



Ogólnopolski Ruch Programowo - Metodyczny
Wspólnota Drużyn Grunwaldzkich
przy Chorągwi Warmińsko-Mazurskiej ZHP

Program na rok harcerski 2007/2008

„Dziedzinięć kultury”

Program pt. „Dziedzinięć kultury” wiąże się z popularyzacją duchowego dziedzictwa narodowego i włączenie w jego ochronę i popularyzację jednostek, uczestniczących we współzawodnictwie o Tytuł i Odznakę Drużyny Grunwaldzkiej.

...Za Tobą droga niełatwa, mijasz bramy, przymykasz oczy. Wszystko tu znajome i takie Twoje , a jednocześnie dziwnie odległe i inne niż to, co spotykasz na co dzień.

W oddali jak mgłą namalowane postacie dawnych rzemieślników krzątają się przy swych codziennych obowiązkach. Na garncarskich kołach powstają dzbany i misy, w kuźni obok podków, powstają narzędzia, rzą podkuwane konie, płatnerz trudzi się nad rycerską zbroją, szewc zachwala ciżmy mieszczankom, w szwalni pochylone nad jedwabiem dziewczęta pracują nad strojną suknią, hafciarki właśnie skończyły kunsztowne zdobienia kaftanów.

Pszczelarz ze spokojem i miłością spogląda na trudzące się pszczoły wracające do ula, we młynie pracują żarna, piekarz wyciągnął właśnie z pieca gorące bochny chleba.

Na targowisku słychać przekrzykujące się przekupki, barwny tłum przelewa się od kramiku do kramiku, w powietrzu unoszą się strzępy zdań wypowiedzianych staropolską gwara. Przy karczmie unosi się zapach mięsiwa, kaszy i gotowanych warzyw.

Po drugiej stronie dziedzińca kronikarze zapamiętałe spisują dzieje, kaligrafując piękne litery i zdobiąc stronicę starych ksiąg. Jakiś bard i poeta o bladej cerze, zadumany nad kwiatem uschniętej polnej róży, wydobył ze swej lutni rzewne nuty, za chwilę powstanie miłosna smutna pieśń. W drukarni umorusani chłopcy pod okiem starego drukarza układają żmudnie ubrudzone drukarską farbą czcionki liter na matrycy. Na ścianie kaplicy ozywają postacie świętych stworzone ręką natchnionego malarza.

Gdzieś rozbrzmiewa skoczna muzyka, korowód ludzi odzianych w barwne stroje ruszył do tańca, grajkowie ustępują miejsca wędrownym aktorom.

Ktoś wjechał na spienionym koniu, woła medyka, zachorzał pan, trzeba spieszyć

z pomocą, choć i tak wszystko w rękach Boga.

Zielarka wywar przygotowała na złamane serce i miłość straconą, spakowała mazidło na rany po niedźwiedzich pazurach i ziele dla położnicy, narzuciła kubrak i do wsi rusza.

A tu szykują pannę do zamążpójścia, swaty przyjechały, ojce ronią łzy, tyle jeszcze zostało przygotowań ,żeby i zrękowiny i weselisko jak przystało zgodnie z tradycjami i obrzędami się odbyło....

Otwierasz oczy, obrazy zamglone znikają, został dziedziniec wygrzany słońcem.

Nie jesteś oderwany od swoich korzeni, gdyby tak się stało słowa byś wypowiedzieć nie mógł w ojczystym języku, nie napotkałbyś na swojej drodze współczesnych rzemieślników, artystów, muzyków i poetów, nie doczekałbyś swego życia, gdyby nie potomkowie rycerzy, nie znalazłbyś dziejów, gdyby ktoś nie sięgnął po gęsie pióro i nie spisał ich dzień po dniu, karta po karcie.

I choć tyle się zmieniło, tyle czasu upłynęło to wciąż ten sam Dziedziniec Kultury tylko każde pokolenie dodaje coś swojego, ulepsza, poprawia, rozwija myśli poprzedników, wraca do swoich korzeni, by czerpać z nich na nowo....Warunek jest jeden, trzeba na ten Dziedziniec wejść i poznać go.

Powinien być realizowany od 31 października 2007 roku do 30 kwietnia 2008 roku, zgodnie z obowiązującą metodyką w poszczególnych grupach wiekowych.

W gromadach zuchowych i drużynach harcerskich zadania powinny być realizowane poprzez zabawę i grę, harcerzy starszych – przez poszukiwanie i projekty, wędrowników – poprzez pracę i służbę na rzecz kultury duchowej oraz współpracę z instytucjami, organizacjami i stowarzyszeniami zajmującymi się promowaniem polskiej kultury.

Istotne jest, aby podczas realizacji programu nie koncentrować wyłącznie, na jednej dziedzinie kultury, ale zdobywać wiedzę o różnych formach działalności – nauce, kształtowanie języka polskiego i literaturze, gwarach i sztukach – malarstwie, muzyce i i tańcach, tradycjach, zwyczajach ludowych i obrzędach, średniowiecznej medycynie i zielarstwie, życiu dworskim, strojach i kuchni, legendach, podaniach, itd.

Podsumowanie zadania odbędzie się na Ogólnopolskim Zlocie Grunwaldzkim w 2008 roku.

Po zrealizowaniu programu , uczestnik będzie:

UMIAŁ:

- zdefiniować pojęcie zabytek, dziedzictwo narodowe i kulturowe,
- wymienić rodzaje dziedzictwa duchowego,
- wykazać różnice pomiędzy dziedzictwem materialnym i duchowym.

ROZUMIAŁ:

- potrzebę poznania dorobku narodowego, w tym kulturowego,
- konieczność ochrony dziedzictwa narodowego,
- potrzebę promowania średniowiecznej kultury,
- wpływ okresu średniowiecza na kulturę współczesną.

POTRAFIŁ:

- przytoczyć przykłady narodowego dziedzictwa kulturowego, w tym dziedzictwa swojego regionu i miejscowości,
- przedstawić podstawowe informacje na temat różnych rodzajów dziedzictwa kulturowego.

Przed przystąpieniem do realizacji zadania należy zapoznać się z pojęciami takimi jak: zabytek, dziedzictwo narodowe i jego rodzaje, dziedzictwo kulturowe.

Osoby kierujące realizacją zadania powinny znać podstawy teoretyczne wybranych grup zainteresowań.

Pomocna w przeprowadzeniu zadań będą między innymi następujące dzieła:

- Zygmunt Gloger – „Encyklopedia Staropolska”;
- „Słownik Terminów Średniowiecznych”;
- Marta Berczowska – „Polskie Klechdy i Podania”;
- Hanna Kostyrko – „Klechdy i legendy domowe”;
- Oskar Kolberg – „Lud, jego zwyczaje, sposób życia, mowa, podania, przysłowia, obrzędy, gusta, zabawy, pieśni, muzyka i inne”;
- poza tym różne encyklopedie, podręczniki szkolne, internetowe.

Przykłady realizacji zadań:

> w gromadach ruchowych „Wędrówki z Bajarzem”

1. cykl tematyczny „Wędrówki z Bajarzem” (proponowane tematy zbiorów wchodzące w skład cyklu: „Z Bajarzem na dworze”, „Z Bajarzem przy suto zastawionym stole”, „Z Bajarzem w tańce i swawole”, „Wieczór bajania z Bajarzem”, „Przy kominku z Bajarzem”, „Z Bajarzem u znachora”, „Z Bajarzem w legendy, klechdy, podania”, „Z Bajarzem przez gwarcę, archaizmy i neologizmy”).
2. Cykl tematyczny „Klub Poszukiwaczy Przygód, na tropach kultury”.
3. zabawa tematyczna i majsterka „Wehikuł czasu”.
4. ruchowy zwiad w osadzie średniowiecznej, skansenie, muzeum, etnograficznym, centrum kultury ludowej. Udział w warsztatach czy ścieżce edukacyjnej, organizowanych przez te instytucje.
5. biwak ruchowy pod hasłem „Średniowieczna osada” lub „dziedziniec kultury” lub „Średniowieczny jarmark”.
6. Ruchowa gra fabularna połączona z zabawą tematyczną i majsterką „Wyprawa po zaginione skarby” (zuchy odkrywają zagubione skarby – pergaminy z wierszami i poematami, zaginione nuty tańców średniowiecznych, stroje zbroje, fragmenty oręża, księgę przepisów kulinarnych, zbiór legend i podań, zapiski i zioła znachora – każdy skarb muszą następnie użyć, wykorzystać zgodnie z jego przeznaczeniem).

Podczas realizacji zadań zuchy mogą zdobywać:

- sprawności zespołowe: rycerz, aktor, przyjaciel bajek, dwórka, etnograf, harcownik Króla Jana, wszędobylski, tancerz, żak – nawojka, bolkowy woj.,
- indywidualne: bajarz, dekorator, kronikarz, przewodnik po..., zielarz.

> w drużynach harcerskich „Witoldowe Harce”

1. Cykl zbiórek harcerskich „Witoldowe harce” (proponowane tematy zbiórek: „Turniej na dworze Księcia Witolda”, konkurencje, obyczaje turniejowe; „W komnatach i zbrojowni – strój i zbroje z czasów księcia Witolda”; „Witoldowe Wici” – język średniowieczny, zdobnictwo; „Przy książęcym stole” – jadło, trunki; „Tańce na Witoldowym dworze”; „Czas łowów na Witoldowym dworze”).
2. Zwiad harcerski w osadzie średniowiecznej, skansenie, muzeum etnograficznym, centrum kultury ludowej, udział w warsztatach lub ścieżce edukacyjnej organizowanych przez te instytucje.
3. Biwak harcerski pod hasłem „Wędrówka w przeszłość”, „Na średniowiecznym dworze”.
4. Zimowisko „Witoldowy dwór” (wskazane byłoby odszukanie szlacheckiego lub książęcego rodu w regionie działania drużyny lub miejscu, gdzie będzie odbywać się zimowisko).
5. Harcerska gra fabularna „Poszukiwacze 9 Pieczęci Kultury” (poszukiwania Pieczęci Literatury, Muzyki i Tańców, Jadła i Napoju, Rzemiosła, Obrzędów i Zwyczajów, Gwary, Ziół i Mikstur Tajemnych, Legend i Podań, Strojów i Oręża. Zdobycie każdej pieczęci wiąże się z wykonaniem zadania związanego tematycznie z nazwą pieczęci. Gra musi być dobrze przygotowana z dopracowaniem szczegółów i zdobyciem dokładnych informacji źródłowych, pomocnych przy wykonywaniu poszczególnych zadań; wskazane byłoby przygotowanie odpowiednich strojów dla osób stojących na poszczególnych punktach).
6. Impreza harcerska dla środowiska „Jarmark średniowieczny w naszym grodzie”.

Podczas realizacji zadania harcerze mogą zdobywać sprawności:

- historyka, kronikarza, plastyka, dekoratora, fotoamatora, fotografa, aktora, tancerza, projektanta, szperacza, poszukiwacza, śpiewaka, pieśniarza, grajka, plastyka, gawędziarza.

> w drużynach harcerzy starszych „Na Tropach Kultury”

1. Próba stworzenia księgi własnego regionu. Na bazie dzieła Kolberga. Dotarcie do zwyczajów, podań, przysłów, obrzędów, guseł, zabaw, pieśni, muzyki, zebranie i opisanie, prezentacja w środowisku.
2. Zorganizowanie przedstawienia teatralnego (a w nim teatralnych np.: „Na średniowiecznym dworze”; „Średniowieczne wesele”; „Moja siła w turnieju”; „U Księżnej Anny”; „Na polowaniu”; „U zielarki, zielarza, znachora”) i dla środowiska harcerskiego lub dzieci nie zrzeszonych w ZHP.

3. Stworzenie na bazie Encyklopedii Staropolskiej słownika wyrazów, pochodzących ze średniowiecza, które nie wyszły z obiegu do dziś i zachowały swoje lub podobne znaczenie.
4. Przeprowadzenie zwiadu do osady średniowiecznej, skansenu, muzeum etnograficznego, centrum kultury ludowej. Udział w warsztatach lub ścieżce edukacyjnej, organizowanych przez te instytucje związane z kulturowym dziedzictwem średniowiecza. Zorganizowanie i przeprowadzenie na bazie zdobytych informacji i umiejętności mini –warsztatów dla środowiska harcerskiego lub dzieci nie zrzeszonych w ZHP.
5. Zorganizowanie cyklu zwiadów, wycieczek do instytucji, muzeów regionalnych, etnograficznych, skansenów, centrum kultury, twórców ludowych, zespołów tanecznych, teatralnych, koła czy stowarzyszeń literatów, cechu rzemiosł czy pracowni rzemieślniczych, ogrodu botanicznego lub osoby zajmującej się ziołolecznictwem lub zielarstwem – porównanie informacji zdobytych na temat dziedzictwa kulturowego średniowiecza i czasów współczesnych, próba odnalezienia wpływu średniowiecza na kształt naszej kultury, podsumowanie wyników w ciekawej formie, popartej fotografią, rycinami, rysunkami, filmem.
6. Zorganizowanie rajdu „Na tropie kultury mojego regionu wczoraj i dziś”.
7. Udział w cyklu warsztatów „Z kulturą średniowieczną na ty”.
8. Przeprowadzenie harcerskiej gry fabularnej „Poszukiwacze 9 Pieczęci Kultury”. Opis zadania w rozdziale adresowanym do harcerzy.

Podczas realizacji zadania harcerze starsi mogą zdobyć sprawności:

- aktora, muzyka, pieśniarza, grajka, wodzireja, przewodnika po regionie, etnografa, scenografa, dekoratora, gawędziarza, scenografa, poszukiwacz badacza;
- zaliczać zadanie przy zdobywaniu regionalnych odznak chorągwianych, a także stosownych odznak PTTK.

> w drużynach wędrowniczych „Służba Kulturze”

Realizacja zadania powinna być związana ze zdobywaniem znaku służby kulturze lub zaplanowaniem i wykonaniem zadań w podobny sposób jak przy zdobywaniu tego znaku. Wiąże się to z podejmowaniem służby na rzecz kulturowego dziedzictwa narodowego Wspólnoty Drużyn Grunwaldzkich.

Proponowane zadania to:

1. Zorganizowanie w szkolnym radiowęźle cyklu programów, popularyzacyjnych kulturę średniowieczną i pokazującą wpływ tej kultury na czasy współczesne.
2. Wydawanie gazetki popularyzującej kulturowe dziedzictwo narodowe, nawiązanie kontaktów i współpracy z czasopiśmem kulturalnym, gazetą regionalną.

3. Zorganizowanie teatru ulicznego - kuglarzy i muzykantów np.: z okazji obchodów „Dnia Miasta” lub „Dnia Gminy”, rozpoczęcia roku harcerskiego , „Dnia Dziecka” itp.
4. Zorganizowanie w ramach współpracy z teatrem, ogniskiem pracy pozaszkolnej lub ośrodkiem kultury klubu teatralnego, kółka teatralnego dla dzieci i młodzieży. Lub zaplanowanie i zorganizowanie cyklu warsztatów teatralnych pod hasłem „Teatr wczoraj i dziś”.
5. Zorganizowanie biesiady średniowiecznej (przepisy kulinarne, oprawa muzyczna i biesiadne przysmaki, wystrój wnętrza, odpowiednie stroje, zwyczaje przy stole biesiadnym).
6. Udział w warsztatach, szkoleniu lub innych zajęciach dotyczących zielarstwa i ziołolecznictwa.
7. Sąd nad poglądem „Znachorzy średniowieczni. Szarlatani czy uzdrowiciele?”.
8. Przygotowanie prezentacji pt. „Zderzenie światów dyktatorów mody średniowiecznej i XXI w.”.
9. Zorganizowanie wieczoru poezji i pieśni średniowiecznej.
10. Zorganizowanie sympozjum „Gwara średniowieczna, a język współczesny”.
11. Zorganizowanie cyklu zwiadów – wycieczek do instytucji, muzeów regionalnych, etnograficznych, skansenów, centrum kultury, twórców ludowych, zespołów tanecznych, teatralnych, koła czy stowarzyszeń literatów, cechu rzemiosł czy pracowni rzemieślniczych, ogrodu botanicznego lub osoby zajmującej się ziołolecznictwem lub zielarstwem. Porównanie informacji zdobytych na temat dziedzictwa kulturowego średniowiecza i czasów współczesnych. Próba odnalezienia wpływu średniowiecza na kształt naszej kultury. Podsumowanie wyników w ciekawej formie, popartej fotografią, rycinami, rysunkami, filmem. Prezentacja osiągniętych wyników w środowisku działania.
12. Zorganizowanie warsztatów dziennikarskich we współpracy ze specjalistami – dziennikarzami, polonistami, historykami, bibliotekarzami „Słowo pisane na przestrzeni dziejów”. Wykazać jak zmieniły się formy, style, język, zdobnictwo, przekazywanego słowa pisanego, co przykuwało i przykuwa uwagę ludzi, próba napisania fragmentu kroniki średniowiecznej, pierwszych ksiąg, artykułu, wystąpienia, przemówienia, ogłoszenia, relacji z miejsca zdarzenia, wykonanie zdobień. Próba posłużenia się łaciną, językiem staropolskim i językiem współczesnym.
13. Zorganizowanie w hufcu, chorągwi, ośrodku kultury, szkole, ratuszu wystawy „Dziedzictwo kulturowe okiem wędrownika”.
14. Odnalezienie i objęcie stałą opieką zapomnianego miejsca dziedzictwa kulturowego w regionie, miejscowości, miejscu działania, promowanie tego miejsca, pozyskanie sojuszników dla swojego działania.
15. Zorganizowanie biwaku pod hasłem „Gusta, obrzędy, zwyczaje, tradycje średniowiecznej Polski”.

Podczas realizacji zadania wędrownicy mogą zdobyć:

- sprawności: dziennikarza, wydawcy (sprawność mistrzowska), scenografa, reżysera, muzyka, artysty (sprawność mistrzowska), wodzireja, badacza, etnografa, mistrza obiektywu;
- znak służby kulturze.