



2014

AKADEMIA III CYFROWYCH KOMPETENCJI III

Oddajemy w Państwa ręce publikację będącą efektem 9-miesięcznej pracy przy realizacji II edycji projektu Akademia Cyfrowych Kompetencji. Projekt ten ma na celu podniesienie umiejętności posługiwania się tzw. nowymi mediami w różnych grupach wiekowych oraz przeszkolenie liderów edukacji medialnej, którzy zdobytą wiedzę wykorzystywaliby w codziennej pracy w instytucjach kultury, organizacjach pozarządowych i placówkach edukacyjnych.

Niniejsza publikacja składa się z dwóch części:

1. *Kilka słów od ekspertów* to zbiór tekstów przygotowanych przez prowadzących zajęcia w ramach Akademii Cyfrowych Kompetencji. Tematyka prezentowanych tekstów nawiązuje do prowadzonych przez nich wykładów i szkoleń, stąd znajdziemy wśród nich zarówno minifelieton o blogach w kulturze, jak i tekst o bezpieczeństwie i prywatności w sieci. Dodatkowo część ta została wzbogacona o prezentację dwóch portali: Platformy Kultury i Mapy Kultury.
2. *Scenariusze warsztatów od liderów ACK* to zbiór dziesięciu propozycji zajęć skierowanych do dzieci, młodzieży i osób powyżej 50 roku życia, przygotowanych przez osoby szkolące się w ramach Akademii Cyfrowych Kompetencji. Tematyka, jak i grupy docelowe przedstawionych warsztatów, są tak różnorodne, jak różne były charaktery i doświadczenie naszych liderów w zakresie posługiwania się technologiami informacyjno-komunikacyjnymi. Warto wspomnieć, że wszystkie scenariusze zostały zweryfikowane w praktyce podczas przeprowadzanych na ich podstawie zajęć.

Mamy nadzieję, że materiał ten stanie się dla Państwa inspiracją do podnoszenia swoich umiejętności z wykorzystania tzw. nowych mediów oraz podejmowania własnych działań z zakresu edukacji medialnej.

Na zakończenie chciałabym podziękować ekspertom, którzy zechcieli wzbogacić tę publikację o swoje teksty: Annie J. Dąbrowskiej, Miriam Kołak, Joannie Krupie, dr. Piotrowi Siudzie, dr. Grzegorzowi D. Stunży i Kamilowi Śliwowskiemu.

Podziękowania i gratulację kieruję również do osób, które podjęły nasze wyzwanie i zechciały wykształcić u siebie nowe kompetencje–czyli do uczestników II edycji Akademii Cyfrowych Kompetencji.

MONIKA CZAPKA
KOORDYNATORKA PROJEKTU

KILKA SŁÓW OD EKSPERTÓW

ANNA JUSTYNA DĄBROWSKA

KILKA SŁÓW O EDUKACJI MEDIALNEJ 7

GRZEGORZ D. STUNŻA

GIMNAZJALIŚCI PRZYSZŁOŚCI A KULTURA UCZESTNICTWA 8

KAMIL ŚLIWOWSKI

BEZPIECZEŃSTWO I PRYWATNOŚĆ W SIECI 10

PIOTR SIUDA

BLOGI W INSTYTUCJACH KULTURY 12

MIRIAM KOŁAK

PLATFORMA KULTURY – PORTAL DLA PRAKTYKÓW I ANIMATORÓW KULTURYDLACZEGO WARTO BYĆ W SIECI 14

JOANNA KRUPA

MAPA KULTURY 16

SCENARIUSZE WARSZTATÓW OD LIDERÓW ACK

MAŁGORZATA ADAMCZYK

CTRL+C I CTRL+V – CZYLI CO WOLNO, A CZEGO NIE WOLNO W SIECI? 21

ANETA DOROTA KOŁTUN, TATIANA NAKLICKA

BLOG JAKO FORMA EDUKACJI MŁODZIEŻY 25

ANETA SZADZIEWSKA

NOTATNIK MŁODEGO DZIENNIKARZA 29

JUSTYNA WÓJCIK

SIECIOWE NARZĘDZIA DO TWORZENIA PREZENTACJI 32

JUSTYNA SKÓRSKA-WICHA

INFOGRAFIKA – NARZĘDZIE WIZUALIZACJI WIEDZY 35

PATRYCJA CHOLEWA, AGNIESZKA JÓZWIK

BANKOWOŚĆ ELEKTRONICZNA DLA SENIORÓW I SENIOREK 37

JOLANTA GRACZYKOWSKA, GOSIA KRUSZYŃSKA

KULTURALNY LUBLIN W INTERNECIE 40

ILONA OLECH, JOLANTA PYSZNIAK

INTERNET W CODZIENNYM UŻYTKOWANIU – SZANSE I ZAGROŻENIA 44

JUSTYNA WOŹNIAK

NOWE ŻYCIE STARYCH ZDJĘĆ – NARZĘDZIA INTERNETOWE W FOTOGRAFII. PODSTAWY OBRÓBKII, ARCHIWIZACJA ZDJĘĆ 48

ANNA ŻYWICKA

TEMAT: HAFT KRZYŻYKOWY – TWORZENIE WŁASNYCH WZORÓW ZA POMOCĄ PROGRAMU KOMPUTEROWEGO 53



KILKA

SŁÓW

OD

EKSPERTÓW



KILKA SŁÓW O EDUKACJI MEDIALNEJ

Edukacja medialna, często określana również terminem *media literacy* to, najkrócej mówiąc, edukacja do mediów i o mediach. Jako media rozumiemy tutaj przede wszystkim wszelkie kanały przekazu informacji (np. film, muzyka, internet) i związane z tym narzędzia, zarówno te cyfrowe, jak i tradycyjne (np. książka, tablet, telefon). Jest to dziedzina interdyscyplinarna i konwergentna, co oznacza, że spotyka się z wieloma innymi dziedzinami szeroko rozumianej nauki i kultury na różnych poziomach i w rozmaitych kontekstach. A zatem o edukacji medialnej możemy mówić przede wszystkim wszędzie tam, gdzie mamy do czynienia z mediami.

Interpretacji samego pojęcia zarówno w aspekcie teoretycznym, jak i praktycznym, jest wiele. Najczęściej jednak edukacja medialna rozumiana jest jako edukacja multimedialna (czyli kształcenie poprzez korzystanie z dostępnych multimedii, takich jak: komputer, projektor czy odtwarzacz CD), informatyczna (czyli dosłownie zajęcia z obsługi komputera) lub jako nauka o mediach (czyli bardziej refleksyjne i świadome postrzeganie i interpretowanie mediów).

W różnych środowiskach funkcjonuje czasami oddzielnie nurt humanistyczny i technologiczny. Zasadniczo jednak pełnowartościowa edukacja medialna zawiera w sobie zarówno jedno, jak i drugie.

Edukacja medialna może obejmować różne treści i być realizowana w różnych formach, w zależności od tego, jaki dokładnie cel chcemy osiągnąć i do kogo jest ona adresowana.

Kompetencje medialne są nieodzowną częścią kultury współczesnej, która jest bardzo zróżnicowana i wieloaspektowa. Kultura ta nie ma często jasnych granic ani jednoznacznych zasad, którymi by się rządziła, a szybki postęp technologiczny powoduje m.in. jej łatwe rozpowszechnianie. Wiąże się to z wieloma zagrożeniami zarówno dla samej kultury, jak i jej odbiorców (np. z piractwem czy plagiatem). Dlatego właśnie zadaniem edukacji medialnej jest przygotowanie współczesnych uczestników kultury do jej świadomego odbioru, rozumienia jej kontekstów i dalszego przekazywania tradycji. Edukacja medialna jest pod tym względem mocno osadzona w kontekście kulturowym i ma dla niego istotne znaczenie.

GIMNAZJALIŚCI PRZYSZŁOŚCI A KULTURA UCZESTNICTWA

Przez około dwadzieścia ostatnich lat podtrzymywaliśmy w Polsce mit o młodych, którzy m.in. ze względu na łatwość obsługi technologii komunikacyjnych, szybki dostęp do treści dzięki internetowi i umiejętność korzystania z informacji, uczą i powinni uczyć starszych. Wizja kultury, w której to młodzi przejmują zadanie technicznego edukowania starszych (nazwana przez Margaret Mead „kulturą prefiguratywną”) – a zatem ich kształcenie i wychowanie – była w nawiązaniu do nowych mediów chętnie wskazywana jako pewnik i diagnostyczny wniosek oparty na obserwacji kulturowych przemian. Czy współczesną kulturę, rozwijającą się w oparciu o nowe technologie ułatwiające kontakty i wymianę informacyjną, można określić jako skierowaną głównie do młodych, otwartą dla nich dzięki interfejsom, z których oni najlepiej potrafią korzystać? Czy Marc Prensky miał rację i młodzi to rzeczywiście cyfrowi tubylcy, od których powinni uczyć się starsi imigranci kultury cyfrowej?

Nowe badania prowadzone również w Polsce, jak np. raport *Kompetencje cyfrowe młodzieży w Polsce (14–18 lat)* Akademii Orange czy *Dzieci sieci 2.0 – kompetencje komunikacyjne młodych* Instytutu Kultury Miejskiej i Ośrodka Badań i Analiz Społecznych, pokazują, że o ile młodzi używają najnowszych, mobilnych technologii komunikowania, mają łatwy dostęp do sieci i radzą sobie lepiej od swoich rodziców, to nie są technoomnibusami. Korzystają z serwisów społecznościowych, ale często nie potrafią chronić swoich osobistych danych, wyszukują informacje, ale spora część z nich wierzy, że to, co w sieci, musi być prawdziwe. Wyobraziliśmy sobie nastolatki jako komputerowych twórców, a tylko drobny ich odsetek tworzy i publikuje za pomocą cyfrowych narzędzi. Nowe diagnozy zaprzeczają wygodnym stwierdzeniom o medialnej i informacyjnej biegłości dzieci i młodzieży. A nawet jeśli uznać, że nowe pokolenie szybciej uczy się obsługi nowych narzędzi i lepiej czuje w środowisku zapośredniczonym medialnie, to należy zdać sobie sprawę, że tworzy tam swoją własną kulturę, która nie jest odzwierciedleniem kultury starszych. Poszerzona rzeczywistość daje nowe możliwości przetwarzania popkultury i posługiwania się własną symboliką w grupach rówieśniczych, które mogą być teraz o wiele liczniejsze niż grupki dzieci na osiedlach czy klasy szkolne. Co zrobić, żeby przyzwyczajeni do swojego w dużej mierze rozrywkowego kodu komunikowania młodzi, djrzwając i wchodząc w dorosłość, mogli korzystać z nowych mediów również do bardziej poważnych celów?

Wspomniane raporty badawcze pokazują, że nastolatki potrzebują przewodników. Wskazują to nawet niektórzy badani. Technologiczna biegłość to nie wszystko. Umiejętność

poszukiwania informacji, ich oceny, współpracy z innymi i formułowania własnych przekonań, chociaż uznane przez współczesną szkołę za istotne, w praktyce są na marginesie systemu klasowo-testowego. Środowisko hybrydowej rzeczywistości, zamieszkiwane przez młodych tubylców budujących własne wartości i przestrzenie kontaktu, jest przez system edukacyjny traktowane jako chwilowa fanaberia, ucieczka w rozrywkę, a wykorzystywanie nowych technologii do ułatwiania sobie życia w szkolnej ławce uważane bywa za lenistwo i oszustwo (choć z perspektywy uczniów to działanie ekonomicznie racjonalne – po co mam pisać coś, co już jest, np. w Wikipedii?). Tym samym instytucja, która mogłaby pomagać młodym lepiej funkcjonować w poszerzonym „realu”, jeszcze bardziej zachęca do traktowania samej siebie jako chwilowej opresji, od której można, a wręcz należy, uciekać do własnych rówieśniczych technonisz.

Nauczyciele nie są kształceni w zakresie twórczego podejścia do edukacyjnych wyzwań i korzystania z dobrodziejstw nowych technologii, co zmusza ich do samodzielnych działań (choć młoda fala „belfrów” jest postgimnazjalnym produktem kształcenia, nauczonym nie myślenia, a wpisywania się w matryce odpowiedzi testowych). Instytucje kultury i organizacje pozarządowe funkcjonują często w grantowej logice realizacji kolejnych projektów, bez perspektyw na długofalowe finansowanie. Edukacyjna codzienność pozaszkolna to błyski świetnych pomysłów, które zapalają się, oświetlają otaczającą rzeczywistość, ale szybko gasną, nie łącząc się w duży płomień połączonych działań wielu instytucji. Niektórzy próbują to zmieniać, realizując duże programy wsparcia (np. Fundacja Orange czy nawet Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego). Ministerstwo Edukacji Narodowej mozolnie wdraża pomysł e-podręczników, ale wciąż brak współpracy i sformułowania wspólnych celów, które realizowane byłyby przez wyspecjalizowane instytucje. Również, a może przede wszystkim, przez małe lokalne podmioty.

Kto może zmienić obecną sytuację? Bez współpracy na linii szkoła (i samorząd lokalny) – nauczyciele – rodzice – instytucje kultury – organizacje pozarządowe – i wreszcie sami uczniowie nie ma mowy o szkole przyszłości. Nie ma też mowy o hybrydowej edukacji, w której sieciowe rozszerzenie rzeczywistości i pozasystemowe poszerzenie szkoły o działania innych organizacji, jest tak samo ważne jak podstawa programowa, a popkulturowa, rozrywkowa przestrzeń nastolatków uważana jest za pełnoprawne środowisko edukacyjne, w którym bawiąc się tożsamościami i miksując symbole, młodzi przygotowują się do aktywnego życia w społeczeństwie.

BEZPIECZEŃSTWO I PRYWATNOŚĆ W SIECI

Zagrożenia, z jakimi mamy do czynienia współcześnie, bardzo szybko się zmieniają i dotyczą coraz częściej innych sposobów korzystania z technologii niż zdążyliśmy się przyzwyczaić. Dziś na przykład znacznie więcej wirusów komputerowych powstaje z myślą o telefonach komórkowych niż o tradycyjnych komputerach. Oszuści internetowi starają się wykorzystać naszą nieuwagę i małą wiedzę zarówno o technologii, jak i o naszych prawach. Jak wyostrzyć swoje zmysły w sieci, by zachować czujność podobną do tej, jaką potrafimy mieć na ulicy wśród zagrożeń, takich jak ruch drogowy czy kieszonkowcy? O zdobyciu takich kompetencji powinniśmy myśleć niezależnie od wieku i tego, jak dużo korzystamy z internetu, gdyż wiedza, jak robić to bezpiecznie, jest coraz ważniejsza. Zwłaszcza że „internet nie zapomina”, a prawo w nim nie działa jeszcze tak skutecznie, jak byśmy tego oczekiwali. Zasada ograniczonego zaufania wobec osób, instytucji i firm, z którymi kontaktujemy się w sieci, powinna dotyczyć wszystkich.

Części zagrożeń można uniknąć, zabezpieczając odpowiednio swój komputer i telefon. O tym poziomie możemy myśleć jak o czterech podstawowych zasadach higieny pracy z urządzeniami z dostępem do internetu:

- zainstaluj na komputerze i w telefonie oprogramowanie antywirusowe i dbaj o jego aktualizację, podobnie jak i pozostałych ważnych programów;
- nie instaluj oprogramowania z nieznanymi źródłami ani oprogramowania, którego nie znasz. W razie wątpliwości najpierw wyszukaj o nim informację w sieci;
- twórz kopie zapasowe swoich najważniejszych danych na wypadek awarii lub utraty sprzętu;
- nie pozostawiaj swojego sprzętu bez opieki, zabezpiecz dostęp do niego hasłem.

Poziom wyżej znajdują się zasady pracy z informacją cyfrową. W czasach mediów społecznościowych i nieustannego dostępu do internetu oraz technologii cyfrowych, takich jak kamery i aparaty w telefonach komórkowych, prywatność staje się wartością coraz trudniejszą do ochrony. Również dlatego, że często rezygnujemy z niej sami, czasem nawet nie do końca świadomie. Zastanów się:

- czy zdarza Ci się prowadzić prywatne rozmowy przez komercyjne kanały komunikacji, takie jak: czaty, Facebook czy Gmail;
- czy zdarzyło Ci się kiedyś opublikować w sieci lub zobaczyć na profilach Twoich bliskich zdjęcie, które w Twoim odczuciu mogło kogoś krzywdzić, narażać czyjs wizerunek na szwank;
- czy jesteś pewna i pewien, że strony internetowe, sklepy i serwisy społecznościowe, którym udostępniasz swoje dane, np. adresowe, odpowiednio dbają o ich ochronę?

„Internet nie zapomina”. To nie tylko zabawny zwrot, to również bardzo trafne podkreślenie tego, że informacje, które raz zostały w nim udostępnione, są prawie niemożliwe do usunięcia. Nasz wpis (np. wyrażający poglądy polityczne) czy zdjęcie (np. wygłupy z imprezy), których dziś nie postrzegamy jako groźne, mogą w przyszłości, gdy już zdążymy o nich zapomnieć, wrócić i zaszkodzić naszemu wizerunkowi.

Kiedy poruszamy się po sieci, prawie w każdej chwili zbierane są o nas jakieś informacje (strony WWW „wiedzą” skąd na nie wchodzimy, gdzie klikamy), nasze przeglądarki wysyłają stronom WWW i serwerom, które nas z nimi łączą, informacje techniczne, a tzw. ciasteczka (ang. *cookies*) przydatne w codziennym korzystaniu z internetu mogą też śledzić nasze ruchy w sieci i informować o nich np. reklamodawców. Bez uzyskania naszego pozwolenia (z wyjątkiem pewnych sytuacji przewidzianych przez prawo) nie można zbierać i przetwarzać naszych danych osobowych. Dlatego tak często spotykamy się z formułką zawierającą prośbę o wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych (często też strony internetowe mają tzw. politykę prywatności, która opisuje jakie dane są zbierane, jak przetwarzane i zabezpieczane oraz czy mogą być przekazane innym podmiotom, np. reklamodawcom). Gdy o dane prosi jakaś firma — każdy powinien zachować ostrożność i zastanowić się, czy ich udostępnienie jest rzeczywiście konieczne.

Niestety, w sieci zostawiamy po sobie wiele śladów, często nie do końca świadomie, ale też coraz częściej zgadzając się na to. Na podstawie tego, czego szukamy, z jakich stron WWW korzystamy, co pobieramy lub udostępniamy, tworzone są internetowe profile naszych preferencji. Służą one do tego, by na naszych monitorach pojawiały się reklamy, które według danej firmy mogą nas zainteresować. Pamiętajmy, że w sieci można nas zidentyfikować, nawet jeśli nie podamy swojego imienia i nazwiska. Niestety większość usług sieciowych (które przetwarzają nasze dane na serwerach) wykorzystuje te dane do zarabiania na nas. Z drugiej strony dla tych usług i serwisów, których priorytetem jest nie tyle ochrona naszych danych, ile zysk na nich, jest wiele alternatyw. Na przykład do codziennej komunikacji ze znajomymi i bliskimi możemy używać czatu w przeglądarce Cryptocat albo Pidgin+OTR. Oba pozwalają na podłączenie do nich kontaktów z Facebooka, ale równocześnie szyfrują treść czatu, dzięki czemu Facebook nie ma do niej dostępu i nie wykorzysta jej do dostarczania nam reklam. Najlepszą ochroną jest zdrowy rozsądek i namysł nad tym, co i gdzie publikujemy oraz jak się komunikujemy. Jeśli zależy nam, aby jakieś informacje pozostały prywatne, nie udostępniamy ich ani ludziom, ani firmom, którym nie ufamy w 100%.

Pierwszym krokiem w kierunku poprawy ochrony prywatności w internecie jest wybór odpowiedniej przeglądarki i jej właściwa konfiguracja. Największą gwarancję prywatności daje Firefox: otwarte oprogramowanie, które wyróżnia się tym, że – skoro kod jest ogólnie dostępny – trudno przemycić w nim dodatki śledzące użytkowników. Kiedy już wybierzesz i poznasz swoją przeglądarkę (koniecznie wejdź do ustawień prywatności i dostosuj je do swoich potrzeb), zapewne będziesz chcieć wiedzieć więcej o innych usługach, z których korzystasz, np. poczcie albo wirtualnym dysku. Informacje o bezpieczeństwie i ochronie prywatności w sieci znajdziesz na stronach:

- <http://cyfrowa-wyprawka.org/>;
- <http://www.panoptikon.org/wiadomosc/prywatnosc-zrob-sam>.

BLOGI W INSTYTUCJACH KULTURY

Czy blogi mogą być skutecznym narzędziem marketingowym dla instytucji kultury? Czy mogą owym instytucjom pomóc w „sprzedawaniu” oferty kulturalnej? Czy można przy ich pomocy zwabić konsumentów, aby zainteresowali się teatrem, muzeum czy różnymi wydarzeniami proponowanymi przez animujące kulturę placówki?

Patrząc na to, jak wygląda polska blogosfera instytucji kulturalnych, można mieć pewne wątpliwości. Przede wszystkim ze względu na znikomą liczbę zajmujących ją blogów. Nawet jeśli pojawią się w niej jakieś e-dzienniki, to można podejrzewać, że wcale nie spełniają one swojej marketingowej funkcji (kto wie, może ich twórcy nie mają takowej na uwadze?).

Nie generalizując jednak, spójrzmy na dwa blogi: jeden fatalny w perspektywie tej funkcji, drugi całkiem niezły: zestawmy ze sobą blog Państwowego Muzeum Etnograficznego w Warszawie (<http://ethnomuseum.pl/blog/>, będę o nim pisał: „niefajny”) z blogiem *Opera Bałtycka Weissblog* (<http://www.operabaaltycka.pl/blog/>, dalej określny jako „fajny”).

Wydaje się, że e-dziennik prowadzony przez Marka Weissa, dyrektora Opery Bałtyckiej w Gdańsku, to blog, którego istnienie udowadnia, że można blogować w kulturze. Autor pisze tak, jakby zastosował się zarówno do rad akademików zajmujących się społecznymi aspektami internetu, jak i do wskazówek marketingowców pracujących w wielkich korporacjach. Właśnie w taki sposób powinien postępować każdy pracownik placówki kultury chcący prowadzić interesujący i przyciągający blog.

Co zatem zrobił Weiss, czego nie zrobiono w wypadku e-dziennika nefajnego. Po pierwsze zrozumiał, że aby skutecznie budować społeczność wokół swojej instytucji, należy pobawić się w tzw. *storytelling*. Blog prowadzony przez placówkę nie może być tylko pustym, beznamietnym sprawozdaniem z tego, co w danym momencie w konkretnej instytucji można porobić, zobaczyć, jak ową placówkę znaleźć. To nie miejsce na – jak w przypadku blogu nefajnego – opisy muzealnych eksponatów. To raczej przestrzeń, gdzie czytelnikom należy zaoferować wciągającą i osobistą opowieść na konkretny temat. Weiss robi to świetnie, gdyż każdy wpis nazwać można około operowym, to znaczy poruszającym się jednocześnie w temacie opery i zahaczającym o osobiste życie autora, politykę, kwestie społeczne.

Posty na blogu fajnym mają charakter eseistyczny. To właśnie ta ich cecha wskazuje, że Weiss stosuje się do marketingowych zaleceń zawartych w *Cluetrain Manifesto* (http://en.wikipedia.org/wiki/The_Cluetrain_Manifesto), czyli biblii marketingowców chcących skutecznie promować coś w internecie. Jedna z zasad wspomnianego manifestu głosi, że „rynki to rozmowy” i że w sieci nie da się niczego reklamować, nie rozumiejąc działających

oddolnie, kreatywnych i nastawionych na zabawę internautów. Nie ma w sieci miejsca na suchy, beznamiętny przekaz. Jeśli się to zrozumie, jest się na dobrej drodze, aby wdrażać tzw. *relationship marketing*, czyli marketing nastawiony na komunikację i opierający się na przekonaniu, że to odbiorcy są w stanie dobrze coś wypromować – na przykład, gdy zaczną masowo komentować wpisy, a co ważniejsze, zaczną do nich odsyłać na swoich blogach czy w serwisach społecznościowych. Informacje o tym, co piszemy, a co za tym idzie, o naszej instytucji i jej ofercie, nieść się zaczną na skrzydłach tzw. marketingu wirusowego (*viral marketing*). Kto wie, może internauci sami zaoferują pisanie na naszym blogu swoich własnych wpisów – wtedy oprzeć się możemy na pracy „amatorów”, tylko ją nadzorując.

Przy prowadzeniu blogu ważne jest, aby być autentycznym. Należy o tym pamiętać na każdym kroku, rozumiejąc autentyczność właśnie jako utrzymywanie osobistego tonu. Oczywiście wspomnieć można o szeregu innych wskazówek, od których aż gęsto w różnych poradnikach: częstym i regularnym pisaniu, odpowiadaniu na komentarze, wybieraniu specyficznego tematu, na temat którego się bloguje, wykorzystaniu blogu do SEO itd. Nie będę jednak o tym pisał, bo – jak już wspomniałem – dużo na ten temat źródeł. Instytucje kultury chcące blogować nie będą miały problemów, aby je znaleźć – szkopał w tym, żeby rzeczywiście chciały, a z tym, patrząc na liczbę „kulturalnych blogów”, jest kiepsko.

PLATFORMA KULTURY – PORTAL DLA PRAKTYKÓW I ANIMATORÓW KULTURY

DLACZEGO WARTO BYĆ W SIECI

Nie trzeba tłumaczyć, jak istotnym elementem każdej dzisiejszej działalności jest promocja. Mam tu na myśli zarówno działania mające na celu pozyskanie uczestników danej inicjatywy, jak i te związane z prezentacją organizatorów oraz efektów przedsięwzięcia. Ta zasada dotyczy również animatorów kultury, którzy powinni mieć ją na uwadze, myśląc o poszukiwaniu partnerów, sponsorów oraz patronów medialnych swoich projektów. Idealnym miejscem służącym do efektywnej i bezkosztowej promocji własnych działań na arenie ogólnopolskiej jest oczywiście internet.

Platforma Kultury to stworzony przez Narodowe Centrum Kultury interaktywny portal poświęcony animacji kultury, którego idea zrodziła się już na Kongresie Edukacji Kulturalnej w 2008 roku. Istotą Platformy Kultury jest tworzenie efektywnej sieci kontaktów oraz możliwości wymiany doświadczeń i współdziałania między animatorami kultury w przestrzeni wirtualnej. Jest to też baza wiedzy o animacji kultury i dla animatorów kultury, współtworzona i stale uzupełniana przez użytkowników.

Portal ma za zadanie zarówno promować działania lokalnych animatorów kultury, jak i wspierać ich rozwój poprzez informowanie o: szkoleniach, konferencjach, rezydencjach czy stażach oraz dostarczenie inspiracji i wiedzy praktycznej. Misją Platformy Kultury jest również szerzenie idei edukacji pozaformalnej, edukacji medialnej, społeczeństwa obywatelskiego oraz idei partycypacji społecznej.

Co możesz znaleźć na Platformie Kultury?

- Terminarz – jeśli szukasz informacji o zbliżających się terminach konferencji, konkursów, składania wniosków, naborów na szkolenia, staże itp.
- Projekty i Animatorzy – jeśli szukasz inspiracji do realizacji projektów i chciałbyś poznać innych animatorów.
- Bazę wiedzy – jeśli szukasz ścieżek rozwoju: studiów, staży, długofalowych programów lub funduszy na działania kulturalne.
- Publikacje – jeśli szukasz ciekawych badań, raportów, opinii o sektorze kultury lub innych wydawnictw.

Wśród informacji na stronie znajdziesz między innymi te dotyczące programów Narodowego Centrum Kultury oraz Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego, jak również innych instytucji kultury czy inicjatyw pozarządowych.

Jednak Platforma Kultury to nie tylko portal. Efektywne tworzenie sieci oraz wymiana doświadczeń są nierozłącznie związane z działaniami poza wirtualną rzeczywistością. Tak też od 2011 roku w ramach działań portalu Narodowe Centrum Kultury organizuje Ogólnopolską Giełdę Projektów – wydarzenie, którego głównym celem jest umożliwienie wymiany praktyk i metod działania oraz poznanie się animatorów kultury i lokalnych liderów z całej Polski. Podsumowaniem każdej z Giełd jest publikacja z serii Edukacja + Animacja, dostępna także w wersji elektronicznej. Do tej pory ukazały się: *Edukacja + Animacja*, *Nowe media + Animacja kultury*, *Sztuka + Animacja*.

Platforma Kultury stała się również wirtualną przestrzenią dla NieKongresu Animatorów Kultury, który odbył się w dniach 26–28 marca 2014 roku w Warszawie. Było to pierwsze ogólnopolskie spotkanie animatorów kultury, na które zaproszono wszystkich tych, którzy chcieli rozmawiać o kondycji i roli animacji kultury w Polsce. Na portalu znajdziesz wszystkie materiały dotyczące tego wydarzenia: opisy, relacje, podsumowania, nagrania sesji tematycznych oraz prezentacje prelegentów.

www.platformakultury.pl

MAPA KULTURY

Cyfrowe archiwa tworzone oddolnie stały się obecnie nie tylko popularnym sposobem utrwalania wiedzy, ale też okolicznością jednoczącą wokół lokalnych tematów. Zwykle to instytucje zajmujące się archiwizacją włączają mieszkańców w działania digitalizacyjne – biblioteki, muzea, archiwa miejskie zachęcają nas do przynoszenia pamiątek i utrwalania pamięci o naszych rodzinach, domach, ulicach, instytucjach poprzez skanowanie zdjęć, dyplomów, dokumentów, wspomnień. Jeszcze dalej idą stowarzyszenia i fundacje zajmujące się lokalnym dziedzictwem – które nagrywają opowieści, spisują dawne tradycje, gwarę, pieśni – i animatorzy kultury pracujący z lokalną społecznością nad subiektywnymi mapami miejscowości, wspomnieniami, odszukiwaniem miejsc i ludzi odchodzących w niepamięć.

Metody archiwizacji to jedno, inną sprawą jest upowszechnianie. Tu z pomocą przychodzą nośniki tradycyjne i nowe technologie. Zebrane dane i archiwa można udostępniać poprzez mapy, ulotki, broszury, książki. Można też stworzyć stronę, a nawet aplikację, ale to trudniejszy i bardziej kosztowny proces.

Z myślą o zbieraniu i udostępnianiu informacji o lokalnej kulturze Narodowe Centrum Kultury uruchomiło projekt Mapa Kultury. Portal początkowo działał jako platforma pokazująca wyniki projektów szkolnych dotyczących dziedzictwa kulturowego. Dzięki nim na Mapie znalazły się punkty związane z mniej znanymi zabytkami, które „adoptowała” szkolna młodzież – cmentarzami żydowskimi, kapliczkami, ruinami dworków. Uczestnicy projektów pisali też o sławnych postaciach związanych z ich miastem, wsią: i tak np. młodzież z Nysy dowiedziała się o laureacie Nobla i zdobywcy Oskara mieszkających przed wojną w ich mieście.

Mapa Kultury nie istniałaby bez entuzjastów kultury lokalnej, czyli zaciekawionych swoimi okolicami osób, które stale je poznają i opisują. Państwo Kot z Zagłębia Dąbrowskiego wyszukiwali nieistniejące już grody, opuszczone kina, badali lokalną księgę demonów – strzygi, zmory, planetników. Pani Ewa z Podlasia jeździła w miejsca, gdzie do dziś tradycyjnie obchodzi się radunice, konopielkowe kolędowanie, obrzędy na Świętego Jerzego. Z każdej wyprawy przywoziła niezwykle tekst i jeszcze ciekawsze zdjęcia, którymi dzieliła się na portalu. Pani Bożena ze wsi Skępe pisze o urodzonej niedaleko Apolonii Chałupiec znanej jako Pola Negri. Ostatnio Piotr Baczewski, zajmujący się dokumentowaniem muzyki wiejskiej, dodał nie tylko teksty, ale też filmy o muzykantach pokazujące ich w akcji. Przeczytać o tych ludziach, to już ciekawe, a móc ich zobaczyć oraz usłyszeć – jak stroją instrumenty, jak próbują po dziesięciu latach przerwy, a nawet kłóć się o kolejność zwrotek przyśpiewki – bezcenne.

Takich osób bezinteresownie zbierających niesamowite informacje o ludziach, miejscach, klimatach, czyli zasobach materialnych i niematerialnych kultury lokalnej, jest dużo, do tego dochodzą pracownicy instytucji, którzy dzielą się dorobkiem zawodowej działalności. Dziś na Mapie Kultury jest ponad 2100 punktów – opowieści zilustrowanych zdjęciami, filmami, czasem nagraniami audio.

Równolegle do działań w internecie prowadzimy projekty animacyjno-edukacyjne, dzięki którym zarażamy kolejnych ludzi ideą oddolnej promocji i digitalizacji lokalnej kultury. Tak było rok temu w Rzeszowie, kiedy w ramach festiwalu Wschód Kultury zebrali się grupa miejskich aktywistów z zacięciem dziennikarskim. Efektem ich działania jest czterdzieści artykułów z czterech tematów – ślady PRL-u, wielokulturowość, instytucje kultury i sztuka ulicy. Wykorzystując ten potencjał, właśnie rekrutujemy nowe osoby do projektu Muzyczny Rzeszów, w którym będziemy wsłuchiwać się w miejskie dźwięki, szukać współczesnych zespołów, muzyków i solistów oraz tradycyjnych kapel, muzykantów i śpiewaków i zbierać ich opowieści.

W planach mamy współpracę z instytucjami i organizacjami pozarządowymi zajmującymi się archiwizacją, połączoną z promocją ich pracy, by jej efekty nie spoczywały w gablotach i szufladach bądź na lokalnych stronach internetowych, lecz zasiłały ogólnopolską – w przyszłości również mobilną – niekomercyjną, oddolnie budowaną Mapę Kultury.

Do bazy na portalu można dołączyć swój punkt już teraz – wystarczy znaleźć temat, zebrać informacje, przygotować artykuł, zdjęcia, nagrania, a następnie zarejestrować się na naszym portalu www.mapakultury.pl. Gdzie szukać tematu? Wszędzie! Lokalna kultura to pojemne pojęcie – obejmuje współczesność i przeszłość, kanon i niszę. Sami zdecydujcie, jaki punkt na Mapie pokaże Wasze spojrzenie na ulicę, dzielnicę, miasto, wieś, region.

Dla chcących usprawnić swój warsztat jeszcze jedna rada – w zakładce „O portalu” mamy instrukcję Mariusza Szczygła o tym, czego szukać w archiwach, jak napisać reportaż i przeprowadzić wywiad, a Agnieszka Obszańska z radiowej Trójki radzi, jak zrobić to w wersji audio.

Życzymy miłej zabawy, bo według nas to właśnie proces przygotowywania artykułu jest najciekawszy.

ANNA JUSTYNA DĄBROWSKA – doktorantka na Wydziale Kulturoznawstwa Interdyscyplinarnych Studiów Doktoranckich SWPS w Warszawie. Magister edukacji medialnej Wydziału Pedagogicznego. Do swojej pracy dyplomowej badała stan edukacji medialnej w stołecznych szkołach podstawowych. Uczestniczyła w wielu konferencjach i seminariach związanych z tematyką mediów, kultury i edukacji. Interesuje ją pedagogika medialna oraz nowe technologie. Pracowała w zespole specjalistów Fundacji Nowoczesna Polska przy projekcie *Cyfrowa Przyszłość*. Obecnie uczestniczy w projekcie Instytutu Kultury Miejskiej w Gdańsku – *Dzieci sieci*. Od listopada 2011 roku zatrudniona w KRRiT, gdzie również zajmuje się tematyką edukacji medialnej. Jest pomysłodawczynią i główną moderatorką serwisu Drogowskaz Medialny.

DR GRZEGORZ D. STUNŻA – adiunkt w Pracowni Edukacji Medialnej w Instytucie Pedagogiki Uniwersytetu Gdańskiego. Pedagog mediów i badacz kultury cyfrowej, twórca bloga *Edukator medialny* (www.edukatormedialny.pl). Brał udział w projektach badawczych: *Dzieci sieci*, *Dzieci sieci 2.0* oraz *Prosumpcjonizm pop-przemysłów. Analiza polskich przedsiębiorstw z branży rozrywkowej*. Współpracował jako ekspert z Ministerstwem Kultury i Dziedzictwa Narodowego, Narodowym Instytutem Audiowizualnym, Fundacją Nowoczesna Polska. Stypendysta MKiDN w zakresie animacji i edukacji kulturalnej (lipiec – grudzień 2013), stażysta w Centrum Cyfrowym (kwiecień – czerwiec 2013), współtwórca *Katalogu kompetencji medialnych i informacyjnych*. Bierze udział w działaniach Medialabu Gdańsk przy Instytucie Kultury Miejskiej. Redaktor publikacji *Edukacja kulturalna i medialna. Nowe trendy i wyzwania* wydanej na początku 2014.

KAMIL ŚLIWOWSKI – animator i trener edukacji medialnej. Od siedmiu lat zajmuje się promocją i wdrażaniem otwartych zasobów edukacyjnych w organizacjach pozarządowych, instytucjach kultury i w edukacji. Pracuje w Fundacji Panoptykon, gdzie koordynuje projekty edukacyjne z zakresu bezpieczeństwa i prywatności w sieci. Ekspert programu Kadra Kultury (NCK), współpracuje z Centrum Cyfrowym, Centrum Edukacji Obywatelskiej, prowadzi zajęcia z zastosowania nowych technologii w naukach humanistycznych w Szkole Wyższej Psychologii Społecznej. Założył i prowadzi serwis o otwartych zasobach edukacyjnych (www.otwartezasoby.pl).

DR PIOTR SIUDA – adiunkt w Katedrze Socjologii na Wydziale Administracji i Nauk Społecznych UKW w Bydgoszczy, wykładowca na Humanistyce 2.0 tej uczelni. Badacz, zainteresowany m. in. popkulturą, sieciowością i edukacją medialną. koordynator projektów oraz autor książek: *Religia a Internet*, *Kultury prosumpcji* oraz *Japonizacja*. Prowadzi blog: <http://piotrsiuda.pl>; można do niego napisać na adres: piotr.siuda@gmail.com.

MIRIAM KOŁAK – redaktorka portalu Platforma Kultury. Studiowała kulturoznawstwo w Instytucie Kultury Polskiej na UW. Dzięki specjalizacji Animacja Kultury brała udział w takich projektach jak: Szkoła Mobilna stowarzyszenia Grupa Pedagogiki i Animacji Społecznej oraz Klub Sportów Miejskich Skarpa realizowany we współpracy z Towarzystwem Inicjatyw Twórczych „ę”. Po raz pierwszy pojawiła się w redakcji Platformy Kultury w maju 2011 roku, następnie wróciła do niej po rocznej przerwie w październiku 2012 roku.

JOANNA KRUPA – z wykształcenia psycholog. Doświadczenie zawodowe zdobyła w agencji marketingowej Grupa Eskadra, która jako pierwsza w Polsce profesjonalnie zajęła się marketingową obsługą miast, regionów i produktów turystycznych. Współautorka strategii komunikacji marketingowej, kampanii, działań PR i projektów edukacyjnych. W Narodowym Centrum Kultury jest odpowiedzialna za redakcję Mapy Kultury – portalu oddolnej promocji kultury, digitalizacji dziedzictwa kulturowego i wspierania dziennikarstwa obywatelskiego.

SCENARIUSZE

WARSZTATÓW

OD

LIDERÓW ACK



CTRL+C I CTRL+V – CZYLI CO WOLNO, A CZEGO NIE WOLNO W SIECI?

GRUPA DOCELOWA: UCZNIOWIE SZKOŁY PODSTAWOWEJ, KLASY 4–6

Wstęp

W XXI wieku, w którym kliknięcie myszki zastępuje szelest przewracanych kartek w książkach, zastępuje ciężar grubych i opasłych ksiąg ustępuje cienkim i poręcznym tabletom, nietrudno o fascynację technologią. Staje się ona coraz bardziej dostępna i użyteczna, ale prowadzi też do nadużywania jej dobroci, zwłaszcza gdy idzie o internet.

Coraz częściej słyszy się, że uczniowie, czując się zupełnie anonimowi w sieci, korzystają z materiałów udostępnianych w internecie, żeby odrobić pracę domową. Motywacją ich działań bywa brak wiary we własne możliwości, ale też brak świadomości, że taka działalność jest poważnym przestępstwem. Warto uświadomić sobie, jakie konsekwencje niesie za sobą takie postępowanie, a także jak mądrze korzystać z dobrodziejstwa internetu.

Cele operacyjne

Uczestnicy warsztatów:

- znają podstawowe zasady korzystania z treści udostępnianych w internecie,
- sprawnie korzystają ze stron i portali z materiałami do pracy indywidualnej,
- tworzą swój projekt, wykorzystując wiedzę zdobytą podczas zajęć,
- znają zasady korzystania z wolnych licencji.

Przebieg zajęć

1. Rozsypanka ze zdjęć (10 MINUT)

METODA: GRA

MATERIAŁY: FOTOGRAFIE Z INTERNETU OPATRZONE ZNAKIEM **CREATIVE COMMONS (CC)** BĄDŹ ADRESEM STRONY

Powitaj uczestników. Na podłodze rozsyp ilustracje. Poproś, aby uczestnicy wyobrazili sobie, że otrzymali pracę domową, aby zrobić wypracowanie o swojej szkole. Zaproponuj, aby wybrali sobie te materiały, które ich zdaniem będą najlepsze. Następnie spytaj, w jaki sposób zamierzają wykorzystać te materiały. Zwróć uwagę na ich dostępność i zadaj pytania kluczowe dla zajęć:

- czy ktoś zauważył, że podczas naszych zajęć zostało popełnione przestępstwo? Jakież?

- Czy materiały zostały użyte legalnie? Dlaczego tak/nie?
- Czy widzicie podobieństwo do działań w internecie?

KOMENTARZ: fotografie były opatrzone znakiem CC, co oznacza, że mogły zostać wykorzystane przez innych oraz że nie zostało popełnione przestępstwo. Podczas zadania uczestnicy zapewne nie będą potrafili jednoznacznie odpowiedzieć na to pytanie. Ćwiczenie ma na celu zwrócić ich uwagę na fakt, że powinni zastanawiać się nie tylko jakie materiały wykorzystują do swoich prac, ale także jak to robią. Prowadzący zapowiada, że po dzisiejszych zajęciach uczestnicy będą znali podstawowe zasady korzystania z materiałów udostępnianych w internecie.

2. Część teoretyczna – łamanie praw autorskich w internecie (10 MINUT)

METODA: WYKŁAD, POGADANKA

MATERIAŁY: PREZENTACJA MULTIMEDIALNA

Przedstaw temat i cel zajęć. Wyświetl prezentację multimedialną, podczas której poinformuj o tym, w jaki sposób unikać łamania prawa w internecie:

- rozumienie symbolu Creative Commons i świadome korzystanie z niego,
- wykorzystywanie stron i portali udostępniających pliki opatrzone znakiem CC,
- wskazanie aktualnych przykładów przestępstw, akcja Pinterest (16-latkę udostępniała za pośrednictwem konta na tym portalu swoje prywatne zdjęcia, które następnie zostały wykorzystane przez firmę odzieżową. Zdjęcia dziewczyny pojawiły się na koszulkach).

3. Podsumowanie części teoretycznej – kółko i krzyżyk (10 MINUT)

METODA: GRA

MATERIAŁY: TABLICA I KREDA/KARTKA A3 I MARKER

Podziel grupę na dwa zespoły: „kółka” i „krzyżyki”, a na tablicy lub dużej kartce papieru narysuj kratkę do zabawy. Zasady są takie jak przy tradycyjnej grze, przy czym aby zespół mógł postawić swój znak w określonym miejscu – musi najpierw poprawnie odpowiedzieć na pytanie zadane przez prowadzącego. Jeśli odpowie źle, pytanie przechodzi do następnej grupy. Gdy ta odpowie prawidłowo – stawia swój znak. Gra kończy się, gdy któraś z grup wygra bądź wszystkie pola zostaną wypełnione figurami. Pytania dotyczą treści przekazanych w czasie zajęć.

PYTANIE 1: co to jest Creative Commons?

ODPOWIEDŹ: podstawowym narzędziem Creative Commons są licencje prawne pozwalające zastąpić tradycyjny model: „wszystkie prawa zastrzeżone” zasadą: „pewne prawa zastrzeżone” – przy jednoczesnym poszanowaniu prawa autorskiego. Licencje Creative Commons oferują różnorodny zestaw warunków licencyjnych – swobód i ograniczeń. Dzięki temu autor może samodzielnie określić zasady, na których chce dzielić się swoją twórczością z innymi. W ciągu dziesięciu lat działalności Creative Commons zbudowała silną pozycję na świecie poprzez intensywną promocję twórczości oraz tworzenie warunków legalnego dostępu do dóbr kultury¹.

¹ Poznaj licencje Creative Commons (online), <http://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/> (dostęp: 7.11.2014 r.).

PYTANIE 2: podaj min. dwie strony internetowe, gdzie materiały są udostępnione do legalnego wykorzystywania.

ODPOWIEDŹ: Jamendo, Flickr (odpowiednio oznaczone).

PYTANIE 3: jakie konsekwencje mogą spotkać osobę, która nie respektuje praw własności w internecie?

ODPOWIEDŹ: przywłaszczenie sobie materiałów będących własnością intelektualną innej osoby grozi grzywną, karą ograniczenia wolności, a nawet jej pozbawienia do trzech lat. W zależności od konkretnego przestępstwa, kara ta może być niższa lub wyższa. Szczególne konsekwencje odnoszą się do sytuacji, w której sięgamy po czyjaś własność intelektualną w celach zarobkowych, czyli dokonujemy tzw. piractwa. Wtedy przewidywana kara może dojść nawet do pięciu lat pozbawienia wolności. Jeżeli dodatkowo utrudniamy kontrolę własności, grozi nam za to grzywna. Natomiast ukrywanie takich materiałów wiąże się już z karą pozbawienia wolności.

PYTANIE 4: jak zabezpieczyć się przed internetowymi złodziejami?

ODPOWIEDŹ: odpowiednio olicencjonować zdjęcia, zabezpieczyć je w internecie tak, aby niemożliwym było ich pobranie.

PYTANIE 5: jak reagować na przestępstwo w internecie?

ODPOWIEDŹ: nie być obojętnym! Zgłaszać w zależności od przypadku – jeżeli widzimy, że kolega z ławki pobiera nielegalne materiały z internetu, wyjaśnijmy mu, iż jest to przestępstwo – być może nie jest świadomy konsekwencji, jakie mogą grozić jemu bądź jego opiekunom. Gdy jesteśmy świadkami, jak koleżanka ściąga treści zamieszczone w internecie, a następnie podaje je za swoje, powiedzmy jej, że jest to kradzież.

PYTANIE 6: czy mogę wykorzystać to zdjęcie (pokaż zdjęcie z pierwszego zadania ze znakiem CC) i w jakim zakresie?

ODPOWIEDŹ: zdjęcie opatrzone znakiem CC możemy wykorzystać na przykład do prezentacji, którą przygotowujemy na lekcję.

PYTANIE 7: czy mogę wykorzystać ten tekst (przeczytaj fragment wiersza J. Tuwima) i w jakim zakresie?

ODPOWIEDŹ: możemy wykorzystywać fragmenty tekstów na prawach cytatu. Pamiętajmy jednak, aby w zawsze zaznaczyć, kto jest autorem tekstu.

PYTANIE 8: co oznacza znak CC (pokaż obrazek)?

ODPOWIEDŹ: Creative Commons.

PYTANIE 9: czym jest ochrona wizerunku?

ODPOWIEDŹ: wizerunek każdej osoby (czyli jej podobizna utrwalona np. na zdjęciu bądź filmie) podlega ochronie. Oznacza to, że nie może on być rozpowszechniany bez jej zgody. Są jednak wyjątki. Rozpowszechnianie wizerunku osoby bez jej zgody jest możliwe w przypadku: (1) osób powszechnie znanych, jeżeli wizerunek wykonano w związku z pełnieniem przez nie funkcji publicznych, (2) osób stanowiących jedynie element zgromadzenia, krajobrazu, publicznej imprezy, (3) osób, które otrzymały zapłatę za pozowanie, chyba że wyraźnie zastrzegły inaczej, (4) osób ściganych listem gończym.

6. Część praktyczna – własny projekt (15 MINUT)

METODA: PRACA Z KOMPUTEREM

MATERIAŁY: KOMPUTER, PRZYGOTOWANE WCZEŚNIEJ TEMATY, NP. „DZIEŃ Z ŻYCIA W MOJEJ SZKOLE”, „DZIEŃ Z ŻYCIA ULUBIONEJ GWIAZDY”.

Uczestnicy łączą się w kilkuosobowe zespoły. Ich zadaniem jest stworzyć projekt na zadany temat, stosując się do wszystkich zasad poznanych podczas zajęć. Uczestnicy mogą skorzystać z gotowych tematów bądź zaproponować własny. Forma prezentacji jest dowolna: tekst, plakat, prezentacja multimedialna.

Ewaluacja

Uczestnicy wymieniają się swoimi pracami i wzajemnie sprawdzają ich poprawność – zwracają uwagę na wykorzystane materiały.

Słowniczek terminów

PRYWATNOŚĆ – sfera życia człowieka, w którą nie należy wkraczać bez pozwolenia. Ma ona swój aspekt cielesny, terytorialny, informacyjny i komunikacyjny. Prywatność jest chroniona przez prawo (m.in. przez Konstytucję RP i akty prawa międzynarodowego). Ograniczenie prawa do prywatności możliwe jest tylko w określonych sytuacjach (na przykład ze względu na bezpieczeństwo publiczne czy ochronę zdrowia).

OCHRONA WIZERUNKU – oznacza, że każda osoba, której podobizna znajduje się na danym zdjęciu czy filmie, podlega ochronie. Nie wolno zatem rozpowszechniać takich materiałów bez zgody tej osoby, chyba że jest to postać powszechnie znana, a zdjęcie wykonano w związku z pełnieniem przez nią funkcji publicznych. Możliwe jest także wykorzystywanie wizerunków osób sfotografowanych w tłumie ludzi, osób, które otrzymały zapłatę za pozowanie oraz osób ściganych listem gończym.

Linkownia/źródła

Bezpieczeństwo dzieci online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów, Polskie Centrum Programu Safer Internet, Warszawa 2014 (do pobrania), <http://dzieckowsieci.fdn.pl/bezpieczenstwo-dzieci-online-kompendium-dla-rodzicow-i-profesjonalistow> (dostęp: 7.11.2014).

Grzegorz Prujszczczyk, Kamil Śliwowski, *Browsing „wirtualne” zagrożenia* (online), http://www.panoptykon.org/sites/panoptykon.org/files/panoptykon_poradnik_browsing.pdf (dostęp: 7.11.2014).

Jak dzieci i młodzież chronią swoją prywatność? (online), http://www.giodo.gov.pl/560/id_art/4699/j/pl/ (dostęp: 7.11.2014).

BLOG JAKO FORMA EDUKACJI MŁODZIEŻY

GRUPA DOCELOWA: GIMNAZJALIŚCI (13–15 LAT)

Wiedza w pigułce

Na zajęciach przedstawiona zostanie uproszczona wersja LUBloga. Spróbujemy stworzyć wspólnego bloga razem z uczestnikami, co będzie dla nich zarówno nauką o narzędziach internetowych, jak i zabawą, możliwością wykazania się i stworzenia interesującego wpisu. Blog będzie zawierał wpisy o zabawnych, ciekawych zdarzeniach dotyczących poszczególnych miejsc znajdujących się w Lublinie (np. Starego Miasta, placu Litewskiego, Ogrodu Botanicznego, restauracji McDonald's, ulicy Zana, Ogrodu Saskiego). Do krótkich anegdot będą dołączane zdjęcia.

Idea zajęć o blogach jest ciekawa o tyle, że jest aktualna w świetle powstawania blogów tematycznych (podróżniczych, modowych, motoryzacyjnych itp.).

Pomysł na zajęcia

Ze względu na konwencję LUBloga, w pracy potrzebne będą komputery z dostępem do internetu oraz narzędzia internetowe (wspólny e-mail). Uczestnicy obejrzą różne blogi, zarówno tekstowe, jak też wideoblogi i fotoblogi, aby wybrać najlepszą formę pasującą do ich własnego przedsięwzięcia. Zajęcia można dodatkowo podzielić na część teoretyczną, dotyczącą definicji oraz rodzajów blogów, oraz praktyczną, w której młodzież tworzy własnego bloga z pomocą prowadzących zajęcia.

KOMENTARZ: Czas trwania zajęć może być skrócony do godziny, jednak należy się liczyć z tym, że przy dużej liczbie komputerów w sali informatycznej mogą one chodzić wolniej i nie wszystkim uczestnikom strony będą się otwierać się w tym samym momencie.

Cele operacyjne

Uczestnicy warsztatów:

- potrafią korzystać z dostępnych narzędzi internetowych,
- są w stanie stworzyć własnego bloga dzięki temu, że znają podstawowe założenia i rodzaje blogów,
- potrafią współpracować z innymi uczestnikami projektu i stworzyć „coś” wspólnego,
- wykazują się znajomością podstawowego opisu oraz języka, którym posługuje się blog.

Przebieg zajęć

1. Część teoretyczna – rozmowa o blogach (30 MINUT)

METODA: POGADANKA

MATERIAŁY: TABLICA MULTIMEDIALNA, LAPTOP/TABLET

Wprowadź uczestników w ideę warsztatów. Następnie porozmawiaj z nimi o tym, czym jest blog, jakie znają rodzaje blogów. Pokaż przykładowe typy (blog tekstowy, fotoblog, wideoblog) – wyświetl je na tablicy multimedialnej podłączonej do laptopa/tabletu. Wybierzcie wspólnie najbardziej odpowiednią formę dla planowanego bloga.

2. Zakładanie bloga (20 MINUT)

METODA: PRACA Z KOMPUTEREM (INDYWIDUALNA I GRUPOWA)

MATERIAŁY: KOMPUTERY Z DOSTĘPEM DO INTERNETU DLA KAŻDEGO UCZESTNIKA

Jeśli uczestnicy zdecydowali, jak ma wyglądać ich blog, należy go założyć, np. pod adresem: lublog.wordpress.com. Każdy uczestnik ma dostęp do ustawień, może więc na bieżąco udoskonalać bloga (kolor, czcionka). Dodatkowo można nauczyć uczestników korzystania z legalnie dostępnych darmowych zdjęć (Wikipedia Commons, Flickr, Pixabay).

3. Tworzenie wpisu (25 MINUT)

METODA: PRACA Z KOMPUTEREM (INDYWIDUALNA)

MATERIAŁY: KOMPUTERY Z DOSTĘPEM DO INTERNETU DLA KAŻDEGO UCZESTNIKA

Każdy uczestnik samodzielnie (przy wsparciu osoby prowadzącej) tworzy wpis dotyczący wspomnień związanych z danym miejscem w Lublinie.

4. Czytanie wpisów (10 MINUT)

METODA: PRACA Z KOMPUTEREM (INDYWIDUALNA)

MATERIAŁY: KOMPUTERY Z DOSTĘPEM DO INTERNETU DLA KAŻDEGO UCZESTNIKA

Każdy uczestnik zapoznaje się z wpisem kolegi/koleżanki.

5. Quiz o blogu (5 MINUT)

METODA: GRA

MATERIAŁY: CUKIERKI

Zadaj grupie cztery pytania. Odpowiada ta osoba, która pierwsza się zgłosi. Za każdą poprawną odpowiedź przysługuje nagroda-niespodzianka w postaci cukierka.

- Co to jest blog?
- Jakie są podstawowe typy blogów?
- Co to jest wideoblog?
- Czy z bloga można korzystać na co dzień?

Zadanie sprawdzające

Praca domowa – stworzenie kolejnego wpisu.

Ewaluacja

Czy po przeprowadzeniu zajęć ich uczestnicy i uczestniczki:

- potrafią stworzyć bloga,
- wiedzą, czym jest blog,
- umieją scharakteryzować język bloga,
- znają dodatkowe programy, np. do pobierania bezpłatnych zdjęć?

Ewaluacji można dokonać poprzez pytania z quizu oraz pracę domową polegającą na stworzeniu kolejnego wpisu.

Słowniczek pojęć

BLOG – (ang. *web log* – dziennik sieciowy) – rodzaj strony internetowej zawierającej odrębne, uporządkowane chronologicznie wpisy. Blogi umożliwiają zazwyczaj archiwizację oraz kategoryzację i tagowanie wpisów, a także komentowanie notatek przez czytelników danego dziennika sieciowego. Ogół blogów traktowany jako medium komunikacyjne nosi nazwę blogosfery <http://pl.wikipedia.org/wiki/Blog>. Bloga można prowadzić na co dzień albo wybrać odpowiedni termin (raz bądź dwa razy w tygodniu) i wtedy dodawać wpisy.

WIDEOBLOG – rodzaj bloga, którego zasadniczą treść stanowią pliki filmowe publikowane przez autora w kolejności chronologicznej.

Linkownia/źródła

BIBLIOGRAFIA

Burno K., *Blog jako nowa forma komunikowania politycznego na przykładzie blogów polityków Platformy Obywatelskiej (2004–2010)*, Toruń 2013.

Chudziński E. (red.), *Słownik wiedzy o mediach*, Warszawa–Bielsko Biała 2007.

Mazurek G., *Blogi i wirtualne społeczności – wykorzystanie w marketingu*, Kraków–Warszawa 2008.

Olechnicki K., *Fotoblogi, pamiętniki z opcją przekazu. Fotografia i fotoblogerzy w kulturze konsumpcyjnej*, Warszawa 2009.

Pisarek W. (red.), *Słownik terminologii medialnej*, Kraków 2006.

Rettberg J.W., *Blogowanie*, tłum. M. Szczubiałka, Warszawa 2012.

LINKI – BLOG

<http://pl.wikipedia.org/wiki/Blog>

http://commons.wikimedia.org/wiki/Strona_g%C5%82%C3%B3wna?uselang=pl

<http://pl.wordpress.org/>

LINKI – ZDJĘCIA NA WOLNYCH LICENCJACH

www.pixabay.com

www.foter.com

www.sxc.hu
www.stockvault.com
www.freerangestock.com
www.freeimages.co.uk
www.flickr.com
www.zebrapic.com

NOTATNIK MŁODEGO DZIENNIKARZA

GRUPA DOCELOWA: GIMNAZJALIŚCI (13-15 LAT)

Wiedza w pigułce

Na zajęciach będziemy pisać artykuły. Spróbujemy wcielić się w rolę młodych dziennikarzy. Na podstawie przeglądu prasy online będziemy uczyć się rozpoznawać reportaże, wywiady, felietony, recenzje, notatki prasowe i sprawozdania.

Pomysł na zajęcia

Zajęcia prowadzone są z wykorzystaniem internetu i narzędzi w nim dostępnych. Uczestnicy czytają różne artykuły zamieszczane w gazetach online lub wersjach mobilnych. Będą też korzystać z udostępnionych w sieci notatek prowadzącego i tworzyć online własne artykuły.

Cele operacyjne

Uczestnicy warsztatów:

- ćwiczą formy dziennikarskie,
- wykorzystują informacje internetowe do tworzenia własnych tekstów,
- zdobywają umiejętność wykorzystywania internetowych narzędzi medialnych w nauce.

Przebieg zajęć

1. Ćwiczenie na rozgrzewkę (3 MINUTY)

METODA: DYSKUSJA

MATERIAŁY: PLAKAT WYKONANY W WORDLE LUB TAGXEDO, PROJEKTOR LUB TABLICA MULTIMEDIALNA

Przedstaw uczestnikom wydawane w Polsce tytuły prasowe zebrane w formie plakatu. Plakat przygotuj w programie Wordle lub Tagxedo i wyświetl na ekranie lub tablicy multimedialnej. Uczestnicy charakteryzują krótko każdy z rozpoznanych tytułów, podając częstotliwość jego wydawania i tematykę.

2. Przegląd artykułów (10 MINUT)

METODA: PRACA INDYWIDUALNA

MATERIAŁY: ARTYKUŁY Z GAZET I CZASOPISM ONLINE

Zaproponuj uczestnikom przeczytanie wywiadu, reportażu, felietonu, recenzji, notatki prasowej i sprawozdania w wersji online. Podaj każdemu z uczestników link do wybra-

nego artykułu z określonej gazety lub czasopisma. Artykuły powinny dotyczyć bieżących istotnych wydarzeń społeczno-kulturalnych w kraju i regionie (reportaż o powodzi, wywiad z lokalnym pisarzem, notatka o wybudowanym stadionie, recenzja filmu, sprawozdanie z wizyty ważnej osoby w mieście itp.). Dla uczestników będzie to okazja do rozpoznania różnych form dziennikarskich, a jednocześnie przegląd wydarzeń przydatny na lekcję wiedzy o społeczeństwie.

3. Omówienie artykułów (10 MINUT)

METODA: PREZENTACJA

MATERIAŁY: MAPA MYŚLI ZROBIONA W PROGRAMIE POPPLET, TABLICA MULTUMEDIALNA

Poproś chętnych uczestników o krótkie streszczenie na forum przeczytanych artykułów. Koniecznie dopytaj, jaką formę dziennikarską prezentują omawiane przez nich teksty. Pomocą w określeniu, jaki to rodzaj artykułu, jest mapa myśli przygotowana w programie Popplet. Mapa opisuje każdy występujący na lekcji rodzaj artykułu i jego najważniejsze cechy (np.: reportaż – dłuższa forma dziennikarska; autor, uczestnik lub świadek przedstawianych wydarzeń musi opierać się na prawdziwych i zebranych przez siebie materiałach).

4. Definicje (5 MINUT)

METODA: PRACA GRUPOWA

MATERIAŁY: KRÓTKIE CHARAKTERYSTYKI FORM DZIENNIKARSKICH NA KARTKACH I ICH DEFINICJE WYKONANE W APLIKACJI LINO, KOMPUTERY DLA WSZYSTKICH UCZESTNIKÓW

Podziel uczestników na grupy: wywiadu, reportażu, felietonu, recenzji, notatki prasowej i sprawozdania. Każdej z grup przekaż szczegółową charakterystykę jednej z form dziennikarskich bez podawania jej nazwy. Zwróć uwagę na to, by ci, którzy czytali wywiady, dostali definicję reportażu, ci, którzy czytali sprawozdanie, otrzymali opis wywiadu itp. Definicje form dziennikarskich podaj na tablicy przygotowanej online z wykorzystaniem aplikacji Lino. Poproś uczestników o dopasowanie otrzymanej definicji do hasła z tablicy.

5. Praca domowa – własny artykuł (5 MINUT)

METODA: PRACA INDYWIDUALNA

MATERIAŁY: TEMATY NA ARTYKUŁY NA TABLICY (APLIKACJA LINO)

Zaproponuj uczestnikom tematy na ich własne artykuły – udostępnij je na tablicy Lino (np.: „Byłam tego świadkiem. Napisz **reportaż** o wydarzeniu, które uważasz obecnie za szczególnie ważne”; „Przeprowadź **wywiad** z wybranym bohaterem literackim, pisarzem, aktorem, sportowcem”; „Zachęcam do obejrzenia... Napisz **recenzję** ostatnio obejrzanego w kinie filmu”; „Zdaj **relację** z ciekawego wydarzenia w szkole lub mieście”; „Napisz **sprawozdanie** z wycieczki”; „Napisz **artykuł** do gazety młodzieżowej na temat przyszłości młodzieży w Europie”; „Przygotuj **notatkę prasową** o wizycie uczestników ze szkoły partnerskiej w twojej szkole”; Napisz **felieton**: „Co sądzisz o polskim patriotyzmie?”). Nie zapomnij poinformować uczestników, że formy artykułów muszą odpowiadać grupom, do których zostali przyporządkowani. Ustal z uczestnikami, że napiszą prace w programach internetowych do notatek, np. Evernote lub Google Docs. Poproś o udostępnienie ich do sprawdzenia.

Opcje dodatkowe

Przygotuj wcześniej – korzystając z aplikacji Quiz Revolution – quiz z kilkoma pytaniami dotyczącymi omawianych na lekcji form dziennikarskich. Wyjaśnij zasady i zachęć uczestników do indywidualnego rozwiązania quizu. Podaj informację, że quiz można powtarzać aż do uzyskania 100% prawidłowych odpowiedzi.

Ewaluacja

Z papierowych gazet uczestnicy wycinają lub wydzierają ilustrację lub słowo, które obrazują, jak zainteresował ich temat, z jakimi emocjami wychodzą z zajęć. Przyklejają je na wspólnym kartonie tak, aby powstał kolaż. Zadanie ma ukazać, czy uczestnicy zdobyli nową wiedzę i umiejętności.

Linkownia/źródła

PRZYKŁADOWE ARTYKUŁY (DO PUNKTU 2.1):

<http://victor.com.pl/index/strona/url/1687-Chc%C4%99%20zarobi%C4%87!>

<http://www.film.com.pl/polecamy/id,435737/quotChce-sie-zycquot-quotImaginequot-czy-quotIdaquot-Kazdy-moze-wyberac-najlepszy-polski-film.html>

<http://www.kurierlubelski.pl/artykul/3555939,film-o-pewnym-chlopaku-boyhood-juz-w-kinach,id,t.html>

<http://www.polskatimes.pl/artykul/3558925,prawa-i-obowiazki-szefa-rady-europejskiej-czyli-co-donald-tusk-tak-naprawde-bedzie-mogl,id,t.html>

<http://www.national-geographic.pl/traveler/artykuly/pokaz/felieton-1/>

<http://www.dziennikwschodni.pl/apps/pbcs.dll/article?AID=/20140831/LUBLIN/140839964>

<http://zwierciadlo.pl/2013/kultura/kultura-wywiady/mariia-sadowska-jestem-kobieta-walczaca>

PRACA DOMOWA:

<http://linoit.com/users/biblioteka3/canvases/Formy%20dziennikarskie>

INNE STRONY:

<http://www.wordle.net/create>

<http://www.tagxedo.com/app.html>

<http://popplet.com/>

<http://en.linoit.com/>

<http://evernote.com/intl/pl/>

<http://www.quizrevolution.com/>

<https://docs.google.com/>

SIECIOWE NARZĘDZIA DO TWORZENIA PREZENTACJI

GRUPA DOCELOWA: LICEALIŚCI (16-18 LAT)

Wiedza w pigułce

Choć możliwość przekazywania informacji za pomocą tekstu jest kluczowa dla naszej kultury, jednak to dzięki obrazom często o wiele łatwiej i trafniej potrafimy ująć istotę komunikatu. Żyjąc w dobie kultury obrazkowej, musimy umieć wykorzystać to zjawisko. Dla poprawy komunikacji warto poznać przydatne narzędzia, które w atrakcyjny sposób pozwolą na przekazanie wiedzy. Przykładem takiego narzędzia jest bezpłatny program PowToon, który umożliwia użytkownikowi tworzenie animowanych prezentacji. Zajęcia mają na celu pokazanie jego możliwości i ograniczeń.

Pomysł na zajęcia

Duża popularność takich serwisów jak Demotywatory czy Kwejk pokazuje, że ludzie chcą oglądać obrazki. Z drugiej strony udowodniono naukowo, że łatwiej nam przyswoić wiedzę, jeżeli tekstowi lub słowu towarzyszy ilustracja przekazywanego komunikatu. Aby lepiej dotrzeć do odbiorcy, warto wykorzystać to zjawisko. Zajęcia pozwolą uczestnikom na poznanie narzędzi dostępnych w sieci, dzięki którym w prosty sposób będą mogli stworzyć animowaną prezentację.

Cele operacyjne

Uczestnicy warsztatów:

- poznają nowe narzędzie do tworzenia prezentacji,
- zdobywają umiejętność tworzenia animowanej prezentacji w programie PowToon.

Przebieg zajęć

1. Przedstawienie się prowadzących (15 MINUT)

METODA: PREZENTACJA

MATERIAŁY: KOMPUTER Z DOSTĘPEM DO INTERNETU, PROJEKTOR, PROGRAM POWTOON

Przedstaw się uczestnikom zajęć za pomocą animowanej prezentacji zrobionej w progra-

mie PowToon. Prezentacja może zawierać np.: miejsce urodzenia, zamieszkania, ciekawostki związane z tymi miejscowościami, skończone szkoły, hobby, twoje motywacje do prowadzenia zajęć.

2. Zapoznanie uczestników z bezpłatną wersją PowToon (45 MINUT)

METODA: PREZENTACJA

MATERIAŁY: KOMPUTERY Z DOSTĘPEM DO INTERNETU DLA KAŻDEGO UCZESTNIKA, PROJEKTOR, PROGRAM POWTOON

OGRANICZENIA: wytłumacz uczestnikom, że podczas korzystania z PowToona będą mieli podgląd wielu opcji z dopiskiem „pro” – to znaczy, że mają możliwość zobaczyć, jakie atrakcyjne opcje proponuje program, ale dopóki za niego nie zapłacą, nie mogą z nich skorzystać. Drugim ograniczeniem, o którym warto uprzedzić uczestników zajęć, jest fakt, że na prezentacjach robionych w darmowej wersji zawsze w prawym rogu pojawi się logo PowToon, oraz na zakończenie filmiku będzie dodawana automatyczna wstawka (logo), widoczna dopiero po jego opublikowaniu. Trzecim ograniczeniem jest dostępność prezentacji tylko na YouTube i na osobistym koncie na PowToon.

RÓŻNICE POMIĘDZY POWTOON A POWERPOINT: wytłumacz uczestnikom, że choć w PowToonie, podobnie jak w PowerPoint, po lewej stronie mają pokazane slajdy, to każdy z tych slajdów należy traktować jak minifilmik z własną osią czasu, na której mogą pracować. Ponadto w PowToonie mają dużo możliwości, których nie znajdą w PowerPoint, np. różnego rodzaju przejścia między slajdami, animacje, ciekawe sposoby wprowadzania tekstu i obrazków oraz możliwość podłożenia muzyki.

FUNKCJE POW TOON: zwróć uwagę uczestników na różne style animacji, kolory tła, przejścia z efektami lub bez, sposoby wstawiania zdjęć, rozmaite czcionki i możliwości wstawiania tekstu. Pokaż możliwości pracy z osią czasu. Zademonstruj opcję ustawień podkładu muzycznego. Wyjaśnij zasady zapisywania i publikacji prezentacji. Przedstaw zasady korzystania z zasobów na zasadach CC

3. Praca własna uczestników zajęć (45 MINUT)

METODA: PRACA INDYWIDUALNA

MATERIAŁY: KOMPUTERY Z DOSTĘPEM DO INTERNETU DLA KAŻDEGO UCZESTNIKA, PROJEKTOR, PROGRAM POW TOON

Uczestnicy mają za zadanie przygotować ok. 30-sekundową prezentację na temat: „Co dobrego zdarzyło się od wczoraj”. Prezentacja powinna zawierać min. dwa tła, dwa przejścia i dwa różne rodzaje zdjęć.

Ewaluacja

Pokaz prezentacji stworzonych przez uczestników zajęć.

Opcje dodatkowe

Dodatkowo można pokazać uczestnikom sposób tworzenia prezentacji w Prezi lub ikonografik w Piktochart.

Słowniczek terminów

POWTOON – sieciowe narzędzie do tworzenia animowanych prezentacji.

PREZI – sieciowe narzędzie do tworzenia prezentacji flashowych.

IKONOGRAFIKA – rodzaj schematu, grafu diagramu, zawierający obrazki, tworzony za pomocą internetowych narzędzi wizualizacji wiedzy, umożliwiający hasłowe i graficzne przedstawienie procesu, struktury.

PIKTOCHART – program do tworzenia infografik.

CC, CREATIVE COMMONS – licencje które pozwalają na bezpłatne, ale zgodne z prawem, wykorzystanie zdjęć znajdujących się w sieci.

Linkownia/źródła

<http://www.powtoon.com/>

INFOGRAFIKA – NARZĘDZIE WIZUALIZACJI WIEDZY

GRUPA DOCELOWA: LICEALIŚCI (16-18 LAT)

Wiedza w pigułce

Termin „społeczeństwo informacyjne”, SI (ang. *information society*, IS) ma już ponad pół wieku, pojawił się bowiem po raz pierwszy na początku lat 60. XX wieku w japońskich naukach społecznych. Definicji jest wiele, my będziemy się posługiwać następującą: jest to takie społeczeństwo, w którym każdy ma możliwość tworzenia, dostępu, wykorzystania i udostępniania informacji i wiedzy, co pozwala jednostkom i społecznościom osiągnąć pełen potencjał w dochodzeniu do zrównoważonego rozwoju i poprawie jakości życia.

Zarówno „informacja”, jak i „wiedza” są niejednoznacznymi kategoriami pojęciowymi. To właśnie one jednak są od pewnego czasu podstawowymi czynnikami rozwoju społeczno-gospodarczego. Mnogość przekazów docierających do współczesnego człowieka, ogromny szum informacyjny, wymagają od odbiorcy selektywnego i wybiórczego wykorzystywania informacji i zdobywania wiedzy. Jednym z przykładów może być zjawisko wizualizacji wiedzy, które pozwala w sposób graficzny przetwarzać i analizować informację. Jednym z narzędzi wizualizacji wiedzy jest infografika – przedmiot naszych zajęć.

Pomysł na zajęcia

Krótki wstęp – wyjaśnienie pojęcia infografika. Prezentacja kilku przykładowych infografik. Pokazanie uczestnikom sposobów ich tworzenia.

Cele operacyjne

Uczestnicy warsztatów:

- poznają technikę tworzenia infografik,
- tworzą własną infografikę.

Przebieg zajęć

1. Wprowadzenie (5 MINUT)

Wprowadź krótko uczestników w tematykę zajęć, podaj podstawowe definicje: społeczeństwo informacyjne, wizualizacja, infografika.

2. Przykłady infografik (5 MINUT)

METODA: WYKŁAD

MATERIAŁY: KOMPUTER Z DOSTĘPEM DO INTERNETU

Pokaż kilka przykładów infografik na stronach internetowych: www.infografiki.pl, www.infografiki.wp.pl. Omów ich najważniejsze cechy, którymi są:

- prostota przekazu,
- operowanie głównie grafiką; jeśli jest to niezbędne - integrowanie słowa z obrazem w sposób płynny i dynamiczny,
- ułatwianie zrozumienia prezentowanych treści.

3. Tworzenie infografik (30 MINUT)

METODA: PRACA GRUPOWA

MATERIAŁY: KOMPUTERY Z DOSTĘPEM DO INTERNETU, PROGRAM PIKTOCHART

Podziel uczestników na grupy i zaproponuj stworzenie infografik dotyczących ich pasji lub na inny wybrany przez nich temat. Do zrobienia infografik wykorzystajcie program Piktochart.

4. Prezentacja wyników (10 MINUT)

Poproś grupy o zaprezentowanie gotowych infografik.

Ewaluacja

Stworzenie z powstałych na zajęciach infografik wirtualnej galerii na stronie szkoły.

Słowniczek terminów

WIZUALIZACJA – ogólna nazwa graficznych metod tworzenia, przekazywania i analizy informacji.

INFOGRAFIKA – informacja graficzna (mapy, tabele, wykresy), służy obrazowemu przedstawianiu informacji w możliwie prosty i czytelny sposób. Z tego względu jest wykorzystywana przy projektowaniu znaków, map terenu oraz w celach edukacyjnych.

PIKTOCHART – program do tworzenia infografik.

Linkownia/źródła

www.infografiki.pl
www.infografiki.wp.pl
<http://piktochart.com/>

BANKOWOŚĆ ELEKTRONICZNA DLA SENIORÓW I SENIOREK

GRUPA DOCELOWA: SENIORKI I SENIORZY 50+ OBSŁUGUJĄCY KOMPUTER I UMIEJĄCY PORUSZAĆ SIĘ W INTERNECIE

Cele operacyjne

Uczestnicy warsztatów:

- wiedzą, czym jest bankowość elektroniczna,
- potrafią wymienić zabezpieczenia stosowane w bankowości elektronicznej,
- wiedzą, na jakie zagrożenia i pułapki są narażeni,
- wiedzą, jak bezpiecznie używać kart płatniczych w internecie – jakie dane i na jakich stronach podawać, jakich stron unikać,
- umieją skorzystać z demo bankowości elektronicznej umieszczonych na stronach internetowych banków.

Przebieg zajęć

1. Wstęp + integracja (30 MINUT)

METODA: POGADANKA, ZABAWA INTEGRACYJNA

MATERIAŁY: KOLOROWE KARTECZKI

Poproś uczestników, by się przedstawili, powiedzieli, dlaczego przyszli na warsztaty i czego chcieliby się nauczyć. Następnie każdy uczestnik bierze dowolną liczbę kolorowych karteczek i opowiada o sobie (każda karteczka to jedno słowo). Na koniec spytaj uczestników, czy korzystają z bankowości elektronicznej? Jeśli tak, to dlaczego? I dlaczego, jeśli nie?

2. Bankowość elektroniczna (2 GODZINY + 15 MINUT PRZERWY)

METODA: WYKŁAD, POGADANKA

MATERIAŁY: PREZENTACJA W POWER POINCIE, STRONY INTERNETOWE BANKÓW I SERWISÓW PŁATNICZYCH

Omów następujące zagadnienia:

- bankowość elektroniczna – definicja,
- korzyści i obawy związane z e-bankingiem,
- na co zwracać uwagę przy uruchamianiu strony internetowej banku/serwisu płatniczego, co powinno wzbudzić wątpliwości,

- płatności kartą – podawanie danych,
- popularne serwisy płatnicze: PayU, Płatności.pl itp.

Ewaluacja

Przeprowadź ewaluację warsztatów metodą „Pięć palców”. Rozdaj kolorowe samoprzylepne karteczki, na których uczestnicy piszą anonimowo:

- co podobało im się w warsztatach,
- co by w nich zmienili,
- czego było za mało, czego zabrakło,
- co wynoszą z warsztatów,
- co było niepotrzebne.

Następnie każdy z uczestników przykleja na dużej tablicy z rysunkiem dłoni swoje karteczki z odpowiedziami na pytania. Kolejno:

- kciuk: co się podobało na warsztatach,
- palec wskazujący: co należałoby zmienić,
- palce środkowe: czego zabrakło,
- palec serdeczny: co uczestnicy wynoszą z warsztatów,
- palec mały: co było niepotrzebne.

Opcje dodatkowe

Uczestnicy warsztatów mają za zadanie otworzyć stronę dowolnego banku i podzielić się spostrzeżeniami na jej temat, ocenić, czy według nich jest ona bezpieczna.

Można też zrobić bardzo krótką wzmiankę na temat kont dla seniorów, które znajdują się w ofercie niektórych banków, i udogodnień, na które mogą liczyć użytkownicy z tych kont.

Zadanie sprawdzające

Pokaż wersję demo na stronie banku PKO BP lub innych banków, których ofertę elektroniczną chcą zobaczyć uczestnicy. Ich zadaniem jest wymienić zabezpieczenia stosowane w bankowości elektronicznej.

Słowniczek terminów

BANKOWOŚĆ ELEKTRONICZNA, E-BANKING – rodzaj usługi oferowanej przez niektóre banki, umożliwiającej klientowi zarządzanie własnym rachunkiem za pośrednictwem urządzeń elektronicznych, takich jak komputer czy bankomat, oraz łącz telekomunikacyjnych.

SYSTEMY ONLINE – systemy, w których dane wprowadzane są bezpośrednio podczas połączenia. Użytkownik dokonuje operacji połączony z systemem banku (modułem odpowiedzialnym za obsługę bankowości elektronicznej).

BEZPIECZNE POŁĄCZENIE INTERNETOWE – zabezpieczenie w serwisie internetowym polegające między innymi na umieszczeniu certyfikatu strony (symbol kłódki) oraz poprzedzeniu ad-

resu internetowego skrótem: https.

PHISHING – wyłudzenie poufnych informacji osobistych (np. haseł lub numerów karty kredytowej) przez podszywanie się pod godną zaufania osobę lub instytucję, która wymaga podania tych informacji.

Linkownia/źródła

http://www.nbp.pl/edukacja/dodatki_educacyjne/Fakt_swsf/8.pdf

<http://bankowoscinternetowa.republika.pl/html/BE.html>

<http://www.bankier.pl/wiadomosc/Bank-kontra-senior-czy-cos-sie-zmienilo-2274263.html>

<http://demo.ipko.pl/html/login.html>

<http://pl.wikipedia.org/wiki/Phishing>

[http://pl.wikipedia.org/wiki/Haker_\(bezpiecze%C5%84stwo_komputerowe\)](http://pl.wikipedia.org/wiki/Haker_(bezpiecze%C5%84stwo_komputerowe))

KULTURALNY LUBLIN W INTERNECIE

GRUPA DOCELOWA: SENIORZY 50+

Wiedza w pigułce

Tematyka zajęć to korzystanie z internetu w odniesieniu do wydarzeń i instytucji kulturalnych Lublina. Celem jest zdobycie wiedzy, jak wykorzystywać wszelkiego rodzaju informacje na temat Lublina, zwłaszcza w kontekście kultury oraz sposobów spędzania wolnego czasu.

Pomysł na zajęcia

Tematy do omówienia:

- kulturalny Lublin – najprężniej działające i najbardziej przejrzyste portale kulturalne w Lublinie. Uczestnicy poznają sposoby wyszukiwania informacji na temat imprez i wydarzeń kulturalnych w mieście (m.in. sprawdzanie oferty domów kultury, klubów seniorów, kin, teatrów, przeglądanie newsów z działu kultura),
- newslettery – sposób na zawsze świeże informacje,
- jak dotrzeć do celu – funkcje i możliwości Google Maps (StreetView) oraz jakdojadę.pl,
- bezpieczny internauta – dekalog zasad.
- Po zakończonych warsztatach uczestnikom zostaną przekazane skrypty ze słownikiem terminów oraz spisem omówionych portali internetowych.

Cele operacyjne

Uczestnicy zajęć:

- zdobywają wiedzę o lokalnych portalach kulturalnych, korzystaniu z newsletterów, rezerwacji biletów online, wyszukiwaniu miejsc za pomocą internetowych map,
- poznają zasady bezpieczeństwa w internecie,
- poprawiają kompetencje cyfrowe,
- podnoszą poziom aktywności społecznej,
- kształtują swój pozytywny wizerunek.

Przebieg zajęć

1. Wstęp (15 MINUT)

METODA: POGADANKA

MATERIAŁY: FLIPCHART, MARKERY

Wprowadź uczestników do tematyki szkolenia oraz spisz kontrakt.

2. Integracja(30 MINUT)

METODA: ZABAWA INTEGRACYJNA

MATERIAŁY: FIGURKI LUDZI WYCIĘTE Z PAPIERU, PISAKI, KARTKI

Przeprowadź zabawy integracyjne:

PAPIEROWY LUDZIK: każdy uczestnik dostaje wyciętą z papieru postać człowieka. Na każdej części ciała papierowego ludzika uczestnik ma odpowiednio napisać, co lubi robić, gdzie chciałby pójść/pojechać, ulubiony kolor, potrawę itp.

IMIĘ: uczestnicy piszą na kartkach swoje imię. Opisują siebie za pomocą liter z imienia, każda litera to początek słowa określającego daną osobę.

MOJE MIASTO – JA – INTERNET: każdy uczestnik opowiada o sobie w kontekście miejsc, które najbardziej lubi w Lublinie i opowiada, czy internet pomaga mu w korzystaniu z tego miejsca.

3.Udział w wydarzeniach kulturalnych(10 MINUT)

METODA: POGADANKA

Zapytaj uczestników:

- w jakich wydarzeniach kulturalnych biorą udział?
- Jakie instytucje kultury odwiedzają?
- Skąd czerpią informacje na temat bieżącej oferty kulturalnej?
- Czy korzystają z internetowych portali kulturalnych przy wyborze wydarzeń artystycznych, w których wezmą udział?Jeśli tak, to z jakich?

4. Przerwa (15 MINUT)

5. Lubelskie portale(30 MINUT)

METODA:PREZENTACJA

MATERIAŁY: PROJEKTOR, KOMPUTERY Z DOSTĘPEM DO INTERNETU DLA KAŻDEGO UCZESTNIKA

Zapoznaj uczestników z lubelskimi portalami informacyjno-kulturalnymi:

- kultura.lublin.eu – Lublin Miasto Inspiracji (strona urzędu miasta),
- cjg.gazeta.pl – „Co jest grane”, dodatek do lubelskiej „Gazety Wyborczej”,
- koziolok.pl – Lubelski Serwis Informacyjny.

6. Lubelskie instytucje kultury(30 MINUT)

METODA: PREZENTACJA

MATERIAŁY: PROJEKTOR, KOMPUTERY Z DOSTĘPEM DO INTERNETU DLA KAŻDEGO UCZESTNIKA

Przedstaw uczestnikom portale lubelskich instytucji kultury, ich aktualną ofertę oraz sposoby zamawiania newsletterów i rezerwacji biletów:

- warsztatykultury.pl – Warsztaty Kultury,
- ck.lublin.eu – Centrum Kultury,
- teatr.lublin.pl – Teatr im. Juliusza Osterwy,
- teatrstary.eu – Teatr Stary,
- kinobajka.nazwa.pl – Kino Bajka,
- cinema-city.pl/lublin – Cinema City,
- multikino.pl/pl/wszystkie-kina/lublin/o-kinie/ – Multikino,
- osiedlowe domy kultury (najbliższe miejscu zamieszkania uczestników).

7. Przerwa(15 MINUT)

8. Sławna postać(10 MINUT)

METODA: ZABAWA INTEGRACYJNA

MATERIAŁY: KARTKA, PISAK

Przeprowadź zabawę integracyjną: przypnij na plecach chętnego uczestnika imię i nazwisko sławnej postaci. Uczestnik zadaje pozostałym pytania zamknięte (takie, na które może otrzymać odpowiedzi: „tak” lub „nie”) i próbuje się domyślić, kim jest. Gdy zgadnie, przylepia kartkę na piersiach.

9. Internetowe mapy(30 MINUT)

METODA: PREZENTACJA

MATERIAŁY: PROJEKTOR, KOMPUTERY Z DOSTĘPEM DO INTERNETU DLA KAŻDEGO UCZESTNIKA

Wyłumacz uczestnikom, jak z pomocą internetowych map dotrzeć na wydarzenie kulturalne lub w inne miejsca, które ich interesują. Opisz obsługę, funkcje i możliwości dwóch serwisów:

- maps.google.pl,
- jakdojade.pl.

10. Bezpieczeństwo w sieci(10 MINUT)

METODA: WYKŁAD

Omów zasady bezpiecznego korzystania z internetu.

Ewaluacja

Na trzech kartkach do flipchartu narysuj kolejno: walizkę, pralkę oraz kosz na śmieci. Uczestnicy na małych samoprzylepnych karteczkach piszą anonimowo, co wynoszą z warsztatów, co jeszcze jest do przeanalizowania oraz co było ich zdaniem niepotrzebne na zajęciach. Następnie przyczepiają karteczki odpowiednio przy walizce, pralce i koszu.

Opcje dodatkowe

Zaproszenie administratorów strony Lublin Miasto Inspiracji (kultura.lublin.eu) w celu zachęcenia uczestników do korzystania oraz czerpania z niej informacji.

Linkownia/źródła

- CafeSenior.pl
- latarnicy.pl

INTERNET W CODZIENNYM UŻYTKOWANIU – SZANSE I ZAGROŻENIA

GRUPA DOCELOWA: SENIORZY 50+

Wiedza w pigułce

Bezpieczeństwo w internecie jest ważnym zagadnieniem użytkowania sieci, które dotyczy każdej grupy wiekowej. Naszym celem jest uzmysłowienie seniorom, dlaczego tak istotne jest prawidłowe korzystanie z przeglądarek internetowych (w sposób zapewniający bezpieczeństwo danych). Dodatkowo chcemy wspólnie z seniorami stworzyć zbiór reguł pt.: *Zasady bezpiecznego korzystania z internetu* dostosowany do ich potrzeb i bazujący na przykładach z ich życia. Chcemy również przekazać seniorom informacje dotyczące komunikowania się poprzez portale społecznościowe, tak aby informacje przez nich publikowane były dostępne dla nielicznych osób.

Pomysł na zajęcia

Zajęcia podzielone są na trzy części: pierwszą – integracyjną, drugą – diagnozującą oraz trzecią – dotyczącą bezpieczeństwa w internecie w aspektach praktycznych. Dzięki części drugiej dowiemy się:

- co seniorzy robią w internecie,
- jakie strony odwiedzają,
- czy korzystają z nich sami, czy np. z dziećmi/wnukami,
- jakie problemy napotykają podczas codziennego użytkowania internetu?

W trzeciej części, wspólnie z seniorami, na podstawie ich doświadczeń, problemów i obaw, postaramy się wypracować *Zasady bezpiecznego korzystania z internetu*. Na bazie informacji uzyskanych w części diagnozującej będziemy omawiać najczęstsze problemy i zagrożenia wynikające z użytkowania wymienionych przez seniorów serwisów czy samego internetu.

Przewidujemy, że zagadnienia będą dotyczyły użytkowania:

- portali społecznościowych i komunikatorów internetowych (np. Facebook, Nasza Klasa, Skype),
- serwisów rozrywkowych (np. portali plotkarskich, z grami, filmami),
- portali użytkowych (np. stron urzędów, banków, przychodni, sklepów, Google'a i jego narzędzi).

Zasady zostaną ujęte przez osobę prowadzącą w infografikę/filmik i rozesłane do osób obecnych na zajęciach pocztą elektroniczną. Dodatkowo seniorzy otrzymają notatkę z zajęć z opisem najważniejszych kwestii poruszanych na warsztatach.

Cele operacyjne

Uczestnicy warsztatów:

- wiedzą, jakie zagrożenia niesie ze sobą użytkowanie internetu i jego poszczególnych aplikacji,
- znają podstawowe zasady bezpieczeństwa w sieci,
- potrafią rozpoznać sytuacje zagrażające ich bezpieczeństwu w internecie,
- w bezpieczny sposób poruszają się po użytkowanych serwisach,
- umieją w sposób selektywny stosować się do fałszywych informacji i komunikatów sieciowych,
- potrafią przełożyć znane zasady bezpieczeństwa na nowe produkty sieciowe.

Przebieg zajęć

1. Integracja (30 MINUT)

METODA: ZABAWA INTEGRACYJNA

MATERIAŁY: PAPIER TOALETOWY (4 ROLKI)

Rozpocznij od integracji uczestników zajęć, poznania ich imion, zainteresowań, pasji. Możesz to zrobić poprzez następujące zabawy:

PAPIER TOALETOWY: każdy uczestnik bierze tyle listków papieru toaletowego, ile wzięłby ze sobą na bezludną wyspę, następnie wszyscy kolejno przedstawiają się i mówią o sobie tyle informacji, ile wzięli listków.

DOKOŃCZ ZDANIE: prowadzący zaczyna zdanie i każdy z uczestników kończy je po swojemu:

Mam na imię...

Na co dzień zajmuję się...

Dziś czuję się...

Najbardziej lubię...

Mam nadzieję, że na zajęciach...

Ostatnio z komputera korzystałem/korzystałam...

Najczęściej przy komputerze...

2. Diagnoza (30 MINUT)

METODA: BURZA MÓZGÓW, MAPA MYŚLI

MATERIAŁY: FLIPCHART, MARKERY

Zdiagnozuj aktywność seniorów w sieci poprzez pytania kierunkowe:

- co seniorzy robią w internecie,
- jakie strony odwiedzają,
- Czy korzystają z internetu sami, czy np. z dziećmi/wnukami,
- Co chcieliby robić, ale jeszcze nie potrafią/boją się?

Z wypowiedzi uczestników twórz na bieżąco mapę myśli, starając się grupować odpowiedzi w bardziej ogólne kategorie:

- portale społecznościowe i komunikatory internetowe,
- serwisy rozrywkowe,
- portale użytkowe.

3. Praktyczne aspekty bezpieczeństwa w internecie (120 MINUT)

METODA: WYKŁAD, POGADANKA

MATERIAŁY: MAPA MYŚLI

Odnosząc się do mapy myśli z poprzedniego zadania, przeanalizuj kolejne formy aktywności seniorów w sieci. Na podstawie realnie występujących problemów określ trudności seniorów w korzystaniu z internetu. Zwróć też uwagę na istotne elementy związane z ochroną prywatności i bezpieczeństwem w sieci (np. udostępnianie danych wrażliwych, publikacja zdjęć, kradzieże tożsamości i własności intelektualnej, bezprawne użycie wizerunku, zabezpieczenie kont hasłem i każdorazowe wylogowywanie się, połączenia szyfrowane, przelewy bankowe).

4. Podsumowanie (30 MINUT)

METODA: PRACA GRUPOWA

MATERIAŁY: FLIPCHART, MARKERY, KOMPUTER Z DOSTĘPEM DO INTERNETU

Opracuj razem z seniorami *Zasady bezpiecznego korzystania z internetu* z najważniejszymi informacjami, które pojawiły się podczas warsztatów (zasady dotyczące udostępniania danych wrażliwych, korzystania z portali społecznościowych, użytkowania stron wykorzystujących połączenia szyfrowane, dokonywania płatności przez internet, załatwiania spraw urzędowych, udostępniania zdjęć i informacji o sobie). Przygotuj wersję elektroniczną tekstu, którą prześlesz na prywatne konta mailowe uczestników.

Ewaluacja

Przeprowadź ewaluację w postaci ankiety online dla uczestników zajęć. Przykładowe pytania:

- Co podobało się Pani/Panu najbardziej w dzisiejszych zajęciach?
- jaka informacja była dla Pani/Pana przydatna?
- Jak ocenia Pani/Pan przygotowanie prowadzących?
- Czy uzyskała Pani/uzyskał Pan odpowiedzi na nurtujące ją/go pytania?
- Co się Pani/Panu nie podobało?
- Czego zabrakło podczas zajęć?
- Jakie zagadnienia chciałaby Pani/chciałby Pan poruszyć na kolejnych zajęciach?

Słowniczek terminów

POŁĄCZENIE SZYFROWANE – połączenie zakodowane, podczas którego certyfikat SSL pobierany z serwera potwierdza tożsamość tego serwera w internecie lub w sieci lokalnej i zabezpiecza przed podstawieniem fałszywego serwera, zawiera również informacje o adresie internetowym oraz jego właścicielu. Aby móc korzystać z szyfrowanego połączenia do serwera, należy zainstalować certyfikat serwera SSL, a następnie włączyć obsługę szyfrowanego połączenia w programie pocztowym (lub innym czytniku). Połączenie szyfrowane korzysta z portów TCP:

- dla SMTP: 465
- dla POP3: 995

CERTYFIKAT SSL – jest narzędziem zapewniającym ochronę witryn internetowych, a także gwarantem zachowania poufności danych przesyłanych drogą elektroniczną. Pełne bezpieczeństwo jest efektem zastosowania szyfrowania komunikacji pomiędzy komputerami. Certyfikaty SSL rejestrowane są na określoną nazwę domeny, zawierają informacje o jej właścicielu, adresie itp. Dane te są zabezpieczone kryptograficznie i nie można ich samodzielnie zmienić.

PRAWA AUTORSKIE – ogół praw przysługujących autorowi utworu upoważniających autora do decydowania o użytkowaniu dzieła i czerpaniu z niego korzyści finansowej.

Linkownia/źródła

<http://www.senior.pl/>

<http://www.komputerswiat.pl/senior/internet/portale-specjalnie-dla-seniorow.aspx>

<http://www.senior.fit.pl/styl/isenior/senior-w-internecie,230,1,0.html>

<http://www.senior.fit.pl/styl/isenior/793,1,0.htm>

<http://www.internet.senior.pl/>

NOWE ŻYCIE STARYCH ZDJĘĆ — NARZĘDZIA INTERNETOWE W FOTOGRAFII. PODSTAWY OBRÓBKI, ARCHIWIZACJA ZDJĘĆ

GRUPA DOCELOWA: SENIORZY 50+ ZNAJĄCY PODSTAWY OBSŁUGI KOMPUTERA

Wiedza w pigułce

Na zajęciach uczestnicy zapoznają się z ogólnodostępnymi narzędziami umożliwiającymi obróbkę oraz archiwizację zdjęć. Zdobędą wiedzę, która pozwoli na późniejszą pracę ze zdjęciami, od pobrania/skopiowania na dysk komputera, poprzez podstawową obróbkę fotografii, zapis w programie, który umożliwi dostęp z dowolnego komputera, po możliwość przesłania i udostępniania zdjęć innym użytkownikom. Zajęcia skoncentrowane będą na możliwościach obróbki i zapisu w wersjach cyfrowych zdjęć ze starych domowych albumów, co będzie stanowić ich zabezpieczenie, ułatwi do nich dostęp oraz umożliwi dzielenie się nimi.

Pomysł na zajęcia

W trakcie zajęć uczestnicy poznają sposób zapisu zdjęć na dysku oraz programy Pixlr Express, Picasa oraz Picasa Web Album. Zostaną omówione i zaprezentowane na przykładach ich podstawowe funkcje. Na zakończenie przedstawiony zostanie sposób przesyłania cyfrowych fotografii.

Cele operacyjne

Uczestnicy potrafią:

- zapisać dowolne zdjęcie na dysku komputera,
- opracować zdjęcie za pomocą narzędzi internetowych (np. wykadrować, przywrócić jego kolory),
- poruszać się swobodnie w zbiorze fotografii, tworzyć albumy, opisywać zdjęcia,
- dzielić się zdjęciami, przysyłać je,
- zadbać o swoje bezpieczeństwo w sieci,

- rozpoznać zagrożenia wiążące się z udostępnianiem zdjęć,
- respektować prawa autorskie.

Przebieg zajęć

1. Wstęp: (10 MINUT)

Omów temat zajęć, kolejne jego etapy. Wprowadź uczestników obróbki zdjęć w internet, opowiedz, na czym polega oraz jakie może mieć zastosowanie.

2. Praca ze zdjęciami(10 MINUT)

METODA: PREZENTACJA, PRACA INDYWIDUALNA

MATERIAŁY: KOMPUTERY Z DOSTĘPEM DO INTERNETU, DLA KAŻDEGO UCZESTNIKA

Zaprezentuj, jak znaleźć zdjęcie w internecie (opowiedz o źródłach legalnie dostępnych fotografii, np. <https://www.flickr.com/>, <http://pixabay.com/>, <http://www.audiovis.nac.gov.pl/>) oraz pokaż, jak zapisać je na dysku w utworzonym wcześniej folderze. Poproś uczestników o wykonanie tych samych czynności.

3. Pixlr Express (15 MINUT)

METODA: PREZENTACJA, PRACA INDYWIDUALNA

MATERIAŁY: KOMPUTERY Z DOSTĘPEM DO INTERNETU, DLA KAŻDEGO UCZESTNIKA, PROGRAM PIXLR EXPRESS

Omów krótko program, poproś uczestników o wpisanie adresu strony internetowej: <http://apps.pixlr.com/express/>, pokaż jak otworzyć zdjęcie w programie, zaprezentuj kolejne funkcje Pixlra, wytłumacz jak zapisać gotowe zdjęcie. Następnie poproś uczestników o przetworzenie wybranego wcześniej przez siebie zdjęcia.

4. Picasa (30 MINUT)

METODA: PREZENTACJA, PRACA INDYWIDUALNA

MATERIAŁY: KOMPUTERY Z DOSTĘPEM DO INTERNETU, DLA KAŻDEGO UCZESTNIKA, PROGRAM PICASA

Pokaż, jak pobrać i zapisać program na komputerze. Poproś uczestników o wpisanie w wyszukiwarkę adresu strony, na której można znaleźć program: <http://picasa.google.com>, i zainstalowanie go na komputerach.

Następnie pokaż i omów (na przykładzie wybranej fotografii, najlepiej pochodzącej z rodzinnego albumu) kolejne etapy obróbki zdjęcia, funkcje programu (takie jak: przytnij, wyprostuj, redukcja czerwonych oczu, ustaw kolor i kontrast, retusz, wstaw tekst, wypełnienie światłem, wyostrz, przekształć na czarno-białe, zmień odcień, ociepl, filtr "Lata 60."). Poproś uczestników o przerobienie w programie wybranego przez nich zdjęcia.

5. Picasa Web (15 MINUT)

METODA: PREZENTACJA, PRACA INDYWIDUALNA

MATERIAŁY: KOMPUTERY Z DOSTĘPEM DO INTERNETU, DLA KAŻDEGO UCZESTNIKA, PROGRAM PICASA

Poproś uczestników o otworenie strony internetowej: <https://picasaweb.google.com/>

[home](#). Pokaż, jak założyć konto, a następnie przesyłać, wyświetlać oraz udostępniać fotografie.

6. Przesyłanie zdjęć mailem (10 MINUT)

METODA: PREZENTACJA, PRACA INDYWIDUALNA

MATERIAŁY: KOMPUTERY Z DOSTĘPEM DO INTERNETU, DLA KAŻDEGO UCZESTNIKA

Poproś uczestników o zalogowanie się na swoje konta mailowe, pokaż, jak do tworzonego e-maila dodać załączniki w postaci zdjęć i wysłać.

7. Udostępnianie zdjęć, kwestia praw autorskich (15 MINUT)

METODA: POGADANKA

Zapytaj uczestników, jakie zagrożenia może nieść ze sobą nieodpowiedzialne publikowanie zdjęć w internecie.

Pytania pomocnicze:

- co może się stać z opublikowanym zdjęciem?
- W jaki sposób może ono zostać wykorzystane?
- Kto może, a kto nie powinien mieć dostępu do publikowanych zdjęć?
- Jak można chronić własne zdjęcia?

PRZYKŁADOWE WNIOSKI: należy być ostrożnym przy publikacji zdjęć, sprawdzić adres/profil osoby, do której je przesyłamy, sprawdzić stronę, na której umieszcza się zdjęcie, pamiętać o podpisie, oznaczeniu autora.

Na zakończenie krótko przedstaw i omów licencje CC: <http://creativecommons.pl/wy-bierz-licencje/>.

Opcje dodatkowe

Uczestnicy mogą przynieść własne zdjęcia, by na nich pracować (niezbędny skaner).

Zadanie sprawdzające

Każdy z uczestników wybierze zdjęcie z internetu bądź dysku, przerobi je w dowolny sposób w wybranym przez siebie programie, a następnie prześle do prowadzącego dwie wersje zdjęcia (oryginał i po obróbce).

Słowniczek terminów

WYBRANE FUNKCJE W PROGRAMIE PIXLR EXPRESS:

BROWSE – przeglądaj – umożliwia wczytanie obrazu,

ADJUSTMENT – korekta, dopasowanie,

HEAL – punktowa korekta,

BRIGHTEN – zmiana jasności obrazu,

AIRBRUSH – zastosowanie funkcji pistoletu natryskowego,

LIQUIFY – umożliwia punktowe zmiany ostrości w obrazie,
FOCAL – umożliwia zmianę ogniskowej,
SPLASH – plama barwna,
HISTORY – umożliwia cofnięcie zmian w obrazie,
DOODLE – umożliwia rysowanie w obrazie,
ADD IMAGE – dodaj obraz,
CROP – kadrowanie,
RESIZE – zmiana rozmiaru obrazu,
ROTATE – obrót obrazu,
AUTO FIX – obróbka automatyczna,
COLOR – umożliwia zmianę kolorystyki obrazu,
HUE – umożliwia zmianę barwy obrazu,
SATURATION – umożliwia zmianę nasycenia obrazu,
LIGHTNESS – umożliwia zmianę jasności obrazu,
VIBRANCY – umożliwia zmianę jaskrawości obrazu,
CONTRAST – umożliwia zmianę kontrastu obrazu,
BLUR – efekt rozmycia,
SHARPEN – umożliwia zmianę ostrości,
SMOOTH – efekt wygładzenia,
RED EYE – umożliwia usunięcie efektu czerwonych oczu,
EFFECT – umożliwia zastosowanie wybranych efektów kolorystycznych,
OVERLAY – nakładka/powłoka, umożliwia dodanie półprzezroczystej warstwy na obraz,
BORDERS – ramki, umożliwia dodanie obramowania,
STICKERS – naklejki, wklejanie barwnych elementów,
TYPE – font, umożliwia dodanie tekstu,

WYBRANE FUNKCJE W PROGRAMIE PICASSA:

CZARNO-BIAŁE – zmienia barwy zdjęcia na czarno-białe,
CZERWONE OCZY – usuwa ze zdjęcia efekt czerwonych oczu,
LATA 60. – nadaje poświatę starego zdjęcia,
ODCIEŃ – zmienia odcień zdjęcia,
OCIEPL – wzmacnia ciepłe odcienie zdjęcia,
WYOSTRZ – wyostrza krawędzie zdjęcia,
WYPEŁNIENIE ŚWIATŁEM – dostosowuje światło w tle zdjęcia.

Linkownia

LEGALNE ŹRÓDŁA ZDJĘĆ:

<https://www.flickr.com/>

<http://pixabay.com/>

<http://www.audiovis.nac.gov.pl/>

Pixlr Express: <http://apps.pixlr.com/express/>

Picasa: <http://picasa.google.com/>

Picasa Web: <https://picasaweb.google.com/home>

Licencje CC: <http://creativecommons.pl/wybierz-licencje/>

TEMAT: HAFT KRZYŻYKOWY – TWORZENIE WŁASNYCH WZORÓW ZA POMOCĄ PROGRAMU KOMPUTEROWEGO

GRUPA DOCELOWA: SENIORZY 50+

Wiedza w pigułce

Zajęcia mają na celu zdobycie umiejętności obsługi programu komputerowego, za pomocą którego możliwe jest przekształcanie zdjęć i obrazów graficznych na wzory do haftu krzyżykowego lub gobelinowego.

Pomysł na zajęcia

Uczestnicy wykonają dwa projekty haftu – jeden prosty, drugi bardziej skomplikowany, wymagający użycia dostępnych narzędzi programowych. Uczestnicy pracują na zdjęciach przygotowanych przez prowadzących, mogą również przynieść własne.

Na początku nauczą się ściągać potrzebny program Haft Krzyżykowy. Następnie poznają sposoby obróbki fotografii w programie HK i stworzą najprostszy wzór haftu. Dalej zostaną omówione i sprawdzone w praktyce funkcje programu mające na celu dostosowanie projektu do indywidualnych potrzeb i wymagań – tak powstanie drugi, bardziej zaawansowany projekt. Uczestnicy poznają także inne bezpłatne programy do tworzenia wzoru haftu krzyżykowego: Abakan i Pic2Pat.

Cele operacyjne

Uczestnicy warsztatów:

- wiedzą jak znaleźć i ściągnąć właściwy program do haftu krzyżykowego,
- potrafią utworzyć wzór do haftu krzyżykowego z fotografii,
- umieją obsługiwać program Haft Krzyżykowy, samodzielnie regulować gęstość wątku, wielkość haftu, liczbę użytych kolorów itp.

Przebieg zajęć

(czas trwania poszczególnych etapów, stosowane metody i potrzebne materiały)

1. Wstęp (5 MINUT)

Przedstaw i krótko omów temat spotkania. By nawiązać kontakt z uczestnikami, możesz ich zapytać, jakie posiadają doświadczenie w haftowaniu, jakie wzory haftowali i skąd je pozyskiwali, czy jest jakiś wzór, który chcieliby mieć, ale nie wiedzą skąd go wziąć, jak go stworzyć.

2. Cechy dobrego wzoru (10 MINUT)

METODA: MAPA MYŚLI

MATERIAŁY: KARTON, MARKERY

Wspólnie z uczestnikami znajdź cechy dobrego wzoru krzyżykowego, zastosuj metodę mapy myśli.

Ważne, by pośród cech zaproponowanych przez uczestników pojawiły się takie, jak: czytelność, wyrazistość, estetyczność, dostosowanie do umiejętności percepcji osoby haftującej (istnieją trzy schematy pozwalające dostosować wzór do percepcji: kolory, symbole [każdemu kolorowi jest przyporządkowany odpowiedni symbol] oraz kolory i symbole).

W celu naprowadzenia uczestników na niektóre cechy dobrego wzoru, możesz zadać pytania pomocnicze:

- czy istotna jest gęstość kanwy (oczek) w materiale, na którym będziemy haftować?
- Czy wzory do haftu są jednakowo trudne?
- Kiedy kanwa powinna być gęsta, a kiedy nie musi?
- Czy można samemu decydować o ilości kolorowych nici użytych w hafcie bądź zastępować je innymi?
- Jak ma się gęstość kanwy do stopnia staranności i czytelności haftowanego wzoru? Czy istnieją tu zależności?
- Jaki wzór jest czytelny, a jaki nie?

3. Wprowadzenie do programu Haft Krzyżykowy (15 MINUT)

METODA: PRACA INDYWIDUALNA

MATERIAŁY: KOMPUTERY Z DOSTĘPEM DO INTERNETU, DLA KAŻDEGO UCZESTNIKA, ZDJĘCIA CYFROWE, PROGRAM HAFT KRZYŻYKOWY

Wspólnie z uczestnikami znajdź program Haft Krzyżykowy w wyszukiwarce, a następnie zainstaluj go na komputerach i uruchom.

Udostępnij uczestnikom folder z fotografiami, z którego wybiorą zdjęcie, które chcą przekształcić we wzór do haftu krzyżykowego. Następnie uczestnicy otwierają wybraną fotografię w programie Haft Krzyżykowy i przetwarzają zdjęcie – bez obróbki – w najprostszy automatyczny wzór haftu. Po jego wygenerowaniu porozmawiaj z uczestnikami, co jest we wzorze udane/nieudane, co można zmienić, by wyglądał lepiej. Pośród spostrzeżeń uczestników dotyczących wzoru wygenerowanego automatycznie powinny pojawić się zagadnienia, które były omawiane w punkcie 2.

4. Cechy dobrej fotografii (15 MINUT)

METODA: MAPA MYŚLI

MATERIAŁY: KARTON, MARKERY

Wspólnie z uczestnikami poszukaj cech fotografii, która nadaje się do przekształcenia we wzór. Wśród pożądanых cech powinny się pojawić: ostrość, głęboka ostrości, budowanie kolejnych planów, dobra kontrastowość zdjęcia, przemyślana kompozycja, wydobywanie kolorów. By naprowadzić uczestników na niektóre z tych cech, możesz posłużyć się pytaniami pomocniczymi.

- czy niewyraźne zdjęcie nadaje się na wzór?
- Czy dobrze jest, gdy fotografia, którą chcemy przekształcić na wzór haftu, ma dużo planów, dużo szczegółów?
- Czy można kadrować zdjęcie?
- Czy uzyskamy dobry wzór haftu, jeśli zdjęcie będzie mało kontrastowe, np. łąka we mgle, gdzie niewiele widać?
- Czy istotna jest ilość kolorów na zdjęciu?

5. Obróbka zdjęć (10 MINUT)

METODA: PRACA INDYWIDUALNA

MATERIAŁY: KOMPUTERY Z DOSTĘPEM DO INTERNETU, DLA KAŻDEGO UCZESTNIKA, CYFROWE ZDJĘCIA, PROGRAM HAFT KRZYŻYKOWY

Gdy już uczestnicy ustalą cechy dobrej fotografii, wracają do programu Haft Krzyżykowy, ponownie otwierają wybrane zdjęcie i tym razem sprawdzają możliwości prostej obróbki zdjęć w programie, tak by ostateczny wygląd fotografii był zadowalający i zgodny z wcześniej ustalonymi cechami. Uczestnicy mogą przycinać zdjęcia, otaczać je owalną ramką, zmieniać balans kolorów, jasność i kontrast, stopień nasycenia i odcień, a także kolor fotografii na czarno-biały bądź sepię.

6. Zaawansowane funkcje programu Haft Krzyżykowy (20 MINUT)

METODA: PRACA INDYWIDUALNA

MATERIAŁY: KOMPUTERY Z DOSTĘPEM DO INTERNETU, DLA KAŻDEGO UCZESTNIKA, CYFROWE ZDJĘCIA, PROGRAM HAFT KRZYŻYKOWY

Gdy wybrane przez uczestników fotografie, już po obróbce, spełniają ich oczekiwania, przystępują do ręcznego przetworzenia zdjęć w programie Haft Krzyżykowy, z wykorzystując narzędzia programowe i stworzyć bardziej zaawansowany, indywidualny projekt wzoru haftu krzyżkowego.

Zapoznaj uczestników z dostępnymi funkcjami programu: wybór formy wzoru (symbole kolorowe bądź czarno-białe, kolory, symbole i kolory), wybór liczby kolorów oraz rodzaju nici, dostosowywanie szerokości i wysokości wzoru oraz symulowany obraz, dzięki któremu uczestnicy będą mogli zobaczyć, jak zmiana parametrów realnie zmienia wygląd końcowy zarówno wzoru, jak i haftu.

7. Inne programy do haftu (30 MINUT)

METODA: PREZENTACJA, PRACA INDYWIDUALNA

MATERIAŁY: KOMPUTERY Z DOSTĘPEM DO INTERNETU, DLA KAŻDEGO UCZESTNIKA, CYFROWE ZDJĘCIA, PROGRAMY **ABAKAN** I **Pic2Pat**

Zapoznaj uczestników z dwoma innymi programami generującymi wzory do haftu ze zdjęć: Abakan i Pic2Pat. Wykonaj proste wzory, by unaocznić różnice i podobieństwa między poznawanymi programami.

Pełna wersja Abakanu jest płatna, dlatego pokaż uczestnikom wersję testową. Program daje więcej możliwości niż Haft Krzyżykowy. Tak samo wgrywa się fotografię i dokonuje podstawowej obróbki, wybiera nici, steruje gęstością wątku. Dodatkowo natomiast użytkownik dysponuje funkcją warstw, dzięki której można przesuwając obiekty w obrębie wzoru i dodawać nowe, oraz narzędziem do edycji tekstu wstawianego do wzoru.

Pic2Pat jest programem online: najłatwiejszym w obsłudze i jednocześnie najuboższym z prezentowanych. Wyjaśnij uczestnikom, że mogą z niego korzystać, jedynie mając dostęp do internetu, nie muszą natomiast ściągać całego programu, po ukończeniu wzór jest zapisywany na ich komputerze. Razem z uczestnikami przejdź kolejne kroki, które są opisane na stronie. Pokaż funkcje: wybór nici, wybór gęstości oczek, rozmiar wzoru oraz możliwość wyboru wzoru automatycznie wygenerowanego przez program. Na koniec uczestnicy zapisują obraz na swoich komputerach.

8. Podsumowanie (10 MINUT)

METODA: WYKŁAD

MATERIAŁY: ANKIETY EWALUACYJNE, SKRYPTY

W podsumowaniu przypomnij cechy fotografii, która nadaje się do przekształcania we wzór haftu krzyżykowego oraz krótko scharakteryzuj trzy programy, z których uczestnicy uczyli się korzystać. Na koniec rozdaj ankiety ewaluacyjne oraz skrypty z zajęć.

Ewaluacja

Ankiety na koniec zajęć.

Słowniczek terminów

HAFT KRZYŻYKOWY – program służący do przekształcania zdjęć i obrazów graficznych na wzory do haftu krzyżykowego. Pozwala na przetworzenie obrazu graficznego i dostosowanie go do potrzeb użytkownika, posiada funkcję symulowanego podglądu.

ABAKAN – program dla miłośników haftu krzyżykowego, najbardziej profesjonalny z prezentowanych, pełna wersja płatna. Pozwala indywidualnie dopasować wzór haftu ze zdjęcia oraz umożliwia sterowanie kompozycją i wpisywanie tekstu.

Pic2Pat – program online do tworzenia wzorów do haftu krzyżykowego z fotografii, oblicza liczbę kolorów nici oraz gęstość wątku.

Linkownia/źródła

<http://manualni.pl/program-haft-krzyzykowy/>

<http://haft.krzyzykowy.prv.pl/>

<http://www.pic2pat.com/index.pl.html>



PUBLIKACJA ZOSTAŁA PRZYGOTOWANA
W RAMACH PROJEKTU
AKADEMIA CYFROWYCH KOMPETENCJI,
KTÓREGO ORGANIZATOREM JEST FUNDACJA
„5MEDIUM”



PARTNERZY:
**Akademickie Centrum Kultury
UMCS „Chatka Żaka”,**



**Instytut Kulturoznawstwa
Wydziału Humanistycznego UMCS**



PATRONAT MEDIALNY:
Platforma Kultury



Radio Centrum



Edukator Medialny



**PATRONAT
HONOROWY**



PREZYDENT MIASTA LUBLIN
KRZYSZTOF ŻUK

Projekt dofinansowano ze
środków Ministra Kultury
i Dziedzictwa Narodowego

**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.**

Treść publikacji dostępna jest na licencji Creative Commons
uznanie autorstwa – na tych samych warunkach 3.0 Polska (CC BY-SA 3.0 PL)

KOORDYNATORKA: Monika Czapka
ZDJĘCIA: Maciej Bielec, Kinga Liwak, Paweł Jusyn
REDAKCJA: Anna Kiszka
PROJEKT GRAFICZNY I SKŁAD: Florentyna Nastaj
WYDAWCA: Fundacja „5Medium”, www.5medium.org
Lublin 2014

