

Zakup wystawy / eksponatów do Centrum Dziedzictwa, Historii i Kultury Warmii w Gietrzwałdzie.

Przedmiotem zamówienia jest kompleksowa realizacja wystawy stałej. Zakres obejmuje zaprojektowanie, wykonanie, dostawę i instalację wystawy w Centrum Dziedzictwa, Historii i Kultury Warmii w Gietrzwałdzie, której celem jest ukazanie bogactwa kulturowego, historycznego i przyrodniczego regionu Warmii. Ekspozycja pełnić będzie funkcję edukacyjną, kulturotwórczą i promocyjną, podkreślając unikalną tożsamość Warmii z uwzględnieniem jej aspektów historycznych, religijnych, społecznych i przyrodniczych. Wystawa stała została zaprojektowana z myślą o zwiedzających w każdym wieku, angażując zwiedzających poprzez nowoczesne multimedia, aby w przystępny sposób ukazać wyjątkową tożsamość Warmii. Wystawa składa się z 13 stref tematycznych, obejmujących 35 eksponatów stałych, zarówno wolnostojących oraz zestawów mobilnych przeznaczonych do zajęć plenerowych. Całość ekspozycji została zlokalizowana na parterze Centrum, tworząc spójną i dostępną przestrzeń zwiedzania.

Idea wystawy

Wystawa w Gietrzwałdzie została zaprojektowana jako podróż przez historię Warmii – od dziejów najdawniejszych, po współczesność, prezentując wpływy kulturowe i religijne. Odwiedzający poznają bogatą tradycję regionu, sylwetki jego najważniejszych postaci, wydarzenia kształtujące historyczną tożsamość Warmii oraz elementy codziennego życia jej mieszkańców. Wystawa ukazuje również znaczenie przyrody, baśni i legend oraz rolę Warmii jako miejsca duchowego pielgrzymowania.

Główne założenia wystawy:

- **Edukacja i interaktywność** – wystawa dostępna dla różnych grup wiekowych, wykorzystująca multimedia, interaktywne stanowiska i klasyczne eksponaty.
- **Narracja historyczna i kulturowa** – ukazanie wpływu historii, religii i tradycji na tożsamość Warmii oraz prezentacja jej mieszkańców, przyrody i dziedzictwa.
- **Zaangażowanie emocjonalne zwiedzających** – poprzez nowoczesne technologie (dźwięk, światło, interaktywność) i atrakcyjne narracje.
- Interaktywna wystawa jest zaplanowana z myślą o dużej dostępności dla osób z niepełnosprawnościami.

Metody ekspozycji:

- Interaktywne ekrany dotykowe, mapy i quizy edukacyjne.
- Multimedialne instalacje z efektami dźwiękowymi i świetlnymi.
- Repliki historycznych obiektów (np. kapliczka warmińska, wagon pociągu).
- Eksponaty klasyczne połączone z elementami nowoczesnych technologii.
- Strefy relaksu i odsłuchu (np. „Warmiński Strych” z biblioteką).

Cel wystawy:

Stworzenie przestrzeni umożliwiającej pogłębione poznanie historii i kultury Warmii, angażowanie odwiedzających poprzez interaktywne doświadczenia oraz promowanie dziedzictwa regionu wśród mieszkańców i turystów. Wystawa ma inspirować do refleksji, dialogu międzypokoleniowego oraz budowania tożsamości lokalnej.

Zadania Wykonawcy:

1. Projektowanie eksponatów i aranżacji scenograficznej wystaw stałych:

- Zaprojektowanie wszystkich eksponatów, w tym wyglądu, wymiarów, wizualizacji oraz projektów technicznych, które uwzględniają interfejs użytkownika i kluczowe mechanizmy.
- Stworzenie szczegółowego projektu scenograficznego dla wystaw, który obejmie różne elementy zabudowy i dekoracji, w tym ścianki działowe, konstrukcje nieinteraktywne oraz odpowiednie oświetlenie i nagłośnienie ekspozycyjne.
- Budynek na etapie oddania do realizacji przez wykonawcę wystawy będzie wyposażony w infrastrukturę elektryczną i sieciową, którą należy dostosować do wszelkich parametrów wystawy.
- Na etapie postępowania dostępne są wstępne projekty branżowe, które Zamawiający może udostępnić wykonawcy.
- Zamawiający dysponuje projektem, w którym zawarte są wszystkie pomieszczenia w tym szachtu technicznego, który będzie niezbędny do zarządzania wystawą i instalacji serwera zarządzającego wystawą.
- System zarządzania wystawą ma funkcjonować niezależnie i ma być sterowany przez oddzielny panel zarządzania (komputer lub tablet).
- System zarządzania wystawą ma obejmować integrację systemu oświetlania wystawy i monitorów, w przypadku gdy należy wygasić w danej części oświetlenie do celów projekcji, powinna być możliwość zarządzania z panelu sterowania, który będzie dostępny nie dalej niż 30 metrów od projekcji.
- Istnieje możliwość przygotowania jednego systemu zarządzania z możliwością wygaszenia oświetlenia lub zaprojektowania w strefach oświetlania w celu prawidłowej projekcji poza systemem sterowania wystawą.
- Obraz i dźwięk w poszczególnych strefach musi być synchronizowany.
- Wykonawca w czasie gwarancji jest odpowiedzialny za utrzymanie backupu danych.

2. Projektowanie układu i lokalizacji eksponatów:

- Opracowanie układu wystaw stałych, uwzględniającego umiejscowienie wszystkich elementów wystawy, z dokładnymi wymiarami dla zapewnienia optymalnej przestrzeni dla zwiedzających.

3. Tworzenie prototypów eksponatów i zakup scenografii:

- Produkcja prototypów eksponatów (jeśli Zamawiający wyrazi zgodę, prototypami mogą być gotowe komponenty mechaniczne, umożliwiające przeprowadzenie testów użytkowania lub kompletny eksponat). Z uwagi na realizację budowy

- obiekty, Zamawiający może odbierać część eksponatów, nie większą niż 50 % w miejscu wskazanym przez Wykonawcę. Gotowy eksponat zostanie zainstalowany w miejscu docelowym zgodnie z harmonogramem realizacji umowy.
- Zakup oraz montaż wszystkich elementów scenograficznych, oświetlenia i nagłośnienia.
4. Dostawa i instalacja eksponatów oraz elementów scenograficznych:
 - Transport i montaż eksponatów, zestawów edukacyjnych, scenografii oraz instalacja oświetlenia i nagłośnienia wystaw stałych wraz z podłączeniem do sieci elektrycznej oraz informatycznej. Testy poprawności działania i uruchomienie wszystkich eksponatów.
 5. Opracowanie materiałów informacyjnych i tłumaczeń:
 - Przygotowanie instrukcji obsługi dla każdego eksponatu w formacie uzgodnionym z Zamawiającym, uwzględniając dwukrotną korektę wykonaną przez tłumacza native speakera języka angielskiego i niemieckiego, oraz osobę merytorycznie odpowiedzialną za zakres eksponatu po stronie wykonawcy w danej tematyce.
 - Tłumaczenie komunikatów ekspozycyjnych dostarczonych przez Zamawiającego na język angielski i niemiecki (do 800 znaków na eksponat), wraz z dwukrotną korektą przez anglojęzycznego i niemieckiego tłumacza.
 6. Projektowanie graficzne i systemy informacji wizualnej:
 - Projektowanie graficzne komunikatów ekspozycyjnych (makiety), ich produkcja oraz montaż na eksponatach lub elementach scenografii wystawy stałej.
 - Opracowanie oraz instalacja elementów systemu wizualnego dla wystawy, takich jak nazwy działów, grup eksponatów, drogowskazy, oraz plany ekspozycji.
 7. Szkolenie personelu oraz serwis gwarancyjny:
 - Przeszkolenie przedstawicieli Zamawiającego w zakresie obsługi i eksploatacji wystawy oraz rutynowych przeglądów i czynności serwisowych.
 - Realizacja serwisu i napraw wszystkich elementów wystaw w ramach gwarancji (do 60 miesięcy po zakończeniu realizacji).
 8. Dokumentacja powykonawcza i system zarządzania wystawą:
 - Stworzenie dokumentacji powykonawczej umożliwiającej Zamawiającemu samodzielne serwisowanie eksponatów po okresie gwarancji, w tym wszystkich systemów, które potencjalnie mogą być modyfikowane przez wykonawcę.
 - Projektowanie i wdrożenie systemu informatycznego do zarządzania ekspozycją stałą.
 - Należy dostarczyć pełną dokumentację z certyfikatami bezpieczeństwa do obiektów publicznych i norm jakościowych dla sprzętu dopuszczonego na terenie UE.
 9. Wykonawca wyznaczy osobę odpowiedzialną z realizację projektu. Wykonawca jest zobowiązany do przygotowania harmonogramu realizacji zamówienia oraz nadzoru nad realizowanym zadaniem, organizacji procesu akceptacji produktów częściowych np. prototypów, wizualizacji. W ramach harmonogramu zostanie ustalony plan raportowania o etapach.
 10. Wykonawca zapewni głównego projektanta wystawy, który będzie odpowiedzialny za: cały projekt aranżacji i wyposażenia przestrzeni wystawienniczej, określający lokalizację wszystkich elementów ekspozycji i uwzględniający ich wymiary, wykonanie projektu

każdego eksponatu i samodzielnego elementu scenografii, oświetlenia i nagłośnienia, zaprojektowanie graficzne elementów informacji wizualnej wystawy stałej (nazwy stref, nazwy eksponatów, wskaźniki, drogowskazy, plany ekspozycji, komunikaty ekspozycyjne na eksponatach, elementy scenograficzne wystawy).

11. Wykonawca zapewni ekspertów z dziedzin nauk historycznych, teologicznych, rolniczych, niezbędnych do prawidłowego przekazu edukacyjnego.

ZALECENIA DOTYCZĄCE DOSTĘPNOŚCI DLA OSÓB Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIAMI:

1. Przestrzeń wystawy musi być w maksymalnym zakresie dostępna dla osób z niepełnosprawnościami ruchu i przyjazna dla osób z niepełnosprawnością wzroku. Ekspozycje należy projektować zgodnie z ideą projektowania uniwersalnego (universal design) tak, by jak najwięcej z nich zapewniało wszystkim zwiedzającym doznania dla różnych zmysłów, a unikając projektowania ekspozycji dedykowanych osobom z niepełnosprawnościami. Interfejsy użytkownika ekspozycji muszą znajdować się w zasięgu osoby poruszającej się na wózku.
2. Teksty w przestrzeni ekspozycyjnej oraz przy i w stanowiskach należy drukować lub wyświetlać czytelną czcionką na jednolitym tle. Preferowane jest stosowanie ciemnej czcionki na jasnym tle.
3. Wszystkie teksty adresowane do zwiedzającego w przestrzeni ekspozycyjnej mają być wyraźne, napisane czcionką jednolitą w całej ekspozycji dla danej kategorii tekstu. Do tych tekstów zalicza się m. in. nazwy grup stanowisk, nazw stanowisk, instrukcje obsługi i objaśnienia doświadczeń, teksty użyte w multimedialnych, oraz teksty ułatwiające nawigację po wystawie.
4. Dopuszcza się jednostkowe zastosowanie odmiennej czcionki tylko w przypadkach wynikających ze szczególnej stylistyki danego eksponatu.
5. Dopuszcza się schematyczne przedstawienie głównych założeń ekspozycji w oddzielnym schemacie lub grafice w miejscu dostępnym, nie dalej niż 1 metr od ekspozycji, min. 51 % elementów kluczowych w założeniach ekspozycji musi być dostępnych dla osób z niepełnosprawnością.

WYTYCZNE DOTYCZĄCE FUNKCJONALNOŚCI, ESTETYKI I SPÓJNOŚCI WYSTAWY:

1. Ekspozycje muszą być ergonomiczne, przystosowane do samodzielnego użycia przez osoby w wieku od 7 lat.
2. Sterowanie ekspozycjami ma być intuicyjnie rozmieszczone i zrozumiałe. Elementy sterujące muszą być łatwo dostępne dla osób prawo- i leworęcznych.
3. Scenografia powinna mieć charakter nowoczesny, estetyka nawiązująca do kultury warmińskiej, przyrody, architektury lokalnej, z elementami drewna, przy czym co najmniej 75% ekspozycji i elementów scenografii powinno być spójnych pod względem estetycznym i stylistycznym.

4. Elementy scenograficzne powinny delikatnie dopełniać aranżację wystawy, organizować ją oraz nadawać całości jedność.
5. Każdy eksponat musi być wyposażony w instrukcję obsługi, tablicę informacyjną/dydaktyczną z opisem, na planszach mogą być prezentowane zdjęcia, schematy, elementy grafiki będą wbudowane w scenografię lub eksponat.
6. Głównymi elementami w budowie będą materiały z drewna; pełnej czerwonej cegły, szkła, metalu posrebrzanego, monitory/ ekrany zostaną obudowane litym drewnem, oraz znaczące elementy widoczne dla zwiedzających zostaną obudowane litym drewnem.
7. Pozyskanie elementów ilustracyjnych i praw do ich wykorzystania w ekspozycji leży po stronie Wykonawcy. Licencje nie powinny posiadać ograniczeń czasowych, w przypadku koniecznym wskazanym licencjobiorcą powinien być Zamawiający bez konieczności dokonywania dodatkowych operacji prawnych i kosztowych.
8. Przy materiałach fotograficznych i filmowych, Wykonawca ma obowiązek wykorzystania również dostępnych odpłatnie materiałów.

WYTYCZNE BEZPIECZEŃSTWA I NORMY BHP:

1. Wszelkie eksponaty i scenografia muszą być w pełni bezpieczne zarówno dla zwiedzających, jak i dla obsługi technicznej. Przewidzieć należy również ochronę w przypadku nietypowego użytkowania.
2. Stanowiska i elementy scenograficzne powinny spełniać wszystkie polskie i europejskie normy bezpieczeństwa i higieny pracy, potwierdzone odpowiednimi certyfikatami.
3. Materiały używane przez zwiedzających powinny mieć atesty higieniczne, a konstrukcja eksponatów i scenografii ma spełniać normy niepalności, zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Infrastruktury z dnia 12 kwietnia 2002 r.
4. Budowa i rozmieszczenie stanowisk powinno uwzględniać wszelkie wymagania ochrony przeciwpożarowej obiektu, w tym przypadku przebieg dróg ewakuacyjnych, w przypadku obiektów o charakterze budowlanym, np. podesty, schodki, konstrukcje stałe, muszą być wykonane zgodnie z obowiązującymi w Polsce przepisami budowlanymi i w razie konieczności uzyskać odpowiednie uzgodnienia przez rzeczoznawcę BHP i sanepid oraz zawiadomić Zamawiającego.
5. Projekty i konstrukcje eksponatów muszą uwzględnić dopuszczalne obciążenie stropu/wylewki w budynku, jak i dopuszczalne miejscowe obciążenie na posadzkę.

SERWIS I KONSERWACJA EKSPONATÓW:

1. Materiały na powierzchniach eksponatów muszą być odporne na środki czystości, w tym agresywne chemikalia stosowane doraźnie.
2. W przypadku eksponatów z pionowymi ściankami blisko podłogi, należy zastosować cokoły ochronne, wykonane z materiałów trwałych, nienasiąkliwych.
3. Stanowiska muszą umożliwiać konserwację oraz bieżące naprawy przy udziale personelu Centrum Dziedzictwa, Historii i Kultury Warmii.

4. Podstawowe czynności serwisowe powinny być możliwe przy użyciu typowych narzędzi i z użyciem dokumentacji technicznej, dostarczonej przez Wykonawcę.
5. Konstrukcja musi uwzględniać szybki demontaż oraz wymianę części, umożliwiając efektywne serwisowanie.
6. Wykonawca musi w ciągu 48h podjąć zgłoszenie serwisowe, a w ciągu 100h trwale usunąć usterkę.
7. W przypadku działalności przez 7 dni, Zamawiający umożliwia realizację zadań serwisowych po wcześniejszych ustaleniach, nie później niż na 48h przed podjęciem działań w czasie działalności wystawy. Wówczas, Zamawiający zapewni wygrodzenie ekspozycji i Wykonawca będzie w warunkach komfortu dla zwiedzających realizować serwis lub konserwację.

INNE WYMOGI TECHNICZNE I SERWISOWE:

1. Komputery powinny umożliwiać szybkie reagowanie na interakcje zwiedzających z opóźnieniem nie większym niż 0,2 sekundy oraz wyświetlać animacje z minimalną częstotliwością 30 klatek na sekundę.
2. Ekspozycje muszą korzystać wyłącznie z plików w otwartym formacie, a komputery powinny pozwalać Zamawiającemu na łatwą aktualizację treści.
3. Komputery i monitory powinny być przystosowane do pracy przez 14 godzin dziennie, a ich umiejscowienie musi umożliwiać efektywne chłodzenie.
4. Sprzęt komputerowy, monitory, urządzenia peryferyjne i projektory mogą pochodzić od kilku producentów oraz być jednorodne pod względem funkcji, co umożliwia serwisową wymiennność komponentów.
5. Materiały zastosowane do budowy ekspozycji muszą posiadać atesty co najmniej trudnopalności bądź niepalności, zgodnie z Rozporządzenia Ministra Infrastruktury z dnia 12 kwietnia 2002 r. w sprawie warunków technicznych, jakim powinny odpowiadać budynki i ich usytuowanie (Dz. U. nr. 75, poz. 690 z późniejszymi zmianami), oraz być dopuszczone do stosowania w budownictwie w budynkach użyteczności publicznej. Oznacza to, że zgodnie z wymogami normy PN-EN 13501-1+A1:2010 lub późniejszych norm zastępujących tę normę, materiały te muszą mieć klasę reakcji na ogień nie gorszą niż D s1 d2, na co należy przedstawić stosowne atesty lub wystawione na ich podstawie oświadczenie Wykonawcy.
6. Wszelkie ingerencje w elementy budowy, w tym mocowanie do podłoża, wymagają zgody Zamawiającego i stosowania się do wytycznych zawartych w projekcie.
7. Wszelkie instalacje sieci elektrycznej i teleinformatycznej dotyczące ekspozycji muszą być wykonane przez Wykonawcę w sposób umożliwiający zwiedzającym dostęp do ekspozycji, przewody łączące muszą być maskowane w osłonach, w przypadku instalacji prowadzonych od góry do ekspozycji muszą być w osłonach z materiału, z którego jest zbudowana ekspozycja, tak aby była niewidoczna.
8. Ekspozycja musi być odporna na działanie zwiedzających, których przewidywana liczba w ciągu roku wyniesie 60 000 osób. Stanowiska będą aktywne 7 dni w tygodniu i muszą zachować sprawność min. przez okres 5 lat przy codziennym użytkowaniu do 10 godzin dziennie.

9. Komputery, projektory, monitory, ekrany i układy elektroniczne muszą być przystosowane do pracy co najmniej przez 14 godzin dziennie.
10. Wszystkie urządzenia audiowizualne (AV) dostarczone i zainstalowane w ramach realizacji wystawy muszą spełniać aktualne normy dotyczące efektywności energetycznej, zgodne z najnowszymi standardami Unii Europejskiej (np. zgodność z dyrektywą ErP oraz klasyfikacja energetyczna minimum A lub równoważna). Wymagana jest implementacja rozwiązań umożliwiających automatyczne przechodzenie sprzętu w tryb uśpienia lub wyłączenia po okresie bezczynności.
11. Realizacja wystawy musi być zgodna z zasadami zrównoważonego rozwoju – w tym w szczególności należy ograniczyć zużycie energii elektrycznej, zastosować materiały o niskim śladzie węglowym oraz, w miarę możliwości, wykorzystać rozwiązania umożliwiające recykling i ponowne wykorzystanie elementów ekspozycji.
12. Po odbiorze końcowym wystawy, wykonawca jest zobowiązany do ustalenia – we współpracy z Zamawiającym – szczegółowego harmonogramu i zasad działania systemu zarządzania wystawą, w tym przede wszystkim godzin pracy urządzeń AV. System powinien umożliwiać elastyczne zarządzanie czasem działania poszczególnych elementów ekspozycji w zależności od godzin otwarcia obiektu, a także uwzględniać tryby nocne lub czasowe wygaszanie komponentów w celu dalszej optymalizacji zużycia energii.

KONSERWACJA I EKSPLOATACJA:

1. Powierzchnie stanowisk muszą być odporne na codzienne środki czystości, a także uszkodzenia mechaniczne wynikające z ich intensywnego użytkowania przez zwiedzających.
2. Eksploatacja powinna pozwalać na szybkie i efektywne przeprowadzanie przeglądów i napraw przez personel Zamawiającego, z użyciem standardowych narzędzi i przyrządów pomiarowych.
3. Wszystkie stanowiska muszą być jednolite pod względem technologii i estetyki oraz wykorzystywać komponenty od tych samych producentów, co ułatwia serwis i zamawianie części zamiennych.

JAKOŚĆ I DETALE WYKOŃCZENIA:

1. Wszelkie elementy stanowisk muszą być wolne od niedoskonałości estetycznych, takich jak odpryski, zarysowania, sfalowania czy niedokładne nadruki.
2. Wszystkie pasowania elementów i szczeliny nie powinny przekraczać 1 mm, a elementy złączne muszą być jednolitego koloru.
3. Wszelkie połączenia elektryczne muszą być stabilne, a kable dobrze zabezpieczone przed uszkodzeniami mechanicznymi.
4. Materiały, z którymi mają kontakt zwiedzający muszą posiadać atesty higieniczne.

Spis treści:

Strefa: Historia Warmii

1. Kapliczki Warmii – Fenomen tożsamości religijnej (*Ekspонат nr 1*)
2. Warmińskie Quizowanie – (*Ekspонат nr 2*)
3. Ikony Warmii – (*Ekspонат nr 3*)
4. Księgarnia Samulowskich (*Ekspонат nr 4*)
5. Historia Gazety Olsztyńskiej – (*Ekspонат nr 5*)
6. Plebiscyt na Warmii, Mazurach i Powiślu (*Ekspонат nr 6*)
7. W cieniu wojen – Warmia w latach 1918–1945 (*Ekspонат nr 7*)
8. Wagon Niepewności (*Ekspонат nr 8*)

Strefa: Mikołaj Kopernik – Mieszkaniec Warmii

9. Kopernik Warmiakiem (*Ekspонат nr 9*)

Strefa: Historia Warmii na mapach i fotografiach

10. Historyczne Mapy Warmii – Zmieniający się krajobraz regionu (*Ekspонат nr 10*)
11. Życie codzienne mieszkańców Warmii – Obraz regionu na przestrzeni wieków (*Ekspонат nr 11*)

Strefa: Baśnie i Legendy Warmii

12. Baśnie i Legendy Warmii (*Ekspонат nr 12*)

Strefa Edukacyjna

13. Szkoła Polska w Gietrzwałdzie – Edukacja na Warmii (*Ekspонат nr 13*)
14. Mobilne zestawy do zajęć plenerowych – Warsztaty i edukacja w terenie (*Ekspонат nr 14*)

Strefa: Warmiński Strych – Biblioteka Warmińska

15. Warmiński Strych Pełen Książek (*Ekspонат nr 15*)
16. Łóżko na strychu (*Ekspонат nr 16*)
17. Skrzynie Pełne Historii (*Ekspонат nr 17*)
18. Biblioteka na strychu (*Ekspонат nr 18*)
19. Stanowiska odsłuchowe z audiobookami (*Ekspонат nr 19*)

Strefa: Historia Objawień w Gietrzwałdzie

20. Historia Objawień (*Ekspонат nr 20*)

Strefa: Przyroda Warmii – Żywa Opowieść o Warmii

- 21. Roślinność Warmii – Ziołolecznictwo (*Ekspонат nr 21*)
- 22. Fauna Warmii – Zwierzęta i ryby (*Ekspонат nr 22*)
- 23. Jeziora i Rzeki Warmii (*Ekspонат nr 23*)

Strefa: Dziedzictwo architektoniczne Warmii

- 24. Zamki Warmii (*Ekspонат nr 24*)
- 25. Sanktuaria i kościoły (*Ekspонат nr 25*)

Strefa: Obróbka Maszynowa

- 26. Wóz z koniem - symulacja jazdy (*Ekspонат nr 26*)
- 27. Orka pola - pług jednoskibowy (*Ekspонат nr 27*)

Strefa: Krajobraz Warmii

- 28. Krajobraz Warmii (*Ekspонат nr 28*)

Strefa: Warmińska Tradycja, Kultura i życie codzienne Warmii

- 29. Chata Warmińska (*Ekspонат nr 29*)
- 30. Szafa z tradycyjnymi strojami chłopskimi (*Ekspонат nr 30*)
- 31. Toaletka z tradycyjnymi nakryciami głowy (*Ekspонат nr 31*)
- 32. Kuchnia kaflowa z interaktywnym stanowiskiem kulinarnym (*Ekspонат nr 32*)
- 33. Maszyna tkacka (*Ekspонат nr 33*)
- 34. Prasa do tłoczenia oleju lnianego (*Ekspонат nr 34*)

Strefa: Wczoraj i dziś

- 35. Wczoraj i dziś- porównanie Warmii dawniej i obecnie (*Ekspонат nr 35*)

Strefa: Historia Warmii

Ekspонат nr 1: Kapliczki Warmii – Fenomen tożsamości religijnej

Ekspонат witający gości odwiedzających Centrum Dziedzictwa, Historii i Kultury Warmii w Gietrzwałdzie będzie stanowić wierną replikę warmińskiej kapliczki z dzwonnniczką wzorowaną na historycznym obiekcie z 1909 roku, znajdującym się w Stękinach. Jego obecność przy wejściu do wystawy będzie miała nie tylko wymiar estetyczny, ale także symboliczny – kapliczki od wieków wpisywały się w pejzaż Warmii, pełniąc rolę miejsc kultu, punktów orientacyjnych oraz świadectw lokalnej tradycji i architektury.

Ekspонат zostanie wykonany z czerwonej cegły, charakterystycznej dla warmińskiego budownictwa sakralnego, osadzony na kamiennym fundamencie, co zapewni mu solidność i autentyczność. Jego konstrukcja będzie trójczłonowa, podzielona na trzy wyraźne

kondygnacje. Najniższą część stanowić będzie wnęka o ostrołukowym kształcie, której wnętrze zostanie otynkowane i zamknięte przeszkleniem. To właśnie w niej znajdzie się Pieta z Gietrzwałdu, przywołująca kult maryjny, tak istotny dla historii regionu.

Powyżej umieszczona zostanie środkowa kondygnacja, nieco węższa u podstawy, również wyposażona w ostrołukową niszę. To tutaj będzie można zobaczyć figurę Serca Jezusowego, kolejne nawiązanie do duchowego dziedzictwa Warmii. Po bokach tej kondygnacji znajdą się stylizowane, otynkowane blendy – dekoracyjne elementy podkreślające architektoniczną estetykę kapliczki.

Najwyższa część konstrukcji zostanie zwieńczona charakterystycznymi ostrołukowymi prześwitami, które będą widoczne z każdej strony obiektu. To właśnie tutaj umieszczona zostanie sygnaturka z brązu, pełniąca niegdyś funkcję dzwonu wzywającego mieszkańców na modlitwę oraz informującego o ważnych wydarzeniach, ostrzegającego przed pożogą, bądź wzywającego miejscową społeczność na modlitwę. W najwyższej kondygnacji zapalano świece, które były jeszcze częstszym elementem niż sygnaturki. Wyjątkowość warmińskich kapliczek wynikała w znaczącym stopniu z faktu, że jednoznacznie oddzielały przestrzeń katolickiej Warmii od luterkańskich Prus. Wszelkie informacje o symbolice należy dodać w tablicy informacyjnej obok eksponatu. Całość nakryta będzie czterosпадowym dachem, krytym tradycyjną dachówką karpiówką, co dodatkowo podkreśli autentyczny charakter eksponatu.

Kapliczka zostanie ułożona na wydzielonej przestrzeni o wymiarach co najmniej 120 x 100 cm, wysokość kapliczki będzie dostosowana do wysokości pomieszczenia (wysokość do stropu 350 cm) – odpowiednio wkomponowana w otoczenie ekspozycji. Obok niej stanie tablica powitalna, której treść przywita zwiedzających i wprowadzi ich w tematykę wystawy. Dodatkowo, na samej kapliczce znajdzie się tablica informacyjna, przybliżająca genezę warmińskich kapliczek, ujęcie rodzajów (tutaj znajdą się informacje np. o kapliczkach domkowych, czy też dzwonnicek, itp.) oraz ich umiejscowienie w przestrzeni, kluczowe elementy architektoniczne, dzięki którym stały się jednym z najbardziej rozpoznawalnych symboli regionu. Charakterystyczne było, gdzie stawiano kapliczki, a także czym je obsadzano (jaką roślinnością, drzewami i krzewami).

Aby wzbogacić doświadczenie odbiorców, przy ekspozycji znajdzie się przycisk umożliwiający uruchomienie dźwięku dzwonka – subtelnej rekonstrukcji brzmienia dawnych sygnaturek. Opcjonalnie, delikatne oświetlenie punktowe podkreśli detale architektoniczne oraz figury umieszczone we wnękach, tworząc nastrojową atmosferę nawiązującą do duchowego dziedzictwa Warmii.

Ten wyjątkowy eksponat, stanowiący połączenie sztuki, historii i lokalnej tradycji, będzie nie tylko efektownym elementem scenograficznym, ale także pierwszym punktem narracji dla zwiedzających, otwierając ich podróż przez bogactwo kultury Warmii.

Ekspонат nr 2: „Warmińskie Quizowanie”

Ekspонат to interaktywna przestrzeń edukacyjna, która w angażujący sposób pozwoli zwiedzającym sprawdzić swoją wiedzę o Warmii i lepiej zrozumieć jej odrębność od Mazur. Stanowi dwustronną zabudowę, na której umieszczone zostaną dwa dotykowe ekrany o przekątnej minimum 32 cale, umożliwiające udział w quizie na dwóch poziomach trudności.

Ekspонат został zaprojektowany jako przystanek na trasie zwiedzania, oferując dwa różne doświadczenia w zależności od etapu wizyty w Centrum. Po jednej stronie ekran będzie oferował quiz z pytaniami na poziomie podstawowym, przeznaczony dla osób, które dopiero rozpoczynają swoją przygodę z wystawą i chcą sprawdzić swoją intuicyjną wiedzę o Warmii. Zestaw 10 losowych pytań będzie dostosowany do osób niemających jeszcze dużej wiedzy o regionie.

Po drugiej stronie znajduje się ekran z quizem o bardziej zaawansowanym poziomie trudności, który zwiedzający będzie mógł rozwiązać po zapoznaniu się z ekspozycją. Podobnie jak w pierwszym wariancie, quiz składa się z 10 losowo dobieranych pytań z większej bazy 50 pytań, jednak wymaga on głębszego zrozumienia tematu i znajomości szczegółowych informacji o Warmii.

Zasady działania quizu: każdy quiz składa się z 10 pytań, które są losowo dobierane z bazy 50 pytań. Pytania w jednej sesji quizowej nigdy się nie powtarzają. Pytania mają formę zarówno tekstową, jak i wizualną – quiz może zawierać grafiki, ikonografiki, mapy oraz zdjęcia, które będą wymagały rozpoznania obiektów, tradycji czy charakterystycznych elementów Warmii. Baza pytań jest skonstruowana w taki sposób, aby jednoznacznie pomagać zwiedzającym zrozumieć różnice między Warmią a Mazurami – dotyczy to aspektów takich jak zabudowa, historia, dialekty, stroje, kuchnia, tradycje i wyposażenie świątyń, piśmiennictwo (chodzi np. o katolickie modlitewniki na Warmii, ewangelickie postylle na Mazurach, itp.), wyznanie: Warmiaczy byli przeważnie katolikami, natomiast Mazurzy – ewangelikami. Na zakończenie quizu wyświetlany jest wynik oraz krótkie podsumowanie, które dostarcza dodatkowych informacji edukacyjnych.

Forma wizualna eksponatu:

Aby podkreślić różne poziomy trudności quizów, wykonawca może zastosować rozróżnienie kolorystyczne – każda strona eksponatu może mieć inny kolor symbolizujący łatwiejszy i trudniejszy poziom. Alternatywnie, oznaczenie może przyjąć formę graficznych ikon lub nazw, np. „Odkrywca Warmii” dla poziomu podstawowego i „Ekspert Warmii” dla poziomu trudniejszego.

Ekspонат zajmie przestrzeń około 1,2 m² i zostanie umieszczony przy głównej ścieżce zwiedzania, zachęcając zwiedzających do interakcji i przetestowania swojej wiedzy w formie zabawy. Dzięki rozbudowanej bazie pytań, wykorzystaniu materiałów wizualnych oraz podziałowi na dwa poziomy trudności, quiz stanie się świetnym wprowadzeniem do wystawy, jak i podsumowaniem zdobytej wiedzy po jej zwiedzeniu. Baza pytań zostanie opracowana przez Wykonawcę i zatwierdzona przez Zamawiającego. Ekspонат z łącznością w

sieci internetowej, w przypadku strony z poziomem trudniejszym wykonawca przygotowuje formularz, do którego osoba zwiedzająca wprowadzi imię i nazwisko, następnie maila, na który otrzyma dyplom potwierdzający fakt bycia „Ekspertem Warmii”. Jednocześnie dane nie będą przechowywane na żadnym serwerze i chmurze, dane po przejściu do kroku wyślij zostaną utracone trwale. W przypadku błędu nie będzie kroku cofnij, lecz należy dane wprowadzić od nowa.

Przykładowy zbiór pytań, aby pokazać wykonawcy poziom złożoności oczekiwany przez Zamawiającego:

Poziom podstawowy:

1. Jak nazywał się pierwszy biskup warmiński?
2. Ile jest miast na Warmii?
3. Jak wygląda herb Warmii?

Poziom rozszerzony:

1. Ilu biskupów warmińskich było członkami zakonu krzyżackiego?
2. Jak nazywa się najstarsze warmińskie miasto?
3. Czy flaga Olsztyna zawierała kolor zielony?

Pytania podstawowe powinny odnosić się do wiedzy potocznej, np. w którym warmińskim mieście pochowany jest Mikołaj Kopernik. Natomiast wersja rozszerzona może się odnosić do tych samych kwestii, tylko w wersji bardziej szczegółowej, np. jak nazywał się wuj Kopernika, albo jaką funkcję w Olsztynie pełnił Kopernik, lub jakie było największe warmińskie miasto.

Ekspонат nr 3: Ikony Warmii

Warmia jest regionem bogatym w historię i kulturę, a jej tożsamość była kształtowana przez wiele wyjątkowych postaci. Wśród nich szczególne miejsce zajmują osoby związane z ruchem narodowym, duchowni, społecznicy, a także świadkowie objawień gietrzwaldzkich. Poniżej znajduje się szczegółowy opis najważniejszych bohaterów Warmii, w tym osób z Gietrzwaldu.

Ekspонат „Interaktywna Oś Czasu – Ikony Warmii” stanowi nowoczesną, multimedialną przestrzeń edukacyjną, pozwalającą zwiedzającym na poznanie najważniejszych postaci historycznych Warmii w sposób interaktywny i angażujący. Konstrukcja zabudowy zostanie dostosowana do wysokości pomieszczenia i w przypadku głębokości i szerokości, wykonawca będzie zobowiązany do wypełnienia strefy względem dwóch ekranów, powierzchnia strefy: 11, 3 m².

Głównym elementem ekspozycji będą dwa duże ekrany o przekątnej minimum 60 cali, prezentujące multimedialną oś czasu, na której umieszczone zostaną kluczowe postacie historyczne związane z Warmią. Oś czasu będzie w pełni interaktywna – zwiedzający, korzystając z kierownicy/koła wykonanego z drewna umieszczonego na blatach, będą mogli przesuwać linię czasu oraz wybierać konkretne postacie. Utrzymanie kierownicy w jednej pozycji przez min. 2 sekundy potwierdza wybór, w przypadku kolejnego poziomu wiedzy o ikonie potrzebujemy dodatkowego pokrętkła, które pozwoli na zapoznanie się z postacią/

istnieje możliwość zastosowania panelu wyboru i dostępu do kolejnych informacji. Po dokonaniu wyboru, wybrana postać zostanie zaprezentowana centralnie na ekranie w formie popiersia, a użytkownik uzyska dostęp do jej historii na dwóch poziomach szczegółowości. Stanowisko pozwoli na jednoczesną obsługę przez dwie osoby, co zwiększy komfort zwiedzania i zachęci do wspólnej interakcji.

Każda postać historyczna zostanie przedstawiona w sposób dynamiczny, z możliwością eksplorowania treści na dwóch poziomach. Na pierwszym poziomie postać przedstawi się, opowie w jakich latach żyła i kim była. Pierwszy poziom zawierać będzie ogólne informacje na temat danej postaci, jej najważniejszych osiągnięć oraz kontekstu historycznego. Informacje będą wyświetlane w okienkach obok postaci, będą to min. 3 informacje. Drugi poziom pozwoli na zagłębienie się w trzy szczegółowe obszary działalności postaci, takie jak wkład w rozwój nauki, działalność społeczną i kulturową, zaangażowanie w walkę o polskość, działalność religijną lub inne istotne aspekty jej życia i pracy - min. 3 informacje. Dzięki temu użytkownicy sami zdecydują, w jakim zakresie chcą poznawać wybraną postać, dostosowując poziom treści do własnych zainteresowań.

Aby prezentacja bohaterów Warmii była bardziej atrakcyjna wizualnie, każda postać zostanie przedstawiona w formie grafik inspirowanych komiksowym stylem (styl europejski lub amerykański). Ilustracje te nie będą miały charakteru karykaturalnego, lecz stanowić będą artystyczne interpretacje historycznych sylwetek, podkreślając charakter i rolę danej postaci w historii Warmii. Grafiki zostaną umieszczone na specjalnie przygotowanych panelach interaktywnych, umożliwiających powiększenie i dokładne przejrzenie detali ilustracji oraz powiązanych z nimi treści. Takie rozwiązanie pozwoli na skuteczniejsze przyciągnięcie uwagi młodszych zwiedzających, jednocześnie zachowując powagę i szacunek do historycznych bohaterów regionu.

Wszystkie interaktywne elementy ekspozycji będą wyposażone w nowoczesne, intuicyjne oprogramowanie, zaprojektowane w taki sposób, aby było łatwe w obsłudze zarówno dla dzieci, jak i dorosłych. System ten będzie spełniał najwyższe standardy w zakresie jakości multimedialnych, a także pozwalał na regularne aktualizacje treści, co zapewni ekspozycji stałą aktualność i dostosowanie do najnowszych badań historycznych.

Ekspozycja ta stanie się jednym z kluczowych punktów wystawy, łącząc tradycję z nowoczesnymi technologiami, angażując zwiedzających do aktywnego odkrywania historii Warmii. Dzięki interaktywnym ekranom, drewnianej kierownicy/pokrętłom oraz bogatej warstwie multimedialnej, pozwoli na pełne zanurzenie się w świat warmińskich bohaterów i ich wkład w rozwój regionu.

Propozycja min. 19 Ikon Warmii:

- Mikołaj Kopernik (1473-1543 r.);
- Ignacy Krasicki (1735-1801 r.);
- Ks. Walenty Barczewski (1856-1928 r.);
- Seweryn Pieniężny Junior (25.02.1890 – 24.02.1940 r.);

- Feliks Nowowiejski (1877-1946 r.);
- Maria Zientara-Malewska (1894-1984 r.);
- Barbara Samulowska
- Marcin Kromer (1512-1589 r.)
- Jan Dantyszek (1485-1548 r.)
- Biskup Stanisław Hozjusz (1504-1579 r.);
- Erich Mendelsohn (1887-1953 r.);
- Adalbert (Wojciech) Zink (1902-1969 r.);
- Bp. Anzelm;
- Eneaszy Sylwiusz Piccolomini;
- Regina Protmann;
- Jan Baczewski;
- Ks. Augustyn Weichsel;
- Ks. Wacław Osiński;
- Erwin Kruk (1941-2017 r.).

Eksponat nr 4: Księgarnia Samulowskich

Przejdźcie do księgarni będzie prowadziło ze strefy Ikon Warmii, należy zatem zastosować scenografię, która wprowadzi do nowej strefy przez charakterystyczne drzwi do księgarni Samulowskich (wysokie białe, drewniane) wraz z reprodukcją tablicy „Księgarnia A. Samulowski”; wnętrze będzie stylizowane na XIX-wieczną księgarnię. Na ścianach znajdą się grafiki lub wydrukowane fotografie dawnych księgarni, aby nadać głębi przestrzeni i stworzyć iluzję autentycznego wnętrza. Regały z książkami staną się interaktywnym nośnikiem historii Warmii, gdzie każda „książka” będzie ukrywała konkretne wydarzenia lub postaci. W centralnej części pomieszczenia znajdzie się ławka, na której siedząc zwiedzający mogą obserwować, który element ich interesuje, następnie mogą dokonać wyboru. Powierzchnia strefy – około 11 m².

Regały będą zawierały dwa rodzaje książek – jedne będą statyczne, stanowiące dekorację z grafiką przedstawiającą grzbiety książek z epoki, a drugie będą interaktywne, umożliwiające fizyczne odchylenie, wysunięcie lub przesunięcie, co uruchomi multimedialną prezentację na ekranie dotykowym. Eksponat będzie zawierać min. 3 ekrany o przekątnej min. 32 cale, wzdłuż ściany do 6 metrów, każdy ekran zaprezentuje w min. 3 historie. System uruchamiający konkretną historię będzie związany z ruchem książki znajdującej się na regale.

1. Książki z podświetleniem – wybrane tytuły, których poruszenie aktywuje sekwencję zdjęć, stron kronik, ikonografik lub map historycznych na ekranie obok, każdy ekran

w stanie spoczynku będzie wyświetlać nazwy możliwych prezentowanych treści lub tytuły książek, co jest bazą do komunikacji o historii. Zwiedzający może poświęcić około 3 minut na zapoznanie się z każdą historią na ekranie dotykowym, ma prawo też przyspieszyć sekwencję poprzez przesuwanie stron palcem (ekran dotykowy). Każdy ekran zostanie obudowany ramką przypominającą otwartą książkę.

2. Książki stałe – pełniące funkcję dekoracyjną, imitujące bibliotekę księgarni z epoki. Min. 80 pozycji. W przypadku gdy będą to fizyczne pozycje książek, należy je zabezpieczyć w taki sposób, aby zwiedzający nie mógł jej zabrać ze sobą:

- a) Biskup Anzelm i początki Warmii – książka aktywuje mapę kierunków kolonizacji, pokazując, jak powstawały miasta i wsie na południu Warmii. Można dodać informację o powstaniach pruskich i najazdach litewskich (zniszczenie Barczewa), a następnie jego ponownej lokacji.
- b) Czym była Warmia? – Ustrój Warmii zostanie wyjaśniony w prosty sposób poprzez animowaną infografikę, pokazującą jej wyjątkowy status w Prusach Królewskich.
- c) Katalog Biskupów Warmińskich – interaktywna książka umożliwia przeglądanie listy wszystkich biskupów warmińskich w formie kart katalogowych ze zdjęciami, opisami i ich wpływem na rozwój Warmii.
- d) Chorągwie warmińskie pod Grunwaldem – uruchomienie książki wyświetla ilustrację średniowiecznych chorągwi warmińskich, podkreślając ich udział w bitwie pod Grunwaldem.
- e) Warmia w Rzeczypospolitej (1466–1772 r.) – wojna klesza – prezentacja dokumentów i traktatów, ilustrujących konflikty między kapitułą warmińską a królem polskim, uzupełniona dźwiękiem narracji o „wojnie klesza”.
- f) Ostatnia wojna polsko-krzyżacka (1519 – 1521 r.).
- g) Ludność i język na Warmii – książka przedstawia mapy demograficzne Warmii z różnych okresów, ukazujące podział językowy i etniczny mieszkańców.
- h) Wilkierz Gietrzwałdzki z 1639 r. – wysunięcie książki aktywuje strony oryginalnego dokumentu, które można przeglądać na ekranie, poznając zasady życia społecznego w XVII wieku.
- i) I rozbiór Polski – Warmia w Prusach Wschodnich – przedstawienie mapy politycznej Warmii przed i po rozbiorze, pokazującej jej włączenie do Prus.
- j) Bitwa pod Lidzbarkiem Warmińskim 10 czerwca 1807 r. – wizualizacja bitwy w formie animowanej grafiki z podziałem wojsk i kluczowymi wydarzeniami.
- k) Kulturkampf – książka uruchamia serię fotografii i skanów dokumentów, ukazujących politykę germanizacji oraz wpływ tych działań na ludność Warmii.
- l) Rozwój kolei, dróg, powstawanie szkół np. olsztyński nowy ratusz, gazownie, elektrownie.
- m) Rola rodziny Samulowskich w procesie kształtowania Polskości.

n) Warmia w latach 1918 – 1945 r. (wzrost znaczenia NSDAP – wyniki z wyborów 1932 i 1933 r.)

Dodatkowe interaktywne elementy: aby zwiększyć immersyjność ekspozycji, w przestrzeni księgarni można dodać dźwięk – delikatne szelesty przewracanych stron.

Reprodukcje starych książek – zwiedzający będą mogli dotknąć kopii dawnych publikacji, aby lepiej poczuć atmosferę miejsca. W przypadku gdy pozyskany zostanie wyjątkowy egzemplarz, należy go trwale zabezpieczyć, aby nie został zniszczony przez zwiedzających.

Strefa historii Warmii w formie wnętrza księgarni Samulowskiego pozwoli nie tylko upamiętnić jedną z najstarszych księgarni regionu, ale również stanie się nowoczesną i interaktywną przestrzenią edukacyjną. Elementy scenografii będą składać się z drewnianych półek, masywnego biurka, pulpitu do przeglądania książek, oraz atrapy lampy naftowej oraz oświetlenia z ciepłym światłem. Każda historia musi być przełożona na język współczesny, dostępny dla zwiedzającego. W strefie znajduje się tablica informacyjna o Księgarni Samulowskiego.

Ekspонат nr 5: Historia Gazety Olsztyńskiej

Ekspонат poświęcony Gazecie Olsztyńskiej zostanie usytuowany przy głównym ciągu komunikacyjnym jako dwustronny ekspонат w zabudowie, umożliwiający zwiedzającym interaktywne poznanie początków gazety i jej znaczenia dla regionu. Ekspozycja skupi się przede wszystkim na pierwszych wydaniach, które były realizowane w Olsztynie, podkreślając ich rolę w kształtowaniu tożsamości Warmii i obronie języka polskiego w okresie nasilonych działań germanizacyjnych władz pruskich. Należy skupić się na fakcie przedstawienia dziejów Gazety Olsztyńskiej – istniała w latach 1886-1939. Pierwszy numer ukazał się 16 kwietnia 1886 r. Decyzję o założeniu „Gazety Olsztyńskiej” oraz wybór Jana Liszewskiego na jej redaktora wiązać należy ze spotkaniem w Toruniu u wydawcy „Gazety Toruńskiej” Ignacego Danielewskiego. Odbył się ono 4 czerwca 1885 r., a udział w nim oprócz Danielewskiego i Liszewskiego wzięli: Andrzej Samulowski, Franciszek Szczepański, Jakub Mazuch, Antoni Sikorski, Piotr Sznarbach, Piotr Kaber i Józef Thiel. GO była własnością Liszewskiego, a następnie trafiła w ręce Pieniężnych, po tym jak jego siostra poślubiła Seweryna Pieniężnego starszego.

Zabudowa eksponatu będzie miała obszar około 3 m². Na jednej stronie ekspozycji znajdzie się ekran dotykowy (40 cali) o wysokiej rozdzielczości, który pozwoli na przeglądanie cyfrowych archiwów Gazety Olsztyńskiej – wykonawca bazuje na literaturze: nr 1 z 16 kwietnia 1886 r. oraz numeru 200 z 31 sierpnia 1939r., czyli pierwszego i ostatniego. Dodatkowo można dodać przykładowe numery z lat różnych. Materiały źródłowe możliwe do uzyskania z Ossolineum, Instytut Północny, WBP w Olsztynie. Można ją odnaleźć w WMBC – Warmińsko-Mazurska Biblioteka Cyfrowa. Istnieje możliwość uzyskania kopii. Na podstawie funkcji przybliżania i przewijania, zwiedzający będą mogli zobaczyć, jak wyglądały pierwsze wydania drukowane w Olsztynie, jakie treści poruszały i jak zmieniała się ich forma na przestrzeni lat.

Jedna strona ekspozycji będzie w całości poświęcona pierwszym wydaniom gazety, które ukazywały się w Olsztynie. Wskazówki do wykonawcy: GO od początku istniała w Olsztynie. Było kilka lokalizacji drukarni: pierwsza w Rynku Prosta 76, kolejna na Dolnokościelnej 12, potem Muhlenstr 2. Zwiedzający poznają okoliczności powstania pisma, pierwszych redaktorów oraz tematykę poruszaną w pierwszych numerach. W tej części znajdą się także archiwalne zdjęcia i dokumenty, a jeden z ekranów interaktywnych umożliwi zapoznanie się z cyfrowymi przedrukami oryginalnych stron pierwszych wydań.

Drugi ekran dotykowy (40 cali) na ekspozycji skupi się na osobach związanych z pierwszymi wydaniem gazety, w tym na jej założycielach i redaktorach. Pierwszy redaktor to Jan Liszewski, po nim Seweryn Pieniężny sr. Po jego śmierci stroną finansową zajęła się Joanna Pieniężna (siostra Jana, żona Seweryna), pismo redagował brat Seweryna – Władysław do 1914 r., kiedy to został powołany do wojska, następnie Stanisław Nowakowski. W 1919 r. pismo obejmuje Seweryn Pieniężny (junior). Po Pieniężnym redaktorem zostaje Ludwik Łydko, w latach 1921-1928 r. Kazimierz Jaroszyk, 1928-34 r. Wacław Jankowski (nieoficjalnie do 1938 r.) 1934-1939 r. Seweryn Pieniężny jr. (Od XI 1938 do IX 1939 r. samodzielnie). Prezentacja w postaci osi czasu GO, a wydarzenia na Warmii w kontekście czasu, co miało swoje odbicie w piśmie. Kluczowe momenty pisma to zmiana redaktora lub siedziby.

Po drugiej stronie eksponatu zostanie umieszczony w zabudowie ekran dotykowy (min. 32 cale), który umożliwi zwiedzającym stworzenie własnej strony gazety, nawiązującej stylistycznie do pierwszych wydań drukowanych. Proces ten będzie odbywał się w kilku krokach:

1. Zwiedzający skomponuje własną stronę gazety, wybierając spośród gotowych artykułów historycznych, zdjęć i nagłówków stylizowanych na pierwsze wydania. Wykonawca zaproponuje min. 5 możliwych różnych układów strony, aby każda mogła być indywidualnym pomysłem na pierwszą stronę. Wykonawca bazuje na egzemplarzu lub egzemplarzach z lat 90-tych XIX wieku.
2. Gotowa strona zostanie wydrukowana w formacie A3, a zwiedzający będą mogli zabrać ją jako pamiątkę.
3. W zabudowie należy zamontować drukarkę o dużej przepustowości, niskich kosztach eksploatacyjnych.

Oprócz wydruku cyfrowego, odwiedzający będą mieli także możliwość dotykania repliki pracy ręcznej, nad prasą zostanie umieszczony film (czwarty ekran w strefie, min. 30 cali), który pozwoli na zobrazowanie całego procesu, urządzenie będzie dostępne podczas zwiedzania z osobą odpowiedzialną za treść merytoryczną w obiekcie. Samo urządzenie musi być bezpieczne również dla osoby prezentującej druk, wówczas cała grupa w obecności osoby odpowiedzialnej za wystawę może odcisnąć jedną ze stron wzorowanych na pierwszych numerach gazety. Ekspонат ten nawiąże do dawnych metod drukarskich i pozwoli zwiedzającym poczuć proces powstawania gazety w XIX wieku. Zostanie zaprezentowany jeden wzór strony, który będzie do otworzenia przez obsługę i podczas pokazów.

Wszystkie elementy technologiczne oraz materiały eksploatacyjne zostaną dobrane tak, aby zapewnić wysoką jakość i trwałość druku przy optymalnych kosztach eksploatacji. Zamawiający dopuszcza możliwość poszerzenia stanowiska, jeśli wymagać tego będą zastosowane technologie.

Dzięki połączeniu oryginalnych treści, interaktywności oraz możliwości aktywnego uczestnictwa w procesie tworzenia gazety, ta część wystawy stanie się żywym świadectwem historii Gazety Olsztyńskiej i jej pierwszych wydań w Olsztynie i Giętrzwaldzie.

Ekspонат nr 6: Plebiscyt na Warmii, Mazurach i Powiślu

Strefa poświęcona Plebiscytowi na Warmii, Mazurach i Powiślu zostanie umiejscowiona bezpośrednio za strefą historii Gazety Olsztyńskiej, stanowiąc kontynuację narracji o wydarzeniach kluczowych dla tożsamości regionu. W sposób interaktywny i wizualny przedstawi wydarzenia związane z plebiscytem z 1920 r., uwzględniając kontekst polityczny, propagandę, wyniki głosowania oraz ich konsekwencje dla Warmii, Mazur i Powiśla. Zabudowa dwustronna o powierzchni około 1,5 m².

W centrum ekspozycji znajdzie się oś czasu, obrazująca kolejne etapy procesu plebiscytowego. Kluczowe zagadnienia, na których należy się skupić to:

1. Przyczyny plebiscytu, wyprawa Zaparków i Linki do Paryża;
2. Decyzje aliantów – Traktat Wersalski art. 94-96;
3. Polska wobec plebiscytu;
4. Niemcy wobec plebiscytu;
5. Komisja międzysojusznicza w Olsztynie;
6. Głosowanie i wyniki;
7. Narodziny Związku Polaków w Prusach Wschodnich.

Interaktywna część ekspozycji będzie opierała się na dwóch ekranach dotykowych o przekątnej minimum 35 cali, umożliwiającym przeglądanie szczegółowych informacji.

Pierwszy ekran przedstawi kluczowe daty, wydarzenia oraz postacie historyczne związane z plebiscytem. W celu zrozumiałego przedstawienia plebiscytu, trzeba pokazać dwa zagadnienia: Polaków w Wersalu starających się o granice państwa polskiego odrodzonego w 1918 r. oraz to, że takich plebiscytów w owym czasie w Europie było kilka. W początkach 1920 r. plebiscyt odbył się w Szlezwicku i wówczas Niemcy utraciły część prowincji. Stąd też od początku zdeterminowana i agresywna postawa wobec plebiscytu na Warmii, Mazurach i Powiślu.

Drugi ekran pozwoli zwiedzającym zapoznać się z mapą wyników głosowania, a także zobaczyć oryginalną kartę do głosowania, której wygląd i treść odegrały kluczową rolę w procesie plebiscytowym.

Nad ekranem w zabudowie ekspozycji znajdzie się również przestrzenna mapa 3D. Mapa ta pozwoli na wizualne przedstawienie wyników, a miejscowości na mapie mogą być podświetlane, będą aktywowane dotykiem na planszy znajdującej się na ekranie dotykowym. Szczegółowe informacje zostaną zaprezentowane na ekranie dotykowym pod mapą – dane z wybranej lokalizacji. Na ekranie również zostaną zaprezentowane dane przedstawiające stosunki językowe na południowej Warmii w 1910 r. według mapy Leo Wittschella (bazując na artykule), oraz wyniki plebiscytu z 1920 r.

Sylwetki postaci z listy zostaną zaprezentowane jako tabliczki na ekspozycji, z 3 zdaniami o każdej z postaci.

Szczególny nacisk zostanie położony na sylwetki osób zaangażowanych w plebiscyt, zarówno po stronie polskiej, jak i niemieckiej.

Strona polska:

1. Jan Baczewski (1890-1958 r.) kierownik delegatury Warmińskiego Komitetu Plebiscytowego;
2. Ks. Walenty Barczewski (1856-1928 r.) członek Komitetu Warmińskiego ;
3. Franciszek Bąkowski (w 1919 r. zastępca przewodniczącego Mazurskiego Komitetu Plebiscytowego w Warszawie);
4. Antoni Beaupre (1863-1937 r.) sekretarz generalny Mazurskiego Komitetu Plebiscytowego w Warszawie;
5. Ks. dr Robert Bilitewski (1859-1935 r.) członek Warmińskiego Komitetu Plebiscytowego w Kwidzynie;
6. Jan Brejski (1863-1934 r.) inicjator założenia w 1920 r. Komitetu Pomocy Uchodźcom z Warmii i Mazur;
7. Juliusz Bursche (1862-1942 r.) generalny superintendent Kościoła ewangelicko-augsburskiego, działacz plebiscytowy;
8. Andrzej Czeczka (2 poł. XIX – XX w.) działacz ludowy na Warmii i Mazurach;
9. Konstanty Dąbkowski (1880-1925 r.) szef propagandy Warmińskiego Komitetu Plebiscytowego w Warszawie (1919 r.);
10. Kazimierz Donimirski (1880-1947 r.) prezes Warmińskiego Komitetu Plebiscytowego w Kwidzynie (1920 r.);
11. Tadeusz Dykier prezes Warmińskiego Komitetu Plebiscytowego w Kwidzynie (1919 r.);
12. Brunon Gabrylewicz prezes Warmińskiego Komitetu Plebiscytowego w Warszawie;
13. Jakub Glass (1864-1942 r.) prezes konsystorza ewangelicko-augsburskiego w Warszawie;

14. Jan Jagiełko-Jagerthal (1884-1942 r.) sekretarz Mazurskiego Związku Ludowego (1919 r.);
15. Kazimierz Jaroszyk redaktor „Mazura” ;
16. Fryderyk Mirosław Leyk (1885-1968 r.) członek Komitetu Mazurskiego w Warszawie i Zrzeszenia Plebiscytowego Ewangelików Polskich;
17. Bogumił Linka (1864-1920 r.) działacz ruchu ludowego na Mazurach;
18. Ks. Antoni Ludwiczak (1878-1942 r.) prezes Komitetu Plebiscytowego na Warmię i Powiśle z siedzibą w Kwidzynie (1920 r.);
19. Jan Niemirski (ur. 1886 r.) działacz plebiscytowy na Warmii i Mazurach;
20. Feliks Nowowiejski (1877-1946 r.), kompozytor, działacz plebiscytowy;
21. Ks. Wacław Osiński (1868-1945 r.) wiceprezes polskiej Rady Ludowej dla Warmii (1919 r.);
22. Władysław Pieniężny (1880-1940 r.) polski komisarz plebiscytowy w Olsztynie;
23. Ks. Wojciech Rogaczewski (1888-1944 r.) członek Rady Ludowej na Mazurach;
24. Stanisław Sierakowski (1891-1939 r.) kierownik konsulatu polskiego w Kwidzynie, pierwszy prezes Związku Polaków w Niemczech;
25. Czesław Andrycz – konsul w Olsztynie w czasie plebiscytu, podczas II WŚ zamordowany;
26. Adam Zapatka, Józef Zapatka;
27. Sylwester Antonii Sznarbach;
28. Michał Langowski;
29. Franciszek Barcz;
30. Wanda Pieniężna.

Strona niemiecka:

1. Ernst Barczewski – superintendent Kościoła unijnego w Działdowie, działacz niemieckich organizacji plebiscytowych;
2. Paul Borowski – działacz wschodniopruskiej Służby Ojczyźnianej (Heimatdienst);;
3. hrabia Dohna – działacz frontu antypolskiego, jeden z przywódców Komitetu Piętnastu
4. Adolf Eichler – sekretarz generalny wschodniopruskiej Służby Ojczyźnianej (Heimatdienst) w Olsztynie;
5. dr Paweł Fleischer – działacz niemieckich organizacji nacjonalistycznych na Powiślu;

6. Anton Funk – przywódca niemieckiego Związku Mazurów i Warmiaków (Masuren- und Ermländerbund) w Olsztynie;
7. Wilhelm von Gayl – ;komisarz Rzeszy i Prus w olsztyńskim okręgu plebiscytowym
8. Paul Hensel – superintendent Kościoła unijnego, działacz niemieckich organizacji plebiscytowych ;
9. Wolfgang Kapp (1858-1922 r.) – wyższy urzędnik wschodniopruski, jeden z przywódców konserwatywnej Deutsche Vaterlandspartei;
10. Ks. Kuribert Krix – niemiecki działacz plebiscytowy, działacz wschodniopruskiej Służby Ojczyźnianej (Heimatsdienst);
11. Max Worgitzki (zm. 1937 r.) przywódca niemieckiej akcji plebiscytowej w rejencji olsztyńskiej, redaktor „Ostdeutsche Nachrichten”.

Ekspонат nr 7: W cieniu wojen. Warmia 1918–1945

Ekspонат na powierzchni około 3 m², w kolejności chronologicznej zostaną zaprezentowane następujące historie/wydarzenia:

1. Dom Polski – Polska obecność w Olsztynie

Ekspонат rozpoczyna się od przedstawienia polskiej obecności w Olsztynie w okresie międzywojennym. Prezentuje Dom Polski – siedzibę Mazurskiego Komitetu Plebiscytowego, który po plebiscycie pozostał w rękach Polaków. Obok znajdują się informacje o polskich szkołach, Konsulacie RP oraz działalności kulturalnej mniejszości polskiej. Istnieje możliwość przedstawienia tych faktów na zdjęciach/planszach.

2. Życie miasta w okresie międzywojennym

Dalsza część ekspozycji ukazuje rozwój Olsztyna w latach 1918–1939, na podstawie doniesień "Gazety Olsztyńskiej" (Jerzy Kiełbik, KMW 2003, nr 4). Prezentowane są:

- Teatr Treudank (zaprojektowany przez Augusta Federsena, jako pomnik plebiscytowy),
- Kościół św. Józefa (1920),
- Klasztor franciszkanów (1926),
- Młyn Federsena,
- Wzrost liczby pojazdów, rozwój transportu (w tym trolejbusy uruchomione 1 września 1939 r. i zajezdnia trolejbusowa z lat 40.),
- Warto w tej części zaprezentować postać Federsena- architekta odpowiedzialnego za olsztyński teatr.

3. Prusy Wschodnie jako zaplecze III Rzeszy

Kolejna sekcja przedstawia rolę Prus Wschodnich w niemieckiej maszynie wojennej:

- Mapa pokazująca mobilizację żołnierzy z Prus Wschodnich oraz atak na Polskę w 1939 r.,
- Informacje o służbie mieszkańców Prus Wschodnich w Wehrmachcie,
- Stalagi i system pracy przymusowej – w tej części prezentowane są wspomnienia robotników przymusowych, w tym relacja Antoniego Krasnodębskiego.

4. Prusy Wschodnie jako „bezpieczna przystań”

Ekspонат pokazuje, że w czasie wojny Prusy Wschodnie były uznawane za bezpieczne miejsce, wolne od alianckich nalotów. Wiele kobiet i dzieci było tam ewakuowanych z innych części Niemiec.

5. Upadek i chaos – zima 1944/1945 r. – największa część ekspozycji będzie komunikować o: Wydarzeniach zimy 1944/1945 r. – panicznej ucieczki ludności przed Armią Czerwoną i wkroczenia wojsk sowieckich:

- Projekcja fragmentu filmu propagandowego „W leżu bestii” (25:40-30:00), ukazującego zdobycie Olsztyna. W zabudowie należy zastosować ekran min. 30 cali, wraz z systemem słuchawek muzealnych i panelem, który daje możliwość wyboru języka: PL, EN, DE .
- Zdjęcia zniszczeń miasta – nie w wyniku walk, lecz rabunków i podpaleń – prezentowane na tym samym ekranie co fragment filmu.
- Wspomnienia osób, które doświadczyły grabieży i przemocy – krótkie fragmenty zapisane w zbiorach IPWK (Instytut Północny im. Wojciecha Kętrzyńskiego) oraz przedstawienie kilku wspomnień osób, które doświadczyły rabunków, (te najdelikatniejsze, oprócz tego zwykły mord i gwałty). Teksty należy zaprezentować w autorskiej formie, wykonawca jest zobowiązany do przygotowania nagrań w języku polskim, angielskim i niemieckim. Wykonawca zobowiązany do pozyskania materiałów. Nagranie do odsłuchania min. na dwóch słuchawkach o parametrach muzealnych.

6. Powojenna transformacja – Olsztyn w granicach Polski

Należy przygotować mapę prezentującą postanowienia jałtańskie: Prusy Wschodnie stały się częścią Polski, na mapę poglądową należy na teren obecnej Polski nanieść Prusy (obejmowały również obecny Obwód Kaliningradzki oraz Rejon Kłajpedy na Litwie).

Ekspонат 8: Wagon Niepewności

Wystawa „Wagon Niepewności” to przestrzeń ukazująca losy ludzi, którzy na przestrzeni dziejów doświadczali migracji – zarówno tej przymusowej, wynikającej z politycznych decyzji i konfliktów, jak i dobrowolnej, będącej częścią większych procesów społecznych i gospodarczych. Zaprojektowana w formie wagonu pociągu wąskotorowego III klasy, dostosowana do wzrostu człowieka, (minimum 190 cm wysokości). Maksymalna powierzchnia około 11 m². Zarówno peron, jak i sam wagon zostaną precyzyjnie dostosowane do wymiarów

pomieszczenia, aby zapewnić swobodny dostęp zwiedzającym, szczególnie osób z niepełnosprawnościami.

Wagon symbolizuje ruch i zmianę – zarówno dramatyczne przesiedlenia po 1945 r., kiedy Niemcy opuszczali swoje domy, a Polacy przemieszczali się na Ziemię Odzyskaną, jak i inne procesy migracyjne, które na przestrzeni lat kształtowały Warmię i jej mieszkańców. Zostanie osadzony na autentycznych torach kolejowych, prowadzących od ściany budynku w stronę głównej przestrzeni wystawienniczej, tworząc wrażenie podróży zawieszanej pomiędzy przeszłością a teraźniejszością.

We wnętrzu znajdą się drewniane ławki przypominające te, które dawniej można było znaleźć w wagonach trzeciej klasy. Naprzeciw siedzeń umieszczony zostanie ekran, na którym w sekwencjach co 180 sekund będą wyświetlane archiwalne filmy i zdjęcia przedstawiające krajobrazy, miasta i domy pozostawione przez migrantów.

Wzdłuż wewnętrznej ściany wagonu zostanie umieszczonych 10 słuchawek, umożliwiających zwiedzającym odsłuchanie historii 10 osób, których życie zostało naznaczone migracją. Każde nagranie trwać będzie co najmniej 90 sekund i zawierać będzie wspomnienia, emocje, obawy i nadzieje związane z podróżą. Dźwięki te pozwolą zwiedzającym przenieść się w czasie, wsłuchać w osobiste przeżycia i lepiej zrozumieć dramat i nadzieję towarzyszące migracjom. Odsłuch możliwy na słuchawkach o wysokiej klasie muzealnej, każda z 10 słuchawek będzie możliwa do obsługi poprzez panel sterowania, dający możliwość wyboru języka odsłuchu.

Zwiedzający ma prawo wyboru, w której historii chce uczestniczyć.

Przykładowe historie:

1. Mieszkańców Warmii (opowieść o 1945 r. o wkroczeniu Armii Czerwonej);
2. Relacje mieszkańców Warmii o wywózce na Sybir (trudne do odnalezienia, może w Centrum Dokumentacji Ucieczka, Wypędzenie, Pojednanie w Berlinie);;
3. Relacje mieszkańców Warmii, którzy wyjechali do Niemiec
4. Relacje osadników polskich z tzw. Kresów;
5. Relacje osadników z Polski Centralnej.

Na wewnętrznej ścianie wagonu znajdą się także odcisknięte dłonie, symbolizujące różnorodność wiekową i społeczną migrantów. Zwiedzający będą mogli przyłożyć swoją dłoń do odcisków, tworząc w ten sposób symboliczną więź z historią i ludźmi, którzy przed laty również stali na progu nowego życia.

Atmosferę podróży podkreśli odpowiednio dobrane oświetlenie – delikatne, lecz zmieniające się w sposób budujący napięcie i emocje. Niektóre elementy wagonu zostaną podświetlone w sposób przypominający migające światła zza okna jadącego pociągu. Jedno z okien pociągu lub rozszczelnienie w deskach przedstawiać będzie pejzaż za oknem pędzącego pociągu, choćby krótki film z przejazdu mostem i widokiem na dwie wieże na Pasłęce w Tomarynach (realizacja do 30 sekund). Można zastosować ekran do 15 cali wbudowany w scenografię.

Obok wagonu znajdzie się również specjalnie zaprojektowana mapa, która w formie dużej graficznej instalacji przedstawi procesy migracyjne na Warmii w XX wieku. Będzie można zobaczyć nie tylko ruchy ludności związane z II wojną światową i jej konsekwencjami, ale także wcześniejsze i późniejsze fale migracji, które zmieniały społeczny krajobraz regionu. Wykonawca zobowiązuje się do opisanie historii migracji w formie mapy oraz tablic informacyjnych z treścią:

Kierunki migracji były następujące: ludność Prus Wschodnich zimą 1944/45 r. ucieka na zachód i północ po lodzie Mierzeją Wiślaną oraz statkami, część wraca. Po wojnie część ludności pozostaje, część jest zmuszona opuścić domy. Równocześnie część ludności jest wywożona na Sybir. Od 1945 r., z Polski centralnej, wschodnich województw Polski oraz z Syberii, przybywają nowi osadnicy - Polacy. W latach 1947-1952 w ramach Akcji Wisła są przywożeni Ukraińcy oraz Łemkowie. Historii jest bardzo wiele są to opowieści zbierane przez Kartę, wspomnienia i pamiątki w Instytucie Północnym – należy uzyskać materiały zebrane w IP.

Materiał pomocniczy do mapy:



Dzięki połączeniu historii, archiwalnych materiałów, symbolicznych elementów i nowoczesnych technologii, „Wagon Niepewności” ma na celu nie tylko upamiętnienie losów tysięcy ludzi, ale także skłonienie zwiedzających do refleksji nad tym, jak migracja – zarówno dobrowolna, jak i wymuszona, kształtuje tożsamość miejsc i społeczności.

Strefa: Mikołaj Kopernik – Mieszkaniec Warmii

Eksponat nr 9- Kopernik Warmiakom

W tej części ekspozycji przybliżymy postać Mikołaja Kopernika, jako nie tylko wielkiego astronoma, ale również administratora i mieszkańca Warmii – Warmiaka. Szczególną uwagę

poświęcimy jego działalności na Warmii. Przedstawienie jedynej udokumentowanej historii łączącej Kopernika z Gietrzwałdem, gdzie nadawał łany, nadawał też i w innych miejscowościach komornictwa olsztyńskiego. Pełnił obowiązki w Olsztynie i Fromborku, Lidzbarku Warmińskim. Strefa ta skupi się na przedstawieniu Kopernika zarówno jako naukowca, jak i zarządcy dóbr kapituły warmińskiej, który aktywnie angażował się w sprawy regionu.

Głównym elementem tej części wystawy będzie interaktywna mapa, umieszczona na ekranie dotykowym. Zwiedzający będą mogli wybrać na mapie miejsce, w którym przebywał Kopernik, i odczytać szczegółowy opis jego działalności w danej lokalizacji. Każdy punkt na mapie będzie zawierał informacje o obowiązkach, jakie Kopernik pełnił, decyzjach, które podejmował oraz kontekście historycznym danego okresu jego życia. Miejsca te obejmą Frombork, Olsztyn, Lidzbark Warmiński i Pieniężno. W tej strefie będzie też przedstawiona mapa Szlaku Kopernikowskiego w postaci jednej z tablic dostępnych na interaktywnej mapie.

Aby uczynić ekspozycję atrakcyjną dla młodzieży, Kopernik zostanie przedstawiony w nowoczesny i dynamiczny sposób, z wykorzystaniem elementów graficznych i multimedialnych. Jego wizerunek w tej części wystawy nabierze bardziej współczesnego charakteru – nie tylko jako poważnego renesansowego uczonego, ale jako człowieka aktywnego, pełnego pasji i ciekawości świata.

Jednym z kluczowych elementów wystawy będzie replika tablicy astronomicznej, znanej z Muzeum Warmii i Mazur w Olsztynie. Tablica ta przedstawia pozorny ruch Słońca w dniach bliskich równonocy wiosennej i jesiennej i jest połączona z funkcją zegara słonecznego. Zwiedzający będą mogli kierować wiązkę światła na tablicę, wyznaczając w ten sposób czas, dokładnie tak, jak robił to Kopernik. W tej części zostanie umieszczona tablica z informacją, co zwiedzający wykonują i na czym polega obserwacja zjawiska.

Strefa „Kopernik – Mieszkaniec Warmii” połączy fakty historyczne z nowoczesnymi technologiami, ukazując Kopernika jako człowieka Warmii, który nie tylko patrzył w niebo, ale także realnie wpływał na życie lokalnej społeczności. Dzięki interaktywnym rozwiązaniom zwiedzający będą mogli w intuicyjny i angażujący sposób odkrywać mniej znane aspekty jego działalności, doświadczając historii w nowoczesnej formie. Powierzchnia ekspozycji około 3 m².

Strefa: Historia Warmii na mapach i fotografiach

Ekspонат nr 10: Historyczne Mapy Warmii – Zmieniający się Krajobraz Regionu

Ekspонат dwustronny, umieszczony wzdłuż głównego ciągu komunikacyjnego, zaprezentuje zmieniające się granice Warmii oraz jej administracyjne i historyczne podziały na przestrzeni wieków. Kluczowym elementem tej strefy będzie minimum 80-calowy monitor, który umożliwi interaktywne przeglądanie map. Powierzchnia około 3,5 m².

Zwiedzający będą mogli samodzielnie wybrać mapę historyczną, korzystając z przycisku dotykowego, który pozwoli przełączać między poszczególnymi okresami. Po wyborze

odpowiedniej mapy na ekranie pojawi się szczegółowy opis zmian administracyjnych, politycznych i społecznych, jakie zachodziły na Warmii w danym czasie.

Mapa interaktywna – wybór epoki historycznej, wykonawca zobowiązany do pozyskania map z książek i pomocy edukacyjnych.

Na ekranie zwiedzający będzie miał możliwość wyboru jednej z dostępnych map, które przedstawiają kolejne etapy przemian dziejowych, które wpłynęły na przynależność państwową Warmii:

1. Mapa Warmii jako części państwa zakonnego (do 1466 r.) – ukazuje przynależność Warmii do państwa krzyżackiego przed II pokojem toruńskim.
2. Mapa Warmii w Rzeczypospolitej (1466–1772 r.) – prezentuje okres, w którym Warmia była częścią Korony Królestwa Polskiego.
3. Mapa Warmii w Prusach (1772–1945 r.) – przedstawia Warmię po pierwszym rozbiórce Polski, kiedy została włączona do Królestwa Prus.
4. Mapa Warmii po 1945 r. jako części Polski – pokazuje współczesne granice Warmii po II wojnie światowej.

Każdej z map towarzyszyć będzie opis najważniejszych wydarzeń i kontekst historyczny, wyświetlany obok wybranej ilustracji.

Na tym samym ekranie będzie można wybrać planszę z Mapą miast warmińskich – interaktywna eksploracja. Ten element ekspozycji będzie mapą miast Warmii, zawierającą ich pierwotne nazwy oraz historyczne herby. Zwiedzający będą mogli wybierać poszczególne miasta, a na ekranie pojawią się informacje o ich średniowiecznym pochodzeniu, lokacji oraz zmianach nazewniczych.

W bazie znajdują się między innymi (należy zaprezentować również nazwy niemieckie);

- Braniewo (Altstadt Braunsberg, Neustadt Braunsberg, lokacja 1254, 1341);
- Frombork (Frauenburg, lokacja 1310);
- Lidzbark Warmiński (Heilsberg, lokacja 1308);
- Orneta (Wormditt, lokacja 1312);
- Pieniężno (Mehlsack, lokacja 1312, nazwa pochodzenia pruskiego – Malcekuke, zmiana po 1945 r.) - nazwa od Seweryna Pieniężnego Juniora;
- Dobrze Miasto (Guttstadt, lokacja 1329);
- Reszel (Rössel, lokacja 1337);
- Jeziorany (Seeburg, lokacja 1338);
- Olsztyn (Allenstein, lokacja 1353);

- Barczewo (Wartenburg, lokacja 1364, po wojnie początkowo Nowowiejsk, na cześć Feliksa Nowowiejskiego, później Barczewo na cześć Walentego Barczewskiego);
- Bisztynek (Bischofstein, lokacja 1385);
- Biskupiec (Bischofsburg, lokacja 1395).

Każde miasto będzie przedstawione w kontekście jego średniowiecznych korzeni, a także zmian administracyjnych i historycznych, jakim podlegało.

Podział administracyjny Warmii przed 1772 r.:

Na ekranie będzie można również zobaczyć rekonstrukcję administracyjnego podziału Warmii sprzed 1772 r., uwzględniającą 10 komornictw. Mapa wyodrębni:

- Komornictwa kapitulne: fromborskie, pieniądzeńskie (mehlsackie), olsztyńskie;
- Komornictwa biskupie: braniewskie, lidzbarskie, orneckie, jeziorańskie, reszelskie, barczewskie, dobromiejskie.

Interaktywność i narracja historyczna:

Dzięki intuicyjnemu interfejsowi, zwiedzający będą mogli:

- Wybierać mapy z różnych okresów historycznych za pomocą dotykowego panelu.
- Eksplorować miasta Warmii, klikając na ich lokalizację na mapie. Zwiedzający może zobaczyć min. 10 zdjęć miast Warmii.
- Odczytywać kontekst historyczny oraz obserwować zmiany granic i struktur administracyjnych na przestrzeni wieków.

Eksponat nr 11: Życie Codzienne Mieszkańców Warmii – Obraz regionu na przestrzeni wieków

Druga strona eksponatu będzie poświęcona życiu codziennemu mieszkańców Warmii, ukazując ich tradycje, codzienne zajęcia, kulturę i rozwój regionu na przestrzeni lat. Ściana ekspozycji zostanie ozdobiona kolażem zdjęć, przedstawiających wielowymiarowy obraz Warmii, łącząc fotografie z różnych okresów historycznych.

Dodatkowym elementem wystawy będą dwa ekrany dotykowe o przekątnej 32 cali, które umożliwią zwiedzającym wybór kategorii zdjęć i ich przeglądanie. Zdjęcia będą prezentowane w zapętłonej sekwencji, co pozwoli na swobodne oglądanie materiałów i poznawanie różnych aspektów życia Warmii. Druga strona eksponatu o powierzchni około 3,5 m².

Zdjęcia zostaną pozyskane przez Wykonawcę z Instytutu Kętrzyńskiego w Olsztynie oraz Muzeum Warmii i Mazur, co zapewni ich autentyczność i historyczną wartość. Preferowane są fotografie nie publikowane do tej pory. Z każdej wymienionej kategorii po 50, które będą prezentowane, każde zdjęcie zostanie opatrzone podpisem.

Kategorie tematyczne zdjęć:

Aby ułatwić eksplorację archiwalnych fotografii, zwiedzający będą mogli wybierać spośród sześciu głównych kategorii, które przedstawiają najważniejsze aspekty życia mieszkańców Warmii:

1. Życie codzienne i społeczne – obrazy przedstawiające rodzinne spotkania, życie domowe, dzieciństwo, edukację oraz codzienne obowiązki mieszkańców Warmii.
2. Praca i rzemiosło – fotografie przedstawiające rolników, rzemieślników, kupców, robotników oraz inne zawody, które kształtowały gospodarkę regionu.
3. Tradycje i kultura – zdjęcia świąt, festiwali, procesji, jarmarków, tradycyjnych obrzędów i strojów, które były częścią warmińskiej tożsamości.
4. Architektura i infrastruktura – budynki mieszkalne, kościoły, szkoły, mosty, drogi oraz inne elementy infrastruktury, które zmieniały się na przestrzeni lat.
5. Transport i handel – fotografie targowisk, sklepów, środków transportu takich jak kolej, furmanki, czy pierwsze samochody.
6. Wieś i natura – obrazy warmińskiego krajobrazu, gospodarstw, pól uprawnych, prac rolnych i relacji człowieka z naturą.

Każda z kategorii pozwoli zwiedzającym na przeniesienie się w czasie i odkrycie Warmii w jej naturalnym, codziennym rytmie.

Strefa: Baśnie i Legendy Warmii

Ekspонат nr 12: Baśnie i Legendy Warmii

1. Cel i Przeznaczenie Strefy

Strefa Baśni i Legend o Warmii ma być miejscem, które przeniesie zwiedzających w świat magicznych opowieści i tajemnic regionu. Przestrzeń ta zostanie zaprojektowana w taki sposób, by stworzyć głębokie, immersyjne doświadczenie, które angażuje wszystkie zmysły i pozwala odbiorcom stać się częścią legendarnych wydarzeń. Powierzchnia około 34 m².

Nie będzie to zwykła ekspozycja, ale przestrzeń, w której goście znajdą się w samym sercu baśni, otoczeni zapierającymi dech w piersiach obrazami, realistycznymi animacjami i przestrzennym dźwiękiem, który odda każdy szelest liści, szum wody, czy odgłos skrzypiących starych drzwi. Każda scena ma być pełna detali, światła i cieni, a postaci – poruszające się w sposób płynny i naturalny. To nie może być płaska, uproszczona animacja o statycznych tłach i ograniczonej gamie ruchów – musi to być widowisko na poziomie współczesnych produkcji filmowych, gdzie każdy szczegół, od mimiki postaci po sposób, w jaki światło odbija się od powierzchni, będzie starannie dopracowany.

Technologia wykorzystana w tej przestrzeni ma sprawić, że widzowie nie tylko będą oglądać baśnie, ale znajdą się w ich wnętrzu, dynamicznym projekcjom oraz przestrzennemu dźwiękowi, będą mieli wrażenie, że historia dzieje się wokół nich, a oni sami mogą wpływać na jej przebieg. Treść zostanie przedstawiona na ekranie, który będzie obejmować 2 ściany,

ścianę krótszą i dłuższą. Ekrany będą ze sobą połączone tworząc zjawisko zakrzywienia. Ekrany zostaną pozbawione prostego łączenia pod kątem prostym, min. wysokość ekranu to $\frac{3}{4}$ wysokości pomieszczenia, gdzie maksymalna wysokość może być na poziomie 3,5 metra. Ekran będzie obejmować min. 8 metrów długości.

2. Specyfikacja Strefy

- Wymiary strefy: około 34 m² (wraz z korytarzem prowadzącym do przestrzeni).
- Wejście: aby zwiększyć efekt immersji, wejście do strefy zostanie zaprojektowane w formie labiryntu lub wąskiego korytarza, który stopniowo odcina gości od zewnętrznych bodźców, stopniowo wprowadzając w świat baśni.

Interaktywność

Wykonawca przygotowuje pytanie quizowe na ekranach wprowadzających do strefy prezentacji na ekranach min. 32 calowych w pionie. Quiz składać się będzie min. z 10 pytań, Zwiedzający może wybrać tryb odpowiedzi przed prezentacją lub po. Wówczas poziom trudności będzie również zróżnicowany. Organizacja pokazów

- Każda legenda ma być dostępna o konkretnej godzinie. Dzięki temu zwiedzający będą mogli wybrać interesującą ich opowieść i przyjść na nią świadomie, unikając przypadkowego przemieszczania się osób w trakcie projekcji.
- Czas trwania każdej animacji: maksymalnie 5 minut.

3. Wybrane Baśnie i Legendy do szacowania kosztów ekspozycji:

Na podstawie wartości narracyjnej i wizualnej do prezentacji w strefie wybrano trzy baśnie/legendy, które najlepiej oddają ducha Warmii:

1. Lew i zwierzęta – Ignacy Krasicki;
2. Historię o Smętku bazującą na książce „Baśń o Smętku”, przedstawiając interpretację na podstawie dostępnej literatury;
3. Jak powstały źródła Łyny”, spisanej przez Marię Zientarę-Malewską,.

*wszelkie prawa do realizacji zadania po stronie Wykonawcy.

4. Wymogi Techniczne

- Jakość animacji: animacje muszą oddawać pełnię detali – struktury drewna, odbicia światła na wodzie, mimikę postaci i ruchy tkanin. Muszą być płynne i dopracowane w każdym szczególe, tworząc iluzję rzeczywistości.
- Dźwięk przestrzenny: wielokanałowe rozmieszczenie dźwięków sprawiające, że widz poczuje się częścią historii.
- Interaktywność: system quizowy zwiększający zaangażowanie uczestników.

Strefa Edukacyjna

Eksponat nr 13: Szkoła Polska w Gietrzwałdzie – Edukacja na Warmii

Strefa edukacyjna „Szkoła” to przestrzeń interaktywna, łącząca elementy historyczne i nowoczesne technologie, która pozwala odwiedzającym przenieść się w czasy szkolnictwa warmińskiego z przełomu XIX i XX wieku. Wystawa została zaprojektowana w taki sposób, aby umożliwić uczestnikom aktywne uczestnictwo w różnorodnych lekcjach prowadzonych przez humanoidalnego robota – nauczyciela. Dzięki zastosowaniu nowoczesnych technologii, takich jak interaktywne tablice, ekrany dotykowe czy systemy dźwiękowe, każda lekcja staje się immersyjnym doświadczeniem, które łączy edukację z zabawą. Na tablicy informacyjnej w strefie znajduje się opis szkół poza Gietrzwałdem, w szczególności Worytach i Unieszewie. Należy szczególnie zwrócić uwagę na znaczenie terminu Polskich Szkół na Warmii. Robot na wstępie będzie opowiadał o Szkołach Polskich około 3 minut, od tego będzie zaczynać się każda sekwencja startowa zajęć.

Wymaganie względem humanoidalnego robota:

1. Specyfikacja techniczna

Wymiary i wygląd:

1. Wzrost: min. 160 cm, dostosowany do kontaktu z dziećmi i dorosłymi.
2. Kolor oczu: błękitne.
3. Karnacja: niebieskawoszara.
4. Twarz pokryta silikonową powierzchnią, co nadaje jej realistyczny wygląd.

Mechanika i ruch:

1. Robot wyposażony jest w min. 61 siłowników, z czego min. 27 umieszczonych w twarzy, co pozwala na naśladowanie ludzkiej mimiki, takiej jak mruganie, marszczenie nosa, czy uśmiechanie się.
2. Rozpoznawanie twarzy i emocji użytkownika oraz zdolność do nawiązywania podstawowej interakcji kontekstowej.
3. Obsługa interakcji głosowej w języku polskim (rozpoznawanie mowy oraz synteza mowy).
4. Możliwość programowania własnych scenariuszy edukacyjnych lub informacyjnych (np. scenariusz oprowadzania po wystawie, zadawania pytań, prowadzenia quizu).
5. Reagowanie na gesty, dźwięk oraz obecność osoby w zasięgu czujników.
6. Możliwość integracji z siecią Wi-Fi i aktualizacji treści zdalnie.

Sztuczna inteligencja i interakcja:

1. Robot korzysta z modelu językowego GPT, co umożliwia jej prowadzenie płynnych rozmów na różne tematy.
2. Robot potrafi rozpoznawać twarze, podążać wzrokiem za rozmówcą/grupą oraz gestykulować podczas rozmowy, co sprawia, że interakcja z nim jest bardziej naturalna.

Badania i rozwój:

1. Robot może być wykorzystywany w badaniach nad interakcją człowieka z maszyną, testowaniu algorytmów sztucznej inteligencji oraz w projektach związanych z robotyką społeczną.

2. Wymagania dotyczące dostawy i instalacji

Dostawa: Robot powinien być dostarczony wraz z pełną dokumentacją techniczną oraz instrukcjami obsługi.

Instalacja i szkolenie: Wykonawca zobowiązuje się do przeprowadzenia instalacji robota w miejscu wskazanym przez Zamawiającego oraz przeszkolenia personelu w zakresie jego obsługi i konserwacji, wraz z zestawami zajęć proponowanych przez Zamawiającego.

3. Gwarancja i serwis

Gwarancja: Minimalny okres gwarancji na robota wynosi pełen okres gwarancji nad wystawą od daty odbioru wystawy.

Serwis: Wykonawca zapewni serwis gwarancyjny przez pełen okres gwarancji.

Wymagania dodatkowe:

- Robot musi być dostarczony z zestawem gotowych scenariuszy edukacyjnych z zakresu nauk ścisłych i przyrodniczych (według scenariusza wskazanego przez Zamawiającego, Wykonawca ma przygotować scenariusze na podstawie opisu niżej).
- Możliwość samodzielnego rozszerzania treści przez zespół edukacyjny Centrum przy użyciu dostarczonego oprogramowania.
- Możliwość pracy w trybie automatycznym oraz zdalnym (obsługa przez operatora).
- Interfejs programistyczny (API) lub oprogramowanie do konfiguracji zachowań robota bez konieczności znajomości języków programowania.
- Czas pracy na jednym ładowaniu: minimum 5 godzin.

Zasady eksploatacji:

- Robot będzie wykorzystywany zgodnie z zasadami zrównoważonego rozwoju, w szczególności w kontekście energooszczędności (automatyczne przechodzenie w tryb uśpienia po okresie bezczynności).
- W ramach przekazania urządzenia wykonawca przeprowadzi szkolenie personelu z obsługi i podstaw konfiguracji robota.

- Po oddaniu do użytku system zarządzania czasem pracy robota zostanie uzgodniony z Zamawiającym – robot ma działać w określonych przedziałach czasowych, dostosowanych do godzin otwarcia wystawy i natężenia ruchu zwiedzających.

Przestrzeń i aranżacja strefy:

Strefa edukacyjna ma powierzchnię około 25 m² i została zaaranżowana na wzór klasy szkolnej, w której odwiedzający mogą poczuć atmosferę dawnych szkół polskich na Warmii (źródło: <http://mapa.ip.olsztyn.pl>), jednocześnie korzystając z nowoczesnych metod nauczania. W przestrzeni znajdują się:

- Ławki szkolne – osiem drewnianych ławek ustawionych w dwóch rzędach, wyposażonych w interaktywne ekrany dotykowe (każda ławka po dwa ekrany, przy jednej ławce jest dwóch uczestników zajęć), na których odbywają się lekcje. Każdy uczestnik ma do dyspozycji nowoczesny rysik, umożliwiający wygodne pisanie i rysowanie na ekranie. Aby zachować historyczny charakter, każda ławka wyposażona jest także w stylizowany kałamarz, przypominający dawne narzędzia piśmiennicze.
- Biurko nauczyciela – główny punkt sterowania zajęciami. Na biurku znajduje się panel kontrolny, który pozwala na wybór i sterowanie lekcjami. Osoba prowadząca zajęcia (nauczyciel, opiekun grupy lub przewodnik) ma możliwość wyboru tematów, zatwierdzania postępów uczestników oraz kontrolowania interakcji na tabletach uczniów.
- Robot – nauczyciel – humanoidalny robot, ubrany w tradycyjny warmiński strój, pełniący rolę prowadzącego lekcje. Dzięki zaawansowanemu oprogramowaniu może on zadawać pytania, wydawać polecenia i angażować uczestników w interaktywne zadania.
- Interaktywny ekran projekcyjny – centralny punkt wizualny, na którym wyświetlane są treści edukacyjne, w tym filmy, ilustracje i animacje wspierające naukę.

Przy wejściu do strefy znajduje się podświetlana witryna z książkami, która pełni funkcję dekoracyjną i edukacyjną. W witrynie zgromadzono zarówno oryginalne podręczniki z epoki, jak i współczesne publikacje dotyczące edukacji warmińskiej.

Rola nauczyciela/opiekuna grupy:

Lekcje w strefie odbywają się pod nadzorem osoby prowadzącej, którą może być nauczyciel, przewodnik lub opiekun grupy. Ma on swoje stanowisko przy biurku nauczyciela, gdzie za pomocą panelu sterującego zarządza przebiegiem lekcji. Do jego zadań należy:

- Wybór tematu lekcji – z dostępnej bazy interaktywnych zajęć,
- Dostosowanie poziomu trudności – możliwość wyboru wariantu dostosowanego do wieku uczestników,
- Zarządzanie treścią edukacyjną – wyświetlanie materiałów na ekranach uczniów oraz na tablicy,

- Zatwierdzanie postępów – kontrolowanie wyników quizów i aktywności uczestników.

Dzięki tej funkcji nauczyciel/opiekun może dostosować program zajęć do indywidualnych potrzeb grupy, sprawiając, że każda lekcja staje się wyjątkowym doświadczeniem.

Interaktywne lekcje w strefie:

1. Lekcja Kaligrafii

Lekcja przenosi uczestników w świat tradycyjnego pisania i uczy sztuki kaligrafii, która odgrywała kluczową rolę w dawnym szkolnictwie warmińskim.

- Początek lekcji – robot – nauczyciel wprowadza uczestników w historię kaligrafii, wyjaśniając jej znaczenie i podstawowe techniki pisania.
- Ćwiczenia praktyczne – uczestnicy, używając rysików, piszą litery i zdania na tabletach, odwzorowując dawny styl pisma.
- Interaktywna ocena – system analizuje precyzję pisania i wyświetla wyniki na ekranach uczniów.

Opis: Lekcja ma na celu naukę tradycyjnej kaligrafii, czyli sztuki pięknego pisania, która była nieodłącznym elementem edukacji na Warmii na przełomie XIX i XX wieku. Uczestnicy będą uczyć się pisania liter i krótkich fraz za pomocą elektronicznego pióra na tabletach, naśladowując dawne metody kaligrafii. Lekcja rozpocznie się od krótkiego wprowadzenia przez robota, który przedstawi historię kaligrafii i jej znaczenie w edukacji. Następnie nauczyciel pokaże, jak prawidłowo trzymać pióro i kreślić litery.

Interakcja: Uczestnicy będą pisać na tabletach pod kierunkiem nauczyciela, a system będzie oceniać ich precyzję i płynność. Każdy uczestnik otrzyma natychmiastowy feedback w postaci oceny wyświetlonej na ekranie tabletu. Dla urozmaicenia, zadania mogą obejmować pisanie fragmentów znanych warmińskich tekstów, np. tekst w gwarze warmińskiej.

2. Lekcja Śpiewu

Podczas tej lekcji uczestnicy uczą się warmińskich pieśni ludowych, śpiewając pod kierunkiem robota – nauczyciela.

- Wprowadzenie – nauczyciel opowiada o tradycji pieśni warmińskich, ich znaczeniu i historii.
- Końcowa ocena – nauczyciel zachęca do kultywowania tradycji śpiewu.

Opis: Lekcja śpiewu będzie poświęcona nauce tradycyjnych warmińskich pieśni ludowych, które były ważnym elementem kultury regionu. Robot – nauczyciel poprowadzi uczestników przez różne pieśni, ucząc ich tekstu i melodii. Na początku lekcji nauczyciel wprowadzi uczestników w kontekst historyczny pieśni, opowie o jej pochodzeniu i znaczeniu w warmińskiej tradycji. Piosenki z repertuaru zespołu Warmia lub zespół Folk Banda, zespół Szemel.

Interakcja: Uczestnicy będą śpiewać wspólnie z nauczycielem, naśladować jego ruchy i gesty. Lekcja będzie angażować uczestników do wstawiania, klaskania i rytmicznego poruszania się w trakcie śpiewania. Tablet będzie mierzył/ wyznaczał tempo i tonację śpiewu, a na końcu lekcji wyświetli ocenę, jak dobrze uczestnicy opanowali piosenkę (zatwierdzenie przyciskiem przez nauczyciela lub rodzica). Przykładowe pieśni do nauki to „O Warmio moja miła” oraz „W moim ogródecku”.

3. Lekcja Przyrody

Zajęcia skupiają się na faunie Warmii i uczą rozpoznawania lokalnych gatunków zwierząt.

- Multimedialne wprowadzenie – robot – nauczyciel przedstawia zwierzęta Warmii za pomocą filmów i dźwięków.
- Zadania interaktywne – uczestnicy rozpoznają dźwięki zwierząt, odpowiadają na quizy i zaznaczają jeziora Warmii na interaktywnej mapie.

Opis: Lekcja przyrody będzie poświęcona faunie Warmii, koncentrując się na charakterystycznych dla regionu gatunkach zwierząt, takich jak bóbr europejski, żuraw, wydra i jeleń. Robot – nauczyciel poprowadzi lekcję, opowiadając o środowisku naturalnym tych zwierząt, ich zachowaniach, miejscach występowania oraz znaczeniu ekologicznym. Lekcja będzie podzielona na krótkie segmenty, w których nauczyciel przedstawi różne gatunki, wykorzystując zdjęcia, filmy oraz dźwięki odtwarzane na ekranie. Kolejnym zagadnieniem będą jeziora, zaznaczenie min. 5 prawidłowych.

Interakcja: Uczestnicy będą angażowani w zadania, takie jak rozpoznawanie dźwięków zwierząt, naśladowanie ich ruchów oraz odpowiadanie na pytania quizowe na tabletach. Dla przykładu, uczestnicy mogą zostać poproszeni o naśladowanie ruchów skaczącego zająca lub przemykającej się wydry. Na tabletach pojawią się także quizy, w których uczestnicy będą musieli dopasować dźwięki zwierząt do ich nazw. Wyniki quizu będą wyświetlane na ekranie, umożliwiając uczestnikom ocenę swoich postępów. Wynikiem quizu będzie odznaczenie na mapie kilku jezior.

4. Nauka Gwary Warmińskiej

Podczas tej lekcji uczestnicy poznają podstawowe zwroty w gwarze warmińskiej, ucząc się ich znaczenia i poprawnej wymowy.

- Gra memory – na tabletach uczestnicy dopasowują warmińskie słowa do ich polskich odpowiedników.
- Ćwiczenia językowe – uczestnicy uczą się prostych dialogów w gwarze warmińskiej.

Opis: Lekcja będzie poświęcona nauce tłumaczenia tekstów z języka polskiego na gwary warmińską i odwrotnie, umożliwiając uczestnikom bliższe poznanie tego regionalnego języka oraz kultury Warmii. W ramach zajęć uczniowie zapoznają się z typowymi wyrażeniami oraz zwrotami warmińskimi, co pozwoli im lepiej zrozumieć lokalne tradycje językowe. Robot – nauczyciel rozpocznie lekcję od wprowadzenia, prezentując znaczenie gwary warmińskiej i

podstawowe zasady tłumaczenia, a następnie przedstawi przykłady popularnych wyrażen warmińskich.

Interakcja: Na tabletach uczestników pojawi się interaktywna gra Memory, w której zadaniem będzie dopasowanie słów lub zwrotów w języku polskim do ich odpowiedników w gwarze warmińskiej. Gra będzie wzbogacona o elementy podpowiedzi, w tym obrazy i dźwięki związane z kulturą Warmii, które pomogą w zrozumieniu i zapamiętaniu kontekstu. Po zakończeniu gry tablet wyświetli wynik, oceniając poprawność i szybkość dopasowania, co pozwoli uczestnikom na śledzenie postępów w nauce gwary warmińskiej.

5. Lekcja Plastyki

Zajęcia koncentrują się na warmińskiej sztuce i pozwalają uczestnikom stworzyć własne grafiki inspirowane tradycyjną estetyką regionu.

- Wprowadzenie – robot – nauczyciel opowiada o historii sztuki Warmii i pracach rodziny Samulowskich.
- Zadania plastyczne – uczestnicy rysują tradycyjne wzory na tabletach, wybierając między wiernym odwzorowaniem a nowoczesną interpretacją kolorystyczną.

Opis: Lekcja plastyki będzie koncentrować się na sztuce odtwarzania tradycyjnych grafik związanych z Warmią, w szczególności grafik stworzonych przez członków rodziny Samulowskich. Uczestnicy będą mieli za zadanie odwzorować wybrane dzieła np. Konik Warmiński, korzystając z elektronicznych piór i tabletów. Robot nauczyciela wprowadzi uczestników w kontekst historyczny i artystyczny prac Samulowskich. Podczas zajęć zostanie zaprezentowany konik warmiński, którego można wybrać w wersji tradycyjnej lub ekstrawaganckiej (mocno kontrastowa kolorystyka proponowana przez aplikację).

Interakcja: Uczestnicy będą pracować na tabletach, próbując jak najdokładniej odwzorować przedstawione grafiki. Na ekranie pojawiają się instrukcje krok po kroku, jak odtwarzać różne elementy graficzne, takie jak linie, kształty i cieniowanie. System oceni dokładność pracy uczestników, porównując ich rysunki z oryginałem i dając feedback na temat poprawności oraz estetyki. Na zakończenie lekcji uczestnicy będą mogli zobaczyć swoje prace w zestawieniu z oryginałami, a także otrzymać oceny za ich wysiłki.

Eksponat nr 14: Mobilne zestawy do zajęć plenerowych

Mobilne zestawy do zajęć plenerowych:

Aby umożliwić organizację warsztatów na piknikach edukacyjnych i wydarzeniach plenerowych, przygotowane zostaną:

- Zestawy puzzli XXL – 6 kompletów (po 50 elementów) przedstawiających konika warmińskiego.
- Zestawy do budowy kapliczek warmińskich – 6 kompletów (2 różne modele), które pozwolą uczestnikom na konstruowanie miniaturowych kapliczek.

Część eksponatów na mobilne zajęcia:

Założeniem strefy jest przygotowanie przez wykonawcę min. 6 zestawów puzzli w formacie XXL (z np. 50 elementami w zestawie, obrazujących konika warmińskiego) po 3 jednego rodzaju i 6 zestawów do zbudowania kapliczki warmińskiej (3 każdego rodzaju, muszą być 2 kapliczki). Taki zestaw pozwoli na budowę strefy np. przy pikniku rodzinnym lub eventach organizowanych przez jednostkę.

Strefa: Warmiński Strych – Biblioteka Warmińska

Eksponat nr 15: Warmiński Strych Pelen Książek

1. Cel i Przeznaczenie Strefy

Antresola ma być przestrzenią, która przenosi odwiedzających w klimat dawnych warmińskich domów, gdzie strych pełnił rolę nie tylko składzika na niepotrzebne rzeczy, ale także miejsca tajemnic i wspomnień, w którym przechowywano pamiątki rodzinne, stare książki, ręcznie tkane tkaniny czy zapomniane przedmioty codziennego użytku. Powierzchnia około 32 m².

W tym miejscu historia łączy się z nowoczesnością – ciepłe drewno, miękkie światło i stylizowane meble stworzą przestrzeń pełną nostalgii i autentycznego klimatu Warmii, jednocześnie zapewniając wygodę i funkcjonalność. Biblioteka ukryta na strychu pozwoli odwiedzającym zatrzymać się na chwilę i zanurzyć w lekturze, a dla tych, którzy wolą słuchać opowieści, przygotowana zostanie osobna strefa odsłuchowa, gdzie w ciszy będzie można wsłuchać się w warmińskie legendy, fragmenty literatury czy wspomnienia dawnych mieszkańców regionu.

To miejsce, w którym zapach drewna miesza się z zapomnianymi historiami ukrytymi w książkach, a światło lamp naftowych rozprasza półmrok, nadając antresoli intymny i ciepły charakter.

2. Specyfikacja Strefy

Wejście na Antresolę – Stylizacja:

Drzwi wejściowe, wykonane z litego drewna, będą stylizowane na stare drzwi szkolne – z ozdobnymi okuciami, żelazną klamką i charakterystycznymi żłobieniami, które przywołają klimat dawnych lat.

Przekraczając próg, odwiedzający znajdzie się w zupełnie innym świecie – cichym, pełnym książek i zapomnianych opowieści, które czekają na odkrycie.

3. Wnętrze Antresoli – Warmiński Strych

Przestrzeń antresoli zostanie zaaranżowana tak, by przywoływać wspomnienia starych warmińskich domów, w których pod skosami dachów kryły się drewniane belki, stare skrzynie i rodzinne pamiątki.

Ekspонат nr 16 – Łóżko na Strychu

W jednym z narożników znajdzie się stylizowane warmińskie łóżko – solidne, drewniane, z ręcznie rzeźbionymi zdobieniami i tradycyjną pościelą, z delikatnymi koronkami i wzorami charakterystycznymi dla regionu.

Łóżko to nie będzie pełnić funkcji użytkowej, lecz stanie się elementem dekoracyjnym, przywołującym wspomnienie domów, w których strych często służył jako miejsce snu dla najmłodszych lub podróżnych zatrzymujących się na nocleg.

Ekspонат nr 17 – Skrzynie Pełne Historii

W przestrzeni antresoli znajdą się cztery stylizowane skrzynie, nawiązujące do tradycyjnych warmińskich kufrów, w których przechowywano najcenniejsze przedmioty domowe – od ubrań i tkanin po listy, księgi i pamiątki rodzinne.

Każda skrzynia zostanie ozdobiona ręcznie malowanymi wzorami ludowymi, inspirowanymi dawną sztuką Warmii. Ale nie będą to tylko elementy dekoracyjne – wewnątrz każdej skrzyni znajdzie się minimum pięć przedmiotów, które w przeszłości można było znaleźć na strychach warmińskich domów.

Wśród nich mogą się znaleźć:

- Stare książki i modlitewniki,
- Tkane chusty i obrusy,
- Drewniane zabawki,
- Zabytkowe przybory do pisania,
- Dawne fotografie i listy,
- Ceramiczne naczynia lub drobne elementy rzemiosła ludowego.

Każdy z tych przedmiotów ma opowiadać swoją własną historię – zamkniętą w zakamarkach skrzyni, czekającą na odkrycie przez odwiedzających. W każdej skrzynki musi być min. 5 przedmiotów, zestawy muszą być powtórzone na wypadek wandalizmu min. w 2 kompletach.

Ekspонат nr 18 – Biblioteka na Strychu

W centralnej części antresoli znajdzie się biblioteka, składająca się z minimum 8 regałów, wykonanych z solidnego, ciemnego drewna, ozdobionego subtelnymi, ręcznie rzeźbionymi detalami.

Oświetlenie o współczynniku $CRI \geq 90$, aby zapewnić naturalne odwzorowanie barw, co pozwoli odwiedzającym łatwiej odnaleźć interesującą ich lekturę. Wykonawca dostarczy książki związane z Warmią na 4 regały.

Eksponat nr 19 - Stanowiska Odsłuchowe z audiobookami.

- W jednej z bardziej zacisznych części antresoli znajdą się minimum 3 stanowiska odsłuchowe, wyposażone w ergonomiczne fotele lub pufy, które zapewnią wygodę użytkownikom.
- Każde stanowisko będzie wyposażone w dedykowane, wzmocnione słuchawki odporne na uszkodzenia i przystosowane do intensywnej eksploatacji (o dużym współczynniku użytkowania, wandaloodporne).
- Panel sterujący pozwoli użytkownikom wybrać audiobooka, regulować głośność i kontrolować odtwarzanie.

Treść audiobooków:

W strefie dostępnych będzie min. 10 audiobooków, każdy dostępny w minimalnym czasie odsłuchu 30 min. w tym:

- Warmińskie legendy i baśnie,
- Fragmenty literatury Marii Zientary-Malewskiej,
- Wspomnienia dawnych mieszkańców Warmii,
- Współczesna twórczość mieszkańców Warmii.

W przypadku braku gotowego materiału, Zamawiający dopuszcza możliwość przygotowania nagrania do odsłuchu.

Prezentowana literatura może być związana z Warmią przez tematykę lub przez autora – pozycje popularnonaukowe lub beletrystyka. Wykonawca zapewni dostępność treści lub będzie zobowiązany do przygotowania treści według uzgodnionych materiałów.

Systemy Bezpieczeństwa i Ochrony Księgozbioru:

- Wszystkie książki w bibliotece będą oznakowane systemem naklejek identyfikacyjnych i chipowane na brankach wyjściowych. System musi mieć możliwość dodawania nowych pozycji lub aktualizacji. Wykonawca dostarczy odpowiednią ilość naklejek identyfikacyjnych potrzebnych do oznaczenia książek na 8 regałach.
- System zabezpieczeń oparty na technologii stosowanej w sklepach uniemożliwi wnoszenie książek poza przestrzeń antresoli.

Oświetlenie i Aranżacja

- Regulowane spoty $CRI \geq 90$, rozmieszczone w całej strefie.
- Drewniane przegrody i wnęki, zapewniające intymność w strefie odsłuchowej.

Antresola „Warmiński Strych” to przestrzeń pełna ciepła, wspomnień i ukrytych historii, w której każdy detal – od drewnianych skrzyń, przez stylizowane łóżko, po słuchawki odporne na wandalizm – został zaprojektowany tak, aby łączyć autentyczność warmińskiego dziedzictwa z nowoczesną funkcjonalnością.

Strefa: Historia Objawień w Gietrzwałdzie

Eksponat nr 20: Historia Objawień

1. Cel i Przeznaczenie Strefy

Strefa Historii Objawień to miejsce duchowego zanurzenia się w wydarzenia, które miały miejsce w Gietrzwałdzie w 1877 r. Przestrzeń została zaprojektowana w taki sposób, aby nie tylko przekazywać rzetelne informacje historyczne, ale także angażować emocjonalnie i pozwalać odwiedzającym doświadczyć mistycznej atmosfery tych wydarzeń. Powierzchnia około 16 m².

Wchodząc do strefy, zwiedzający przejdą przez interaktywną oś czasu, która poprowadzi ich krok po kroku przez wszystkie objawienia, od pierwszej wizji Justyny Szafryńskiej, po koronację obrazu Matki Bożej Gietrzwałdzkiej przez kardynała Stefana Wyszyńskiego. Na końcu znajdzie się centralna część kompozycji, której dominującym elementem będzie symboliczne drzewo klonu – mistyczny świadek objawień.

Oprócz wizualnych i interaktywnych elementów, przestrzeń wypełnią dźwięki natury, pieśni maryjne oraz szmer wody, tworzące wyjątkowe tło dźwiękowe, które jeszcze bardziej podkreśli podniosły i duchowy charakter miejsca.

2. Układ Strefy

Wejście do Strefy i Oś Czasu:

Do przestrzeni prowadzić będzie jedno wejście, które otworzy przed zwiedzającymi podróż w czasie. Po lewej stronie długiej ściany znajdzie się interaktywna oś czasu, przedstawiająca chronologiczny ciąg wydarzeń objawień, pozwalając odwiedzającym śledzić ich przebieg dzień po dniu.

Oś czasu będzie miała nowoczesny, interaktywny format – zwiedzający będą mogli przesuwać się w czasie, klikając na poszczególne daty objawień i odkrywając ilustracje, teksty, dokumenty historyczne.

- Każdy etap objawień będzie oddzielnie podświetlany, nadając poczucie stopniowego odkrywania tajemnicy.

Oś czasu będzie przedstawiać następujące punkty:

27 czerwca 1877 r. – Justyna Szafryńska w czasie odmawiania modlitwy dostrzegła na klonie koło plebanii niezwykłą jasność, a w niej postać, ubraną na białą, siedzącą na złotym tronie, udekorowanym perłami.

28 czerwca 1877 r. – W trakcie modlitwy Anioł Pański wokół drzewa utworzył się złoty krąg, a na jego tle ukazał się tron ze złota wyłożony perłami, do którego aniołowie przyprowadzili Najświętszą Dziewicę. Wizja trwała pół godziny.

30 czerwca 1877 r. – Po raz pierwszy objawienie miała Barbara Samulowska. Matka Boża w czasie wizji zakomunikowała Justynie Szafryńskiej: „Życzę sobie, żebyście codziennie odmawiali różaniec”.

1 lipca 1877 r. – Szafrzyńska zapytała Matkę Bożą: „Kto Ty jesteś?” i usłyszała w odpowiedzi: „Jestem Najświętsza Panna Maryja Niepokalanie Poczęta”. Od tego dnia objawienia odbywały się codziennie wieczorem, w czasie nabożeństwa różańcowego.

3 lipca 1877 r. – Dziewczynki zadały pytanie Niepokalanej Dziewicy, jak długo będą trwały objawienia? Usłyszały w odpowiedzi: „Będę tu jeszcze przychodzić dwa miesiące”.

5 lipca 1877 r. – Dzieci prosiły Matkę Bożą o pobłogosławienie płótna, żeby chorzy mogli się go dotknąć, co było powszechnym zwyczajem w sanktuariach.

23 lipca 1877 r. – Dziewczynki usłyszały w czasie wizji, że papież doczeka się tryumfu Kościoła.

24 lipca 1877 r. – Zaczęto gromadzić się na modlitwie różańcowej trzy razy dziennie. Wizje rozpoczynały się zwykle przy odmawianiu drugiej tajemnicy różańca, a kończyły w czasie czwartej bądź na początku piątej tajemnicy.

1 sierpnia 1877 r. – Barbara Samulowska zapytała Matkę Bożą, czy osierocone parafie otrzymają księży? W odpowiedzi usłyszała: „Jeśli ludzie gorliwie będą się modlić, wówczas Kościół nie będzie prześladowany, a osierocone parafie otrzymają kapłanów”. Wakaty w parafiach były spowodowane opresyjnym ustawodawstwem kulturkampf.

3 sierpnia 1877 r. – Dziewczynki prosiły Matkę Bożą o błogosławieństwo. Maryja powiedziała: „Ja zawsze błogosławię”.

8 sierpnia 1877 r. – Proboszcz gietrzwałdzki Augustyn Weichsel przesłał biskupowi warmińskiemu Filipowi Krementzowi obszerną relację o dokonujących się w parafii objawieniach.

11 sierpnia 1877 r. – Dzieci zapytały Matkę Bożą: „Czy Kościół w Polsce będzie oswobodzony?” i usłyszały w odpowiedzi: „Tak”.

12 sierpnia 1877 r. – Proboszcz polecił dziewczynkom, żeby w trakcie ekstazy modliły się o nawrócenie osób uzależnionych od alkoholu.

17 sierpnia 1877 r. – Kanonik Kapituły Katedralnej ks. August Wunder przesłał biskupowi warmińskiemu krótką relację o objawieniach w Gietrzwałdzie.

20 sierpnia 1877 r. – Matka Boża powiedziała, że dla dobra duchowego należy przede wszystkim uczestniczyć we mszy św. Tego dnia rozpoczęła pracę w Gietrzwałdzie komisja biskupia, która miała na celu badanie nadprzyrodzonych wydarzeń w tej miejscowości.

25 sierpnia 1877 r. – Sprawozdanie z objawień sporządził subregens Seminarium Duchownego w Braniewie ks. Augustyn Kolberg.

29 sierpnia 1877 r. – Na pytanie dzieci, czy Szpital Mariacki w Olsztynie otrzymają z powrotem siostry zakonne, Matka Boża odpowiedziała twierdząco.

31 sierpnia 1877 r. – Przez kolejnych 10 dni ocenę zjawisk w Gietrzwałdzie przeprowadzał regens Seminarium Duchownego w Braniewie ks. Franciszek Hipler.

1 września 1877 r. – Barbara Samulowska zapytała Niepokalaną Dziewicę, czego żąda od proboszcza gietrzwałdzkiego i w odpowiedzi usłyszała: „Niech zawsze modli się do Mnie. Ja mu nieustannie byłam i będę obroną aż do końca”.

2 września 1877 r. – Samulowska postawiła Matce Bożej pytanie, jak można pomóc zmarłym? W odpowiedzi usłyszała, że należy za nich odprawić mszę św.

5 września 1877 r. – Barbara zapytała, co mają czynić parafianie w Królewcu, żeby odzyskać kościół? Odpowiedzią Matki Bożej była zachęta do gorliwej modlitwy. Świątynię królewiecką przejęła wspólnota, która wystąpiła z Kościoła katolickiego.

7 września 1877 r. – Wizjonerki usłyszały od Maryi: „Kapłani powinni gorliwie modlić się do Najświętszej Panny, wtedy Ona zawsze będzie przy nich”. Pomiędzy 7 a 9 września zgromadziło się w Gietrzwałdzie około 50 tys. pielgrzymów pochodzących z Polski znajdujących się pod zaborami i z zagranicy.

8 września 1877 r. – „Nie smućcie się. Ja zawsze będę z wami” – powiedziała Matka Boża do dzieci. Tego dnia pobłogosławiła źródółko. Objawienia ustały.

12 września 1877 r. – Przywieziono figurę Matki Bożej do kapliczki na miejscu objawień. Tego dnia wieczorem Maryja objawiła się dziewczynkom. Wizje miały trwać do 16 września.

16 września 1877 r. – Dokonano poświęcenia i intronizacji figury Niepokalanej Dziewicy. W wydarzeniu tym wzięło udział około 15 tys. wiernych. Ostatnie słowa skierowane przez Maryję do dzieci brzmiały: „Odmawiajcie gorliwie różaniec”.

8 września 1878 r. – Na uroczystość patronalną Narodzenia Maryi Panny przybyło do Gietrzwałdu około 60 tys. pątników.

8 września 1879 r. – W uroczystościach gietrzwałdzkich brało udział około 70 tys. wiernych.

10 września 1967 r. – Koronację obrazu Matki Bożej Gietrzwałdzkiej przeprowadził Kardynał Stefan Wyszyński, Prymas Polski, przy współudziale Kardynała Karola Wojtyły, Metropolity Krakowskiego, i Biskupa Józefa Drzazgi, Administratora Apostolskiego Diecezji Warmińskiej. W uroczystości wzięło udział około 200 tys. osób.

11 września 1977 r. – Kult objawień Matki Bożej w Gietrzwałdzie został zatwierdzony przez Kościół katolicki.

3. Interaktywne Panele Dotykowe:

Po lewej stronie od wejścia zwiedzający mogą poznać historię: : Objawienia w Gietrzwałdzie trwały niemal codziennie od 27 czerwca do 16 września 1877 r. Nadprzyrodzone wizje miały dwie dziewczynki, Justyna Szafrzyńska (13 lat) i Barbara Samulowska (12 lat). Matka Boża ukazała się im ponad 160 razy, mówiąc po polsku (w gwarze warmińskiej). Dzieciom towarzyszył miejscowy proboszcz Augustyn Weichsel (47 lat), który stał się głównym świadkiem i propagatorem tych wydarzeń. Wprawdzie był Niemcem, ale władał biegle językiem polskim. Dwie inne mieszkanki parafii gietrzwałdzkiej, Elżbieta Bilitewska (46 lat) i Katarzyna Wieczorek (23 lata), również podawały się za wizjonerki. W 1880 r. przyznały się do uzurpowania objawień.

Elementy do przedstawienia:

1. Biografie wizjonerek oraz kluczowych postaci objawień
 - Justyna Szafrzyńska i Barbara Samulowska – ich życie, świadectwa, losy po objawieniach.
 - Ks. Augustyn Weichsel – proboszcz Gietrzwałdu, który był świadkiem i propagatorem objawień.
 - Inne osoby zaangażowane w wydarzenia.
2. Modlitwy, przesłania i pieśni maryjne związane z objawieniami
 - Treść objawień i ich znaczenie.
 - Znaczenie modlitwy różańcowej.
 - Wprowadzenie do duchowości maryjnej na Warmii.
3. Sanktuarium w Gietrzwałdzie jako miejsce pielgrzymkowe i jego znaczenie
 - Historia i rozwój sanktuarium.
 - Historia Gietrzwałdu, jako miejsca pielgrzymek przed objawieniami, ze względu na obraz z wizerunkiem Maryi.
 - Wpływ pielgrzymek na społeczność lokalną i Polaków pod zaborami.
 - Architektoniczne zmiany na przestrzeni lat.

Przy monitorze zostaną zamontowane 3 gogle VR, które zaprezentują 30 sekundową liturgię na wzgórzu przy Sanktuarium. Wykonawca będzie zobowiązany do przygotowania nagrania we wrześniu 2025 r. lub pozyskania historycznego nagrania ze źródeł Telewizji Polskiej.

4. Centralny Element – Drzewo Objawień

W sercu strefy znajdzie się instalacja artystyczna – drzewo klonu, przy którym miały miejsce pierwsze objawienia Matki Bożej – uczestnictwo: Justyna Szafrzyńska i Barbara Samulowska.

Symbolika drzewa:

- Pień drzewa zostanie wykonany z wystających, czerwonych cegiełek, symbolizujących architekturę warmińską, jednocześnie układając się w organiczny kształt drzewa.
- Liście klonu, wykonane w formie konturów, otaczać będą pień, nadając wrażenie subtelного ruchu i lekkości.
- Na tle drzewa rozświetlony zostanie wizerunek Matki Bożej, który będzie centralnym punktem całej instalacji.

Posrebrzana Kopia Sukienki Matki Bożej Gietrzwałdzkiej:

- Sukienka zostanie odtworzona w technice skanowania i posrebrzona, aby oddać jej detale i sakralny charakter.

Źródło i prawa do nabycia przez Wykonawcę: Pracownia Konserwacji Zabytków mgr Ewy Olkowskiej, mieszcząca się przy ul. Kołobrzesckiej 13i/122 w Olsztynie; Właścicielka formy silikonowej odlewu kopii koszulki Najświętszej Maryi Panny z Sanktuarium Matki Bożej Gietrzwałdzkiej. Realizacja powinna obejmować następujące etapy:

- wypełnienie formy silikonowej masą odlewniczą,
- wykonanie wzmocnień odwrotu odlewu,
- opracowanie modelu koszulki,
- wykonanie uchwytów lub mocowań do zawieszenia,
- nałożenie podkładów na licu koszulki,
- naniesienie srebra,
- wypolerowanie i opracowanie srebrzeń,
- zabezpieczenie srebrzeń,



- Umieszczona w centralnej części drzewa, będzie sprawiała wrażenie unoszącego się światła, symbolizując mistyczną obecność Matki Bożej (mocowanie na dystansach poza płaszczyzną czerwonej cegły),
- Suknia zostanie doświetlona punktowo.

Szarfy symbolizujące wizjonerki:

- Przed instalacją drzewa znajdą się dwie pionowe, podświetlane szarfy z materiału o szerokości min. 40 cm, które będą symbolizować Justynę Szafryńską i Barbarę Samulowską.

- Ich postaci będą głową skierowana ku górze. Postać nieruchoma, w ręce różaniec, będą oddawać ich obecność, ale także możliwość utożsamienia się z nimi przez każdego zwiedzającego, instalacja od sufitu do podłogi.

5. Instalacja Wodna – Strumień Objawień:

Przy ścianie znajdzie się instalacja wodna (prezentowana przez projektor 4K- Woda- H₂O), symbolizująca źródło pobłogosławione przez Matkę Bożą.

- Woda będzie spływać po niewielkich schodach (3 – 4 stopnie), przypominając naturalny, płynący strumień.
- Szmer wody będzie subtelnie wypełniać przestrzeń, dodając elementu harmonii i refleksji (wydobywający się z głośnika)

6. Ścieżka Dźwiękowa:

- W tle rozbrzmiewać będzie pieśń maryjna, opracowana przez pana Samulowskiego, podkreślająca duchowy charakter miejsca: Pieśń uwielbienia Matki Boskiej w Gietrzwałdzie (muz. Piotr Pałka, sł. Andrzej Samulowski, Kraków 03.11.2005, źródło: <http://www.nuty.religijne.org/>)
- Poza muzyką sakralną, w przestrzeni słyszalne będą także odgłosy natury – szmer wody.

Strefa Historii Objawień to przestrzeń, która łączy historię, duchowość i nowoczesną technologię w sposób subtelny i harmonijny.

Dzięki interaktywnej osi czasu, świetlistej instalacji drzewa, symbolicznych szarf i płynącej wody, odwiedzający nie tylko przejdą przez historię objawień, ale poczują ich mistyczny charakter w przestrzeni ciszy, światła i kontemplacji.

Strefa: Przyroda Warmii – Żywa Opowieść o Warmii

1. Cel i Przeznaczenie Strefy

Strefa Przyrody to przestrzeń, która pozwoli odwiedzającym zanurzyć się w świat natury Warmii, odkrywając jej unikalną florę i faunę. Jest to miejsce, gdzie historia, nauka i interaktywność łączą się w spójną narrację, ukazując żywą harmonię ekosystemu regionu.

Przewodnim motywem ekspozycji będzie woda, która od zawsze odgrywała kluczową rolę w warmińskiej przyrodzie. Zwiedzający poznają znaczenie rzek i jezior, ich wpływ na ekosystem oraz charakterystyczne gatunki roślin i zwierząt zamieszkujących te tereny.

Woda zostanie przedstawiona w sposób edukacyjny, ale także w formie dynamicznych elementów przestrzeni, takich jak kanał wodny oraz modele naturalnych siedlisk. Zwiedzający zobaczą nie tylko faunę i florę Warmii, ale również jej najważniejsze zbiorniki wodne i rolę, jaką odgrywają w ekosystemie regionu.

2. Układ Przestrzeni

Strefa zostanie podzielona chodniczkiem, który będzie prowadzić do Strefy Historii Objawień. Będzie to brukowana ścieżka, delikatnie wijąca się pomiędzy poszczególnymi segmentami ekspozycji, przypominając naturalną ścieżkę przecinającą lasy, łąki i bagna Warmii.

Wzdłuż drogi, poszczególne obszary ekspozycyjne będą pełnić podwójną funkcję – zarówno edukacyjną, jak i aranżacyjną.

Ekspонат nr 21: Roślinność Warmii – Ziołolecznictwo

Zielnik Warmii – Apteka Natury

Pierwsza część strefy poświęcona będzie ziołolecznictwu, które przez wieki było nieodłącznym elementem życia mieszkańców Warmii. Zaprezentowane zostaną kluczowe rośliny lecznicze, wykorzystywane w medycynie ludowej, których właściwości są cenione do dziś.

Zwiedzający przejdą wzdłuż zielnika, w którym znajdą się realistyczne modele roślin oraz suszone okazy, umieszczone w podświetlanych gablotach lub na specjalnych tablicach botanicznych. Przy każdej roślinie znajdą się interaktywne opisy, wyjaśniające jej właściwości lecznicze oraz sposoby wykorzystania w dawnych i współczesnych praktykach medycznych.

Dodatkowo nad głowami zwiedzających zawieszone będą suszone pęki ziół, co nie tylko wprowadzi autentyczny klimat dawnej zielarni, ale także pozwoli poczuć delikatny zapach roślin, który doda ekspozycji naturalnego charakteru.

Wystawione zostaną m.in.:

- Dziurawiec (*Hypericum perforatum*) – stosowany na poprawę nastroju i jako środek przeciwzapalny.
- Krwawnik pospolity (*Achillea millefolium*) – wykorzystywany do gojenia ran i problemów trawiennych.
- Szałwia lekarska (*Salvia officinalis*) – używana do leczenia infekcji gardła i jako naturalny środek dezynfekujący.
- Rumianek pospolity (*Matricaria chamomilla*) – znany ze swoich właściwości uspokajających i przeciwzapalnych.

Na ekspozycji zaprezentowane:

- Min. 2 księgi zielarskie, w których można znaleźć przepisy na tradycyjne napary i lecznicze mikstury.

Ekspонат nr 22: Fauna Warmii – Zwierzęta i Ryby

W kolejnej części zwiedzający poznają świat zwierząt zamieszkujących warmińskie lasy, jeziora i rzeki. W tej przestrzeni umieszczone zostaną realistyczne modele zwierząt oraz dioramy, oddające naturalne środowisko ich życia. Powierzchnia około 11 m².

Żeremie bobra – Tajemnice Inżynierów Natury:

- Centralnym punktem tej sekcji będzie realistyczny model żeremia bobra, zlokalizowany przy płynącym kanale wodnym.
- Zwiedzający będą mogli zajrzeć do wnętrza żeremia za pomocą kamery endoskopowej, która wyświetli obraz na ekranie, pokazując strukturę tej fascynującej budowli.

Leśni mieszkańcy Warmii – na tablicy lub planszach zostaną zaprezentowane:

- Jeleń szlachetny – zaprezentowany w otoczeniu lasu, przedstawiony w swoim naturalnym majestacie.
- Żuraw – ukazany na tle podmokłej łąki, z możliwością odsłuchania jego charakterystycznego klangoru – w tle ekran (min. 32 cale) prezentujący start stada żurawi.
- Wydra europejska – dynamiczna rzeźba wydry przy brzegu rzeki, w naturalnej pozycji łowieckiej.
- Kormoran – przedstawiony na martwym drzewie nad wodą, w charakterystycznej pozycji z rozpostartymi skrzydłami. W tle ekran prezentujący kolonię kormoranów nad jeziorem oraz dźwięki wydawane przez te ptaki.

Podwodne Królestwo – Ryby Warmii:

Zwiedzający będą mieli okazję zanurzyć się w podwodny świat, poznając ryby charakterystyczne dla warmińskich jezior i rzek.

- Szczupak – drapieżnik czołowy jezior, ukazany w pełnej dynamice polowania.
- Sandacz – przedstawiony w akcji, ścigający mniejsze ryby.
- Lin – spokojnie unoszący się wśród gęstej roślinności wodnej.

Ryby będą widoczne w makiecie wyświetlanej przez dwa ekrany około 30 calowe, prezentujące te stworzenia w naturze, w ruchu np. atakujący szczupak, siedlisko lina – w powtarzalnej sekwencji.

Ekspонат nr 23 - Jeziora i Rzeki Warmii

W tej części ekspozycji zwiedzający poznają najważniejsze jeziora i rzeki Warmii, ich unikalne cechy oraz wpływ na przyrodę regionu.

Zostaną umieszczone tablice informacyjne ze zdjęciami i mapami, prezentujące:

- Największe jeziora Warmii (np. Jezioro Ukiel, Jezioro Dadaj),
- Najgłębsze jeziora (np. Jezioro Wuksniki – najgłębsze jezioro Warmii i Mazur),
- Najmniejsze jeziora i ukryte akweny,
- Najważniejsze rzeki Warmii (np. Łyna, Pasłęka, Wadąg),
- Związek rzek i jezior z florą i fauną regionu.

Każda tablica będzie wyposażona w multimedialne ekrany, na których zwiedzający będą mogli zobaczyć:

- Interaktywną mapę Warmii na 60 calowym ekranie, prezentującą rzeki i jeziora oraz ich charakterystykę,
- Zdjęcia lotnicze jezior i rzek, ukazujące ich wyjątkowe kształty i położenie w krajobrazie Warmii (jednego wybrane parametru np. jeziora Warmii lub rzeki Warmii), w zależności od pozyskanych materiałów przez wykonawcę wystawy.

Strefa: Dziedzictwo architektoniczne Warmii

1. Cel i Przeznaczenie Strefy

Strefa Infrastruktury i Piękna Warmii to przestrzeń, która pozwoli zwiedzającym poznać historyczne dziedzictwo architektoniczne regionu, koncentrując się na zamkach dostępnych do zwiedzania oraz sanktuariach Warmii. Powierzchnia około 11 m².

Głównym celem ekspozycji jest przedstawienie zabytków w sposób interaktywny, dzięki czemu zwiedzający nie tylko zobaczą makiety najważniejszych obiektów, ale także zgłębią ich historię, architekturę i współczesne funkcje.

2. Układ Przestrzeni

Strefa zostanie podzielona na dwa główne segmenty:

1. Pierwsza mapa Warmii – Zamki Warmii zaprezentowane w formie makiet rozmieszczonych na trójwymiarowej mapie regionu, wzbogaconych o interaktywne ekrany z opisami.
2. Druga mapa Warmii – Sanktuaria Warmii, przedstawione w kontekście ich budowy, zmian na przestrzeni wieków oraz ich roli w kulturze i duchowości regionu.

Ekspонат nr 24 – Zamki Warmii

Trójwymiarowa Mapa Warmii z Makietami Zamków:

Na dużej, mapie Warmii zostaną umieszczone punkty z wyznaczeniem miejsc, gdzie były lub są zamki na Warmii, natomiast miniaturowe modele zamków zostaną rozmieszczone na przeciwnej ścianie w gablotach zaproponowanych przez wykonawcę. Gabloty z podświetleniem i eksponujące najważniejsze aspekty zabudowania. Każda makiet będzie miała nie mniej niż 50 cm długości, co pozwoli na precyzyjne oddanie detali architektonicznych. Modele mogą być przeniesione na ścianę naprzeciwko w celu prawidłowej prezentacji zamków, wówczas zostaną przygotowane w gablotach lub w systemie podwieszanym, w zależności od możliwości prawidłowej ekspozycji.

- Modele zostaną wykonane z materiałów trwałych, aby zachować ich estetykę i detale przez lata.

- Zwiedzający będzie w stanie zobaczyć każdą z makiet.

Interaktywne Ekrany – Odkrywanie Historii Zamków:

Obok mapy zostanie umieszczony duży, dotykowy ekran multimedialny, na którym zwiedzający będą mogli:

- Wybrać jeden z zamków, co spowoduje podświetlenie danej makiety.
- Poznać historię budowli, jej fundatorów, losy na przestrzeni wieków.
- Obejrzeć archiwalne ilustracje, zdjęcia i rekonstrukcje, pokazujące, jak wyglądał w różnych epokach (źródło: Małgorzata Jackiewicz-Garniec i Mirosław Garniec, Zamki państwa krzyżackiego w dawnych Prusach, Olsztyn 2006).
- Dowiedzieć się ciekawostek o danym zamku – legend, bitew, ważnych wydarzeń.

Lista Zamków Warmii, które zostaną zaprezentowane (zamki dostępne do zwiedzania):

Zamki Warmii: (każdy z zamków kryje historię i należy ją opisać krótko na planszy: np. Zamek w Reszlu i na poziomie osoby, związanej z zamkiem – Barbara Zdunk (1769-1811 r.) należy opisać najciekawszą historię i tak w ujęciu każdego zamku w formie 15 zdań o każdym z nich.

- Zamek Kapituły Warmińskiej w Olsztynie – dawniej siedziba Mikołaja Kopernika, obecnie Muzeum Warmii i Mazur. Należy zakomunikować o miejscach, w którym przebywał Mikołaj Kopernik. Jego domem była kanonia we Fromborku (zachowana do dzisiaj).
- Zamek Biskupów Warmińskich w Lidzbarku Warmińskim – najlepiej zachowany gotycki zamek Warmii, siedziba biskupów warmińskich.
- Zamek w Reszlu – gotycka warownia przekształcona w galerię sztuki, z możliwością noclegu.
- Katedra we Fromborku – charakter warowni.

Należy wspomnieć, że istniały jeszcze zamki biskupie w Barczewie, Jezioranach, Ornecie i Biskupcu. Do dziś zachowały się ruiny zamku kapituły warmińskiej w Pieniężnie.

Każdy z tych zamków będzie przedstawiony z podkreśleniem jego funkcji w historii Warmii, zmian w architekturze oraz jego współczesnej roli.

Ekspонат nr 25: Sanktuaria i kościoły

4. Sanktuaria poświęcone Matce Bożej:

- Bazylika Narodzenia Najświętszej Maryi Panny w Gietrzwałdzie – jedyne w Polsce miejsce objawień maryjnych zatwierdzonych przez Kościół katolicki.
- Bazylika Nawiedzenia Najświętszej Maryi Panny w Świętej Lipce (położona na Mazurach, na granicy z Warmią) – perła baroku, najslawniejszy kościół pielgrzymkowy okresu nowożytnego, siedziba dawnej szkoły muzycznej, w której kształcił się Feliks Nowowiejski, miejsce koncertów organowych.

- Bazylika Nawiedzenia Najświętszej Maryi Panny w Stoczku Klasztorным (Sanktuarium Matki Bożej Królowej Pokoju) – miejsce internowania kardynała Stefana Wyszyńskiego Prymasa Polski.
- Kościół Nawiedzenia Najświętszej Maryi Panny w Krośnie koło Ornety – barokowy zespół pielgrzymkowy z obejściem krążankowym.

Sanktuaria poświęcone Najświętszemu Sakramentowi:

- Kościół Najświętszego Zbawiciela w Głotowie..
- Kościół św. Macieja i Najdroższej Krwi Jezusa w Bisztynku.

Sanktuaria poświęcone Krzyżowi Świętemu:

- Kościół Podwyższenia Krzyża Świętego w Chwałęcinie..
- Kościół Świętego Krzyża i Matki Bożej Bolesnej w Międzyzlesiu
- Kościół Świętego Krzyża w Braniewie.
- Kościół Podwyższenia Krzyża Świętego w Lidzbarku Warmińskim.

Inne miejsca kultu:

- Bazylika archikatedralna Wniebowzięcia Najświętszej Maryi Panny i św. Andrzeja we Fromborku – miejsce pochówku Mikołaja Kopernika, perła gotyckiej architektury sakralnej.
- Bazylika konkatedralna św. Jakuba Apostoła w Olsztynie – siedziba dawnego archidiecezji olsztyńskiego, miejsce celebracji uroczystości pontyfikalnych.
- Kalwaria Warmińska w Głotowie – zespół architektoniczno-krajobrazowy o charakterze pasyjnym.

Multimedialne Wrażenia i Interakcja

Interaktywna mapa pozwoli zwiedzającym odkrywać sanktuaria poprzez zdjęcia, filmy i dokumenty historyczne (źródło: p . Maja Dzieciątek, realizacja, projekt filmików o świątyniach na Warmii). Wykonawca musi przedstawić ujęcia z drona, a także wnętrza kościołów. Zamawiający dysponuje opisem kościołów przedstawionych wyżej. Zaprezentowana również mapa Szlaku Świętej Warmii.

Strefa: Obróbka Maszynowa

1. Cel i przeznaczenie Strefy

Strefa Obróbki Maszynowej ma na celu zaprezentowanie zmian technologicznych, które miały kluczowy wpływ na rozwój regionu Warmii. Przestrzeń ta ukazuje, jak postęp technologiczny zmienił tradycyjne metody pracy, koncentrując się na rolnictwie i obróbce maszynowej.

Odwiedzający będą mieli okazję nie tylko zobaczyć historyczne i interaktywne eksponaty, ale również doświadczyć realiów pracy na wsi poprzez nowoczesne symulacje.

Ekspонат nr 26: Wóz z Koniem – symulacja jazdy

Opis eksponatu:

W centrum strefy znajdzie się pełnowymiarowy, realistyczny model tradycyjnego warmińskiego wozu. Zwiedzający będą mogli usiąść na wozie, który będzie wyposażony w mechanizmy symulujące jazdę zaprzężonym koniem, koń będzie widoczny poprzez projekcję 4K na ścianie w pionie. Lejce będą wchodzić w system mocowany do ściany, który będzie napinać lejce emitując skręt w płaszczyźnie prawo/lewo/ stop/ jazda. Powierzchnia min. 4 m².

Interaktywne elementy:

- **Kierowanie koniem:** Zwiedzający będą mogli chwycić za lejce i sterować symulowanym koniem, korzystając z zaawansowanych technologii projekcyjnych.
- **Dynamiczna trasa:** Na ekranie przed uczestnikiem będzie widoczna droga, pola oraz okoliczny krajobraz Warmii, który zmienia się w zależności od decyzji zwiedzającego. Symulacja uwzględni różne warunki terenowe, takie jak wzgórza, doliny i polne ścieżki.
- **Zmienna sensoryka:** Podczas jazdy odwiedzający poczują drgania na wyboistej drodze, opór konia oraz inne realistyczne efekty zwiększające immersję.

Czas trwania symulacji:

Każdy uczestnik będzie miał możliwość przejazdu przez około 2 minuty. Droga musi być dostosowana do czasu przejazdu i zawierać dynamiczne zmiany krajobrazu, zapewniając realistyczne doświadczenie.

Ekspонат nr 27: Orka Pola – Pług Jednoskibowy

Opis eksponatu:

Obok wozu znajdzie się interaktywny eksponat przedstawiający tradycyjny pług jednoskibowy zaprzężony do konia, koń zostanie zaprezentowany na podstawie projekcji 4K – projektor. Zwiedzający będą mogli stanąć za pługiem i spróbować swoich sił w orce pola. Powierzchnia min. 4 m².

Interaktywne elementy:

- **Symulacja orki:** Pług będzie zintegrowany z systemem sensorycznym, który odtworzy opór ziemi oraz przeszkody, takie jak kamienie, korzenie i inne elementy gleby. Ruchy w płaszczyźnie prawo/ lewo/ szarpnięcie.
- **Sterowanie pługiem:** Zwiedzający będą mogli przesuwac pług w prawo/lewo, aby omijać przeszkody, co zwiększy realizm doświadczenia.

- **Efekty wizualne i dźwiękowe:** Symulacja zostanie wzbogacona o realistyczne dźwięki, takie jak skrzypienie pługa, odgłosy pracy konia oraz dźwięki przesuwanych kamieni. Na ekranie przed zwiedzającym będą wyświetlane zmiany w terenie – odsłanianie nowych warstw gleby, przesuwanie kamieni i tworzenie bruzd.

Czas trwania symulacji:

Podobnie jak w przypadku wozu, symulacja orki potrwa około 2 minut. Ścieżka orki i teren będą dynamicznie zmieniane, aby dostosować doświadczenie do warunków rolniczych Warmii.

Materiał i Wykończenie:

Materiały: Strefa zostanie wykonana z wysokiej jakości materiałów, które będą nawiązywać do tradycyjnych warmińskich gospodarstw. Drewniane elementy wozu i pługa zostaną starannie wykonane, aby oddać ich autentyczność, a otoczenie będzie przypominało warmińskie pola i wsie.

Zdobienia: Delikatne zdobienia w stylu warmińskim, takie jak motywy roślinne czy geometryczne, będą subtelnie wkomponowane w eksponaty, dodając im regionalnego charakteru.

Oświetlenie:

Podświetlenie eksponatów: Wóz, pług oraz podwieszone maszyny będą odpowiednio podświetlone, aby zwrócić uwagę na ich detale i umożliwić odwiedzającym pełne doświadczenie interaktywne. Oświetlenie będzie regulowane, dostosowując się do różnych faz symulacji.

Ogólne oświetlenie strefy: Oświetlenie w strefie będzie delikatne, z naciskiem na stworzenie atmosfery przypominającej wschód lub zachód słońca nad warmińskimi polami.

Eksponat nr 28: Krajobraz Warmii

Strefa 2 monitorów dwustronnych, czyli 4 powierzchni do wyświetlania obrazu to przestrzeń poświęcona wyjątkowym krajobrazom Warmii, ukazanym z perspektywy lotu ptaka. Dzięki nowoczesnej technologii, odwiedzający będą mogli podziwiać różnorodne ujęcia regionu, obejmujące jeziora, lasy, pola uprawne, wsie oraz miasta. Celem tej strefy jest nie tylko prezentacja walorów przyrodniczych Warmii, ale także zwiększenie świadomości na temat jej unikalnego dziedzictwa kulturowego i krajobrazowego.

W przestrzeni zostaną zamontowane dwa duże, dwustronne monitory o przekątnej co najmniej 50 cali, zawieszone w taki sposób, aby umożliwić swobodne oglądanie treści z obu stron. Na ekranach wyświetlana będzie zapętlona prezentacja, składająca się z co najmniej 60 wysokiej jakości fotografii przedstawiających Warmię z lotu ptaka.

Zdjęcia zostaną pozyskane przez Wykonawcę, który będzie odpowiedzialny za ich zakup lub wykonanie wraz z zapewnieniem wszelkich praw do ich wykorzystania przez Zamawiającego.

Aby urozmaicić doświadczenie zwiedzających, prezentacja będzie zmieniała się w dynamiczny sposób, pokazując region w różnych porach dnia i roku. Zdjęcia będą układane w różnorodnych konfiguracjach, aby uchwycić piękno Warmii w jak najbardziej immersyjny sposób.

Strefa ta będzie działać jako wirtualna podróż po Warmii, przyciągając uwagę odwiedzających i zachęcając ich do odkrywania tego malowniczego regionu. Dzięki połączeniu nowoczesnej technologii z autentycznym materiałem wizualnym, ekspozycja stworzy unikalne doświadczenie, które pozwoli na chwilę oderwać się od codzienności i zanurzyć w niezwyklej atmosferze warmińskich krajobrazów.

Strefa: Warmińska Tradycja, Kultura i Życie Codzienne Warmii

Strefa Warmińska to przestrzeń, która przenosi odwiedzających w realia dawnej Warmii, ukazując jej kulturę, tradycje oraz codzienne życie mieszkańców. Ekspozycja łączy w sobie elementy muzealne z nowoczesnymi technologiami interaktywnymi, tworząc wyjątkowe miejsce, gdzie historia ożywa dzięki multisensorycznym doświadczeniom. Powierzchnia min. 10 m².

Ekspонат nr 29: Chata Warmińska

Strefa zajmie powierzchnię około 6 metrów szerokości i minimum 2 metrów głębokości, wysokość maksymalnie do stropu. Jej kluczowym elementem będzie ściana frontowa, stylizowana na warmińską chatę z otwartymi okiennicami. Ściana będzie stanowiła trwałą scenografię, a na jej zewnętrznej części znajdą się dwie tablice informacyjne, przedstawiające historię warmińskiej architektury, jej charakterystyczne cechy oraz rodzaje zabudowy stosowane na Warmii. Chałupa wiejska – zabudowa wiejska historyczna to budownictwo murowane, które od połowy XIX w. wypierać rozpoczęło budownictwo drewniane. Budynki wznoszone były z cegły licowej lub tynkowanej. Budynki miały kształt prostokąta z dwuspadowym dachem krytym dachówką z facjatą lub wystawkami. W przypadku budynków drewnianych najpowszechniejsza była konstrukcja zrębowa z XIX-wieczną modyfikacją zrębowo-słupową. Na północy regionu popularna była konstrukcja szkieletowa. Elementem lokalnym były podcienia szczytowe.

Po obu stronach zabudowy zostaną pozostawione przejścia komunikacyjne, umożliwiające swobodne poruszanie się po strefie. Wnętrze przestrzeni zostanie wykończony tapetami imitującymi ściany dawnych chat warmińskich, jednak ściana frontowa pozostanie jako stały element scenografii.

Ekspонат nr 30: Szafa z tradycyjnymi strojami chłopskimi

W centralnej części strefy znajdzie się drewniana, podświetlana szafa, która zostanie oświetlona w momencie, gdy zwiedzający podejda bliżej. W jej wnętrzu będą zaprezentowane codzienne stroje chłopskie, a odwiedzający będą mieli możliwość przymierzenia wybranych ubrań. Wykonawca dostarczy co najmniej 8 pełnych zestawów ubrań, składających się z:

- Górnych części garderoby – minimum 6 elementów,

- Spódnic – minimum 3 elementy.

Szafa będzie interaktywnym eksponatem, umożliwiającym zanurzenie się w realiach dawnych mieszkańców Warmii.

Eksponat nr 31: Toaletka z tradycyjnymi nakryciami głowy

Wzdłuż ściany znajdzie się drewniany stolik przypominający toaletkę, wyposażony w:

- Lustro zawieszone na ścianie,
- Drewnianą szafkę z nakryciami głowy,
- Podświetlane gabloty na eksponaty,

W części zamkniętej szafki znajdą się cenne nakrycia głowy, natomiast minimum 3 damskie nakrycia (w tym tradycyjny czepiec) oraz 2 męskie będą dostępne do przymierzenia. Wykonawca dostarczy co najmniej 3 komplety tradycyjnych nakryć głowy. Szczegółowy opis na tablicy informacyjnej dotyczącej znaczenia czepca w regionie.

Przy stoliku znajdzie się drewniane krzesło lub krótka ławeczka, na której odwiedzający będą mogli przymierzyć wybrane elementy garderoby i obejrzeć się w lustrze.

Eksponat nr 32: Kuchnia kaflowa z interaktywnym stanowiskiem kulinarnym

W strefie zostanie zbudowana tradycyjna warmińska kuchnia kaflowa, charakterystyczna dla dawnych domostw regionu. Nad kuchnią znajdzie się dekoracja złożona z glinianych garnków, metalowych patelni i tradycyjnych narzędzi kuchennych, odzwierciedlająca historyczne wnętrza warmińskich chat.

Obok kuchni stanie leżanka, drewniany stół, krzesła oraz zastawa stołowa, tworząc pełną aranżację przestrzeni kuchennej.

Interaktywna funkcja:

- Na kuchni zostanie umieszczony garnek z pokrywą. Po jej uchyleniu i naciśnięciu przycisku odwiedzający poczują zapach dzyndzałków – tradycyjnego warmińskiego dania.
- Obok kuchni znajdzie się stolnica z interaktywnym ekranem dotykowym (min. 20 cali). Dzięki specjalnej aplikacji użytkownicy będą mogli poznawać proces przygotowania dzyndzałków, od dodawania składników, przez lepienie, aż po gotowanie. Aplikacja przybliży również historię tej potrawy jako tradycyjnego smakołyku Warmii.

Eksponat nr 33: Maszyna tkacka

Z uwagi na bogate tradycje związane z obróbką lnu na Warmii, w strefie znajdą się kolejne wyjątkowe eksponaty:

- Maszyna tkacka – wykonawca dostarczy kompletną maszynę tkacką, wyposażoną w materiał prezentowany na ekranie min. 30 cali, na ekranie wyświetlany będzie film przedstawiający sposób działania maszyny tkackiej.

Ekspонат nr 34: Prasa do tłoczenia oleju lnianego

Drugim eksponatem dotyczącym wykorzystania lnu będzie:

- Drewniana prasa do tłoczenia oleju lnianego – eksponat będzie umożliwiał ręczne kręcenie prasą, co pozwoli zwiedzającym poczuć, jak trudnym procesem było dawniej tłoczenie oleju. Prasa zostanie wyposażona w wewnętrzny hamulec, który będzie symulował opór, wymagający użycia większej siły.

Tablice informacyjne umieszczone w pobliżu eksponatów przedstawia historię uprawy i obróbki lnu na Warmii oraz jego znaczenie dla lokalnych społeczności.

Strefa: Wczoraj i dziś

Ekspонат nr 35: „Wczoraj i Dziś” – Porównanie Warmii dawniej i obecnie

Na ścianie prowadzącej do wyjścia znajdują się dwa duże ekrany, które stanowią eksponat symbolizujący zmiany na Warmii na przestrzeni lat. Powierzchnia min. 2 m².

Ekran „Wczoraj” – przedstawia archiwalne zdjęcia i filmy ukazujące Warmii sprzed transformacji ustrojowej, uwzględniając życie codzienne, architekturę i infrastrukturę.

Ekran „Dziś” – prezentuje współczesne ujęcia tych samych miejsc, ukazując rozwój regionu, modernizację miast oraz postęp technologiczny.

Ekspонат „Wczoraj i Dziś” pozwala na dynamiczne porównanie tych samych lokalizacji w dwóch różnych okresach, co wizualnie podkreśla skalę zmian, jakie zaszły na Warmii.

Wystawa Gminy Gietrzwałd

Integralną częścią ekspozycji jest wystawa przekazana przez gminę Gietrzwałd, prezentująca historię i współczesność regionu. Znajdują się na niej unikalne zdjęcia. Zbiór min. 10 kompletów zdjęć w zostanie przekazany wykonawcy przez Zamawiającego.