

## Quest historyczny

**Uczniowie pięciu kaliskich szkół stworzyli quest historyczny poświęcony związkom Kalisza z bitwą warszawską 1920 roku. Gra powstała podczas warsztatów zorganizowanych przez Miejską Bibliotekę Publiczną im. Adama Asnyka w Kaliszu, która otrzymała dofinansowanie w programie dotacyjnym „Koalicje dla Niepodległej #wiktoria 1920”.**

---

Twórcom projektu zależało na wyeksponowaniu faktów lokalnej historii i spopularyzowaniu nazwisk postaci, których losy związane były z wojną polsko-bolszewicką. Mimo oddalenia od miejsca bezpośredniego starcia wojsk Kalisz okazał się ważnym punktem w dziejach bitwy 1920 roku. Zaproszono na warsztaty reprezentantów szkół, których dzieje w różny sposób łączą się z odzyskaniem niepodległości w roku 1918 i bitwą warszawską. Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 2 zebrał materiały źródłowe dotyczące pobytu żołnierzy armii ukraińskiej w dawnym obozie legionistów w Szczypiornie, a także 29. Pułku Strzelców Kaniowskich. Szkoła Podstawowa nr 2 im. Jana Pawła II skupiona była na postaciach Feliksa Karśnickiego i mjr. Stefana Waltera oraz 203. Ochotniczym Pułku Ułanów. II Liceum Ogólnokształcące im. Tadeusza Kościuszki w Kaliszu poznało losy skautów oraz uczniów swej szkoły, którzy wyruszyli na wojnę. IV Liceum Ogólnokształcące im. Ignacego Jana Paderewskiego w Kaliszu badało losy członków Kaliskiego Towarzystwa Wioślarskiego oraz historię mauzoleum legionistów, w którego miejscu wybudowano ich szkołę. Do projektu dołączyli również uczniowie Zespołu Szkół Techniczno-Elektronicznych, którzy dysponowali wiedzą informatyczną oraz umiejętnościami z zakresu grafiki komputerowej oraz Stowarzyszenie Stacja Inspiracja, które dokonało oceny rezultatów edukacyjnych.

Spotkania realizowane były w Izbie Pamięci Szczypiorna, która jest częścią Filii nr 6 Miejskiej Biblioteki Publicznej.

Uruchomienie aplikacji będącej rezultatem warsztatów – połączone z wręczeniem nagród – odbyło się 9 października 2020 r. w Ratuszu z udziałem wiceprezydenta Kalisza Grzegorza Kulawinka.

Quest jest dostępny dla wszystkich; aby w niego zagrać, należy zainstalować na telefonie dostępną w internecie aplikację ActionTrack oraz wczytać kod QR opublikowany na stronie Miejskiej Biblioteki Publicznej im. Adama Asnyka w Kaliszu: <http://www.mbp.kalisz.pl/art,990,201009-kaliskie-sciezki-w-wojnie-polsko-bolszewickiej#skip>

Projekt dofinansowano ze środków Programu Wieloletniego NIEPODLEGŁA na lata 2017-2022 w ramach Programu Dotacyjnego „Koalicje dla Niepodległej”.



Fot.: Izabela Fietkiewicz-Paszek (warsztaty w Filii nr 6), Marcin Galant (ratusz)