

Gamifikacja literatury

Główny bohater Szaniawskiego, Profesor Tutka nakazuje bezkompromisowo rozważać obowiązujące zasady społeczne, przyjmować pełną odpowiedzialność za własne czyny, strzec się egoistycznego postępowania odcinającego jednostkę od społeczności.

Gamifikacja literatury jest współczesną formą popularyzacji czytelnictwa i książki, wzmacniającą umiejętności pracy zespołowej. Efektem warsztatów jest gra, której premiera odbędzie się 20 października 2022 r.

Wszystkie działania odbywają w ramach realizacji projektu „Profesor Tutka Jerzego Szaniawskiego” dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.