

Informacje zawarte w folderze są wynikiem indywidualnej inicjatywy poszczególnych Wnioskodawców i to oni odpowiadają za ich treść.



Gmina
Dąbrówno



[KULTURA
DOSTĘPNA



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY



DOM
KULTURY+

Gmina
Dąbrówno



[KULTURA
DOSTĘPNA



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY



DOM
KULTURY+



„Nowa siedziba – Nowe możliwości”.

W związku z ogłoszonym przez Gminne Centrum Kulturalno – Biblioteczne w Dąbrównie konkursem na realizację projektów dotyczących inicjatyw wpłynęło 13 wniosków opiewających na łączną kwotę 64.200,00 zł. Zgodnie z założeniami Programu Domy Kultury + Inicjatywy Lokalne, zrealizowanych może być od 3 do 7 inicjatyw. Suma, jaką możemy przeznaczyć na realizację wszystkich przedsięwzięć, wynosi 22.000,00 zł. W poniższym folderze zostały przedstawione i opisane cztery inicjatywy wybrane przez Komisję Konkursową.

Nazwa inicjatywy: „Lato w Leszczu, a nie w deszczu – kino pod chmurką”.

Podmiot wnioskujący: Karina Samek

Opis inicjatywy: Projekt obejmuje miejscowość Leszcz oraz pozostałe miejscowości Gminy Dąbrówno, jak również turystów. Przewidywana ilość uczestników projektu 40 – 50 osób. Wiek uczestników – dzieci, młodzież, dorośli. Projekt przewiduje organizację 7 spotkań, w tym warsztat szkoleniowy. Jednym z problemów wsi Leszcz, to brak wspólnej więzi między poszczególnymi pokoleniami, słabą integrację społeczności lokalnej wynikającą z różnicy poglądów pokoleń, a także z licznych konfliktów sąsiedzkich z uwagi na zwartą zabudowę wsi. Miejscem łączącym społeczność Leszcza jest świetlica wiejska, a w lecie plaża. Jest wprost wymarzone miejsce, w którym mieszkańcy Leszcza będą mogli się spotykać i wspólnie bawić, realizować swoje potrzeby kulturalne, a także wspólnie rozwiązywać lokalne problemy. Dzięki realizacji projektu nastąpi integracja mieszkańców wsi Leszcz, poprawa więzi rodzinnych pomiędzy dziećmi a rodzicami (wspólne spędzanie czasu wolnego). W przypadku złych warunków pogodowych projekcje odbędą się w świetlicy wiejskiej. Kino pod chmurką da możliwość przypomnienia mieszkańcom starych filmów, które do dziś oglądane są przez wszystkie pokolenia. Malownicze miejsce, jakim jest plaża w Leszczu świetnie nadaje się do tematu kina różnych pokoleń i sprzyja spotkaniom sąsiedzkim. Mieszkańcy na kocach, leżakach będą mogli oglądać filmy. Dla dojrzałych i starszych mieszkańców – będzie to podróż w czasy młodości lub czasy naszych rodziców czy dziadków. Dla dzieci i młodzieży wspólne spędzenie wolnego czasu. Chcemy dać mieszkańcom przestrzeń do integracji międzypokoleniowej i obcowania z kulturą filmową. Wakacyjne wieczory pod chmurką będą do tego znakomitą okazją. Mieszkańcom brakuje kina a wyjazd do dużego miasta do multikina raz na jakiś czas nie zawsze jest możliwy, zwłaszcza dla starszych osób. Dzięki projektowi LATO W LESZCZU, A NIE W DESZCZU – KINO POD CHMURKĄ będziemy mogli przedstawić mieszkańcom uroki kina plenerowego, który znamy chociażby z amerykańskich filmów. Ważną częścią naszego projektu będzie również warsztat filmowy dla zainteresowanych mieszkańców. Chcemy zorganizować z myślą o młodzieży zajęcia z robienia filmów krótkometrażowych oraz filmów za pomocą telefonów komórkowych. Nauczą się oni na nich korzystać ze smart – fonów i innych modeli komórek do kręcenia filmików reportażowych np. o tematyce swojej miejscowości. Będzie można zaprezentować własny filmik publiczności w czasie projekcji kina plenerowego, dzięki czemu efekt ich pracy i nauki zobaczą inni mieszkańcy. W czasie projektu będzie realizowany film krótkometrażowy dotyczący walorów turystycznych miejscowości Leszcz. Na zakończenie projektu będzie przedstawiony mieszkańcom. Taka forma edukacji – związana z kulturą, będzie ciekawą formą zagospodarowania czasu wolnego mieszkańcom Leszcza. Całość projektu zatem obejmie nowe technologie, przypomni mieszkańcom różnego rodzaju typu kino, wprowadzi kulturę do naszej miejscowości a przede wszystkim uatrakcyjni letnie wieczorne dni. W kolejnych sezonach letnich będzie możliwość organizowania takiego przedsięwzięcia na terenie pozostałych miejscowości Gminy Dąbrówno.

Całkowita wartość projektu: 7.000,00 zł

Wnioskowane dofinansowanie: 5.570,00 zł

Nazwa inicjatywy: „Czas na tradycję – spotkania z etnografią.”

Podmiot wnioskujący: Maria Kulczyk

Opis inicjatywy: Na terenie gminy Dąbrówno, w dwunastu miejscowościach: Elgnowie, Lewaldzie Wielkim, Jagodzinach, Wierzbicy, Marwałdzie, Tułodzadzie, Saminie, Dąbrównie, Wądzynie, Leszczu, Ostrowitym, Gardynach, w których znajdują się świetlice wiejskie i dom kultury, od września do początku listopada odbywać się będą cotygodniowe spotkania z dziećmi i młodzieżą w formie warsztatów etnograficznych. Celem jest zapoznanie młodego pokolenia z historią i tradycją regionu oraz kraju, wzmoczenie poczucia więzi z zamieszkiwanym terenem oraz uwrażliwienie na otoczenie. Innym zadaniem jest wzbudzenie tożsamości kulturowej, m.in. poprzez prześledzenie korzeni rodzinnych i prowadzenie wywiadów z najstarszym pokoleniem, dzięki czemu pośrednio zaangażowana zostanie również inna, często zapomniana i lekceważona grupa społeczno-wiekowa, co z kolei nasili poczucie wspólnoty. Każde zajęcia dzielić się będą na część teoretyczną, w której w lekkiej formie zostanie przekazana dzieciom wiedza, oraz praktyczną, w której poprzez ćwiczenia, gry i zabawy zostanie ona utrwalona. Poruszone zostaną takie zagadnienia jak: etnografia- co to takiego?, historia Warmii i Mazur, budownictwo i układ wsi, wnętrza mieszkalne, dawne gospodarstwa, rzemiosła, strój, pożywienie, sztuka ludowa, zwyczaje, obrzędy i wierzenia, muzyka, śpiew oraz taniec. Na warsztatach trwających od godziny do półtorej młodzież nauczy się m.in.: lepić naczynia z gliny, malować na szkle, robić wycinanki, poznać zasady tkania, etapy powstawania chleba. Ponadto w ramach zajęć przewidziane jest oglądanie filmu i spacer edukacyjny oraz zwiedzanie muzeum na wolnym powietrzu. Rezultatem będzie przeprowadzenie 96 spotkań z dziećmi i młodzieżą oraz 3 wycieczek do skansenu w Olsztynku połączonych z oprowadzaniem. Projekt realizowany będzie we współpracy z Muzeum Budownictwa Ludowego - Parkiem Etnograficznym w Olsztynku.

Całkowita wartość projektu: 6.000,00 zł

Wnioskowane dofinansowanie: 6.000,00 zł

Nazwa inicjatywy: „Marwałdzki Klub Odkrywczy – Podróżnika”.

Podmiot wnioskujący: Małgorzata Wilamowska

Opis inicjatywy: W związku z tym, że nasz klub ma w nazwie „odkrywanie”, działania nazywamy „tajemnicami”. Nazwa ma zachęcić przyszłych odkrywców do działania.

- 1. Tajemnica I** – odkrywanie przeszłości Marwałdu. To działanie będzie realizowane w kilku grupach warsztatowych:
- a) historycznej – uczestnicy na podstawie źródeł postarają się odtworzyć historię Marwałdu i najbliższych okolic. Osoba prowadząca warsztaty, tak je poprowadzi, aby uczestnicy sami „odkryli”, że z naszą miejscowością związany był K. C. Mrongowiusz. Posłużą temu odpowiednio dobrane teksty źródłowe, zawarte w pozycjach z serii „Moja biblioteka mazurska” oraz zasobach internetu: portale wierni – ojczyźnie.pl oraz <http://diec.mazurska.luteranie.pl>. Wynikiem prac będzie folder.
 - b) fotograficznej – efektem działania będzie wystawa „Marwałd dawniej i dziś w fotografii”.
 - c) literackiej, która będzie pracowała w dwóch podgrupach:
 - pierwsza będzie zajmować się zbieraniem baśni i legend związanych z najbliższą okolicą (np. Jeziołem Francuskim), spisywaniem ich oraz tworzeniem;
 - druga – zajmie się odkrywaniem pochodzenia nazw miejscowych i stworzeniem słowniczka.
 - d) sekcja teatralna przygotowuje **inscenizację jednej z legend** na podsumowanie projektu. Uczestnicy dokonają wyboru legendy, przy pomocy prowadzącego warsztaty napiszą scenopis, przygotują scenografię i kostiumy. W przedsięwzięcie zaangażowani będą przedstawiciele różnych grup wiekowych społeczności marwałdzkiej, co przyczyni się do jej integracji.
 - e) plastyczna – te warsztaty poświęcone będą ilustrowaniu zebranych legend i baśni. Baśnie i legendy oraz ilustracje do nich stworzą autentyczną „**Legendy i baśnie z okolic Marwałdu**”. Księga oprawiona będzie w drewniane okładki, przy jej tworzeniu będą pracowali dorośli i młodzież.

2. Tajemnica II, czyli śledztwo w sprawie K. C. Mrongowiusza – „odkrywanie” postaci: kim był, czym się zajmował, co wspólnego ma z Marwałdem. „Śledztwo” obejmie również odkrywanie miejsc związanych z Krzysztofem Celestynem Mrongowiuszem. Rozpoczniemy je pod tablicą upamiętniającą Mrongowiusza, wmurowaną na budynku miejscowej szkoły. Następnie w świetlicy wiejskiej odbędą się warsztaty poświęcone Mrongowiuszowi. Ich celem będzie nie tyle przybliżenie życiorysu, choć to także nastąpi, ale przede wszystkim wskazanie zasług Mrongowiusza i jego uznania wśród autorytetów nauki. Z Marwałdem był związany wiele lat, tu ukończył szkołę podstawową, w tutejszym kościele jego ojciec był proboszczem. Do tutejszego kościoła K. C. Mrongowiusz ufundował organy. Okazuje się, że obecnie Mrongowiusz kojarzony jest głównie z Olsztynkiem, gdzie przeżył tylko 3,5 roku. Dziś mieszkańcy Marwałdu zupełnie nie znają tej postaci, ostatnia wieczornica poświęcona Mrongowiuszowi odbyła się w tej wsi w 1964 roku. Zadaniem tego działania będzie „nowe odkrywanie” Mrongowiusza, tym bardziej, że 3 czerwca minie 160 lat od jego śmierci. To działanie związane będzie z wyjazdem do Olsztynka, miejsca urodzenia Mrongowiusza. Uczestnicy zwiedzą „Dom Mrongowiusza”, a w Skansenie wezmą udział w lekcji poświęconej tej postaci. W trakcie zwiedzania Parku etnograficznego poznają kulturę Mazur. Kolejnym etapem będzie wycieczka do Gdańska, pod hasłem: Śladami Mrongowiusza. Spacer rozpocznie się od kościoła św. Anny, w którym Mrongowiusz był kaznodzieją, a w szkole parafialnej św. Jana wiele lat uczył języka polskiego, mieszkając przy ul. Straganiarskiej 19. Potem przejdziemy do Muzeum Narodowego w Gdańsku na ul. Toruńskiej 1, dawnego Gdańskiego Gimnazjum Akademickiego, gdzie był lektorem i prowadził badania nad językiem polskim. W uznaniu zasług został zaproszony na członka Towarzystwa Historyczno – Literackiego w Paryżu i odznaczony medalem tego Towarzystwa. W świetlicy zostanie zorganizowana powycieczkowa wystawa zdjęć.

3. Tajemnica 3 – śledztwo w sprawie tradycyjnych potraw mazurskich – Marwałdzka księga mazurskich przysmaków. „Śledztwo” w tej sprawie zostanie powierzone marwałdzkiej gospodyniom oraz wszystkim, którzy interesują się gotowaniem. Wtedy, kiedy odbywać się warsztaty z poszczególnych działań, w kuchni przygotowywane będzie jedno danie. Przepisy będą czerpane z pozycji „Smak Mazur. Kuchnia dawnych Prus Wschodnich” oraz od najstarszych mieszkańców wsi, z portalu e – Mazury/przepisy kulinarne. Inspiracją będzie również wizyta w Karczmie gietrwałdzkiej. Na zakończenie cyklu zajęć nastąpi degustacja potraw. Wybrane dania będą też przygotowane na spotkanie podsumowujące realizację projektu. Wtedy też będą rozdawane książeczki z przepisami.

Całkowita wartość projektu: 8.010,00 zł

Wnioskowane dofinansowanie: 5.970,00 zł

Nazwa inicjatywy: „Akademia Robotyki i Informatyki”.

Podmiot wnioskujący: Joanna Kaźmierska

Opis inicjatywy: Projekt polega na organizacji koła zainteresowań – Akademia

Robotyki i Informatyki. Zajęcia odbywać będą się raz w tygodniu (soboty) dla 12 –osobowej grupy, podzielonej na 2-osobowe zespoły.

Zajęcia z robotyki to fantastyczna przygoda ze światem techniki.

Uczestnicy w ciągu 2 godzin budują roboty z zestawów klocków Lego WEDO i Mindstorms na podstawie trójwymiarowych instrukcji wyświetlanych na ekranach laptopów (laptopy i klocki dostarczy prowadzący zajęcia). Roboty wyposażone są w silniki wprawiające je w ruch oraz czujniki dotyku, światła, odległości itp. Na każdych zajęciach konstruowany będzie inny robot. Są to roboty jezdne i kroczące, maszyny domowe, roboty odwzorowujące rośliny i zwierzęta, maszyny wojenne i wiele innych. Dzieci poznają elementy programowania „ożywiając” roboty za pomocą prostego języka graficznego po czym sprawdzają je w działaniu. Łącząc elementy matematyki, fizyki i informatyki warsztaty budzą zainteresowanie naukami ścisłymi. Korzystając z trójwymiarowych instrukcji dzieci rozwijają wyobraźnię przestrzenną. Uczą się przewidywać rezultaty swoich poczynąń, mogą dać upust swojej pomysłowości i kreatywności w tworzeniu własnych konstrukcji. Na zajęciach uczestnicy poza budowaniem robotów mają okazję poprzez praktykę zrozumieć podstawowe zagadnienia z informatyki, techniki i elektroniki, co wpływa na szybsze przyswajanie wiedzy w szkole.

Warsztaty poprowadzi firma posiadająca odpowiednie kwalifikacje i certyfikaty.

Przedmiotowe zajęcia dla dzieci to połączenie informatyki, budowania robotów i świetnej zabawy. Celem zajęć jest pokazanie młodym ludziom, że robotyka może być przygodą, hobby, a w przyszłości zawodem z perspektywami.

Rezultaty projektu:

- 22 godz. zajęć z robotyki i informatyki
- zbudowanie i zaprogramowanie 66 robotów (na każdych zajęciach powstanie 6 robotów (praca w zespołach 2 osobowych, zajęć będzie 11)
- wzrost kapitału intelektualnego dzieci: wykształcenie w nich umiejętności logicznego myślenia i twórczego podejścia do rozwiązywania problemów, rozwój wyobraźni i kreatywności,
- wzrost ich poczucia efektywności i motywacji do działania oraz rozwój umiejętności w zakresie pracy w grupie (poprzez wspólne budowanie robotów i ich programowanie).

Po zakończeniu zajęć będziemy chcieli je kontynuować dla kolejnych grup dzieci tak aby jak największa ich liczba mogła uczestniczyć w Akademii Robotyki. Planowane jest złożenie wniosku do innego grantodawcy na realizację tego typu zajęć na okres 10 miesięcy

Zajęcia odbywałyby się w sali udostępnionej przez GCKB raz w tygodniu w soboty. Partnerem w projekcie jest Publiczna Szkoła Podstawowa w Dąbrównie. Ponadto inicjatorzy projektu będą zaangażowani w realizację inicjatywy jako wolontariusze (opieka nad dziećmi podczas zajęć, przygotowanie spotkania podsumowującego projekt)

Podczas zajęć prowadzona będzie dokumentacja zdjęciowa w celu promocji projektu na stronie Partnera tj. szkoły, Urzędu Gminy Dąbrówno.

Całkowita wartość projektu: 4.960,00 zł

Wnioskowane dofinansowanie: 4.960,00 zł