

GAMIFIKACJA – NOWOCZESNE NARZĘDZIE EDUKACYJNE WSPIERAJĄCE ŚWIADOMOŚĆ LOKALNEGO DZIEDZICTWA KULTUROWEGO WŚRÓD MŁODZIEŻY ORAZ PRAKTYKI ZWIĄZANE Z JEGO ZACHOWANIEM

Barbara SZCZEPAŃSKA¹, Jolanta KLUBA²

¹ Instytut Socjologii, Wydział Nauk Społecznych, Uniwersytet Wrocławski

² Instytut Dolnośląski we Wrocławiu

ABSTRAKT

Celem artykułu jest pokazanie możliwości wykorzystania gamifikacji jako narzędzia do budowania świadomości młodych ludzi w obszarze dziedzictwa kulturowego. Opisywany projekt *Strażnicy lokalnego dziedzictwa* bazował na założeniu, że aktywne włączenie społeczności lokalnej, zwłaszcza dzieci i młodzieży, w proces odkrywania i dokumentowania obiektów małej architektury sakralnej znajdujących się w najbliższym otoczeniu może się przyczynić do wzmocnienia więzi z miejscem zamieszkania oraz ukształtowania postaw odpowiedzialności za opiekę nad dziedzictwem kulturowym. W ramach projektu przeprowadzono inwentaryzację, działania edukacyjne oraz konkurs angażujący lokalne środowisko szkolne. W efekcie zinwentaryzowano 76 obiektów małej architektury sakralnej w gminie Syców, opracowano ich dokumentację fotograficzną oraz udostępniono interaktywną mapę w serwisie GoogleMaps.

Słowa kluczowe: mała architektura sakralna, gamifikacja, dziedzictwo kulturowe, Syców

WPROWADZENIE – MAPA SKARBÓW LOKALNEGO DZIEDZICTWA

Liczne badania pokazują, że na obszarach wiejskich i w małych miastach występuje wiele obiektów małej architektury sakralnej (różnego typu kapliczek, przydrożnych krzyży, figur świętych, a także cmentarzy). Ich rozmieszczenie jest zróżnicowane regionalnie; duża

Barbara Szczepańska, <https://orcid.org/0000-0003-1974-0263>

Jolanta Kluba, <https://orcid.org/0000-0003-1661-7251>

✉ barbara.szczepanska@uwr.edu.pl, jolanta.kluba@gmail.com



koncentracja tych obiektów występuje w Polsce południowej i środkowej, natomiast relatywnie rzadko można je spotkać na wschodzie i północy kraju oraz na Ziemiach Zachodnich (Garbacz, 2016). Zagadnienia dotyczące obiektów małej architektury sakralnej, ich historia, motywy powstania, pełnione funkcje czy podziały typologiczne zajmują od lat uwagę badaczy różnych dyscyplin. Podejmowane się też prace inwentaryzacyjne – do najnowszych należą np. badania realizowane na ziemi kłodzkiej, w ramach których zinwentaryzowano ponad 2500 obiektów tego typu (Marek i Łach, 2024, s. 239–240). W jednej z gmin na wschodzie Polski inwentaryzacją objęto 600 obiektów (Tatarenko, 2019), inne badania w tym zakresie realizowano na Warmii (Kuprjaniuk, 2016) czy na Kurpiach, np. w gminie Jednorożec (Kmoch, 2015).

Obiekty te są nośnikami informacji o przeszłości danego regionu: lokalnych warsztatach rzeźbiarskich, wzorcach kulturowych, motywacjach fundacyjnych i praktykach religijnych miejscowej społeczności. Tymczasem, mimo że na niektórych obszarach obiekty małej architektury sakralnej występują dość licznie, spora część okolicznych mieszkańców, zwłaszcza młodych, nie dostrzega ich lub nie rozpoznaje ich znaczenia, za co odpowiadają trzy zasadnicze czynniki. Po pierwsze: rozmiary tych obiektów – są one często niewielkie, nierzadko umieszczone między drzewami, w polu albo wtopione w inną zabudowę, przez co łatwo je przeoczyć. Giną wśród dominujących elementów krajobrazu, np. w otoczeniu kościołów, ale też innych stosunkowo dużych budynków, niekoniecznie o charakterze sakralnym. Po drugie: zmiana ich funkcji i związany z tym stan zachowania – obserwujemy współcześnie osłabienie wspólnotowego wymiaru praktyk religijnych, wiele obiektów przestało pełnić funkcje sakralne i zostało zaniedbanych, a zmiany własności gruntów sprawiły dodatkowo, że niektóre z tych obiektów znalazły się na prywatnych posesjach. Wszystko to ogranicza ich widoczność i rozpoznawalność jako elementów dziedzictwa kulturowego. Po trzecie wreszcie: brakuje edukacji w tym zakresie. Wyniki badań wskazują (Szczepańska i Kluba, 2025, s. 77–96), że świadomość lokalnego dziedzictwa kulturowego jest związana z przekazem rodzinnym czy szkolnym. Tam, gdzie informacje o lokalnym dziedzictwie kulturowym są przekazywane w domu czy w szkole, młodzież częściej rozpoznaje i ceni obiekty małej architektury sakralnej. Niedostateczna lub skupiona na innych treściach edukacja regionalna powoduje, że młodzi ludzie nie dostrzegają w swoim otoczeniu tych obiektów.

Celem artykułu jest zwrócenie uwagi na możliwość wykorzystania gamifikacji (grywalizacji) jako narzędzia budowania świadomości młodych ludzi w obszarze materialnego dziedzictwa kulturowego. W artykule odwołano się do projektu *Strażnicy lokalnego dziedzictwa*¹, który zakładał m.in. budowanie świadomości mieszkańców nt. obecności i roli obiektów tego rodzaju w najbliższym otoczeniu. Projekt ten był realizowany na terenie gminy miejsko-wiejskiej Syców na Dolnym Śląsku w okresie od 1 lipca do 31 października 2025 r.

¹ Umowa nr NID/WDD/101/2025 w ramach programu Narodowego Instytutu Dziedzictwa pt. *Wspólnie dla dziedzictwa* finansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, zawarta przez NID z fundacją Instytut Dolnośląski – realizatorem projektu.

METODOLOGIA PROJEKTU

Podstawowym celem projektu *Strażnicy lokalnego dziedzictwa* była inwentaryzacja² obiektów małej architektury sakralnej w gminie Syców. Jest to jeden z niewielu obszarów Ziemi Zachodnich z licznie występującymi obiektami tego typu. Położona w północno-wschodniej części województwa dolnośląskiego, ok. 65 km od Wrocławia, na historycznej granicy Śląska i Wielkopolski, gmina Syców ma bogatą i złożoną historię (Kulak i Mrozowicz, 2000).

Na panujące na ziemi sycowskiej stosunki istotny wpływ miało od średniowiecza sąsiedztwo z Polską, które kształtowało się bardzo różnie na przestrzeni lat, choć znacznie częściej było przyczyną konfliktów niż asumptem do konstruktywnej współpracy (Kulak i Mrozowicz, 2000, s. 58–60). Bliskość granicy wpłynęła także na migracje – ludność przemieszczała się w obie strony, a skutkiem tych procesów był m.in. fakt, że właśnie powiat sycowski (w granicach sprzed 1920 r.) zamieszkiwała do XX wieku najlicniejsza grupa Dolnoślązaków posługujących się na co dzień językiem polskim (w gwarze dolnośląskiej), choć ruch polski rozwijał się tu bardzo wolno (Patelski, 2022). Wschodnia część powiatu sycowskiego, razem z fragmentem powiatu namysłowskiego oraz skrawkami powiatu górowskiego, po zakończeniu I wojny światowej została włączona do Polski (na co bez wątpienia wpływ miały stosunki ludnościowe, ponieważ obszar ten nie został objęty plebiscytem). Jednak polskojęzyczna ludność została także po stronie niemieckiej, dlatego jeszcze w 1945 r. powiat sycowski nadal stanowił jej znaczące skupisko na Dolnym Śląsku (Hołubecka-Zielnica i Zielnica, 2011). Co niemniej ważne, na ziemi sycowskiej współistniały i na przestrzeni lat rozwijały się z różnym natężeniem dwa wyznania: katolickie i protestanckie, a dynamika relacji między nimi była w dużej mierze uzależniona od postawy wolnych panów stanowych (niem. *Freie Standesherrschaft Wartenberg*) (Ptak, 1986).

Aby projekt sprzyjał budowaniu świadomości mieszkańców nt. obecności, roli i wartości dziedzictwa kulturowego gminy Syców, ważne jest aktywne włączenie mieszkańców, a w szczególności dzieci i młodzieży, w proces dokumentowania obiektów małej architektury sakralnej i upowszechnianie wiedzy o nich. W tym celu wykorzystano nowoczesne narzędzie edukacyjne, tj. mechanizmy gamifikacji/grywalizacji.

GAMIFIKACJA JAKO MECHANIZM WSPIERAJĄCY ŚWIADOMOŚĆ LOKALNEGO DZIEDZICTWA KULTUROWEGO

Współcześnie coraz większą uwagę zwraca się na partycypacyjne zarządzanie dziedzictwem kulturowym, w którym zaangażowanie społeczne, w tym wolontariat i praca społeczna, staje się istotnym zasobem oraz czynnikiem wpływającym na skuteczność i efektywność podejmowanych działań. Z tego względu w ramach

² Inwentaryzację realizowano w oparciu o wytyczne Narodowego Instytutu Dziedzictwa, z wykorzystaniem kart ewidencyjnych zabytków nieruchomych niewpisanych do rejestru zabytków, udostępnianych przez NID, <https://nid.pl/dzialalnosc/ewidencja-zabytkow/>

opisywanego projektu zdecydowano się zarówno na zaangażowanie wolontariuszy, jak i wykorzystanie gamifikacji (w celu aktywizacji dzieci i młodzieży z gminy Syców). Mechanizmy charakterystyczne dla gier są często adaptowane do życia codziennego. Ich obecność odnotowujemy w różnych obszarach: zawodowym, edukacyjnym czy podczas robienia zakupów. W każdym z nich gamifikacja przyczynia się do uzyskiwania nieco odmiennych – bo podyktowanych ich specyfiką – efektów, jednak generalnie można uznać, że wpływa ona na zwiększenie zaangażowania w realizację określonych czynności, czyni je atrakcyjniejszymi oraz zwiększa efektywność działań (Kaźmierczak, 2023; Jankowski, 2013).

Gamifikacja wykorzystana w projektach związanych z dziedzictwem kulturowym również zwiększa zaangażowanie ich uczestników i odbiorców. Wprowadzenie elementów (mechanizmów) gier umożliwia przekształcenie inicjatyw lokalnych z działań podawczo-odbiorczych w aktywne doświadczenia uczestniczących w nich osób. Co ważne, grywalizacja wspiera także proces nieformalnego uczenia się poprzez praktykę (działanie).

Wyniki badań dotyczących lokalnego postrzegania dziedzictwa kulturowego wskazują, że angażowanie społeczności lokalnych wymaga stosowania zróżnicowanych, wieloaspektowych metod i narzędzi. Gamifikacja może być jednym z takich narzędzi, łączącym aspekty poznawcze, emocjonalne i praktyczne (zob. Bukraba-Rylska i in., 2017). Skuteczność zastosowania grywalizacji w aktywnościach związanych z ochroną i przekazywaniem dziedzictwa kulturowego została potwierdzona m.in. w badaniach prowadzonych w Portugalii. Wykazano m.in., że gry łączące zabawę z narracją historyczną, edukacją i eksploracją przestrzeni prowadzą do zwiększenia zaangażowania użytkowników oraz ułatwiają zrozumienie lokalnej historii. Odpowiednio zaprojektowana grywalizacja może stanowić skuteczne narzędzie edukacyjne i partycypacyjne, wzmacniające relację między społecznością a jej dziedzictwem kulturowym (Marques i in., 2024).

Zastosowanie gamifikacji w projekcie *Strażnicy lokalnego dziedzictwa* miało na celu zwiększanie aktywności uczestników oraz wspieranie procesu uczenia się poprzez działanie. Odbyło się to na kilku płaszczyznach.

Po pierwsze, pozwoliło zwiększyć atrakcyjność tematu. Kwestie związane z lokalną historią, małą architekturą sakralną czy ogólniej krajobrazem kulturowym własnej miejscowości mogą wydawać się młodzieży odległe, nieatrakcyjne, nieaktualne czy niezrozumiałe. Młodzi ludzie mają często trudność w przełożeniu roli tych elementów otoczenia społecznego na sens istotny dla ich codziennych doświadczeń.

Po drugie, gamifikacja zmieniła bierny odbiór wiedzy w czynne zaangażowanie i samodzielną eksplorację. Wykonując zadania, zdobywając punkty i odznaki, przechodząc kolejne poziomy, uczestnicy projektu mieli możliwość wzmocnienia swojej sprawczości i poczucia współuczestnictwa.

Po trzecie, poprzez wprowadzenie wyzwań i zadań związanych z koniecznością nawiązania kontaktu i przeprowadzenia rozmowy z przedstawicielami starszego pokolenia gamifikacyjna logika projektu zachęcała do budowania kontaktu między-pokoleniowego.

Po czwarte, samodzielna, nagradzająca i stymulująca eksploracja lokalnej przestrzeni buduje więź emocjonalną z miejscem zamieszkania oraz wzmacnia poczucie odpowiedzialności za lokalne dziedzictwo, co przekłada się na kształtowanie pozytywnych nawyków troski o lokalny krajobraz kulturowy.

Gamifikacja działań na rzecz zwiększania społecznego zaangażowania miejscowej społeczności, zwłaszcza dzieci i młodzieży, w ochronę lokalnego materialnego dziedzictwa kulturowego polegała na stworzeniu gry terenowej skierowanej do dwóch kategorii uczestników: uczniów klas 6–8 szkół podstawowych oraz uczniów szkół ponadpodstawowych. Gra składała się z trzech poziomów, do każdego przypisana była odpowiednia „misja” polegająca na stawianiu czoła określonym „wyzwaniom”. Wyzwania przypisane do każdej kolejnej misji wymagały od uczestników podejmowania coraz bardziej zaangażowanych działań. Potwierdzeniem wykonania poszczególnych wyzwań było przesłanie organizatorowi wypełnionej „karty misji”, na podstawie której przypisywano uczestnikom określoną w regulaminie liczbę punktów. System punktacji zaprojektowano w taki sposób, aby zachęcać do maksymalizacji działań w ramach poszczególnych misji, ale jednocześnie umożliwiać uczestnikom mającym mniejsze umiejętności i talenty osiągnięcie rezultatu punktowego, który mógł zostać nagrodzony i dopuszczał ich do kolejnych poziomów gry i realizacji następnych misji, a ostatecznie – konkurowania o nagrodę główną.

System nagród za osiągnięcia przewidywał nagrody częściowe oraz główne. Nagrody główne miały charakter rzeczowy (aparat, słuchawki bezprzewodowe, opaski smartband) i były przewidziane dla uczestników, którzy uzyskali najlepszy rezultat punktowy w poszczególnych kategoriach wiekowych. Nagrody częściowe były natomiast dyplomami/odznakami przyznawanymi każdemu uczestnikowi za wykonanie kolejnych misji, co w praktyce oznaczało pokonanie przynajmniej jednego kompletnego wyzwania w ramach misji.

Gra składała się z trzech poziomów. Wykonanie misji poziomu pierwszego pozwalało uzyskać odznakę i dyplom Tropiciel(a/ki) Dziedzictwa. Misja polegała na odnalezieniu obiektu, sfotografowaniu oraz opisaniu jego lokalizacji. Wypełnioną kartę misji należało przesłać pod wskazany adres e-mail. Na kolejnym poziomie Badacz(a/ki) Historii należało opisać sposób użytkowania obiektu (np. działania porządkowe), ustalić czas jego powstania i fundatora, a ostatni poziom Opiekun(a/ki) Pamięci polegał m.in. na przeprowadzeniu i nagraniu rozmowy z osobą, która jest zaangażowana w opiekę nad danym obiektem.

Informacje uzyskiwane w trakcie gry przez uczestników i podawane na kartach misji były elementem pozwalającym stworzyć *Mapę małej architektury sakralnej miasta i gminy Syców* będącą jednym z rezultatów opisywanego projektu. Byłoby to niemożliwe bez wykorzystania wiedzy członków lokalnej społeczności, gdyż obiekty tego typu zwykle nie są odnotowywane na lokalnych mapach i planach miejscowości (a przynajmniej nie wszystkie).

Informacje o konkursie, warunkach i nagrodach zostały przekazane do zainteresowanych instytucji (szkół, ośrodków kultury, parafii). Konkurs trwał od lipca do października 2025 r. i był skierowany do wszystkich uczniów szkół zlokalizowanych

na terenie gminy Syców. Pozyskano osiem odpowiedzi, w tym sześć ze szkół podstawowych oraz dwie ze szkół ponadpodstawowych – wszystkie napłynęły od uczniów zamieszkujących obszary wiejskie, co wskazuje, że dzieci i młodzież wiejska byli lepiej zorientowani w alokacji obiektów małej architektury sakralnej. Otrzymane treści (zdjęcia oraz opis lokalizacji obiektów z fragmentami ich historii) zostały w różnym stopniu wykorzystane jako element wzbogacający *Mapę małej architektury sakralnej miasta i gminy Syców*.

WYNIKI

W wyniku realizacji projektu powiększono zasób zidentyfikowanego kulturowego dziedzictwa materialnego gminy Syców poprzez inwentaryzację 76 obiektów małej architektury sakralnej, w tym:

- 11 kapliczek (osiem wnekowych, jedna domkowa i dwie skrzynkowe);
- 11 rzeźb o zróżnicowanej treści ikonograficznej (cztery mariologiczne, jedna angelistyczna, sześć hagiograficznych);
- 34 krzyże (drewniane, metalowe i kamienne);
- jedna droga krzyżowa;
- cztery kaplice cmentarne;
- 16 cmentarzy (w tym osiem czynnych i osiem poewangelickich).

Opracowano ponadto i opublikowano mapę³ zinwentaryzowanych obiektów, poszczególne obiekty zostały oznaczone w GoogleMaps i udokumentowane fotografiami. Przeprowadzono również wspomniany powyżej konkurs dla dzieci i młodzieży.

Obiekty małej architektury sakralnej z gminy Syców nie są zabytkami figurującymi w rejestrach. Niewiele jest ich zdjęć z dawnych lat, w zdecydowanej większości przypadków nie zostały udokumentowane czas i przyczyny ich powstania, a także przemiany, którym podlegały. Dlatego ważne są wszelkie inicjatywy umożliwiające zachowanie wiedzy o tych obiektach.

PODSUMOWANIE

Relacje mieszkańców danych terenów z dziedzictwem kulturowym są kształtowane przez różne czynniki, w tym znajomość historii i kultury (określonego regionu historyczno-geograficznego), tradycję oraz stosunki własnościowe i ich trwałość. W przypadku Ziemi Zachodnich i Północnych trudno mówić o tradycji, trwałości czy znajomości kultury przez ludność, która zaczęła zamieszkiwać te tereny dopiero po II wojnie światowej. Nie znając tej ziemi, nowi mieszkańcy mieli co najwyżej obojętny stosunek do jej dziedzictwa, a w pierwszych latach zdecydowanie negatywny jako do spuścizny niemieckiej (Przyłęcki, 2000, s. 43–46). Ziemię przyłączone do Polski po 1945 r. utraciły swoje dawne kulturowe oblicze w momencie, gdy przerwana została ciągłość osadnicza, a co za tym idzie – międzypokoleniowy przekaz kulturowy. Jednak wraz

³ Na stronie projektu *Strażnicy lokalnego dziedzictwa*, <https://instytutdolnoslaski.org/sycow.html>

z upływem czasu kolejne pokolenia identyfikują się z tymi terenami jako miejscem swojego urodzenia i zamieszkania. Choć brakuje ciągłości historycznej oraz lokalnej i regionalnej tradycji, widoczna jest zmiana stosunku do dawnego dziedzictwa tych ziem oraz jego wykorzystywanie w budowaniu nowej tożsamości. Widać to m.in. w zmianie podejścia do poniemieckich cmentarzy, które są obecnie porządkowane i odpowiednio oznaczane (Kwaśniewska, 2023, s. 426, 442–443).

W trakcie badań terenowych udało się zinwentaryzować 76 obiektów, co świadczy o tym, że obszar realizacji projektu – miasto i gmina Syców – został wybrany trafnie i jest bogaty w obiekty małej architektury sakralnej oraz inne materialne obiekty dziedzictwa kulturowego. Potwierdza to wartość historyczno-kulturową gminy, a jednocześnie udowadnia, że tego rodzaju działania pomagają wydobyć i odkryć, również dla miejscowej społeczności, bogactwo i różnorodność lokalnego krajobrazu kulturowego.

Projekt *Strażnicy lokalnego dziedzictwa* bazował na założeniu, że aktywne włączenie społeczności lokalnej, zwłaszcza dzieci i młodzieży, w proces odkrywania i dokumentowania obiektów małej architektury sakralnej znajdujących się w najbliższym otoczeniu pozwoli wzmocnić jej więzi z miejscem zamieszkania oraz poczucie odpowiedzialności za istniejące dziedzictwo kulturowe. Jednak pomimo bardzo pozytywnego przyjęcia informacji o konkursie dla dzieci i młodzieży przez dyrektorów szkół, nauczycieli czy księży liczba nadesłanych odpowiedzi była niewielka⁴. Na podstawie rozmów z przedstawicielami społeczności lokalnej (opiekunowie kapliczek lub krzyży) wolontariuszom udało się ustalić pomysłodawców stawiania nowych obiektów architektury sakralnej, są nimi: 1) księża proboszczowie, zwłaszcza na terenach otaczających kościoły i plebanie, czego przykładem jest figura św. Józefa ze Stradomi Wierchniej; 2) inicjatorzy prywatni, jak np. w przypadku kapliczki domkowej zlokalizowanej na terenie posesji nr 23a w Nowym Dworze; 3) organizacje społeczne, np. Ochotnicza Straż Pożarna w przypadku figury św. Floriana w Zawadzie. W literaturze często przywołuje się typologię fundowania takich obiektów autorstwa J. Adamowskiego (Adamowski, 2011, s. 17). Z rozmów wolontariuszy z mieszkańcami wynika, że obserwujemy zanik przyczyn stawiania kapliczek czy krzyży – obecnie najczęściej podawane są motywy religijne, ochronne oraz wotywnie, mają one stanowić dziękczynienie za otrzymane łaski lub je wyprasać. Mieszkańcy gminy Syców chętnie opowiadali o lokalizacji nowych obiektów małej architektury sakralnej (które powstały w ostatnich latach). Jednocześnie ich fundatorzy nie chcieli lub nie potrafili skutecznie zachęcić dzieci i młodzieży do zaangażowania się w grę, co ograniczyło jej potencjał edukacyjny i integracyjny.

Zastosowanie gamifikacji dziedzictwa kulturowego w projekcie *Strażnicy lokalnego dziedzictwa* realizowanym na terenie gminy Syców pokazuje, że wykorzystanie mechanizmów charakterystycznych dla gier ma potencjał przełamania obojętności młodych ludzi, w tym wypadku na najbliższe otoczenie. Mała

⁴ Jednym z czynników ograniczających mógł być krótki czas realizacji projektu wynikający z wymagań Narodowego Instytutu Dziedzictwa i harmonogramu konkursu, którego istotna część przypadła na okres wakacyjny.

architektura sakralna stanowi element krajobrazu kulturowego (w tym „kultowego”) i jako taka wymaga ciągłej opieki, która w dobie przemian światopoglądowych (w tym odchodzenia od kościoła młodych ludzi) może zostać zapewniona np. poprzez nadanie tym obiektom nowych funkcji i znaczeń.

Badania wskazują na znaczący spadek udziału polskiej młodzieży w praktykach religijnych, jak również na spadek zaufania do instytucji kościoła. Jednocześnie badacze zwracają uwagę, że proces ten nie jest jednoznaczny – pomimo wyraźnego kryzysu autorytetu samej instytucji kościoła młodzież wciąż deklaruje relatywnie wysoki poziom wiary. Obserwowana jest także indywidualizacja doświadczeń duchowych (Tasak, 2025), rośnie ponadto świadomość znaczenia lokalnego dziedzictwa kulturowego. Zatem nawet w warunkach postępującej obojętności religijnej obiekty małej architektury sakralnej mogą być postrzegane jako dziedzictwo kulturowe, materialna spuścizna poprzednich pokoleń czy też atrakcja turystyczna. W tym kontekście kluczowe staje się pytanie o skuteczność międzypokoleniowej transmisji praktyk opiekuńczych, w których motywacja do ochrony takich obiektów przesuwają się z obszaru związanego z wiarą i praktykami religijnymi w stronę poczucia odpowiedzialności za obiekty ważne z punktu widzenia lokalnej historii.

Prezentowany w artykule projekt może stanowić inspirację w procesie poznawania i zachowania lokalnego dziedzictwa kulturowego. Implementacja opisywanych działań ma wymierne konsekwencje w sferze aktywizacji dzieci i młodzieży, wzmacniania tożsamości kulturowej gminy, a także w procesach podtrzymywania dziedzictwa kulturowego oraz pogłębiania wiedzy o złożonej przeszłości mieszkańców.

Podziękowania

Projekt *Strażnicy lokalnego dziedzictwa* dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu Narodowego Instytutu Dziedzictwa *Wspólnie dla dziedzictwa*.

Bibliografia

- Adamowski, J. (2011). Motywacje stawiania krzyży i kapliczek przydrożnych. W: J. Adamowski, M. Wójcicka (red.), *Krzyże i kapliczki przydrożne jako znaki społecznej, kulturowej i religijnej pamięci*. Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 17–39.
- Bukraba-Rylska, I., Wieruszewska, M., Burdyka, K. (2017). Lokalne dziedzictwo kulturowe w doświadczeniu mieszkańców wsi. *Wieś i Rolnictwo*, 3(176).
- Garbacz, K. (2016). Zabytkowe figury – przykłady małej architektury sakralnej z województwa lubuskiego. *ADHIBENDA*, 3, 41–134.
- Hołubecka-Zielnica, A., Zielnica, K. (2011). *Był taki czas... Pogranicze polsko-niemieckie (Syców – Kępno – Ostrzeszów). Wspomnienia i relacje z lat 1918–1958*. Oficyna Wydawnicza ATUT.
- Jankowski, M. (2013). Grywalizacja – wykorzystanie elementów gier do modyfikowania zachowań ludzi. *Nauki Społeczne/Social Sciences*, 2(8).
- Kaźmierczak, P. (2023). „Gamifikacja”, „grywalizacja” czy „gryfikacja” – aktywizacja uczniów podczas zajęć zdalnych. *Acta Universitatis Lodzensis. Kształcenie Polonistyczne Cudzoziemców*, 30, 203–216. <https://doi.org/10.18778/0860-6587.30.13>

- Kmoch, M. W. (2015). *Kapliczki, figury i krzyże przydrożne w gminie Jednoróżec*, Gminna Biblioteka Publiczna w Jednoróźnie.
- Kulak, T., Mrozowicz, W. (2000). *Syców i okolice od czasów najdawniejszych po współczesność*. Oficyna Wydawnicza ATUT.
- Kuprjaniuk, S. (2016). *Mała architektura sakralna na Warmii do 1945 roku ze szczególnym uwzględnieniem kapliczek*. Wydawnictwo Mantis.
- Kwaśniewska, A. (2023). Niematerialne dziedzictwo kulturowe wsi Pomorza Zachodniego – przemiany i stan współczesny. *Przegląd Zachodniopomorski*, 38(67), 416–447.
- Marek, A., Łach, J. (red.). (2024). *Typologia obiektów sakralnych o złożonym dziedzictwie kulturowym ziemi kłodzkiej*. Wydawnictwo Naukowe Episteme.
- Marques, C. G., Serrano, I. D., Mateus, L. S., Simões, J. P. T., Pestana, H. (2024). Engaging communities through gamification: case studies in cultural heritage preservation – Aldeia Pintada and Lagoa Geotour in Portugal. *PLURAL: History, Culture, Society*, 12(2), 25–46. https://doi.org/10.37710/plural.v12i2_2
- Patelski, M. (2022). *Polsko-niemieckie zmagania o „Środkowy Śląsk” – sprawa przyłączenia powiatu namysłowskiego i sycowskiego do Polski (1919–1922)*. Fundacja dla Dziedzictwa.
- Przyłęcki, M. (2000). Powojenne społeczeństwo dolnośląskie a regionalne dziedzictwo kulturowe. W: K. R. Mazurski (red.), *Międzybórz i Syców – przeszłość i dziedzictwo*. Oficyna Wydawnicza Sudety, 43–46.
- Ptak, M. (1986). Ordynacja ziemiska wolnego państwa sycowskiego, *Acta Universitatis Wratislaviensis* 823, *Prawo. Studia Historycznoprawne*, 137, 99–118.
- Szczepańska, B., Kluba, J. (2025). Percepcja wybranych elementów krajobrazu sakralnego ziemi kłodzkiej w opiniach uczniów szkół średnich. W: A. Marek (red.), *Dziedzictwo przyrodnicze i kultowe ziemi kłodzkiej*. Oficyna Wydawnicza Wierchy, 77–96.
- Tasak, A. (2025). Ewolucja postaw młodzieży w Polsce wobec religii kościoła katolickiego w XXI wieku w kontekście zmian religijności społeczeństwa polskiego, *Polityka i Społeczeństwo*, 1(23), 322–339. <https://doi.org/10.15584/polispol.2025.1.18>
- Tatarenko, A. (2020). Badania nad krzyżami i kapliczkami przydrożnymi na podstawie przekazów świadków historii. *Wrocławski Rocznik Historii Mówionej*, 9, 7–26. <https://doi.org/10.26774/wrhm.244>

GAMIFICATION – A MODERN EDUCATIONAL TOOL THAT PROMOTES AWARENESS OF LOCAL CULTURAL HERITAGE AMONG YOUNG PEOPLE AND PRACTICES RELATED TO ITS PRESERVATION

ABSTRACT

The aim of this article is to demonstrate the potential of gamification as a tool for raising awareness among young people regarding cultural heritage. The project in question, *Guardians of Local Heritage*, was based on the premise that actively involving the local community – especially young people – in the process of discovering and documenting small-scale sacred architecture in their immediate surroundings can help strengthen their connection to their place of residence and foster a sense of responsibility for the cultural heritage found there. As part of the project, an inventory of the structures was conducted,

educational activities were organized, and a competition involving the local school community was held. As a result, 76 small-scale sacred architectural structures in the municipality of Syców were inventoried, photographic documentation was compiled, and an interactive map was made available on Google Maps.

Keywords: small-scale religious architecture, gamification, cultural heritage, Syców