



Oświęcim – gmina miejska

Urząd Gminy Oświęcim
Zaborska 2,
32-600 Oświęcim

Gmina miejska Oświęcim jest położona w województwie małopolskim, w powiecie oświęcimskim. Oświęcim to główny ośrodek miejski Małopolski Zachodniej, stanowiący centrum administracyjno-biznesowe powiatu oświęcimskiego. Miasto położone jest na granicy województwa małopolskiego i śląskiego.

Potencjał Oświęcimia koncentruje się zarówno wokół charakterystycznych dla sąsiedniego Śląska bogatych tradycji przemysłowych, jak i utożsamianej z Małopolską turystyki. Potencjał turystyczny miasta związany jest z jego bogatą, ponad 800-letnią historią oraz funkcjonowaniem w jego obrębie Miejsca Pamięci i Muzeum Auschwitz-Birkenau.

Nazwa miasta pojawiła się w pod koniec XVII wieku, jednak osadnictwo na wzgórzu zamkowym istniało już w XVI wieku. Oświęcim uzyskał prawa miejskie około 1272 roku. Zostały one potwierdzone przez Mieszka I – księcia cieszyńskiego pod koniec XIII wieku. Co roku we wrześniu, na pamiątkę tego wydarzenia, odbywa się w Oświęcimiu hucznie celebrowane Święto Miasta.

Obecnie Oświęcim uznawany jest za Miasto Pokoju, z którego wywodzą się inicjatywy i projekty wzywające do pojednania narodów, tolerancji i dialogu. Powierzchnia miasta zajmuje 30 km². Na dzień 31 grudnia 2022 r. Oświęcim zamieszkiwało 34 170 osób.

Oświęcim jest miastem o bogatych tradycjach kulturalnych. Funkcjonują tu liczne instytucje kultury, a także placówki oświatowe prowadzące działalność służącą zaspokojeniu potrzeb kulturalnych mieszkańców. Miasto realizuje również przedsięwzięcia mające charakter ogólnopolski oraz międzynarodowy. Ukazują one Oświęcim jako miasto, w którym podejmuje się inicjatywy pokojowe. Na terenie miasta funkcjonują takie instytucje jak Oświęcimskie Centrum Kultury, Miejska Biblioteka Publiczna „Galeria Książki”, Centrum Żydowskie czy Muzeum Zamek.¹

1 Na podstawie materiału przekazanego w dniu 06.03.2023 r. przez Urząd Gminy Oświęcim

1. Rozwiązania Smart City w gminie miejskiej Oświęcim

1.1. System Park&Ride

Obiekt parkingu Park&Ride w Oświęcimiu funkcjonuje w Oświęcimiu od czerwca 2020 roku. Realizacja inwestycji rozpoczęła się w 2017 roku, polegała na budowie wielopoziomowego parkingu typu Park&Ride dla 300 samochodów przy oświęcimskim dworcu kolejowym. Park&Ride powstał w miejscu byłego hotelu Glob, który ze względu na zły stan techniczny został wyburzony. Rozbiórka od lat nieczynnego obiektu byłego hotelu Glob pozwoliła na stworzenie parkingu typu P&R stanowiącego infrastrukturę obsługi podróżujących publicznym transportem zbiorowym. Budynek graniczy z terenem kolejowym - usytuowany jest równolegle do pasa drogowego ul. Powstańców Śląskich, która również została przebudowana w ramach projektu. Bryłę budynku stanowi prosta forma prostopadłościanu, a elewacja składa się z elementów ceramicznych, mocowanych na zawiasach stalowych, nadając obiektowi nowoczesny wygląd. Parking posiada 3 kondygnacje nadziemne, w ramach którego powstały stanowiska postojowe dla 300 samochodów, w tym:

- 11 miejsc dla osób niepełnosprawnych,
- 4 miejsca dla osób z małymi dziećmi,
- 2 stanowiska do ładowania samochodów elektrycznych.

W ramach parkingu powstało także 59 stanowisk dla rowerów, skuterów i motocykli. Ponadto, w obiekcie funkcjonują sanitariaty oraz pomieszczenia obsługi parkingu wraz z częścią socjalną i sanitarną oraz pomieszczenia techniczne, takie jak serwerownia i pomieszczenie akumulatorów fv. Od strony ul. Powstańców Śląskich powstały podwójne bramy wjazdowe i wyjazdowe, które ustawione są na skrajnych odcinkach, pomiędzy którymi zaprojektowano elementy małej architektury. Organizacja ruchu w obiekcie rozwiązana jest w układzie „split levels”, z jednokierunkowym ruchem pojazdów i systemem dwóch podwójnych pochylni – do jazdy w górę i do jazdy w dół. W obiekcie zainstalowany został system informowania o wolnych miej-

scach parkingowych, dzięki któremu informacja o ilości wolnych miejsc na bieżąco wyświetlana jest na zewnątrz budynku.

Realizacja P&R zapoczątkowała zmiany przestrzeni terenów kolejowych – modernizacji poddany został również dworzec PKP w Oświęcimiu (projekt realizowany przez PKP S.A.). Budowa parkingu Park&Ride oraz modernizacja dworca PKP przyczyniła się do zmiany wizerunku tej części miasta Oświęcim, a także wpływa na zmianę nawyków transportowych u kierowców.

1.2. Rozwiązania funkcjonujące w Miejskiej Bibliotece Publicznej im. Ł. Górnickiego GALERIA KSIĄŻKI w Oświęcimiu:

1. Wrzutnia - całodobowa wrzutnia zewnętrzna, znajdująca się przy wejściu do Biblioteki od strony Alei Pisarzy, służy do samoobsługowego zwrotu książek przez czytelników bez wchodzenia do Biblioteki, uruchamiana się po zeskanowaniu kodu z książki. Wrzutnię oddano do użytku czytelników w 2012 roku. Sytuacja covidowa spowodowała, że w 2020 roku w Bibliotece uruchomiono możliwość zamawiania książek do księżkomatu, podobnie ze stanowiskiem self-check.
2. Księżkomat - stanowi bezkontaktową alternatywę wypożyczeń, umożliwiającą odbiór zamówionych książek 24 godziny na dobę. Znajduje się przy wejściu do Biblioteki obok wrzutni. Zamówione książki można odebrać o dogodnej dla siebie porze, po otrzymaniu z Biblioteki wiadomości SMS z numerem skrzynki i czterocyfrowym kodem odbioru.
3. Bookboxy - w Bibliotece funkcjonują dwa bookboxy znajdujące się zarówno w Wypożyczalni, jak i w Bibliotece Młodych. Korzystając z wolnego dostępu do książek w Wypożyczalni i w Bibliotece Młodych, można samodzielnie wypożyczyć lub zwrócić książki za pośrednictwem bookboxa. Jest to niezwykle proste w obsłudze urządzenie, dzięki któremu możliwe jest jeszcze szybsze i bezpieczniejsze wypożyczanie i zwracanie zbiorów bibliotecznych.
4. Nawigacja po zbiorach – usługa, dzięki której jeszcze łatwiej można odnaleźć się w bibliotecznych półkach

i już z poziomu katalogu można sprawdzić, na którym regale w bibliotece znajduje się poszukiwana przez czytelnika książka.

Na czym to polega?

- w bibliotecznym katalogu wyszukujemy interesujący nas tytuł książki,
- kursorem myszki najeżdżamy na DOSTĘPNOŚĆ danej książki,
- wyświetla się numer regału, na którym ona stoi, gdzie W to Wypożyczalnia, D to Biblioteka Młodych np. W22f oznacza, że dana książka jest w Wypożyczalni na regale 22f.

Uruchomienie zarówno książkomatu, wrzutni oraz stanowiska self-check out wpłynęło pozytywnie na kontakt czytelników z Biblioteką, przede wszystkim na poczucie bezpieczeństwa w sytuacji wypożyczania czy zwrotu książek w okresie pandemii. Obecnie wszystkie te formy cieszą się sporym zainteresowaniem.

1.3. Rozwiązania funkcjonujące w Muzeum Zamek w Oświęcimiu:

Muzeum Zamek w Oświęcimiu jest muzeum miejskim, którego organizatorem jest Gmina Miasto Oświęcim. Swoją działalność rozpoczęło 1 stycznia 2010 r. i od tamtej pory pełni funkcje reprezentacyjne, kulturalne i edukacyjne. Misją muzeum jest popularyzacja historii Ziemi Oświęcimskiej oraz dziedzictwa miasta, jego tradycji i kultury. W tym celu gmina zajmuje się ochroną dóbr kultury, dokumentowaniem czasów minionych, gromadzeniem eksponatów archeologicznych, historycznych i etnograficznych związanych z Oświęcimiem i ziemią oświęcimską. W ramach swojej misji oraz ochrony dziedzictwa kulturowego Muzeum Zamek pełni rolę opiekuna nad następującymi zabytkami: zamkiem oświęcimskim, wieżą obronną (poł. XIII w./XIV w.), tunelami pod wzgórzem zamkowym (XVIII – XX w.), ratuszem z XIX w. oraz podziemnymi reliktnami XVI-wiecznego ratusza.

Popularyzowanie historii Ziemi Oświęcimskiej to misja Muzeum Zamek w Oświęcimiu. W ramach tych działań została podjęta decyzja o poszerzeniu działalności i pracy

Muzeum oraz stworzeniu nowych wystaw promujących dziedzictwo Ziemi Oświęcimskiej.

„W przestrzeniach historii. Dzieje miasta Oświęcimia” to wystawa stała w budynku dawnego ratusza miejskiego. Dzięki nowoczesnym rozwiązaniom wystawienniczym (m.in. prezentacje filmowe, gabloty multimedialne, stanowiska i aplikacje interaktywne) i zabudowie scenograficznej ekspozycja odpowiada wymogom szerokiej grupy odbiorców, zróżnicowanej pod kątem wieku, pochodzenia, wiedzy własnej, jak i czasu zwiedzania.

„W przestrzeniach historii. Dzieje miasta Oświęcimia” to podróż ukazująca losy miasta od jego powstania do współczesności. Przewodnikiem dla wędrującego przez epoki widza jest multimedialny narrator, który poprzez animacje wskrzesza minione lata. Dla tych, którzy na dłużej chcą pozostać wśród dawnych mieszkańców miasta, są opracowane poszerzone treści merytoryczne, a także prezentacje multimedialne. Zaprojektowane specjalnie na potrzeby poszczególnych ekspozycji interaktywne stanowiska tworzą nieszablonowe kanały interakcji ze zwiedzającymi. Prezentacja multimedialna pierwszej oświęcimskiej pary książęcej przełamuje pierwsze bariery – oswaja widza z nowym miejscem i historią. Interaktywna oś czasu pozwala prześledzić najważniejsze wydarzenia z okresu średniowiecza. Daty odsłaniają się tylko w trakcie korzystania ze stanowiska, co pobudza ciekawość, a możliwość decydowania o kolejności ich wyboru daje dużą swobodę widzowi w trakcie zwiedzania. Kolejnym interesującym punktem jest prezentacja obrazująca symulacje wylewów rzeki Soły oraz rozwoju lokalnej sieci kolejowej z XIX w. Uwagę zwraca także projekcja multimedialna w formie animacji rysunkowej z urywanymi scenami walk z frontów I wojny światowej. Poprzez zastosowanie niedosłownej, szarpanej i dynamicznej formy ekspresji oddaje aurę wojennego niepokoju. Multimedialny portret burmistrza Romana Mayzla uzupełniony poprzez aplikację „Oświęcimski Rynek” ożywia międzywojenne miasto. Dodatkowo widz może wcielić się w rolę przedwojennego kierowcy siedząc w oryginalnym samochodzie „Baby”, produkowanym w fabryce Praga-Oświęcim, odbywając wirtualną podróż ulicami starego miasta. W kolejnej części wystawy,

wizualnie wydzielonej, widz staje się świadkiem historii słuchając wypowiedzi mieszkańców - bohaterów tragicznych wydarzeń z czasów II wojny światowej. Ostatnia część ekspozycji prezentuje współczesne miasto, pełne wydarzeń kulturalnych, sportowych i inicjatyw pokojowych. Dzięki interaktywnej aplikacji poznajemy zabytki miasta. Ponadto widz może spróbować swoich sił w barwach drużyny hokejowej Unia Oświęcim – oddanie udanego strzału zachwyci kibiców zasiadających na interaktywnej trybunie. Treści historyczne wzbogacone są muzealiami w gablotach, którym towarzyszą prezentacje i aplikacje interaktywne przenoszące widza w przestrzeni wydarzeń. Zastosowanie poszczególnych multimediów w połączeniu z indywidualnie dobraną scenografią, ścieżką dźwiękową, pozwala na wielopoziomowe poznanie nie tylko historii, ale i atmosfery dawnego miasta Oświęcim. Dzięki tym zabiegom widz ma m.in. możliwość towarzyszenia legionistom idącym na front – efekt uzyskano za pomocą ekspozytorów z wielkoformatowymi postaciami, sprawiającymi wrażenie ruchu. Przekaz wzmacniają zaprezentowane sylwetki Oświęcimian, którzy poświęcili się dla idei niepodległościowej. Tragiczne czasy II wojny światowej, zaznaczono głęboką czernią, która ma podkreślić czas zbrodni ludobójstwa i holokaustu. Również dawne cele więzienne znajdujące się w Ratuszu nie pozwalają zapomnieć o trudnych chwilach w historii. Posłania, krzesła, podstawowe wyposażenie – zastosowana scenografia – sprawiają wrażenie jakby czas się zatrzymał. W chwili zadumy można spojrzeć w górę, na wirującą w przestrzeni instalację. Opadające, by za moment zacząć się unosić pierścienie, definiują Oświęcim, który wbrew historii przetrwał, a poprzez obecne aktywne angażowanie się w projekty kulturowo-społeczne, udowadnia, że jego czas jeszcze nie przeminął.

Elementy wystawy skierowane do turysty zagranicznego:

Wystawa jest opracowana w dwóch wersjach językowych – w języku polskim i angielskim:

- plansze – tłumaczenia tekstów sąsiadujących z opisami polskimi,
- prezentacje filmowe – wersja angielska uruchamiana jest poprzez włączenie przycisku

opatrzonego symbolem EN,

- treści multimedialne – zmiana wersji językowej dostępna jest w interfejsach poszczególnych aplikacji.

Elementy dedykowane dla dzieci:

- Gry/aplikacje interaktywne:
 - » Niełatwo być księżną - aplikacja porusza zagadnienia związane z życiem duchowym, dobroczynnością, modą, ucztami dworskimi i polityką;
 - » Niełatwo być księciem - aplikacja porusza zagadnienia dotyczące decyzji politycznych, wojen, procesów sądowych, nadań ziemskich i skarbu księstwa, a zwiedzający wciela się w postać średniowiecznej księżnej i staje przed szeregiem wyborów;
 - » Kafle oświęcimskie – aplikacja prezentuje kafle w formie krótkich historii rysunkowych zakończonych pytaniem. Poprawna odpowiedź powoduje podświetlenie wnęki z kaflem korespondującym z usłyszaną opowieścią;
 - » Bitwa - aplikacja tożsama z popularną grą w „statki”, osadzona w realiach średniowiecznych. Każdy z graczy rozmieszcza na planszy swoje jednostki wojskowe (rycerz pieszy, rycerz konny, katapulta, trebusz).
- Quiz – system „pytanie-odpowiedź” wbudowany w plansze znajdujące się w każdej sali.
- Układanka (I piętro) - pięć obracających się wokół wspólnej osi walców, na których namalowane są fragmenty infografik.

Wystawa „W przestrzeniach historii miasta. Dzieje Oświęcimia” jest przystosowana dla osób niepełnosprawnych:

- » winda;
- » brak barier architektonicznych utrudniających poruszanie się;

- » stanowiska z Narratorem z możliwością audio w j. polskim i angielskim;
- » kopie kafli umieszczone w nieprzeszkłonej zabudowie – możliwość dotyku.

„GRA O NIEPODLEGŁĄ - Interaktywna trasa historyczna” w tunelach wzgórza zamkowego ma charakter fabularnej ścieżki i dotyczy wydarzeń z okresu I wojny światowej na ziemiach polskich, lat 1914 – 1918. Fabularny charakter zwiedzania wymaga, by każdy ze zwiedzających „wcielił” się w postać młodego rekruta z Oświęcimia, Ignacego, który wraz z Legionami Polskimi przebywa całą ścieżkę bojową aż do odzyskania przez Polskę niepodległości. Zwiedzanie rozpoczyna się od filmowego prologu, a później jest do „przejścia” 20 stanowisk – punktów fabularnych, które wymagają podjęcia interakcji (rozwiązania kolejnych zadań logicznych, zręcznościowych, manualnych oraz opartych na wiedzy własnej).

Wystawa zaprezentowana jest w tunelach pod wzgórzem zamkowym, które powstały w różnych okresach historycznych. Starszy – „austriacki” datowany jest na przełom

XVIII/XIX w. Drugi – „poprzeczny” został wydrążony w latach 1940-1944, w czasie II wojny światowej. Przez wiele lat, ze względów bezpieczeństwa obiekt nie mógł być udostępniany dla zwiedzających. Nowa wystawa została udostępniona w lipcu 2020 r., w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego na lata 2014-2020.

Kluczem do udostępnienia tuneli stała się fabularna rozgrywka w konwencji popularnej zabawy „escape room”, która została umieszczona w unikatowej podziemnej atrakcji turystycznej. „Gra o Niepodległą” to atrakcja wykorzystująca nowoczesne technologie oraz liczne mechatroniczne elementy, gdzie ciąg zadań dla uczestników tworzy spójną narrację historyczną skupioną wokół losów Legionów Polskich.

Poniżej wskazano elementy „Interaktywnej Trasy Historycznej. Gry o Niepodległą”:

- wystawa planszowa p.n. „Legionowe chwile”;
- rekonstrukcja okopu z okresu I wojny światowej;
- film fabularny pt.: „Oświęcimskie zmagania” – w reżyserii Andrzeja Celińskiego twórcy nominowanego do „Oskara”. Film prezentuje historię Polski widzianą oczami oświęcimskiej rodziny Kruczałów, której członkowie aktywnie biorą udział w toczących się konfliktach zbrojnych. Opowieść zaczyna się od bitwy pod Oświęcimem, w czasie wojny prusko austriackiej w 1866 r., w której brał udział senior rodu – Antoni Kruczała. Kilkadzieści lat później historia się powtarza, do walki o odzyskanie niepodległości włącza się kolejne pokolenie rodziny, wnuk Antoniego – Ignacy;
- rozgrywka w tunelach pod wzgórzem zamkowym.

Wykorzystanie tuneli powstałych pod wzgórzem zamkowym jako przestrzeni ekspozycji spotęgowało przekaz historyczny oraz pozwoliło na uzyskanie iluzji przeniesienia w czasie i miejscu. Dzięki kreatywnym zabiegom scenograficznym, dźwiękowym, oświetleniowym i projekcyjnym tunele zamieniły się we wnętrza fortyfikacji, okopu a nawet pociągu pancernego czy samolotu. Na elementy trasy składają się widowiska multimedialne, stanowiska interaktywne, quizy, zadania logiczne, które mają za zadanie edukować oraz zainspirować odbiorcę do dalszego poszukiwania „skarbów” historii. Poruszane zagadnienia odnoszą się do ogólnej historii XX wieku, ale ich eksploracja pozwala na odkrycie wydarzeń związanych z historią ziemi oświęcimskiej.

Trasa zwiedzania składa się z 20 stanowisk rozmieszczonych w tunelach. Stanowisko pierwsze to prolog filmowy, który odtwarzany jest dla wszystkich jednocześnie, w rekonstrukcji drewnianego okopu-ziemianki, z czasów I wojny światowej. Kolejne stanowiska wymagają już podjęcia interakcji indywidualnie i niezależnie od pozostałych graczy. Cezury czasowe i geograficzne fabuły określone zostały w sposób wyraźny. Kolejne punkty fabularne na trasie zwiedzania dotyczą wydarzeń z okresu I wojny światowej na ziemiach polskich, a więc z lata 1914 - 1918, a ich ułożenie jest chronologiczne, zgodne z kalendarium wydarzeń tzw. „wschodniego teatru działań wojennych”. Również cezura geograficzna została określona wyraźnie zakładając, że każdy punkt fabularny odnosi się do

wydarzeń rozgrywających się na obszarze ziem polskich, ze szczególnym uwzględnieniem Małopolski oraz ziemi oświęcimskiej.

Uczestnicy zwiedzają tunele pojedynczo lub w zespołach. Grupa uczestników może max. liczyć 10 osób. Gracze logują się wykorzystując wybrane przez siebie pseudonimy, po czym otrzymują „mapnik” z chipem, który aktywuje poszczególne stanowiska. Za każde dobrze rozwiązane zadanie przyznawane są punkty. Czas przejścia całej trasy to około 90 minut.

Realizacja projektu „Interaktywna Trasa Historyczna. Gra o Niepodległą” wnosi nowe wartości do oferty turystycznej miasta Oświęcimia - pozwala na wykorzystanie obiektu historycznego prezentując go z podkreśleniem jego walorów w sposób ciekawy i zachęcający, kształtując pozytywny stosunek do historii Oświęcimia. Interaktywny charakter zwiedzania pozwala na osobiste zaangażowanie uczestników i doświadczanie historii zwiększając jej obecność w życiu społecznym oraz nabycie nowych kompetencji dla odbiorców. Zwiedzający poznają m.in. technikę wojskową, uzbrojenie osobiste, rodzaje formacji i typów wojsk, sposoby fortyfikacji i budowy okopów, techniki transportu wojsk, przekazywania informacji na polu walki i poza nim, warunki bytowania żołnierzy, ich wyposażenie i umundurowanie, ciekawostki z życia mieszkańców Oświęcimia w czasie I wojny światowej.

Interaktywna trasa historyczna „gra o Niepodległą” to opowieść edukacyjna, która poprzez innowacyjne rozwiązania wystawiennicze oraz zabudowę scenograficzną i efekty dźwiękowe pozwala na wykorzystanie potencjału dydaktycznego Muzeum. W ten sposób możemy ciekawie i w sposób interaktywny przedstawić wydarzenia historyczne związane z I wojną światową i odzyskaniem przez Polskę Niepodległości, popularyzując jednocześnie lokalną historię, dziedzictwo i kształtując pozytywne postawy otwartości, szacunku i tolerancji.²

2 Ibidem



Narodowy Instytut Samorządu Terytorialnego powstał w 2015 r.
Jest państwową jednostką budżetową podległą MSWiA.
Działa na rzecz dalszej profesjonalizacji samorządu terytorialnego i administracji publicznej.

Narodowy Instytut Samorządu Terytorialnego,
ul. Zielona 18, Łódź 90-601
Sekretariat tel. +48 42 633 10 70
e-mail: sekretariat@nist.gov.pl
