy czym program edukacyjny skierowany jest do wszystkich uczniów, a nie tylko do przyszłych reprezentantów szkół.

W końcu 2000 r. zaprosiliśmy do Muzeum nauczycieli z 4 wybranych gimnazjów wolskich w celu omówienia koncepcji turnieju. Nauczyciele zaaprobowali pomysł turnieju wnosząc jednocześnie szereg cennych uwag poczynając od jego konstrukcji, zasad programowych, a kończąc na harmonogramie poszczególnych etapów imprezy. Należy podkreślić, że od początku założenia projektu turnieju powstawały w ścisłej współpracy z nauczycielami gimnazjalnymi.

Projekt turnieju uzyskała akceptację Wydziału Kultury Urzędu Dzielnicy Wola, który ponadto zobowiązał się do ufundowania nagród dla szkół, uczniów i nauczycieli.

ZAŁOŻENIA TURNIEJU

Turniej Gimnazjów Wolskich (TGW) ma na celu zaznajomienie młodych mieszkańców Woli z historią i stanem obecnym dzielnicy. Dlatego jego podstawą jest wiele działań natury oświatowej. Są one wprowadzeniem czy też przygotowaniem do konkursu, a ten ostatni jest ważnym uzupełnieniem programu edukacyjnego: wprowadza element rywalizacji, stwarza możliwość sprawdzenia wiedzy i nagrodzenia najlepszych. Turniej, zawierający te dwa elementy, jest skonstruowany tak, aby wykorzystał najróżnorodniejsze uzdolnienia uczniów, aby uczył bawiąc i przez jak najdłuższy czas angażował maksymalną liczbę uczniów w każdej szkole, a zarazem, aby spowodował odwiedzenie Muzeum Woli. Należy tu zauważyć, że ważnym zadaniem TGW jest również promocja Muzeum Woli, czego organizatorzy turnieju nigdy nie ukrywali. Każdy uczeń może przyczynić się do zwycięstwa drużyny. Nawet w końcowym etapie konkursu, kiedy w kwizach przy obecności publiczności odpowiadają trzyosobowe reprezentacje szkół, potrzebna jest pomoc własnych kibiców. Ważne jest również uwalnianie inwencji własnej uczniów, poprzez wykonywanie samodzielnych zadań (tzw. Teczka Ciekawego Miejsca). Konkurs jest w zasadzie konkurencją drużynową i główne nagrody przyznawane są szkołom, ale nagradzani są też poszczególni uczniowie.

Muzeum Woli dość ściśle określa ramy turnieju i bierze na siebie przygotowanie maksimum prac. Tak więc pracownicy Muzeum przeprowadzają lekcje muzealne, przygotowują i sprawdzają test rozwiązywany przez wszystkich uczniów, powielają napisany w Muzeum skrypt pt. „Drogowskazy TGW” (główna lektura dla uczestników turnieju), zadają tematy pracy monograficznej (Teczki Ciekawego Miejsca) i oceniają ją; wreszcie układają pytania do kwizów i przeprowadzają kwizy w gmachu Muzeum.

UCZESTNICZY TURNIEJU

Ze względów pragmatycznych turniej postanowiono dokładnie zaadresować do jednej grupy młodzieży. Chodziło o uczniów, którzy wiedzę o regionie swego zamieszkania mogliby wykorzystać zdobywając za nią oceny w szkole. Grupą tą są uczniowie gimnazjów. To gimnazjom ministerstwo proponuje przeprowadzenie w ramach przedmiotu „wychowanie do życia w społeczeństwie” lekcji zaznajamiających z historią i dziedzictwem kulturowym rejonu zamieszkania (tzw. ścieżka edukacyjna pt. „Dziedzictwo kulturowe w regionie”, Dz. U. nr 14 par. 129, rozp. Ministra Edukacji Narodowej z 15 lutego 1999 r.). Tak więc z punktu widzenia szkoły turniej proponowa-

ny przez Muzeum Woli uważany mógł być za pomoc nauczycielowi i tak też zroszcumiały go gimnazja. Turniej wpisywał się w program szkolny. Ponadto, aby objąć programem jak największą liczbę uczniów postanowiono każdorazowo adresować go tylko do uczniów klas II.

SKRYPT: „DROGOWSKAZY TURNIEJU GIMNAZJÓW WOLSKICH”

Początkowo kontrowersyjna była kwestia, czy celowe jest pisanie skryptu specjalnie na użytek turnieju. Organizatorzy turnieju świadomi byli, że istnieją świetne mniej lub bardziej popularne opracowania historii i architektury Woli. Najlepszy i najbardziej popularny jest z pewnością *Leksykon wolski*, praca zbiorowa pod red. K. Móraskiego napisana m.in. przez pracowników Muzeum Woli (wyd. PTTK, „Kraj”, Warszawa 1997, ss. 272). Jest to książka wciąż jeszcze aktualna, wyczerpująca temat i łatwa w wykorzystaniu. Ponadto w roku wydania książki część nakładu poszła do wszystkich szkolnych bibliotek wolskich. Zatem można by właśnie *Leksykon wolski* polecić jako lekturę podstawową do turnieju. Jednak organizatorzy turnieju stwierdzili, że mimo ewidentnych zalet merytorycznych zarówno *Leksykon*, jak i inne istniejące już wydawnictwa o Woli, mają dwie zasadnicze wady: są zbyt obszerne jak na lekturę dla wszystkich uczniów i nawet jeśli są dostępne w bibliotekach, to co najwyżej w dwóch – trzech egzemplarzach. Uznaliśmy to za wystarczający powód do napisania skryptu specjalnie dla turnieju, który można by, co stanowi niewątpliwie jego wielką zaletę powielać bez ograniczeń siłami muzealnymi, bez zbędnych formalności i małym kosztem. Dzięki koncepcji skryptu główna lektura turnieju była fizycznie łatwo dostępna dla każdego ucznia. Ponieważ celem turnieju jest szeroka edukacja, dlatego niezbędne było też danie szansy zaznajomienia się z lekturą skryptu wszystkim tak, jak to ma miejsce z podręcznikiem szkolnym. Niewielka objętość i przystępna forma skryptu wskazywała uczniom, że zakres potrzebnej do zaistnienia w konkursie wiedzy jest możliwy do szybkiego ogarnięcia. Skrypt uwalnia ucznia od dokonywania wyboru odpowiedniej literatury i daje dobre wyobrażenie o potrzebnej w konkursie wiedzy. W intencji autorów skrypt ma być zachętą dla uczniów początkowo nie koniecznie zainteresowanych turniejem do sięgnięcia po dalsze lektury.

Ostatecznie ważnym argumentem na rzecz wydania skryptu stało się poparcie nauczycieli gimnazjalnych. Nauczyciele, z którymi konsultowano pomysł turnieju jednoznacznie wypowiedzieli się za skryptem. Po dwuletnim doświadczeniu okazało się, że skrypt spełnia należycie swoje zadanie. Sensowność pracy włożonej w jego stworzenie wykazał zarówno wysoki poziom rozwiązań testu eliminacyjnego, jak i odpowiedzi podczas spotkań. Skrypt złożony na komputerze i odbity na ksero siłami Muzeum ma barwną okładkę i niestandardowy format (A4 złamane na pół wzdłuż dłuższej krawędzi) i liczy sobie 56 zadrukowanych stron. Skrypt wręczany jest nieodpłatnie nauczycielom przy pierwszej lekcji (ok. 10 egzemplarzy na klasę).

Skrypt został napisany przez kustosza Muzeum Woli Jolanę Wiśniewską (oprac. red. Jarosław Borkowski). Autorka w pracy wykorzystwała m.in. testy opracowywane w Muzeum obecne w formie elektronicznej. W ciągu miesiąca skrypt był gotowy. Uwzględniając efekt praca została wykonana w rekordowym tempie.

Skrypt ma z założenia wyczerpywać podstawową wiedzę potrzebną do odpowiedzi na wszystkie pytania do poziomu półfinału i większości pytań finałowych. Tak więc z zasady pytania testu i kwizów nie wykraczają poza informacje zawarte w „Drogowskazię TGW” i ogólną znajomość topografii dzielnicy. Skrypt składa się z pięciu części. Pierwsza część omawia historię włączenia wsi Wielka Wola w granicę miasta. W części drugiej wyszczególnionych zostało pięć osobliwości wolskich, czyli cech charakterystycznych Woli. Znalazły się tu: Wola jako miejsce elekcji królów polskich, charakter obronny dzielnicy, zabytkowe cmentarze, charakter przemysłowy Woli, a co za tym idzie szereg ciekawych przykładów zabytkowej architektury fabrycznej i na koniec folklor lokalny. Część trzecia poświęcona jest najciekawszym miejscom, głównie zabytkom wolskim, ale też nie zapomina się o architekturze, która nie dorosła jeszcze do rangi zabytku, chociaż godna jest ochrony ze względu na unikalny charakter, jak na przykład stare czynszowe kamienice. Część czwarta skryptu omawia historię najważniejszych ulic wolskich, a piąta – sylwetki postaci związanych z historią dzielnicy.

Ważnym założeniem skryptu było skojarzenie wiedzy o dzielnicy z przedmiotami eksponowanymi w Muzeum Woli. Dlatego przy każdym omawianym temacie wskazuje się odpowiednie eksponaty muzealne wiążące się z tematem.

LEKCJE MUZEALNE

Lekcja muzealne rozpoczynają pierwszy etap turnieju. Lekcje prowadzone są przez pracowników muzealnych na salach ekspozycyjnych Muzeum Woli. W lekcjach z założenia powinni uczestniczyć wszyscy uczniowie II klas gimnazjum zgłoszonego do turnieju. Wymaga się, aby uczniowie dwukrotnie odwiedzili Muzeum i wysłuchali dwu 45-minutowych lekcji: pierwszej na temat historii, drugiej o najciekawszych miejscach dzielnicy. Lekcje przeprowadzane są nieodpłatnie, jednak uczestnicy lekcji obowiązani są wykupić bilety wstępu do Muzeum. Organizatorzy turnieju sporządzili dwa szczegółowe konspekty tych lekcji. Konspekty spełniają dwojaką funkcję: są materiałem pomocniczym dla prowadzącego lekcję, a zarazem zapobiegają powtórzeniom w dwu kolejnych lekcjach.

Lekcja I: Historia Woli – historia Warszawy – historia Polski

Na wstępie prowadzący wygłasza krótką informację o założeniach i zasadach TGW. Następnie przedstawia plan, według którego prowadzona będzie lekcja. Określają go trzy fakty historyczne:

- 1) Wola, będąc wsią, rozwijała się w pobliżu wielkiego miasta, obecnie jest częścią Warszawy;
- 2) na polach wolskich odbywały się elekcje królów polskich;
- 3) Wola odgrywała szczególnie ważną rolę obronną podczas wojen i powstań narodowych; na jej terenie znajdują się zabytkowe fortyfikacje z XIX w. i wcześniejsze.

Rozwinięciem pierwszego punktu planu jest omówienie rozwoju terytorialnego Warszawy w kierunku zachodnim. Przedstawia się zmiany granic Warszawy w obrębie różnych historycznych obwarowań miasta. Podkreślana jest rola warszawskich jurydyk i urbanistycznych założeń osi saskiej i osi stanisławowskiej. Omawiane są również stosunki własnościowe panujące na Woli do II wojny światowej. W tym punkcie lekcji wykorzystywane są historyczne plany Warszawy i ilustracje znajdujące się na ekspozycji.

Momentem przełomowym w historii regionu wolskiego był rok 1575. Od tego roku przez następne 200 lat na polach wolskich odbywały się wolne elekcje. Omówienie elekcji wolskich rozpoczyna się od ich genezy, omówienia zasad ustroju demokracji szlacheckiej, zasad prowadzenia wyborów, omawia się też ich historię, przebieg, a także architekturę pola elekcyjnego. Ważnym elementem tej części lekcji jest pokazanie uczniom miejsca elekcji na współczesnym planie dzielnicy. W tym celu organizatorzy narysowali duży kolorowy plan sytuacyjny. Zwraca się uwagę na ślady odbywania na Woli wolnych elekcji w nazewnictwie. Pokazuje się zdjęcia pomnika wolnych elekcji przy ul. Obozowej. Ta część lekcji trwa około 20 minut, dlatego też w tym czasie uczniowie zapraszani są do usadowienia się na podłodze.

Omówienie trzeciego punktu lekcji, czyli obronnego znaczenia dzielnicy i związanych z tym zabytków architektury wojennej rozpoczyna się przed plastycznym planem Warszawy z 1850 r. Zwraca się uwagę na charakterystyczne ukształtowanie terenu Warszawy (skarpa warszawska) i strategiczne położenie Woli, które zaowocowało pobudowaniem tu szeregu dziś już zabytkowych budowli obronnych stanowiących pozostałości tzw. twierdzy Warszawa.

Lekcja II: Spacerkiem po Woli

Założeniem lekcji jest zaciekawić młodzież własną okolicą, zorientować w topografii Woli. Pokazać, że bardzo blisko nich znajdują się miejsca ciekawe. Autorka konspektu lekcji sugeruje dopasowywanie zestawu omawianych miejsc do grupy, biorąc pod uwagę najbliższy rejon zamieszkania. Zaleca rozpoczynać od ulic znajdujących się blisko szkoły, miejsca zamieszkania tak, aby „oswoić teren”. Konspekt ustala następujący plan lekcji:

- 1) określenie granic omawianego terenu: Co nazywamy Wolą?;
- 2) praca z planem Woli (Gdzie się znajdujemy? Gdzie jest ulica, na której mieszkamy? Gdzie mieści się szkoła? Jakie ulice znają sami? Ustalenie położenia innych ważnych ulic wolskich;

- 3) pochodzenie nazw ulic, rejonów wolskich;
- 4) prezentacja ciekawych miejsc dzielnicy z wykorzystaniem slajdów.

TECZKA CIEKAWEGO MIEJSCA

Teczka Ciekawego Miejsca (TCM) jest pracą zespołową, ale też autorską, dlatego poszczególne zadania powinny być podpisane nazwiskami autorów. Każda ze szkół ma osobny temat teczki. Listę tematów sporządza Muzeum, a następnie są one losowane przez szkoły. Każda szkoła otrzymuje do opracowania jeden obiekt na Woli. Teczka stanowić ma monografię tego obiektu. Kompletna teczka składa się z 4 następujących zadań:

- 1) historia Ciekawego Miejsca (tekst historyczno-opisowy);
- 2) ciekawe Miejsce jak na dłoni (narysowanie dokładnego planu Miejsca);
- 3) obraz Ciekawego Miejsca (cykl zdjęć fotograficznych lub rysunków);
- 4) wywiad z Ciekawego Miejsca (spisana rozmowa z wybraną osobą). Autorem każdego zadania może być wspólnie maksymalnie trzech uczniów (czyli maksymalnie 12 autorów na teczkę). Szkoła może przygotować dowolną liczbę teczek (liczba teczek jest promowana przy ocenie). Organizatorzy przyjmują tylko kompletne teczki. Na nauczycielach spoczywa m. in. ważna rola dobrania zespołów wykonujących poszczególne zadania i skoordynowanie ich prac.

Przy ocenie najwyżej punktowana jest rzetelność opracowania i osobisty kontakt z obiektem (i tak w planie miejsc punktowane jest umieszczenie przedmiotów, których nie znajdziemy na planach publikowanych takich, jak np. złamane drzewo, kosze na śmieci itp.). Ocena za teczki liczy się do punktacji ogólnej. Najlepsze zadania są dodatkowo nagradzane na zakończenie turnieju.

Mimo określenia przez organizatorów turnieju ścisłych ram dla wykonania TCM, zadanie to pozostawia szeroki margines wprowadzenia innowacji zarówno przez nauczycieli - opiekunów uczestników turnieju, jak i samych uczniów. I tak w ostatniej edycji turnieju uczniowie Gimnazjum nr 51 przygotowali teczkę w postaci elektronicznej ze sfilmowanym wywiadem. Wszelkie innowacje, nie naruszające ogólnej idei turniejów są mile widziane.

TEST ELIMINACYJNY

Test jest ostatnim zadaniem przeprowadzanym w ramach eliminacji. Organizatorzy proponują przeprowadzenie testu dla całych klas. Test został ułożony i powielony przez Muzeum, a jest przeprowadzany przez nauczycieli w szkołach w jednym terminie. Czas na napisanie - 1 godz. lekcyjna. W oznaczonym dniu od godz. 8.00 zamówiona liczba egzemplarzy testu oczekuje na odebranie w Muzeum Woli. Rozwiązane testy powinny wrócić do Muzeum tego samego dnia. Test zawiera 40 pytań do wyboru, rebus i krzyżówkę. Testy sprawdzane są w Muzeum Woli. Ocena za test i ocena za teczki wchodzi

do oceny ogólnej. Test może stanowić dla nauczyciela wskazówkę do wybrania trzech uczniów, którzy będą reprezentować szkołę w kwizach.

KONKURSY PRZEPROWADZANE W MUZEUM

Nauczyciele spośród uczniów, którzy najlepiej napisali testy wybierają trzy-osobową drużynę, która reprezentuje szkołę w dalszych konkursach. Konkursy odbywają się w Muzeum Woli. Do konkursów ćwierćfinałowych przystępuje 8 drużyn, które zdobyły największą liczbę punktów po eliminacjach. Konkursy odbywają się systemem pucharowym do momentu wyłonienia 2 najlepszych drużyn. Ogółem w Muzeum odbywa się 7 spotkań konkursowych, każde trwające 2 godziny.

Drużyny na każdym etapie odpowiadają na co najmniej 42 pytania (liczba pytań nie jest ściśle określona, bo w razie nie udzielenia prawidłowej odpowiedzi pytanie przechodzi na drużynę przeciwną jako pytanie dodatkowe). Pytania są zróżnicowane. Są pytania losowane przez poszczególne drużyny i zadawane obu drużynom wspólnie. Jest wiele zadań, w których uczniowie muszą się wykazać nie tylko wiedzą, ale pomysłowością i wyobraźnią. Uczestnicy m. in. odgadują znaczenie zdjęć, rozwiązują rebusy i anagramy, odgadują znaczenie pantomimy czy zachęcają hipotetycznych turystów do odwiedzenia ciekawych miejsc dzielnicy. Do każdego etapu przygotowano ponad 100 pytań i zadań.

W konkursie przewidziana jest pomoc publiczności, dlatego każdemu gimnazjum towarzyszą kibice (maksymalnie 25 osób ze względu na pojemność sal Muzeum).

OBLICZENIE PUNKTÓW

Punkty w eliminacjach są sumą 3 składników:

- 1) średnia pkt. uzyskanych przez uczestnika z testu (maksymalnie 60 pkt.);
- 2) 1 pkt. za każdych 10 piszących test (np. 9 osób - 0 pkt., 10 - 1 pkt., 11 - 1pkt., 20 - 2 pkt., itd.);
- 3) średnia za teczkę (maksymalnie 24 pkt., za zadanie od 1 do 6 pkt.) + 1 pkt. za każdą oddaną kompletną teczkę. Każde zadanie jest punktowane oddzielnie w skali od 0 do 24. Maksymalna liczba punktów za teczkę 24 pkt.

Punkty w ćwierćfinale to suma punktów: z odpowiedzi i z eliminacji (z testów i z teczek). Do półfinału przystępują drużyny z największą liczbą punktów.

W razie uzyskania jednakowej liczby punktów na którymsz z etapów konkursu, do ogólnej punktacji dodawane są punkty uzyskane w poprzednim etapie.

HARMONOGRAM TURNIEJU

Turniej ma charakter cykliczny i przeprowadzany jest w okresie jednego roku szkolnego. We wrześniu Muzeum wysłała zaproszenia do konkursu w formie karty zgłoszenia. Swoje klasy zgłaszają nauczyciele – opiekunowie. Zebranie zgłoszeń grup uczniów II klas od nauczycieli jest konieczne ze względu na potrzebę sporządzenia harmonogramu lekcji muzealnych, jakie odbywać będą się w Muzeum do kwietnia następnego roku. Również we wrześniu, podczas zebrania nauczycieli – opiekunów grup zgłoszonych do konkursu, odbywa się losowanie tematów Teczki Ciekawego Miejsca. Lekcje muzealne rozpoczynają pierwszy etap turnieju trwający do kwietnia. W tym etapie II klasy:

- 1) wysłuchują dwie lekcje muzealne (od października do początku kwietnia);
- 2) czytają „Drogowskaz TGW”;
- 3) rozwiązują test eliminacyjny (początek kwietnia);
- 4) przygotowują Teczki Ciekawego Miejsca (termin oddania: początek kwietnia).

Kwiecień, maj i czerwiec przeznaczone są na przeprowadzenie siedmiu spotkań konkursowych w gmachu Muzeum. Ostatnie spotkanie finałowe połączone z uroczystością zakończenia turnieju i rozdania nagród odbywa się w pierwszej połowie czerwca.

PORÓWNANIE PRZEBIEGU I WYNIKÓW DWÓCH PIERWSZYCH EDYCJI TGW

Pierwszą edycje TGW rozpoczęliśmy wyjątkowo w lutym 2001 r. i przeprowadziliśmy w ograniczonym kształcie. Turniej zaproponowaliśmy czterem szkołom (na ok. 14 istniejących w dzielnicy): Gimnazjum nr 45 z ul. Żelaznej (dyr. Zofia Rudzińska, nauczyciel: Aneta Morąg), Gimnazjum nr 49 z ul. Smoczej (dyr. Elżbieta Milewska, nauczyciel: Renata Korbońska), Gimnazjum nr 51 z ul. Olbrachta (dyr. Joanna Dąbrowska, nauczyciel: Lidia Korecka) i Gimnazjum nr 47 z ul. Grenady (dyr. Alicja Stefańczyk, nauczyciel: Lucjan Wojtowicz). W ramach przygotowań do eliminacji (w pierwszej edycji turnieju trwających od lutego do końca kwietnia 2001 r.) klasy odwiedzały Muzeum Woli, aby wysłuchać lekcje muzealne. W sumie przeprowadzono w Muzeum Woli 30 lekcji muzealnych. Rozdano ponad 200 egzemplarzy „Drogowskazu TGW”. Uczniowie rozwiązali 86 testów. Ponadto do końca kwietnia szkoły przygotowały Teczki Ciekawego Miejsca. Poszczególnym szkołom przydzielono następujące obiekty jako tematy teczek: cerkiew Św. Jana Klimaka dla Gimnazjum nr 51, dom Osiedla Wawelbergów dla Gimnazjum nr 47, budynek dawnych koszar mirowskich dla Gimnazjum nr 45, pałac Bogusławski dla Gimnazjum nr 49.

Odbyły się trzy spotkania konkursowe w gmachu Muzeum, które systemem pucharowym wyłoniły zwycięzcę. Finał turnieju nastąpił 11 czerwca 2001 r. Odpowiedzi oceniało jury w składzie: Bożena Linde (wicedyrektor LO im. Henryka Sienkiewicza), Karol Móraski (przewodniczący jury; kurator

Muzeum Woli), Teresa Wiadrowska (Wydział Edukacji Urzędu Dzielnicy Wola), Jolanta Wiśniewska (Muzeum Woli), dr Maria Wiśniewska (Towarzystwo Miłośników Historii). Po wyrównanej walce pierwszym laureatem I TGW okazało się Gimnazjum nr 49, które otrzymało w nagrodę telewizor. Za II miejsce również przyznano telewizor. Nagrodzeni zostali reprezentanci gimnazjów, nauczyciele – opiekunowie i autorzy teczek (egzemplarze Encyklopedii Powszechnej PWN, słowniki poprawnej polszczyzny oraz walkmany).

W następnym roku szkolnym 2001-2002 przeprowadzono drugą edycję turnieju. Tym razem działania organizacyjne podjęto już w połowie września. Do turnieju zaproszono wszystkie 14 gimnazjów. Propozycją Muzeum zainteresowało się 6 gimnazjów, same publiczne (wszystkich 8). Do gimnazjów startujących już w ubiegłym roku dołączyły: Gimnazjum nr 46 z ul. Kasprzaka (dyr. Jadwiga Stachura, nauczyciel: Adam Kołpacki), Gimnazjum nr 50 z ul. Bema (dyr. Małgorzata Dideńko, nauczyciel: Ewa Górecka i Zbigniew Wójcik). Ze szkół ubiegłorocznych pojawili się nowi nauczyciele: Danuta Skrzypczak z Gimnazjum nr 45, Sylwia Jakiela z Gimnazjum nr 49 i Monika Wieczorek z Gimnazjum nr 51.

W stosunku do poprzedniej edycji turnieju w II TGW wzięło udział więcej gimnazjów i znacznie więcej uczniów. Przeprowadzono znacznie więcej lekcji i więcej oddano teczek. Znacznie więcej testów rozwiązano. Impreza nabrała charakteru powszechnego, oczywiście w skali dzielnicy.

W II edycji TGW pracownicy Muzeum Woli przeprowadzili 46 lekcji. Testy napisało 218 uczniów. Jury otrzymało do oceny aż 16 Teczek Ciekawego Miejsca. Organizatorów oceniało jury w składzie: Hanna Kurnatowska (Wydział Kultury Urzędu Dzielnicy Wola), Karol Móravski (przewodniczący jury), Emilia Szydłowska (Wydział Edukacji Urzędu Dzielnicy Wola), Lidia Świerczek (Muzeum Woli), Jolanta Wiśniewski i dr Maria Wiśniewska. Po wyrównanej walce zwyciężyło Gimnazjum nr 50, które obdarowano komputerem. Nagrodzono również indywidualnie uczniów reprezentujących szkoły oraz opiekunów reprezentacji, czyli nauczycieli.

WNIOSKI

Przykład Turnieju Gimnazjów Wolskich, który ma szansę stać się stałą platformą współpracy pomiędzy Muzeum Woli i gimnazjami w dzielnicy, nasuwa kilka wniosków natury ogólniejszej. Już po dwóch edycjach konkursu widać, że propozycja Muzeum jest atrakcyjna dla szkół. Może też przynosić widoczne efekty w zwiększeniu popularności Muzeum w Warszawie, co umożliwi silniejsze oddziaływanie innych projektów powstających w Muzeum (wystawy, spotkania, seminaria itp.).

Przykład turnieju wskazuje, jak ważne jest dokładne zaadresowanie każdego planowanego przedsięwzięcia podejmowanego przez placówkę kulturalno-oświatową.

Ponadto TGW może stanowić – ze względu na wyrazistą strukturę – wzór do tworzenia analogicznych imprez dla gimnazjów w kraju z wykorzystaniem lokalnej placówki muzealnej (muzeum dzielnicy, miasta, regionu). Służy dobrze promocji muzeum i odpowiada edukacyjnej jego roli w ramach kompetencji jego pracowników. Za istotne dla turnieju elementy struktury należy uznać: lokalny charakter, cykliczność, lekcje muzealne (pierwsza wiążąca historię regionu z historią kraju i druga informująca o godnych uwagi miejscach w okolicy), skrypt odwołujący się do ekspozycji muzeum, test z pytaniami do wyboru, zadanie wyzwajające badawcze zdolności młodzieży (Teczka Ciekawego Miejsca) oraz wielostopniowy konkurs.