



REMIKSLAB

przewodnik dla
edukatorów



2015

REMIKSLAB

Spis treści

Wstęp

Cyfrowe opowiadanie miasta Tomasz Pietrasiewicz 4

I

Bezpieczeństwo i prywatność w sieci Anna Obem 6

Gdy kończy się dozwolony użytek – jak poradzić sobie z prawem autorskim w szkole? Kamil Śliwowski 18

Keep calm i twórz narracje cyfrowe, czyli jak pokonać szkolne przeszkody i wykorzystać TIK w nauczaniu Agnieszka Jarmuł 27

Jak wybierać narzędzia? – krótki poradnik Łukasz Kowalski 39

II

Remiksowanie. Inspiracje Karolina Kryczka-Kowalska 45

Poużywaj sobie. Cyfrowe zasoby Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN” Aleksandra Janus 48

Cyfrowe opowiadanie miasta

Tomasz Pietrasiewicz

Od lat Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN” tworzy i rozwija portal internetowy „Lublin. Pamięć Miejsca” będący wielowątkową i multimedialną opowieścią o Lublinie wykorzystującą nowoczesne technologie. Powstaje w ten sposób rozrastająca się, jak drzewo, internetowa opowieść o współczesnym Lublinie, o jego atmosferze, ale też o jego historii i dziedzictwie kulturowym.

Jest to rodzaj wielkiej encyklopedii opisującej Lublin poprzez hasła – moglibyśmy ją nawet nazwać Wielką Księgą Miasta. Użytkownik ma dostęp do ogromnej liczby materiałów źródłowych – dokumentów, książek, gazet. Możemy tu usłyszeć tysiące zarejestrowanych wspomnień mieszkańców miasta i zobaczyć tysiące zdjęć starego Lublina. Zasoby portalu są wzbogacone o materiały uzyskane z archiwów lubelskiej telewizji i radia. Dzięki temu można obejrzeć dziesiątki filmów o Lublinie oraz odsłuchać setki reportaży radiowych związanych z miastem. Możemy też udać się na wirtualny spacer śladami znanych poetów czy też odkrywać piękno architektury miasta. Pomagają nam w tym interaktywne trójwymiarowe rekonstrukcje miasta pokazujące jego wygląd w różnych okresach czasu.

Portal ten jest w wykorzystywaniu nowoczesnych technologii na rzecz kultury i edukacji.

W ramach projektu „Lublin. Pamięć Miejsca” powstaje w sieci internetowej multimedialna i hipertekstowa opowieść o Lublinie – o jego historii i dziedzictwie kulturowym. Jest to uniwersalny, zintegrowany opis miasta w obszarze jego dziedzictwa kulturowego i historii.

Budowanie portalu związane jest z tworzeniem różnego rodzaju narracji mających na celu lepsze i pełniejsze opisanie i pokazanie Lublina. Tworząc te narracje staramy się, żeby jak najlepiej przystawały do charakteru medium, w którym powstają. Jedną z ważnych cech tych narracji jest ich hipertekstowość. Porządkują one według przyjętego klucza ilość wiedzy dostępną w ciągle rozrastających się bazach danych.

W przeciwieństwie do narracji tworzonych w sposób analogowy, opowieści tworzone w internecie mają charakter interaktywny. Realizujemy projekty, w ramach których poszukujemy i tworzymy alternatywne formy przekazywania wiedzy. Do takich projektów należą m.in. „Lublin 2.0 – Interaktywna rekonstrukcja dziejów miasta” czy „RemiksLab”. W ramach tego ostatniego razem z nauczycielkami, nauczycielami, edukatorkami, edukatorami, animatorami i pracownikami instytucji kultury poszukujemy form dla tworzenia opowieści, które ponownie wykorzystują i łączą zasoby.

Niniejsza publikacja jest częścią tworzonego portalu, na którym chcemy prezentować scenariusze zajęć, lekcji i projekty z młodzieżą – remiksy wykorzystujące technologie i zasoby do uczenia o lokalnym dziedzictwie. Chcemy, aby było to również miejsce do dzielenia się własnymi projektami i wzajemnej inspiracji.

W pierwszej części publikacji przedstawiamy kluczowe kwestie w obszarze edukacji medialnej i tworzenia cyfrowych narracji w sieci, takie jak: bezpieczeństwo w sieci, prawa autorskie i kwestie filozofii otwartych zasobów, problemy i wyzwania edukacji medialnej oraz przewodniki po narzędziach cyfrowych.

W drugiej części przedstawiamy nasze doświadczenia oraz efekty „RemiksLabu” 2015. Podsumowanie stanowi tekst analizujący wybrane działania Ośrodka w obszarze tworzenia cyfrowych opowieści i przetwarzania zasobów, a także ich znaczenia w przekazywaniu wiedzy i edukacji medialnej.



REMIKSLAB

Bezpieczeństwo i prywatność w sieci

Anna Obem

Młodzi w sieci

W rozmowie o internecie podkreśla się wartość bezpieczeństwa – dzieci trzeba chronić przed zagrożeniami w świecie cyfrowym przynajmniej tak mocno, jak przed zagrożeniami fizycznymi. Jednak internet zbyt często jest postrzegany zero-jedynkowo: albo jako siedlisko wszelkiego zła, gdzie na każdym kroku czają się rozmaite zagrożenia, takie jak pornografia czy uzależniające gry, albo wręcz przeciwnie – jako czyste złoto, odpowiedź na wszelkie problemy, nieskończone możliwości edukacji i źródło wiedzy, sposób na łatwą komunikację i możliwość zrobienia tańszych zakupów. Prawda jak zwykle leży pośrodku. Internet może być wykorzystywany do bardzo wielu celów: od pozytywnych czy neutralnych życiowych czynności (praca, edukacja, komunikacja, aktywność społeczna), poprzez rozrywkę (gry, filmy, muzyka), po działania negatywne – od „hejtu” po cyberprzestępczość. Internetu nie należy się bać, ale trzeba zdawać sobie sprawę z wyzwań, które wiążą się z jego wykorzystaniem w każdej dziedzinie ludzkiego życia. Chociaż nie wszystkie zagrożenia da się zauważyć, a korzyści z podjętych działań profilaktycznych zazwyczaj widoczne są dopiero w dłuższej perspektywie, warto podjąć wysiłek, żeby jak najlepiej wykorzystać potencjał internetu.

Warto zacząć od tego, w jaki sposób i do jakich celów dzieci i młodzież korzystają z internetu. Według badań Fundacji Dzieci Niczyje młodzieńcy coraz częściej łączą się z siecią za pomocą urządzenia innego niż komputer (sta-

cjonarny czy laptop) i coraz częściej używają urządzeń mobilnych (telefony i tablety). W największym stopniu korzystają z sieci w domu i w szkole, czy też u znajomych. Coraz częściej jednak korzystają z internetu mobilnego w telefonie, a ponieważ ma on zazwyczaj ograniczony pakiet danych, korzystają z każdej możliwości podłączenia się do darmowej sieci Wi-Fi. Oznacza to, że ani rodzice, ani szkoła nie mają pełnej kontroli nad tym, co i kiedy dzieci robią w sieci. Jedynym sposobem, żeby uchronić je przed negatywnymi konsekwencjami zagrożeń jest przekazanie wiedzy o nich.

Uczenie świadomego korzystania z technologii

Świadome korzystanie z technologii oznacza umiejętność krytycznej oceny sposobu działania, oceny różnych sytuacji, rozpoznawania zagrożenia i reagowania na nie. Oznacza też wzbudzanie u użytkowników refleksji nad tym, jak ich własne działania w sieci oddziałują na inne osoby. Nie chodzi tu o umiejętność „klikania” – w tej dziedzinie dzieci często są daleko przed dorosłymi i to rodzice oraz nauczyciele mogą uczyć się od nich. Nauczyciel nie musi jednak być ekspertem od nowych technologii, żeby uczyć dzieci krytycznej refleksji i świadomego podejścia do nich.

Wyzwania związane z nowymi technologiami i internetem, można – w uproszczeniu – pogrupować w zależności od źródła:

- Aktywność użytkownika technologii: w jaki sposób wykorzystujemy urządzenia, co robimy w sieci, jakie dane na swój temat i na temat innych osób świadomie udostępniamy.
- Aktywność innych użytkowników sieci.
- Aktywność różnych podmiotów działających w sieci, zwłaszcza zbieranie danych do celów komercyjnych lub przestępczych.

Zagrożenia te w różnym stopniu dotyczą dzieci i dorosłych, ale to dzieci mogą mocniej odczuwać konsekwencje. Chociaż nie da się ich uniknąć, można zminimalizować ryzyko wystąpienia i negatywne skutki.

Ochrona przed zagrożeniami w sieci – poziom techniczno-narzędziowy

Pierwszy krok profilaktyki sprowadza się do świadomego wyboru usług i odpowiedniej zmiany ustawień, które przede wszystkim pozwolą na minimalizację zagrożeń związanych z aktywnością w sieci innych podmiotów. W tym przypadku można też postawić znak równości między ochroną prywatności a bezpieczeństwem: to, jak chronimy informacje o sobie, decyduje w dużej mierze o naszym bezpieczeństwie. Chodzi tu zarówno o bezpieczeństwo materialne (zachowanie ostrożności przy płatnościach online czy logowaniach do kont bankowych), jak i inny wymiar, osobisty, np. kiedy wykradzione dane posłużą do podszycia się pod inną osobę i podjęcia w jej imieniu szkodliwych działań.

Wielu problemów można uniknąć, świadomie wybierając urządzenia (czy dziecku już w podstawówce potrzebny jest smartfon?), usługi (w jakim celu zakładasz konto na portalu społecznościowym?), podając w sieci tylko niezbędne informacje, czasem zostawiając fikcyjne dane (nie zawsze trzeba logować się imieniem i nazwiskiem, wystarczy fikcyjna nazwa użytkownika).

Na namawianie nastolatków do niezakładania konta na Facebooku może być już za późno, ale można ich zachęcić do wprowadzenia ustawień chroniących prywatność (ograniczona widoczność postów, kontrola oznaczania własnej osoby w postach innych użytkowników). Ustawienia można zmienić nie tylko na portalach społecznościowych, ale też w innych usługach. Google umożliwia wyłączenie profilowania reklam (dostosowywania pod kątem cech i aktywności użytkownika)¹.

Chociaż zdecydowana większość nastolatków (według badań Rzecznika Praw Dziecka aż 97 proc.) jest aktywna na portalach społecznościowych, są też tacy, którzy – z różnych powodów – do tej grupy nie należą. Nauczyciele korzystający z Facebooka do przekazywania uczniom materiałów dodatkowych do prac domowych, nie mogą narzucać tej formy komunikacji uczniom, którzy kont nie mają i nie chcą zakładać. Co więcej, bardziej edukacyjne może być zaproponowanie innego narzędzia, np. maila, z którego

¹ Więcej na ten temat w artykułach z cyklu *Odzyskaj kontrolę w sieci*, Fundacja Panoptykon, <https://panoptykon.org/>, [dostęp:] 23.10.2015.

nastolatki korzystają niechętnie, a jednak jest to powszechna forma komunikacji. Rozwiązanie najlepiej ustalić wspólnie z uczniami. Warto skorzystać z pomocy szkolnego informatyka – może uda się uniknąć korzystania z usług komercyjnych?

Higiena informacyjna w sieci

Brak konta na najpopularniejszym portalu społecznościowym to, można powiedzieć, ekstremalna wersja higieny informacyjnej w sieci. Prawda jest jednak taka, że jako społeczeństwo dojrzewamy do korzystania z pewnych usług. Niedawno hitem była Nasza Klasa i wyszukiwanie kolegów i koleżanek ze szkoły. W tym samym czasie dzieciaki szalały „na gronie” (www.grono.net). Po kilku latach popularność obydwu serwisów spadła, autorzy zostali z milionami złotych na koncie, a użytkownicy – ze spadającymi słupkami aktywności na portalach wypartych przez nowocześniejsze. Dziś w ten sposób szafujemy informacjami na Facebooku, Instagramie, a dzieci coraz częściej także na Ask.fm i za pomocą SnapChata.

Tymczasem to, co i jak publikujemy, wpływa na to, jaki wizerunek własnej osoby tworzymy w sieci. W przypadku młodych ludzi, którzy za chwilę będą szukać pierwszej pracy albo wchodzić w pierwsze poważne związki, ma to szczególne znaczenie. Internet w coraz większym stopniu wpływa na relacje międzyludzkie (np. w USA 1/3 małżeństw to osoby, które poznały się w sieci). Brak informacji w sieci tak samo wpływa na wizerunek, jak informacje, które tam są. Dlatego tak ważne jest przemyślane publikowanie i refleksja nad zachowaniami własnymi i innych użytkowników sieci.

Niezależnie od tego, jaka aplikacja czy usługa jest w danym momencie popularna, pierwsza zasada internetu pozostaje aktualna: informacja raz opublikowana w sieci, zostaje tam na zawsze. Może być wykorzystana na różne sposoby. W zależności od dostępnych narzędzi i usług, zasadę tę można rozbudowywać, żeby pomóc uczniom lepiej zrozumieć istotę pojęcia higieny informacyjnej w sieci. Kilka najważniejszych przykładów:

- Pozornie darmowe usługi w sieci – informacje zbierane przez różne portale internetowe służą do budowania profilu użytkownika i podsuwania mu określonych, ukierunkowanych treści; w ten sposób użytkownik, płacąc za usługi swoimi danymi, jednocześnie jest zamykany w coraz ciaśniejszej „bańce informacyjnej”, w której widzi świat w takich odcieniach, jakie statystycznie mogą go zainteresować².
- Łączenie danych z różnych serwisów – nawet jeśli użytkownik zmieni ustawienia przeglądarki, z której korzysta, wiele stron przesyła informacje o nim innym podmiotom. W ten sposób dane mogą być kojarzone ze sobą, a profil użytkownika coraz bardziej szczegółowy³.
- Smartfon – wie o użytkowniku więcej niż jakiegokolwiek urządzenie. Wie, gdzie w danej chwili się znajduje, z kim i jak często się kontaktuje, jakich informacji szuka w sieci. Umie też komunikować się z inteligentnymi urządzeniami w otoczeniu, np. czujnikami „beacon” w sklepach⁴.
- Aplikacje w telefonach – aplikacja obiecuje ochronę prywatności, bo przesyłane zdjęcia nie są publikowane. Odbiorca może jednak zrobić zrzut ekranu i w ten sposób skopiowane zdjęcie przesłać dalej⁵.

Podobne zasady można formułować w nieskończoność, inne dla każdego urządzenia, usługi i aplikacji, które jak grzyby po deszczu pojawiają się na rynku. Wspólny mianownik brzmi: w korzystaniu z technologii najważniejsza jest refleksja nad tym, jak działają i jakie skutki mogą powodować.

² Lekcje: *Informacja – cena internetowych usług* (gimnazjum), <http://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/informacja-cena-internetowych-uslug>, *Jak jesteśmy profilowani w sieci?* (szkoły ponadgimnazjalne), <http://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/jak-jestesmy-profilowani-w-sieci>, [dostęp:] 23.10.2015.

³ Lekcja *Portale społecznościowe – codzienne wyzwania* (gimnazjum), <http://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/portale-spolecznościowe-codziennie-wyzwania>, [dostęp:] 23.10.2015.

⁴ Lekcja *Co wie o Tobie Twój telefon?* (gimnazjum), <http://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/co-wie-o-tobie-twoj-telefon>, [dostęp:] 23.10.2015.

⁵ Tamże.

Aktywność w sieci – świadomość, etyka i prawo

Rozwój technologii sprawił, że możliwość zrobienia komuś krzywdy za pomocą słów czy obrazów jest dziś nieporównywalnie większa niż kilkanaście lat temu. Diametralnie zmieniło się też tempo, w którym rozprzestrzeniają się informacje. Na całym świecie, także w Polsce, znanych jest wiele przypadków samobójstw wśród młodych ludzi, którzy spotkali się z falą nienawiści w internecie. Negatywne komentarze, obrażanie, wysmiewanie innych w sieci – są na porządku dziennym. Dzieci obrażają rówieśników, swoje koleżanki i kolegów, i często nie robią tego anonimowo. Inni – w najlepszym przypadku – nie reagują, w najgorszym zaś – dołączają się do fali „hejtu”⁶. Atakowani nie szukają pomocy, nie bronią się, ignorują to, przyzwyczajają się albo duszą w sobie, płacąc wysoką cenę. Samobójstwo to ostateczność, ale jest całe spektrum konsekwencji: niska samoocena, problemy z nauką, zaburzenia odżywiania, itd.

Nie wszystko można szczegółowo uregulować prawnie, a społeczeństwo nie wypracowało jeszcze norm dotyczących niektórych zachowań w sieci. Konieczne jest zatem uświadamianie młodym użytkownikom, że ich własna aktywność również może kogoś krzywdzić, a charakterystyka sieci z wielokrotnia potencjał negatywnych konsekwencji. Powiedzenie koleżance na podwórku „jesteś głupia!” może nie mieć tak dalekosiężnych konsekwencji, jak umieszczenie komentarza o takiej samej treści na jej profilu społecznościowym, gdzie może go przeczytać nieokreślona liczba osób, które nie znają i nie potrafią rozpoznać kontekstu⁷.

To samo dotyczy obraźliwych wypowiedzi na temat osób nieznanych, całych grup społecznych definiowanych przez religię, płeć, narodowość, kolor skóry, sposób ubierania się, przekonania. Trzeba uczyć dzieci, że brak reakcji drugiej strony, fakt, że nie znamy jej osobiście czy działanie w grupie – nie są usprawiedliwieniem. Warto rozmawiać o możliwej kolizji między wolnością słowa a czyimiś dobrami osobistymi, o tym jak równoważyć te

⁶ Więcej na temat „hejtu” w podręczniku *Jak reagować na cyberprzemoc*, Fundacji Dzieci Niczyje, <http://fdn.pl/podrecznik-jak-reagowac-na-cyberprzemoc?cat1=445&cat2=674&cat3=742>, polecamy też akcję „Przytul hejtera”, <http://www.przytulhejtera.pl/>, [dostęp:] 23.10.2015.

⁷ Przykładowe scenariusze lekcji na temat etycznego publikowania w sieci: *Jak etycznie publikować w sieci* (dla klas 4–6 szkoły podstawowej), <http://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/jak-etycznie-publikowac-w-sieci>; *Jak wpływasz na otoczenie, działając w sieci?* (gimnazjum), <http://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/jak-wplywasz-na-otoczenie-dzialajac-w-sieci>, [dostęp:] 23.10.2015.

wartości, kiedy kończy się korzystanie z wolności słowa, a zaczyna naruszanie dóbr osobistych drugiej osoby.

Warto też uczyć dzieci nie tylko prawnej, ale i etycznej oceny zachowań w sieci. Bardzo przydatna jest wiedza dotycząca utrwalania wizerunku (np. wymagana zgoda osoby nagrywanej lub fotografowanej) i jego rozpowszechniania (np. dozwolone jest rozpowszechnianie wizerunku osoby znanej tylko w sytuacji pełnienia funkcji publicznej, natomiast nie powinno się rozpowszechniać wizerunku osoby prywatnej bez jej zgody). Warto informować, jakie konsekwencje – prawne i społeczne czy psychologiczne – może mieć naruszenie czyichś dóbr osobistych, np. publikacja ośmieszającego czy poniżającego kogoś nagrania⁸.

Wykorzystanie pozytywnego potencjału technologii

Równoległe do różnorodnych działań edukacyjnych mających na celu zapobieganie negatywnym konsekwencjom korzystania z technologii można przekierować energię i czas dzieci i młodzieży na takie działania w sieci, które pozwolą im wyrażać siebie w inny, twórczy sposób⁹. Pokazać, jak wykorzystać sieć do rozwijania swoich zainteresowań, tworzenia i poznawania świata. Do tego celu mogą służyć różnego rodzaju programy edukacyjne czy usługi dostępne w sieci – ich wybór zawsze należy do nauczyciela, który powinien wziąć pod uwagę trzy kwestie:

- Czy dana technologia (program, usługa, aplikacja) jest odpowiednia do realizacji konkretnego celu edukacyjnego?
- Czy jest to odpowiednia technologia dla danej grupy uczniów?
- Czy użytkownik zna i rozumie konsekwencje jej zastosowania (np. komu udziela licencji lub zgody na wykorzystanie danych czy publikowanych treści)?

⁸ Przykładowe scenariusze lekcji na temat wizerunku: *Wizerunek — jak chronić swoje prawa?*, <http://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/wizerunek-jak-chronic-swoje-prawa>, *Wizerunek — jak publikować legalnie?*, <http://cyfrowa-wyprawka.org/lekcja/wizerunek-jak-publikowac-legalnie>, [dostęp:] 23.10.2015.

⁹ Przykładowy scenariusz lekcji dla gimnazjum: *Kreatywne korzystanie z mediów*, http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/#gimnazjum_kreatywne-korzystanie-z-mediow, [dostęp:] 23.10.2015.

Postępując się przykładem: nauczyciele zachęceni są do wykorzystywania technologii informacyjno-komunikacyjnych w pracy z uczniami. Można sobie wyobrazić, że realizując ten cel, cała klasa zakłada konta w wybranej usłudze, żeby korzystać z niej do wspólnej pracy online. Warunek: są to konta używane do celów szkolnych, testowych, dzieci nie muszą przysyłać danych osobowych podmiotowi komercyjnemu (np. są to konta zakładane pod pseudonimami – szkolny informatyk powinien pomóc wybrać rozwiązanie odpowiednie pod kątem bezpieczeństwa i prywatności). Są jednak takie technologie, których wykorzystanie w szkole łączyłoby się z ryzykiem łączenia życia zawodowego/szkolnego z prywatnym. Takim „przemieszaniem porządków” jest komunikacja między nauczycielem a uczniami za pośrednictwem portalu społecznościowego, kiedy to zarówno nauczyciel, jak i uczniowie wykorzystują ten sam portal przede wszystkim do celów prywatnych.



Nowe technologie i internet mogą służyć szkole i edukacji, pomagać uczniom rozwijać zainteresowania. Trzeba jednak pamiętać, żeby używać ich rozważnie, dobierać pod kątem celu, który nauczyciel chce osiągnąć, jak i umiejętności oraz potrzeb konkretnej grupy uczniów. Przede wszystkim zaś uczyć stosowania uniwersalnych zasad, które pomagają chronić prywatność i bezpieczeństwo użytkowników nowych technologii.

Bibliografia

- Cywińska M., *Mamusiu, załóż mi konto na Facebooku!*, „Gazeta Wyborcza”, http://www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/1,96856,10730136,Mamusiu_zaloz_mi_konto_na_Facebooku_.html?disableRedirects=true, [dostęp:] 23.10.2015.
- Tor and HTTPS, Electronic Frontier Foundation, <https://www.eff.org/pl/pages/tor-and-https>, [dostęp:] 23.10.2015.
- *Jak dzieci i młodzież chronią swoją prywatność?*, GIODO, <http://www.giodo.gov>.

pl/560/id_art/4699/j/pl/, [dostęp:] 23.10.2015.

- *Postrzeganie zagadnień związanych z ochroną danych i prywatnością przez dzieci i młodzież – raport z badań*, GIODO, <https://panoptykon.org/files/raport-koncowy-z-badan-giodo.pdf>, [dostęp:] 23.10.2015.
- Gubernat B., *Całe życie na Facebooku – profile dzieci na portalach społecznościowych*, Fundacja Panoptykon, <https://panoptykon.org/wiadomosc/cale-zycie-na-facebooku-profile-dzieci-na-portalach-spoecznościowych>, [dostęp:] 23.10.2015.
- Jędruszczak K., *Prywatność w różnych kulturach*, Psychologia.net.pl, <http://www.psychologia.net.pl/artykuł.php?level=90>, [dostęp:] 23.10.2015.
- Klicki W., Szymielewicz K., Walkowiak A., *Dzielenie się informacjami o innych*, Fundacja Panoptykon, <https://panoptykon.org/wiadomosc/dzielenie-sie-informacjami-o-innych>, [dostęp:] 23.10.2015.
- Klicki W., *Na zakupach w Internecie*, Fundacja Panoptykon, <https://panoptykon.org/wiadomosc/na-zakupach-w-internecie>, [dostęp:] 23.10.2015.
- Klicki W., Szymielewicz K., Walkowiak A., *Ten komentarz mnie obraża. Co mam zrobić?*, Fundacja Panoptykon, <https://panoptykon.org/wiadomosc/ten-komentarz-mnie-obraza-co-mam-zrobic>, [dostęp:] 23.10.2015.
- Kovacs G., *Śledzenie śledzących*, TED, http://www.ted.com/talks/gary_kovacs_tracking_the_trackers/transcript?language=pl, [dostęp:] 23.10.2015.
- Litwiński P., Pacek G., *21 pytań o prywatność w XXI wieku*, Instytut Allerhanda, http://www.allerhand.pl/docs/Instytut_Allerhanda_Panoptykon_Poradnik.pdf, [dostęp:] 23.10.2015.
- Majak K., *Troll Parenting, czyli rodzice wyśmiewają własne dzieci w internecie*, natemat.pl, <http://natemat.pl/60525,troll-parenting-czyli-rodzice-wysmiewaja-wlasne-dzieci-w-internecie>, [dostęp:] 23.10.2015.
- Obem A., Czyżewski M., Szymielewicz K., *Prywatność w sieci – odzyskaj kontrolę!*, Cyfrowa wyprawka, <http://cyfrowa-wyprawka.org/prywatnosc-w-sieci-odzyskaj-kontrolę-scenariusz-spotkania-edukacyjnego-dodatkowe-materialy>, [dostęp:] 23.10.2015.
- Pariser E., *Uważaj na internetowe «bańki z filtrami»*, TED, http://www.ted.com/talks/eli_pariser_beware_online_filter_bubbles/transcript?language=pl, [dostęp:] 23.10.2015.

- Malinowski, P., *9-letnia blogerka wywołuje sensację raportami ze stołówki*, „Rzeczpospolita”, <http://www4.rp.pl/artukul/892970-9-letnia-bloggerka-wywoluje-sensacje-raportami-ze-stolowki.html>, [dostęp:] 23.10.2015.
- Prujaszczyk G., Śliwowski K., *Browsing wirtualne zagrożenia*, Centrum edukacji obywatelskiej, <http://www.ceo.org.pl/sites/default/files/SZK20/davBinary/browsing.pdf>, [dostęp:] 23.10.2015.
- Pryciak M., *Prawo do prywatności*, <http://www.bibliotekacyfrowa.pl/Content/37379/011.pdf>, [dostęp:] 23.10.2015.
- Szumańska M., *Co warto wiedzieć o śledzeniu i profilowaniu w sieci*, Fundacja Panoptikon, <https://panoptikon.org/wiadomosc/co-warto-wiedziec-o-sledzeniu-i-profilowaniu-w-sieci>, [dostęp:] 23.10.2015.
- Szumańska M., *Dzieci, dane i internetowe usługi*, edunews.pl, <http://www.edunews.pl/edukacja-i-rodzice/edukacja-wczesnoszkolna/2484-dzieci-dane-i-internetowe-uslugi>, [dostęp:] 23.10.2015.
- Obem A., Szumańska M., *Jak bezpiecznie komunikować się w sieci*, Fundacja Panoptikon, <https://panoptikon.org/wiadomosc/jak-beezpiecznie-komunikowac-sie-w-sieci>, [dostęp:] 23.10.2015.
- Szumańska M., Śliwowski K., *Szpieg w wersji smart: co wie o Tobie Twój telefon*, Fundacja Panoptikon, <https://panoptikon.org/wiadomosc/szpieg-w-wersji-smart-co-wie-o-tobie-twoj-telefon>, [dostęp:] 23.10.2015.
- Szumańska M., Szymielewicz K., Śliwowski K., Walkowiak A., *Niedyskretny profil*, Fundacja Panoptikon, <https://panoptikon.org/wiadomosc/niedyskretny-profil>, [dostęp:] 23.10.2015.
- Żbikowska I., *Internetowy lincz przez zdjęcie na FB. Opolanki oburzone*, „Gazeta Wyborcza”, http://opole.gazeta.pl/opole/1,35086,12968868,Internetowy_lincz_przez_zdjecie_na_FB__Opolanki_oburzone.html, [dostęp:] 23.10.2015.

Anna Obem

Z wykształcenia afrykanistka. Od 2011 roku związana z Fundacją Panoptykon, w której między innymi współtworzy materiały edukacyjne publikowane pod szyldem Cyfrowa Wyprawka.

Fundacja Panoptykon (panoptykon.org) broni praw i wolności obywatelskich w społeczeństwie nadzorowanym.

Gdy kończy się dozwolony użytek – jak poradzić sobie z prawem autorskim w szkole?

Kamil Śliwowski

Szkoła ma problem z prawem autorskim. Nawet nie jeden. Wszystkie z nich narastają. Niektóre są groźne, inne po prostu utrudniają życie i pracę. Jak sobie z nimi poradzić? Co trzeba wiedzieć i z jakich materiałów można bezpiecznie korzystać?

Podstawy

Prawo autorskie jest niemal wszędzie. Jego przedmiotem jest utwór zdefiniowany jako „każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia”¹. Oznacza to, że każda twórczość naukowa lub artystyczna, oprogramowanie komputerowe, scenariusz lekcji albo notatki na serwetce i zdjęcia robione z telefonu komórkowego, wszystko to podlega ochronie na mocy ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

Na co dzień wydaje nam się, że wiemy, gdzie leżą granice prawa autorskiego. Tak jest, gdy mamy do czynienia z książką, zwłaszcza oznaczoną zapisem „Wszystkie prawa zastrzeżone” i znakiem ©, informacją o autorze

¹ Ustawa z 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych., Dz.U. 2000.80.904, <http://isap.sejm.gov.pl/DetailsServlet?id=WDU19940240083>, [dostęp:] 23.10.2015.

i roku wydania. W przypadku książki trudno też wyobrazić sobie, że cytując ją, zapominamy o poprawnym oznaczeniu autorstwa i źródła. Niestety, taki poziom komfortu zdarza nam się coraz rzadziej, zwłaszcza jeśli korzystamy z materiałów pochodzących z internetu.

Znalezione w sieci materiały w ogromnej większości są objęte ochroną praw autorskich, nawet jeśli brak im podpisu i są, przynajmniej technicznie, łatwo dostępne. Wspomniany brak podpisu to zresztą jedna z największych bolączek naszych czasów. To nie tylko brak poszanowania praw osobistych (związku autora z utworem), ale również rosnące utrudnienie dla następnym użytkownikom, którzy chcieliby danego utworu użyć. Prawa osobiste są nieograniczone w czasie i chronią np. możliwość pozostania pod pseudonimem czy podjęcia decyzji o tym czy i kiedy opublikujemy utwór. Podpisanie się pod czyimś utworem nawet we fragmencie, zamiast poprawnego zacytowania jest plagiatem. Cytat, którego uczymy się w szkole, kluczowy dla nauki, jest również ważny z perspektywy prawa. Pozwala nam korzystać z czyjejś wiedzy i nawiązywać do niej, ale ma swoje ograniczenia, m.in. każdorazowe, jasne oznaczenie autora i źródła oraz zasadność z uwagi na gatunek naszej pracy i cel, dla którego cytujemy, np. naukowy lub edukacyjny. Wbrew powszechnej opinii cytaty nie ma określonych wielkości, do których można go stosować, ale spełnienie powyższych warunków nie może stanowić głównej części konstrukcyjnej dzieła.

Aby wykorzystać czyjś utwór w szerszym zakresie niż tylko cytaty, za każdym razem musimy uzyskać zgodę autora lub autorki, a jeśli sobie zażyczy, zapłacić za wykorzystanie. Te definiowane przez autorów uprawnienia nazywamy prawami autorskimi majątkowymi. Są ograniczone w czasie i trwają zwykle przez całe życie autora i 70 lat po jego śmierci, kiedy przysługują spadkobiercom. W przeciwieństwie do praw osobistych można nimi dysponować, np. sprzedając je, przekazując pracodawcy w ramach stosunku pracy lub dziedzicząc. Kiedy prawa wygasają, utwór trafia do domeny publicznej; aby z niego skorzystać, nie trzeba uzyskiwać zgody ani płacić. Trzeba też pamiętać, że przerabiając utwór, np. tłumacząc go, powstaje tzw. utwór zależny, do którego prawa będzie mieć nowy twórca – tłumacz. Wydłuża to ochronę danej wersji utworu. Doskonałym przykładem tego, jak działa domena publiczna jest popularna biblioteka cyfrowa www.wolnelektury.pl.

Zanim utwór trafi do domeny publicznej, można korzystać z niego tylko za zgodą autorów (albo posiadaczy praw majątkowych) lub w ramach dozwolonego użytku prywatnego bądź publicznego. Pierwszy pozwala na nieodpłatne wykorzystanie utworów chronionych prawem autorskim w gronie rodziny i znajomych, ale bez możliwości rozpowszechniania utworów szerzej, niezależnie od celu czy możliwości zarabiania. Dozwolony użytek publiczny dotyczy szkół, uczelni, bibliotek, muzeów i mówi o tym, co mogą zrobić z utworami w celach dydaktycznych (w szkole) czy w związku z ich udostępnianiem (biblioteki). Również w szkole najważniejszą granicą dozwolonego użytku jest rozpowszechnianie utworów.

Co wolno w szkole

Dozwolony użytek publiczny, w zakresie dotyczącym szkół, przedszkoli i placówek doskonalenia zawodowego nazywany jest edukacyjnym – określa, co wolno szkole podczas procesu uczenia (odpowiednio inny, węższy zakres będzie mieć dozwolony użytek w bibliotece czy muzeum).

Nauczyciel może wykorzystywać dowolne zasoby na lekcji i dzielić się nimi z uczniami. Nie może jednak ich rozpowszechniać szerzej niż w klasie lub w zamkniętych systemach w sieci (np. wspólnym dysku czy zamkniętym kursie e-learningowym). Z jednej strony to bardzo szerokie uprawnienie, ale niestety, szybko okazuje się za wąskie, gdy przyjrzymy się temu, jak dziś się uczy, zwłaszcza z wykorzystaniem nowych technologii. Przykładowo, chcąc zorganizować pokaz filmowy dla uczniów lub wykonać jakiś utwór na imprezie szkolnej, wydarzenia te mogą być adresowane wyłącznie do uczniów danej szkoły. Klub filmowy z udziałem rodziców czy uczniów z innych szkół będzie wykraczał poza dozwolony użytek. Drugim problemem jest tworzenie nowych utworów, np. remiksowanie filmów czy tworzenie prezentacji i blogów szkolnych. Chcąc się nimi pochwalić czy po prostu uczyć się z nich w naturalnym środowisku czy internecie, będziemy rozpowszechniać utwory, które w nich wykorzystamy. Musimy mieć zgodę posiadaczy praw do podkładu muzycznego, którym chcemy urozmaicić film z eksperymentu szkolnego, czy zdjęcia, które trafią do prezentacji. Bardzo

często uzyskanie jest trudne (pamiętacie wspomniany na początku problem niepodpisywania utworów w sieci?) lub oznacza konieczność opłat. Tutaj dochodzimy do granicy tego, co wolno w szkole w ramach prawa, ale na szczęście od kilkunastu lat rozwija się ruch, który chce ten problem rozwiązać. Otwarte zasoby edukacyjne, bo o nich mowa, to materiały dostępne za zgodą autorów do swobodnego wykorzystywania, bez konieczności płacenia i pytania o zgodę, a nadal z poszanowaniem praw autorskich (np. podstawowego – o uznaniu autorstwa).

Otwarte zasoby edukacyjne działają nie tylko w szkole. W Polsce w ten sposób rozwijane są m.in. cyfrowe podręczniki powstające w programie Cyfrowa Szkoła, Polska Akademia Khana czy różnorodne materiały na temat edukacji kulturalnej i bezpieczeństwa w sieci powstające dzięki Fundacji Orange. Na świecie największym zasobem otwartym jest Wikipedia, ale również miliony zdjęć w takich serwisach jak Flickr czy 500px. Polski, stale aktualizowany, katalog stron z otwartymi zasobami można znaleźć pod adresem www.otwartzasoby.pl.

Jak korzystać z otwartych zasobów?

W praktyce podstawowym narzędziem prawnym dla otwartych zasobów są licencje Creative Commons. Zwykle na stronach i serwisach WWW są one dodatkowo oznaczone logiem. Poszczególne licencje, które będą oznaczać różne zakresy tego, na co autorzy pozwalają użytkownikom, posiadają proste nazwy, opisy, a często również oznaczenia graficzne.

Wszystkie licencje Creative Commons, które można znaleźć na stronie www.creativecommons.pl, posiadają cechy wspólne: poszanowanie praw autorskich osobistych, czyli konieczność podania informacji o autorze utworu, z którego korzystamy oraz dodatkowe warunki wybrane przez licencjodawcę (czy twórcę). Twórca, korzystając z licencji, zawsze zachowuje prawa autorskie, jednocześnie umożliwia innym kopiowanie i rozpowszechnianie. Dodatkowo może określić czy ich wykorzystywanie może odbywać się wyłącznie w warunkach niekomercyjnych lub ograniczyć możliwości tworzenia utworów zależnych. W sieci rozpoznać je można dzięki ikonkom

(Ilustracja 1) lub filtrowaniu wyników wyszukiwania w Google (w widoku wyszukiwania zaawansowanego – ostatni filtr: Prawa do użytkowania) lub Bing według praw autorskich.

Find pages with...		To do this in the search box.
all these words:	<input type="text"/>	Type the important words: tri-colour rat terrier
this exact word or phrase:	<input type="text"/>	Put exact words in quotes: "rat terrier"
any of these words:	<input type="text"/>	Type OR between all the words you want: miniature OR standard
none of these words:	<input type="text"/>	Put a minus sign just before words that you don't want: -rodent, -"Jack Russell"
numbers ranging from:	<input type="text"/> to <input type="text"/>	Put two full stops between the numbers and add a unit of measurement: 10..35 kg, £300..£500, 2010..2011

Then narrow your results by...


language:	<input type="text" value="any language"/>	Find pages in the language that you select.
region:	<input type="text" value="any region"/>	Find pages published in a particular region.
last update:	<input type="text" value="anytime"/>	Find pages updated within the time that you specify.
site or domain:	<input type="text"/>	Search one site (like wikipedia.org) or limit your results to a domain like .edu, .org or .gov
terms appearing:	<input type="text" value="not filtered by licence"/>	Search for terms in the whole page, page title or web address, or links to the page you're looking for.
SafeSearch:	<input type="text" value="free to use or share, even commercially"/>	Tell SafeSearch whether to filter sexually explicit content.
file type:	<input type="text" value="free to use, share or modify"/>	Find pages in the format that you prefer.
usage rights:	<input type="text" value="not filtered by licence"/>	Find pages that you are free to use yourself.

Ilustracja 1. Wyszukiwanie zaawansowane w Google z filtrowaniem praw do użytkowania








Ta ostatnia funkcja jest niezwykle ważna w edukacji. Pokazuje, że pomiędzy książką a materiałami w sieci gubimy świadomość obecności prawa autorskiego. Bez jej rozumienia bardzo łatwo nauczycielowi czy uczniom popaść w problemy, naruszając czyjeś prawa. Przy okazji jest to doskonałe ćwiczenie na krytyczną ocenę źródeł i poprawne ich używanie i cytowanie.

Pozostałe sześć licencji działa podobnie








Uznanie autorstwa (CC BY) – licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie pod warunkiem oznaczenia autorstwa. Jest to licencja gwarantująca najszersze

					
Ten utwór możesz za darmo:	kopiować	zmieniać i remiksować	rozpowszechniać	przedstawiać i wykonywać	musisz tylko oznaczyć autora oryginału






Uznanie autorstwa 3.0 Polska – Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie pod warunkiem oznaczenia autorstwa. Jest to licencja gwarantująca najszersze swobody licencjobiorcy. <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/>

						
Ten utwór możesz za darmo:	kopiować	zmieniać i remiksować	rozpowszechniać	przedstawiać i wykonywać	ale musisz udostępnić go na tej samej licencji	i musisz oznaczyć autora oryginału









Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0 Polska – Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu tylko, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja. Jest to licencja używana przez Wikipedię i jej siostrzane projekty. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/>

						
Ten utwór możesz za darmo:	kopiować	zmieniać i remiksować	rozpowszechniać	przedstawiać i wykonywać	ale nie możesz na nim zarabiać	i musisz oznaczyć autora oryginału







Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne 3.0 Polska – Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych. Warunek ten nie obejmuje jednak utworów zależnych (mogą zostać objęte inną licencją). <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/pl/>

				
Ten utwór możesz za darmo:	kopiować	rozpowszechniać	przedstawiać i wykonywać	musisz zostawić go w oryginalnej postaci i musisz oznaczyć autora oryginału

Uznanie autorstwa-Bez utworów zależnych 3.0 Polska – Ta licencja zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu zarówno w celach komercyjnych i niekomercyjnych, pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych). <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/3.0/pl/>

							
Ten utwór możesz za darmo:	kopiować	zmieniać i remiksować	rozpowszechniać	przedstawiać i wykonywać	nie możesz na nim zarabiać	musisz udostępnić go na tej samej licencji	i musisz oznaczyć autora oryginału

Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 3.0 Polska – Licencja ta pozwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz tak długo jak utwory zależne będą również obejmowane tą samą licencją. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/pl/>

					
Ten utwór możesz za darmo:	kopiować	rozpowszechniać	przedstawiać i wykonywać	musisz zostawić go w oryginalnej postaci	nie możesz na nim zarabiać i musisz oznaczyć autora oryginału

Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Bez utworów zależnych 3.0 Polska – Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych). Jest to najbardziej restrykcyjna z licencji. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/pl/>

swobody licencjobiorcy. Na tej licencji dostępne są cyfrowe e-podręczniki tworzone w ramach programu Cyfrowa Szkoła oraz rządowy elementarz dla klas pierwszych.

Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach (CC BY-SA) – licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja. Jest to licencja używana przez Wikipedię i Wikimedia Commons.

Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne (CC BY-NC) – licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych. Warunek ten nie obejmuje jednak utworów zależnych (mogą zostać objęte inną licencją).

Uznanie autorstwa – Bez utworów zależnych (CC BY-ND) – licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu zarówno w celach komercyjnych, jak i niekomercyjnych, pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nietworzenia utworów zależnych).

Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Na tych samych warunkach (CC BY-NC-SA) – licencja ta pozwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz tak długo, jak utwory zależne będą również obejmowane tą samą licencją. Na takiej licencji publikowane są edukacyjne materiały wideo z Akademii Khana.

Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Bez utworów zależnych (CC BY-NC-ND) – licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nietworzenia utworów zależnych). Jest to najbardziej restrykcyjna z licencji.

Tworzenie własnych otwartych materiałów również jest proste. Wystarczy wybrać odpowiednią licencję i opisać nią utwór, np. w stopce dokumentu, a w wideo – w napisach końcowych. Jeśli publikujemy coś na stronie, wówczas możemy oznaczyć ją dodatkowo technicznie, tak aby z jej od-

szukaniem poradziły sobie wymienione wyszukiwarki. Pomoże nam w tym narzędzie www.creativecommons.org/choose/.



Więcej wiedzy o prawie autorskim i otwartych zasobach edukacyjnych do znalezienia na stronach Koalicji Otwartej Edukacji (www.koed.org.pl), Creative Commons Polska (www.creativecommons.pl) oraz serwisu Prawo Kultury (www.prawokultury.pl), na którym co tydzień w środę odbywa się telefoniczny i mailowy dyżur prawnika.

Bibliografia

- Grodecka K., Śliwowski K., *Przewodnik po Otwartych Zasobach Edukacyjnych*, Koalicja Otwartej Edukacji, http://koed.org.pl/wp-content/uploads/2014/05/OER_handbook_v5_online1.pdf, [dostęp:] 23.10.2015.
- Siewicz K., *Prawo autorskie w edukacji: jak unikać naruszeń?*, Koalicja Otwartej Edukacji, http://koed.org.pl/wp-content/uploads/2015/06/prawo-autorskie-w-edukacji-jak-unikac-naruszen_KOED.pdf, [dostęp:] 23.10.2015.
- Grudzień M., *Dozwolony użytek w edukacji*, Centrum Cyfrowe, <http://centrumcyfrowe.pl/dozwolony-uzytek-w-edukacji-infografika/>, [dostęp:] 23.10.2015.
- Koblak M., Kozubska A., Meyza I., Rębacz A., Sikora K., Stokowska A., Śliwowski K., *Otwarta lekcja*, Centrum Cyfrowe, http://uwolnij.podrecznik.org/wp-content/uploads/2015/01/Otwarta_lekcja_scenariusz.pdf, [dostęp:] 23.10.2015.

Kamil Śliwowski

Animator i trener edukacji medialnej związany z Fundacją Panoptykon, gdzie realizuje projekty edukacyjne z zakresu ochrony prywatności i bezpieczeństwa w sieci. Od 2008 roku działa w polskim oddziale Creative Commons, gdzie odpowiada za otwieranie zasobów publicznych i organizacji pozarządowych. Prowadzi zajęcia z zastosowania nowych technologii w naukach humanistycznych na Uniwersytecie SWPS. Przewodniczący prezydium Koalicji Otwartej Edukacji. Prowadzi serwis o otwartych zasobach edukacyjnych (www.otwartezasoby.pl).

Keep calm i twórz narracje cyfrowe, czyli jak pokonać szkolne przeszkody i wykorzystać TIK w nauczaniu

Agnieszka Jarmuł

Szybki rozwój technologii sprawił, że pytanie o jej obecność w szkole na stałe zagościło w dyskusjach dotyczących edukacji szkolnej i kierunkach jej rozwoju. W jaki sposób wprowadzać TIK w mury szkolne? Jak i czego uczyć za ich pomocą? Czy technologie potrzebne są na lekcji języka polskiego, historii? Jak wykorzystać je w nauczaniu przedmiotów ścisłych? Ciągle jednak przeważają obawy, a TIK umieszcza się na półce: wyzwanie.

Podczas rozmów z nauczycielkami i nauczycielami na temat trudności, z jakimi mierzą się, podejmując wprowadzanie TIK do swoich lekcji, najczęściej wymieniane są: brak potrzebnych kompetencji, brak czasu, sprzętu, pomysłu na ich wykorzystanie, obawa o własny autorytet oraz negatywny wpływ TIK na uczniów.

Poniższy tekst omawia cztery z wymienionych powyżej zagadnień, propozycje radzenia sobie z nimi za pomocą konkretnych narzędzi internetowych, a także dobre praktyki ich wykorzystania.

Opisując zastosowania narzędzi internetowych, zachęcam do tworzenia

¹ TIK – Technologie informacyjno-komunikacyjne.

cyfrowych narracji (zdjęć, które „opowiadają historię”, interaktywnych osi czasu tworzących opowiadanie itp.), wierzę bowiem, że – jak powiedział Jerzy Sosnowski – „opowiadanie historii to porządkowanie świata”². Czy można chcieć czegoś więcej od edukacji?

Po pierwsze: (Nowe) technologie? Ale ja nie umiem!

Brak kompetencji cyfrowych może blokować wykorzystywanie TIK na lekcjach. Skutkuje to niechęcią do działań w obszarze technologii oraz poczuciem niekompetencji. Zwłaszcza gdy w klasie zasiada trzydzieści osób, które bez tabletu, smartfona i gier na playstation nie są w stanie spędzić jednego dnia. Pojawia się przeświadczenie, że możemy się skompromitować niewiedzą w oczach uczniów i że „oni i tak to wiedzą”.

Nic bardziej mylnego! Po pierwsze kompetencje uczennic i uczniów są wysokie jedynie w pewnych obszarach i niestety rzadko technologię wykorzystują w celach edukacyjnych. Po drugie młodzież docenia „mówienie ich językiem”, nawet gdy początkowo popełniamy gafy i błędzimy.

Narzędzia internetowe mogą stać się platformą do stworzenia partnerskiej relacji uczeń–nauczyciel, w której wiedza będzie zdobywana wspólnie, poprzez naukę nowego narzędzia, a różne kompetencje będą się uzupełniać (cyfrowe – uczeń, edukacyjne – nauczyciel).

Jak?

Na początek wybierz narzędzie, które będzie miało prostą i intuicyjną obsługę, panel w języku polskim i ograniczoną liczbę funkcji. Przykładem takiego narzędzia może być ThingLink (www.thinglink.com) służący do tworzenia interaktywnych zdjęć. ThingLink pomaga na nowo odkryć bogactwo fotografii. „Zdjęcia ożywają” dzięki dodaniu wideo, tekstu, obrazów i linków do stron www. Za każdym razem, gdy poruszamy myszką nad obrazem

² Jerzy Sosnowski: *opowiadanie historii to porządkowanie świata*, <http://ksiazki.onet.pl/jerzy-sosnowski-opowiadanie-historii-to-porzadkowanie-swiatea/9xzsx>, [dostęp:] 23.10.2015.

pojawiają się naniesione przez nas treści. Program jest darmowy, wystarczy założyć konto. Po zalogowaniu się mamy możliwość dodania materiału z własnego dysku lub podania linku do zdjęcia umieszczonego w sieci. Klikając na zdjęcie w wybranym przez nas punkcie, nanosimy kolorowe znaczniki i przypisujemy im interesujące nas treści. Wklejamy adres do filmu na Youtube, link do artykułu w internecie, link do innych zdjęć. Możemy też po prostu dodać tekst. Po dodaniu wszystkich znaczników, zapisujemy naszą pracę i gotowe! Mamy zdjęcie, które kryje w sobie wiele informacji. Jeśli o czymś zapomnimy lub pomylimy się, w każdej chwili możemy edytować nasze zdjęcie. W darmowej wersji aplikacji ThingLink można zrobić z uczniami 50 interaktywnych zdjęć.

Dobra praktyka

ThingLink można wykorzystać do przygotowania prezentacji na lekcję, gromadząc odnośniki do wiedzy w jednym miejscu. Może być także świetnym sposobem na tworzenie krótkich opowieści o szkole, ulicy, jej historii. To też sposób na stworzenie multimedialnej narracji o mieście lub jego zabytkach. Marmurowy pomnik na zdjęciu, dzięki kilku kolorowym znacznikom może nieść ze sobą ważne i angażujące treści.

Przykładem wykorzystania narzędzia może być zdjęcie klasy IIC ze Szkoły Podstawowej nr 13 w Olsztynie, za pomocą którego uczniowie i uczennice opowiadają o swojej klasie i mieście, w którym mieszkają³.

Innym przykładem wykorzystania może być pomysł Agnieszki Jednac, której uczniowie i uczennice za pomocą interaktywnego zdjęcia przedstawiają efekty swojej pracy w grupach. Podobny pomysł zrealizowała Emilia Kosowska-Stępniać, stworzone przez nią zdjęcie przedwojennego Lublina pełni funkcję prezentacji wprowadzającej młodzież do tematu wybranych aspektów historii Żydów w mieście.

³ Przykład wykorzystania narzędzia, <https://www.thinglink.com/scene/331524010015719426?button-Source=userPage>, [dostęp:] 23.10.2015.



Ilustracja 3. Interaktywne zdjęcie klasy IIC ze Szkoły Podstawowej nr 13 w Olsztynie, przygotowane z wykorzystaniem Thinglink

Po drugie: TIK? To się nie sprawdzi na mojej lekcji!

Jednym z problemów, z jakimi zmagają się nauczycielki i nauczyciele jest niewiedza na temat możliwości, jakie dają (nowe) technologie. Prowadzi to do błędnego przekonania, że nie znajdują one zastosowania na lekcji, a co za tym idzie, ograniczanie się do przygotowania prezentacji lub wyświetlenia filmu: „To jest atrakcyjne wizualnie, ale niekoniecznie daje efekty naukowe [...]. To jest atrakcyjne, ale nietrwale”⁴.

⁴ Wypowiedź jednej z badanych, *Raport z badań nad wykorzystaniem narzędzi cyfrowych w polskich szkołach*, http://www.academia.edu/6152669/RAPORT_Z_BADA%C5%83_NAD_WYKORZYSTANIEM_NARZ%C4%98DZI_CYFROWYCH_W_POLSKICH_SZKO%C5%81ACH, [dostęp:] 23.10.2015.

Włączanie w program nauczania TIK bez pomysłu na wykorzystanie i realne osadzenie w czasie lekcji jest oczywiście bez sensu. Nie chodzi nam przecież o „sztukę dla sztuki”. Jak więc mądrze wykorzystywać TIK? Być może na początek warto przyjrzeć się swoim dotychczasowym scenariuszom lekcji i zastanowić, czy są jakieś programy, aplikacje, które działają analogicznie do tego, co proponujemy młodzieży w analogowej formie.

Jeśli robimy z uczniami burzę mózgów, a jej wyniki umieszczamy w dymkach na tablicy – warto w tym celu wykorzystać GroupZap (www.groupzap.com), narzędzie służące do prowadzenia burzy mózgów online. Jeśli rozrysowujemy na tablicy oś czasu obrazującą II wojnę światową – wykorzystajmy do tego myHistro (www.myhistro.com), narzędzie służące do tworzenia dynamicznych osi czasu.

Jak?

Narzędziem, które warto poznać jest wspomniane myHistro, za pomocą którego możemy połączyć mapy, terminy, zdjęcia w dynamiczną oś czasu, dowolnie przemieszczając się pomiędzy kolejnymi elementami. Co ważne, naszą pracę możemy odtwarzać również offline, wystarczy wyeksportować ją do pliku pdf lub do formatu Google Earth. Oś można również umieścić na swoim blogu i stronach internetowych, np. stronie szkoły.

Aby rozpocząć korzystanie z programu, należy założyć darmowe konto, podając swoje imię, nazwisko, adres e-mail i hasło. Zajmuje to 30 sekund. Początkowo panel może sprawiać małe kłopoty osobom nie mówiącym po angielsku, ale narzędzie jest tak intuicyjne, że i bez tej umiejętności możemy sobie poradzić. Aby stworzyć nową oś czasu wystarczy kliknąć na przycisk „Create new story”, a następnie wpisać nazwę osi, dodać krótki opis i ustawić zdjęcie tła. Za pomocą „Create new event” dodajemy kolejne punkty na naszej osi czasu. Program nie ogranicza liczby znaków w opisie, pozwala na dodawanie zdjęć, dodatkowo, poza umiejscowieniem na osi czasu, możemy nasz punkt oznaczyć na mapie. W efekcie naszą oś czasu możemy przeglądać jak znany wszystkim wykres osi z zaznaczonymi punktami, jak również mapę z naniesionymi znacznikami.

Dobra praktyka

MyHistro może służyć nie tylko jako narzędzie do opowiadania historii, ale także na tworzenie osi czasu w przyszłości (np. planowanie zadań w projekcie gimnazjalnym), czy osi czasu współczesnej (np. tworzenie własnej wizytówki przez uczniów i uczennice).

Legion Puławski (1914-1915)
1 Legion Polski / Legion Puławski / 739 Nowoaleksandryjska Drużyna
No comments | 28. June 1914 - 13. October 1915
36 events
592 views

bitwa pod Pakosławiem | bitwa pod Michałowem | nabożeństwo za poległych legionistów
plk. Rządzkowski nowym dowódcą Legionu Puławskiego

May | Jun | Jun 13 | 1915

Mapa | Satelita

bitwa pod Pakosławiem
19-20. May 1915
Po zaciętych walkach w dniach 2-5 maja pod Gorlicami zostaje przerwany front rosyjski. Rozpoczyna się odwrót armii carskiej z Galicji, Bukowiny i Podkarpacia. Wraz z korpusem grenadierów moskiewskich cofa się też Legion Puławski...

No comments | Read more...

Miejska Górka | Jutrosin | Golejewko | Dubin

Authors
Mariusz Karolak
other stories from Mariusz

Facebook
Lubie to! Bądź pierwszym znajomym, który to lubi.

Export
CSV | KML | PDF

Ilustracja 4. Oś czasu stworzona przez Mariusza Karolaka za pomocą narzędzia myHistro

Ciekawym przykładem wykorzystania myHistro może być oś czasu stworzona przez Mariusza Karolaka, animatora z Puławskiego Ośrodka Kultury „Dom Chemika”. Za pomocą myHistro stworzył on oś czasu dokumentującą dzieje jednej z polskich formacji wojskowych z okresu Wielkiej Wojny. Oś jest częścią cyklu lekcji, pomocą dydaktyczną. Równie dobrze wykonanie takiej osi można zlecić uczniom w ramach utrwalenia wiadomości z lekcji lub pracy domowej.

starcie pod Władysławowem

1 Picture | 0 Videos | 17. July 1915

29 czerwca korpus grenadierów moskiewskich rozpoczyna dalszy ruch odwrotowy na wschód poprzez Jędrzinę, Antoninów, Leszczyny, Babilon. Razem z Rosjanami wycofuje się Legion Puławski.

14 lipca legionści docierają do miejscowości Ludwikowo koło Lipska. Kilka dni później, jako uzupełnienie osobowe, przybywa z Puław 300 ochotników z Legionu Lubelskiego. Ochotnicy ci zostają włączeni do poszczególnych kompanii Legionu Puławskiego.

17 lipca Legion Puławski otrzymuje rozkaz udzielenia pomocy batalionowi rosyjskiemu w wsi Józefów. Dochodzi do starcia pod Władysławowem. Legionści mimo znacznego ostrzału artyleryjskiego ze strony wroga nie opuszczają pozycji jednocześnie umożliwiając odwrót wojskom rosyjskim. Napór Niemców zostaje chwilowo powstrzymany.

W nocy Legion Puławski zostaje zluzowany przez oddziały rosyjskie i podejmuje dalszy odwrót przez Zajączków, Łągów, Pajączków, Zabiankę, Sosnow docierając do Jabłonowa.

People in this event

przychyliły pomysłów

Nowy Kawęczyn
Zajączków
Map data ©2015 Google

No comments

No comments have been added yet

Hey, [log in](#) or [sign up](#) to comment! :)

Lubią to!

Share: [+](#) [e](#) [v](#) [in](#) [f](#)

AUTHORS

Ilustracja 5. Oś czasu stworzona przez Mariusza Karolaka za pomocą narzędzia myHistro

Po trzecie: W mojej szkole brakuje sprzętu!

Jedna sala komputerowa, zarezerwowana na lekcje informatyki? Jeden rzutnik na całą szkołę? Szwankujące komputery? Na szczęście wyposażenie szkół w sprzęt wygląda coraz lepiej, choć nadal dostępność aparatów, kamer czy dyktafonów jest wyjątkiem niż regułą.

W takich sytuacjach trzeba poszukać trochę głębiej – wykorzystać to, że niemal wszyscy uczniowie mają telefony komórkowe, często wyposażone w bardzo dobrej jakości aparaty czy dyktafony. W większości szkół obowiązuje formalny zakaz używania telefonów. Może jednak warto dostrzec ich potencjał i pokazać uczniom, że mogą posłużyć one jako narzędzie edukacyjne. Za pomocą telefonu możemy stworzyć multimedialne pocztówki naszej okolicy, fotografując, nagrywając jej dźwięki czy przeprowadzając wywiady z mieszkańcami. Po dokumentacji materiał wystarczy przenieść na komputer i np. umieścić na zdjęciu, wykorzystując wcześniej wspomniany ThingLink.

Innym sposobem na walkę z brakiem sprzętu jest bazowanie na tym, co mamy. Narzędziem, które posiada większość uczniów są portale społecznościowe.

Dobra praktyka

W 2009 roku na portalu społecznościowym Facebook pojawiło się dwóch użytkowników: Kostek Dwadzieścierz i Sosna Dwadzieścierz. Kostek i Sosna to dwa fikcyjne profile osób, stworzone w celu opowiedzenia historii powstania warszawskiego.



Kostek Dwadzieścierz Sosna z częścią Radostawa idzie kanałami na Mokotów. Ja zostaję. Wyjdiesz za mnie Sosenko? To zdobywczy pierścionek zaręczynowy.



19 września o 19:20 · Dodaj komentarz · Lubię to! · Udostępnij

Tomasz Chojnacki i 28 innych polubiło to.



Kasia Borkowicz o kurcze Kostek! moje gratulacje! całej masy szczęścia życzeń! :)

a pierścionek gustowny ;)
19 września o 19:27



Gyros Ap' Ola brawo!

19 września o 19:32



Michał Berger No....Kasiu nie wiadomo co Sosna odpowie...;)... bo taki pierścionek w takich okolicznościach musi robić wrażenie....ale....;)

19 września o 19:33



Piotr Drozd no, no, no! ;) brawo chłopie, daj znać jak zareagowała!

19 września o 19:34

Ilustracja 6. Screen profilu Kostka Dwadzieścierz na Facebooku

Przez miesiąc Kostek i Sosna publikowali statusy na Facebooku, upubliczniali zdjęcia, prowadzili rozmowy między sobą i innymi użytkownikami portalu. Historie przedstawione na Facebooku powstały z połączenia wielu powstańczych losów, zbudowano je na podstawie materiałów archiwalnych, m.in. dzienników powstańczych, dokumentów. Miłość Kostka i Sosny była pretekstem do przedstawienia wydarzeń historycznych z 1944 roku. Losy tej pary śledziło, komentowało i dyskutowało kilka tysięcy osób. Jest to ciekawy przykład wykorzystania naturalnej przestrzeni ucznia – Facebooka – do celów edukacyjnych⁵.

Jak?

W jaki sposób wykorzystać narzędzie, które w potocznym rozumieniu służy do „lajkowania” obrazków, klikania w dziwne linki i zbierania znajomych? Powyższy przykład pokazuje, że Facebook może być narzędziem edukacyjnym, wystarczy jedynie odrobina kreatywności⁶. Uczeń, tworząc na Facebooku dziennik lub blog znanych postaci historycznych, może nauczyć się kreatywnie korzystać z materiałów źródłowych, szukać, redagować i przedstawiać informacje w atrakcyjnej formie. Historia przestaje być zbiorem dat i nazwisk do wyuczenia, a staje się codziennością ucznia. Co ważne – aby ciekawie i atrakcyjnie przedstawić losy danej postaci, przybliżyć innym użytkownikom portalu wydarzenie historyczne – uczeń musi prezentowane dane zrozumieć i przetłumaczyć na język Facebooka. Zadanie może być wykonywane samodzielnie, albo stać się kilkumiesięcznym projektem angażującym całą klasę⁷.

Po czwarte: I tak brakuje mi czasu!

Przygotowywanie lekcji z wykorzystaniem TIK wymaga większych nakładów czasu, niż zaplanowanie tradycyjnej lekcji. To oczywiste, że łatwiej

⁵ Więcej o projekcie możesz przeczytać na: <http://historiamedia.org/2009/09/28/lifestreaming-z-powstania-warszawskiego/>, [dostęp:] 23.10.2015.

⁶ Inne przykłady znajdziesz na: <http://www.superbelfrzy.edu.pl/relacje/facebook-nie-tylko-sposobem-na-wystygnięcie-herbaty/>, [dostęp:] 23.10.2015.

⁷ Por. G.D. Stunża, P. Peszko, *Nie bój się bloga. Jak wykorzystywać blog w edukacji?*, <http://www.epublikacje.edu.pl/2014/01/nie-boj-sie-bloga-jak-wykorzystywac.html>, [dostęp:] 23.10.2015.

i szybciej poruszamy się w obszarze, do którego jesteśmy przyzwyczajeni, którego uczyliśmy się na studiach i doskonaliliśmy podczas pracy zawodowej. Wprowadzanie TIK do lekcji może być dodatkowym utrudnieniem, na które nie mamy czasu. Zwłaszcza stawianie pierwszych kroków w edukacyjnym e-świecie może pochłaniać dużo naszego czasu: „Trudno, jak się samemu robi, a tak mamy gotowy podręcznik i gotowe rzeczy”⁸.

TIK uatrakcyjnia lekcje, ale wybierając między samodzielnym przygotowaniem materiałów za pomocą narzędzi internetowych a papierowym podręcznikiem, nauczyciele i nauczycielki zazwyczaj sięgają po ten drugi. Co więc zrobić, żeby nie zniechęcić się już na samym początku i nie utonąć w skomplikowanych instrukcjach korzystania z TIK? Najlepiej sięgnąć po najprostsze narzędzia, których obsługa nie wymaga nauki, a materiały można przygotować w kilka minut. Takie powolne wprowadzenie prostszych narzędzi może ośmielić do sięgnięcia po bardziej skomplikowane rozwiązania, a w konsekwencji rozwiązać wątpliwości dotyczące nowych technologii.

Jak?

Jednym z najprostszych narzędzi dostępnych online jest generator memów (np. www.generator.memy.pl). Czym są memy? Żartobliwym połączeniem obrazu i tekstu. Dobre memy w krytyczny, ironiczny i inteligentny sposób komentują bieżącą sytuację polityczną, ważne wydarzenia ze świata czy życie gwiazd z pierwszych stron gazet. Stworzenie mema, która rozbawi internautów jest nie lada sztuką. Tworzenie memów z uczniami, bądź jako materiał na lekcję, może być nauką krytycznego odbioru treści, kształceniem umiejętności łączenia różnych form przekazu (obraz, tekst).

⁸ Wypowiedź jednej z badanych, *Raport z badań nad wykorzystaniem narzędzi cyfrowych w polskich szkołach*, dostęp: http://www.academia.edu/6152669/RAPORT_Z_BADA%C5%83_NAD_WYKORZYSTANIEM_NARZ%C4%98DZI_CYFROWYCH_W_POLSKICH_SZKO%C5%81ACH, [dostęp:] 23.10.2015.

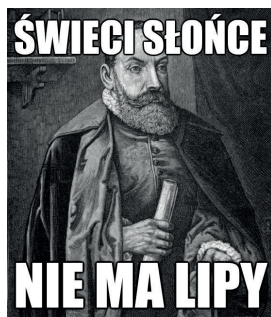


Ilustracja 7. Screen Generatora memów

Samo stworzenie mema jest bardzo proste, wystarczy za pomocą generatora dodać obraz oraz w dwóch oknach wpisać tekst, następnie kliknąć na przycisk „generuj mema”. Po kilku sekundach mamy gotowy obrazek.

Dobra praktyka

Przykładem wykorzystania generatora memów może być działanie przeprowadzone przez Fundację „5Medium”, gdzie zadaniem młodzieży było stworzenie memów dotyczących literatów i literatek związanych z Lublinem, np. Józefem Czechowiczem, Julią Hartwig, Janem Kochanowskim. Zadanie wymagało zdobycia wiedzy na temat poszczególnych postaci i wykorzystania jej w realizacji mema.



Ilustracja 8. Przykładowy Mem

Generuj mema dla tego obrazka...

Tekst na górze obrazka:

Tekst na dole obrazka:

GENERUJ MEMA

...lub dodaj  własne tło

Opis kategorii:

plą w morzu możliwości, jakie dają (nowe) technologie. Nie warto jednak zapętlać się w myśleniu, że trzeba znać je wszystkie. Nie jest to możliwe, ba! Nie jest to w ogóle potrzebne. Kluczowe w sięganiu po TIK jest świadome wykorzystanie i kreatywne zastosowanie. Katalog znanych narzędzi na nic się nie zda, jeśli nie będziemy mieć pomysłu na ich wykorzystanie. Odkrywajcie więc, inspirujcie się pomysłami innych. Wykorzystujcie fascynację młodzieży technologiami. Może sami dacie się jej uwieść?

E-powodzenia w odkrywaniu!

Agnieszka Jarmuł

Trenerka, animatorka, prezeska Fundacji „5Medium” zajmującej się edukacją medialną. Absolwentka filologii polskiej Uniwersytetu Jagiellońskiego, studiów podyplomowych Akademia Menadżerów III sektora na Collegium Civitas oraz szkoły trenerskiej STOP. Członkini Rady Organizacji Pozarządowych przy Ministerstwie Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Prowadzi szkolenia dla młodzieży i nauczycieli z zakresu edukacji medialnej, kulturalnej i obywatelskiej. Autorka materiałów edukacyjnych. Pomysłodawczyni i koordynatorka licznych projektów edukacyjnych.

Współpracuje z różnymi organizacjami, m.in. z Laboratorium Nowe Media Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN” i Centrum Edukacji Obywatelskiej.



Jak wybierać narzędzia? – krótki poradnik

Łukasz Kowalski

Przygotowując zajęcia dotyczące edukacji medialnej, odnajdziemy w internecie i publikacjach wiele zestawień zawierających dziesiątki różnych narzędzi do ich prowadzenia. Na co warto zwrócić uwagę, podejmując wybór?

W tym krótkim tekście skupię się na narzędziach do przygotowywania remiksów, takich jak aplikacje do tworzenia, bądź obróbki grafiki, dźwięków, wideo, gier, stron internetowych¹.

Strategia

Przed wyborem narzędzia warto zastanowić się nad całym zajęciami i sprawdzić, jak technologia pomoże nam osiągnąć cele edukacyjne. Warto zapoznać się z dotychczasowymi wnioskami z prób wdrożenia technologii do procesu edukacyjnego. Na podstawie literatury i badań Vanessa Vega z portalu Edutopia sformułowała trzy zasady efektywnej integracji technologii w procesie uczenia:

- uczniowie powinni aktywnie uczestniczyć w procesie nauki oraz dostawać częste i osobiste informacje zwrotne;
- uczniowie powinni krytycznie analizować i aktywnie tworzyć przekazy medialne;

¹ <https://edukacjamedialna.edu.pl>, [dostęp:] 23.10.2015.

- nauczyciele powinni łączyć zajęcia szkolne ze światem poza klasą².

W praktyce często na warsztatach wykorzystywane jest drogie, profesjonalne oprogramowanie, do którego nasi odbiorcy nie będą mieli po zajęciach legalnego dostępu. Wiele funkcji takich aplikacji możemy znaleźć w darmowym oprogramowaniu lub aplikacjach dostępnych w sieci w modelu SaaS [oprogramowanie jako usługa – przyp. aut.]. Jeśli więc celem zajęć nie jest poznanie konkretnego pakietu graficznego, warto rozważyć wykorzystanie alternatyw. Zaletą części internetowych platform jest też brak konieczności instalacji oprogramowania na komputerach w pracowni lub sprzęcie użytkowników.

Zdarza się jednak, że rozwiązania internetowe umożliwiają jedynie publikację na własnej stronie czy platformie internetowej. Eksport filmu lub prezentacji na dysk, czy publikacja na innej stronie internetowej są niemożliwe albo bardzo utrudnione. Nawet jeżeli eksport jest dostępny to aplikacja może zapisywać dane we własnym formacie, którego nie możemy odczytać innym oprogramowaniem. Warto to sprawdzić przed zajęciami, aby uczestniczki i uczestnicy nie byli zawiedzeni, jeśli będą chcieli zabrać pracę ze sobą i opublikować na własnym blogu lub stronie internetowej.

Ankieta

Przygotowując się do zajęć z edukacji medialnej, staram się sprawdzić z jakich technologii, narzędzi korzystają uczestnicy. Jeszcze przed rozpoczęciem współpracy można przeprowadzić ankietę, czy to w formie internetowej, czy papierowego formularza³. Wynik takiej ankiety często bywa dla mnie zaskakujący. Czasem nasi uczestnicy i uczestniczki, czy to dzięki zajęciom dodatkowym, czy aktywnemu nauczycielowi znają zaawansowane narzędzia.

W ramach ankiety możemy też zadać pytanie o znajomość języka angielskiego. Jeśli grupa będzie w stanie korzystać z narzędzia w tym języku, liczba dostępnych rozwiązań znacznie wzrośnie.

² Por. V. Vega, *Technology Integration Research Review*, tłum. M. Wróblewska, <http://www.edutopia.org/technology-integration-research-learning-outcomes>, [dostęp:] 23.10.2015.

³ Można do tego celu wykorzystać np. pakiet Google Docs.

Kolejnym zagadnieniem, na które warto zwrócić uwagę są urządzenia mobilne. Coraz więcej uczennic i uczniów w różnym wieku ma kamerę, dyktafon, aparat, narzędzie do tworzenia panoram i obróbki zdjęć w smartfonie. Nie jest to regułą. Niektóre szkoły czy instytucje zabraniają używania tego typu urządzeń w klasie.

Jeżeli nie możemy przeprowadzić ankiety, warto chociaż zapoznać się z danymi statystycznymi dla polskich internautów przedstawiającymi najpopularniejsze witryny i aplikacje w internecie. Dzięki temu można przewidzieć, z czego grupa może korzystać, np. za pomocą wyników badania Megapanel PBI/Gemius⁴.

Przykłady

Analizując statystyki dla polskich internatów i internatek, warto zwrócić uwagę na najpopularniejsze aplikacje i portale internetowe. Być może część zajęć można przeprowadzić z ich wykorzystaniem. Oprócz głównego tematu zajęć można poruszyć kwestię bezpieczeństwa czy mechanizmu działania i monetyzacji takich serwisów, jak Facebook czy YouTube.

Wielu użytkowników internetu w Polsce korzysta z Wikipedii. Dzięki temu serwisowi i programom, które są wokół niego realizowane można przeprowadzić wiele działań w obszarze edukacji medialnej. Stowarzyszenie Wikipedia Polska organizuje konkursy, takie jak „Wiki lubi zabytki” czy „Wiki lubi przyrodę”⁵. Wikipedia może nie wydawać się tak atrakcyjna, jak stworzenie własnej strony czy remiksu, ale ma jedną wielką zaletę: praca wykonana na rzecz Wikipedii będzie dostępna dla wszystkich. Hasła z encyklopedii pojawiają się zwykle na pierwszych stronach wyszukiwania, gdzie klikamy najczęściej. Podczas zajęć z wykorzystaniem Wikipedii można też wprowadzić informacje o wolnych licencjach i wspólnym tworzeniu wiedzy. Inicjatyw tego typu jest coraz więcej. Ciekawym przykładem jest też serwis www.otwartezabytki.pl.

⁴ <http://www.wirtualnedia.pl/wiadomosci/internet/megapanel-pbi-gemius>, [dostęp:] 23.10.2015.

⁵ https://pl.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wiki_Lubi_Przyrod%C4%99, [dostęp:] 23.10.2015.

Oczywiście musimy pamiętać o licencjach materiałów, które publikujemy w internecie. Więcej o tym w tekście Kamila Śliwowskiego.

Ze względu na ciągłe zmiany w aplikacjach, oprogramowaniu i modelach ich dystrybucji zapraszamy do sprawdzenia polecanych przez nas narzędzi na stronie.

Łukasz Kowalski

Tworzy i wdraża strategie komunikacji w nowych mediach. Interesuje się budowaniem interaktywnych opowieści w internecie. Koordynator działu Laboratorium Nowe Media w Ośrodku „Brama Grodzka – Teatr NN” od 2009 roku. Animator kultury, trener, webmaster. Uwielbia organizować spotkania o nowych technologiach: THATCamy, TechKluby, RemiksLaby.



Remiksowanie. Inspiracje

Karolina Kryczka-Kowalska

Portal

Opowieść niezmiennie pozostaje najbardziej angażującym sposobem przekazywania wiedzy. Dobrze zaprezentowana historia może być komunikatorem treści, służyć jako narzędzie popularyzowania wiedzy, uczenia. Jej forma zmienia się wraz z otaczającą nas rzeczywistością. Dysponujemy coraz liczniejszymi środkami wyrazu. W coraz mniejszym stopniu tekst, film, przedstawienie, czy znane nam analogowe formy, a w coraz większym interaktywne, multimedialne przekazy prezentowane w sieci przykuwają uwagę jej odbiorców – zwłaszcza tych najmłodszych. Jak w tych realiach być dobrym nauczycielem, edukatorem? Jak animować działania wokół dziedzictwa lokalnego? Jak przekazywać opowieści następnym pokoleniom, używając sieci i nowych technologii, z których korzystają na co dzień?

Nieuchwytność formy cyfrowej opowieści, totalna digitalizacja oraz ciągły rozwój technologii i narzędzi otwierają przed nami ogromne możliwości kreacji. Im szersze spektrum wyboru tym trudniej dokonać selekcji. Z których zasobów korzystać? Jak generować własne cyfrowe pliki? Z jakich repozytoriów korzystać i w jaki sposób? Które narzędzia wybierać i jak ich używać? Jak łączyć multimedia?

Chcemy zaproponować z jednej strony sposoby tworzenia opowieści, które wdrażamy w naszej pracy, z drugiej strony – stworzyć platformę wymiany

materiałów, scenariuszy, pomysłów. Zainspiruj się. Zobacz, jak robimy to my, jak robią to inni. Podziel się swoją pracą. Odwiedź portal.

Projekt „RemiksLab”

Wyzwaniem II edycji projektu „RemiksLab” była próba znalezienia kreatywnych sposobów wykorzystywania nowych mediów i cyfrowych zasobów przez nauczycieli, edukatorów, animatorów kultury przekazujących i popularyzujących wiedzę, zwłaszcza w obszarze dziedzictwa lokalnego. Szukaliśmy najlepszych narzędzi i sposobów na kreatywne wykorzystywanie nowych mediów do tworzenia cyfrowych opowieści opartych na dokumentach. Chcieliśmy wspólnie podnieść ich kompetencje. Skupiliśmy się szczególnie na wykorzystywaniu darmowych narzędzi dostępnych w internecie oraz zasobów cyfrowych dotyczących dziedzictwa lokalnego.

Projekt rozpoczął się dwoma medialabami. Na pierwszy zaprosiliśmy ludzi z całej Polski, zajmujących się edukacją medialną, narzędziami nowych mediów, zasobami cyfrowymi. Opracowywaliśmy teoretyczne założenia, jakimi nauczyciele i edukatorzy powinni kierować się w wykorzystywaniu narzędzi nowomiedialnych w pracy, dokonaliśmy diagnozy sytuacji eduka-



cji medialnej i stojących przed nią wyzwań. Na drugie spotkanie zaprosiliśmy edukatorów i nauczycieli, którzy pracowali nad praktycznym wdrożeniem założeń wypracowanych przez pierwszą grupę. Ich zadaniem było stworzenie scenariuszy i materiałów edukacyjnych wykorzystujących gry i narzędzia nowych mediów w edukacji. Wsparciem dla pracy tej grupy była obecność grafików i programistów.

Zobacz efekty

Integralną częścią projektu było szkolenie w zakresie edukacji medialnej dla nauczycieli. W ramach cyklu warsztatów uczestnicy poszerzyli swoją wiedzę i umiejętności dotyczące tworzenia, przetwarzania i prezentowania treści, narzędzi nowych mediów, zasobów cyfrowych i ich wykorzystywania, praw autorskich i licencji Creative Commons. Warsztaty prowadzili specjaliści z poszczególnych dziedzin. Ich celem było stworzenie scenariuszy zajęć lekcyjnych, pozalekcyjnych, projektów z młodzieżą remiksujących zasoby cyfrowe, aplikacje do tworzenia gier i narzędzia online.

Zobacz efekty.



Poużywaj sobie. Cyfrowe zasoby Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN”

Aleksandra Janus

*Bum. Przyszłość już nadeszła. Co zamierzasz z tym zrobić?**

Michael Edson, dyrektor Web and New Media Strategy w Smithsonian Institution w Waszyngtonie, pisząc tekst otwierający antologię na temat potencjału technologii dla instytucji kultury i dziedzictwa, nadał mu znaczący tytuł *Boom*. Chociaż zmiany, jakie przyniósł internet i rozwój nowych technologii mają swoich entuzjastów i sceptyków, nie sposób zaprzeczyć, że na przestrzeni ostatniej dekady pod ich wpływem znacząco zmieniły się metody produkcji i dystrybucji informacji oraz nasze sposoby interakcji z nimi². Co z tego wynika dla publicznych instytucji kultury? Wielu ekspertów twierdzi, że digitalizacja kolekcji zgromadzonych przez muzea, biblioteki i archiwa – i udostępnienie ich bez dodatkowych restrykcji³ – otwiera prostą drogę do dzielenia się nimi i szerokie możliwości wykorzystywania

¹ M. Edson, *Boom*, [w:] *Sharing is Caring. Openness and Sharing in the Cultural Sector*, red. M. Sanderhoff, Statens Museum for Kunst, Kopenhaga 2014, <https://sharecare14.wordpress.com/anthology/>, [dostęp:] 23.10.2015.

² Ch.R. Nesson, *Foreword*, [w:] *The Digital Public Domain: Foundations for an Open Culture*, red. M. Dulong de Rosnay, J.C. De Martin, Cambridge 2012, http://www.communia-association.org/wp-content/uploads/the_digital_public_domain.pdf, [dostęp:] 23.10.2015.

³ Mam tu na myśli przede wszystkim restrykcje prawne, ale także technologiczne, jak np. formaty plików. Dobre praktyki w zakresie otwartego udostępniania wyznaczają m.in. *Zasady otwartych instytucji kultury (OpenGLAM Principles)*, <http://fbc.pionier.net.pl/pro/informacje-ogolne/zasady-otwartych-instytucji-kultury-openglam-principles-v-1-0/>, [dostęp:] 23.10.2015.

i przetwarzania, którym nic już nie stoi na przeszkodzie⁴. Potencjału – także ekonomicznego – dopatrują się w tym procesie również prawodawcy unijni, czego wyrazem stała się nowelizacja Dyrektywy Unii Europejskiej w sprawie ponownego wykorzystywania informacji sektora publicznego⁵.

Dają się jednak słyszeć także głosy bardziej stonowane. Z jednej strony, z rezerwą do samego procesu szerokiego i otwartego dzielenia się zasobami odnoszą się przedstawiciele instytucji kultury. Jak pokazują badania – wynika to nie tylko z przywiązania do idei instytucji, jako strażnika zgromadzonych zasobów, posiadającego wyłączność na przemawianie w ich imieniu⁶. Bywa, że rezerwa wynika z barier natury prawnej i finansowej, a często także jest powiązana z procesami wewnątrzinstytucjonalnymi⁷. Co więcej, nie dysponujemy jeszcze obszernymi badaniami, które dowodziłyby, że potencjał związany z przetwarzaniem zasobów dziedzictwa to istotnie coś więcej, niż życzeniowe myślenie przedstawicieli sektora kultury i pełne nadziei spekulacje ekonomistów. Wydaje się, że pozostało jeszcze kilka przeszkód do sforsowania, aby potencjał ten mógł się w pełni zrealizować. W nieco humorystyczny sposób część z nich – głównie tych praktycznych – wymieniła na swoim blogu Melissa Terras, dyrektorka UCL Centre for Digital Humanities⁸. W poważniejszym tonie wypowiadają się na temat innych barier – tym razem prawnych – autorzy i redaktorzy publikacji *The Digital Public Domain*⁹.

⁴ Parafrazuję cytata z Merete Sanderhoff: *When cultural heritage is digital, there is nothing standing in the way of sharing and reusing it* [...]. *When cultural heritage is digital, open and shareable, it becomes common property, something that is right at hand every day. It becomes a part of us*, zob. M. Sanderhoff, *Foreword*, [w:] *Sharing is Caring. Openness and Sharing in the Cultural Sector*, red. M. Sanderhoff, Statens Museum for Kunst, Kopenhaga 2014, <https://sharecare14.wordpress.com/anthology/>, [dostęp:] 23.10.2015.

⁵ Mowa o Dyrektywie 2003/98/WE, nowelizowanej przez Dyrektywę 2013/37/WE. Na temat jej znaczenia dla sektora kultury, zob. K. Rybicka, H. Rymar, A. Tarkowski, *Ponowne wykorzystywanie informacji publicznej – nowe wyzwanie dla instytucji kultury*, Warszawa 2014, <http://centrumcyfrowe.pl/czytelnia/ponowne-wykorzystywanie-informacji-publicznej-nowe-wyzwanie-dla-instytucji-kultury/>, [dostęp:] 23.10.2015.

⁶ A. Buchner, A. Janus, D. Kawęcka, K. Zaniewska, *Otwartość w instytucjach kultury. Raport*, Warszawa 2015, <http://ngoteka.pl/bitstream/handle/item/287/open%20glam%20raport%20net.pdf?sequence=3>, [dostęp:] 23.10.2015.

⁷ We wspomnianym raporcie znaleźć można całą listę potencjalnych przeszkód, z jakimi mierzą się w swoich instytucjach inicjatorzy i orędownicy wdrażania otwartych modeli dzielenia się zasobami. Zob. tamże.

⁸ Zob. *Reuse of Digitised Content (1): So you want to reuse digital heritage content in a creative context? Good luck with that*, <http://melissaterras.org/2014/10/06/reuse-of-digitised-content-1-so-you-want-to-reuse-digital-heritage-content-in-a-creative-context-good-luck-with-that/>, [dostęp:] 23.10.2015.

⁹ M. Dulong de Rosnay, J.C. De Martin, *The Digital Public Domain*, Open Book Publishers, Cambridge 2012.

Przy braku obszernych studiów analizujących zjawisko oddziaływania zdigitalizowanych zasobów (oraz ich *re-use'u*) na dużą skalę, tym bardziej warto próbować analizować i opracowywać pojedyncze przypadki. Zwłaszcza przypadki instytucji, dla których dzielenie się zasobami stanowi integralny – i równoważny z innymi – sposób na realizowanie swojej misji. Zagadnienie skali oddziaływania tych zasobów, ich potencjalne przetwarzanie oraz wykorzystanie może wówczas dostarczyć nam ciekawych wniosków dla społecznej roli instytucji w dobie cyfrowej.



Na przełomie XX i XXI wieku nowe technologie [...] stały się częścią codziennego życia ludzi na całym świecie. Sieć internetowa jest już jedną z najważniejszych przestrzeni w obszarze kultury [...]. Używając nowych technologii i wykorzystując możliwości, jakie ona niesie Ośrodek rozpoczął budowanie jakościowo nowych form popularyzacji dziedzictwa kulturowego¹⁰.

Dla Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN” przestrzeń cyfrowa jest równoprawnym – obok działań prowadzonych w instytucji i jej otoczeniu – obszarem działania. Na potrzeby tej przestrzeni, wypracowuje się narzędzia i rozwiązania pozwalające efektywnie realizować misję instytucji, sformułowaną przez Tomasza Pietrasiewicza w relacji do dziedzictwa i przeszłości miejsca, które Ośrodek obrął sobie na siedzibę. Brama Grodzka, zwana przed II wojną światową Bramą Żydowską, „była dawniej przejściem pomiędzy miastem chrześcijańskim i żydowskim, miejscem spotkania różnych kultur, tradycji i religii [...]. Zmiany, jakie przyniósł Polsce upadek komunizmu w roku 1989, rozpoczęły proces odzyskiwania przez polskie społeczeństwo Pamięci. Lublin był również jednym z wielu polskich miast, które musiało zmierzyć się ze swoją zapomnianą przez lata przeszłością¹¹. Proces przywracania społecznej pamięci o przeszłości można wspierać na

¹⁰ T. Pietrasiewicz, *Historia Ośrodka*, http://teatrn.pl/kalendarium/node/1453/historia_o%C5%9Brodzka_brama_grodzka_teatr_nn, [dostęp] 23.10.2015.

¹¹ Tamże.

różne sposoby i Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN” od lat wieloma się postuguje. Wśród nich znajdują się projekty i systematycznie rozwijane działania cyfrowe, adresowane do bardzo różnorodnego grona odbiorców, takie jak rozwój portalu „Leksykon. Lublin”, budowa wirtualnych makiet Lublina i innych miasteczek Lubelszczyzny, prezentujących różne etapy ich historii, czy dzielenie się w sieci relacjami o przeszłości miasta i regionu, gromadzonymi w ramach programu „Historia Mówiona”¹². Wreszcie, inicjatywy realizowane pod szyldem „RemiksLabu”, którego efektem jest chociażby ta publikacja.

Realizując tego typu działania, spośród których tylko niektóre zakładają bezpośredni kontakt z odbiorcami (jak warsztaty prowadzone w ramach „RemiksLabu”), często trudno uchwycić i zmierzyć skalę oddziaływania, zwłaszcza w perspektywie tak sformułowanej misji. Jest to wyzwanie, które aktualnie stoi przed wieloma instytucjami kultury i które zakłada konieczność wypracowania wskaźników i metod badania tego, w jaki sposób przekłada się to na realizację obranego przez instytucję celu. Przekracza to także zdecydowanie możliwości i objętość tego tekstu. Analizując cyfrową działalność Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN”, przyjrzyć się skali i zasięgowi oddziaływania wybranych przykładów tych działań – projektów „Lublin 2.0 – Interaktywna rekonstrukcja dziejów miasta” i „RemiksLab” – oraz ich możliwemu przełożeniu na powyżej zarysowane zagadnienia.



Celem projektu „Lublin 2.0 – Interaktywna rekonstrukcja dziejów miasta” było stworzenie czterech wirtualnych makiet Lublina w 3D, obrazujących jego rozwój terytorialny i tkankę architektoniczną w wiekach: XIV, XVI, XVIII oraz w latach 20. XX wieku, w celu popularyzowania wiedzy o historii miasta. W ramach projektu powstały makiety udostępnione pod adresem www.przewodniki.teatrnn.pl, a ich promocji towarzyszyły także prezentacje podczas targów, konferencji oraz wydarzeń organizowanych w siedzibie Ośrodka. Łącznie, pracownicy zespołu Laboratorium Nowe Media, zaan-

¹² Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN” od 2009 roku posiada w swojej strukturze Laboratorium Nowe Media, którego celem jest opowiadanie o historii i dziedzictwie wielokulturowym Lublina z wykorzystaniem nowych mediów, zob. <http://teatrnn.pl/node/15>, [dostęp:] 23.10.2015.

gażowanego w tworzenie makiet, zaprezentowali je publiczności około 200 razy, podczas wydarzeń o zasięgu lokalnym, ogólnopolskim i międzynarodowym⁴³. Odbiorcami wspomnianych prezentacji byli przedstawiciele różnych środowisk: pracownicy akademicy, nauczyciele i edukatorzy, przedstawiciele przemysłów kreatywnych, pracownicy sektora GLAM, przedstawiciele branży IT, aktywiści działający w obszarze technologii oraz reprezentanci trzeciego sektora⁴⁴. Wśród odbiorców znaleźli się przedstawiciele różnych grup wiekowych, w tym także seniorzy⁴⁵. Niektóre z prezentacji doczekały się wzmianek w mediach o lokalnym i krajowym zasięgu.

Przegląd tych informacji prasowych (około 100) wskazuje, że najczęściej o projekcie pisały media i serwisy o lokalnym zasięgu (jest to blisko połowa wszystkich wzmianek medialnych). Jest to zrozumiałe ze względu na lokalną tematykę projektu, a jednocześnie dobrze oddaje skalę przełożenia tego rodzaju działań Ośrodka na najbliższe, lokalne środowisko, do którego – w pierwszej kolejności – działania te są adresowane. Co ciekawe jednak, blisko jedną czwartą liczby wszystkich artykułów i wzmianek prasowych stanowią publikacje w mediach i serwisach branżowych, wśród których większość stanowią te dotyczące technologii oraz takie, które śledzą i promują innowacje w sektorze kultury (czy też, precyzyjniej, sektorze GLAM)⁴⁶. Oznacza to, że jakkolwiek projekt cieszy się największym zainteresowaniem mediów lokalnych, to jednocześnie w dwóch kluczowych dla tego typu działań obszarach – dotyczących technologii i innowacji dla kultury – znajduje się on w polu zainteresowania ponadlokalnych środowisk branżowych i mediów krajowych⁴⁷. Fakt, że projekt odnotowany został dwukrotnie w *Raporcie IT Lublin* świadczy również o tym, że nie pozosta-



je on, przynajmniej lokalnie, w niszy z etykietą „technologie dla kultury”, ale znajduje się w obszarze zainteresowania branży IT¹⁸. O uwadze, jaką przyciągnął projekt, świadczy także to, że znalazł się on w Superdziesiątce Wydarzeń Kultury 2012 – plebiscycie organizowanym przez „Gazetę Wyborczą” w Lublinie¹⁹.

Obok samego zainteresowania mediów, środowisk powiązanych z kulturą czy przedstawicieli sektora IT, na szczególną uwagę – wobec problematyki zarysowanej na wstępie – zasługują przykłady wykorzystania i przetwarzania makiet. Jednym z nich jest wykorzystanie makiet, na wystawie *Krajobraz miasta*, która zestawiała je ze współczesnymi zdjęciami. Wystawa ta prezentowana była na Rynku Starego Miasta jesienią 2012 roku, dając tym samym sposobność zetknięcia się z makietami szerokiemu i różnorodnemu gronu odbiorców – w tym także przyjezdnym i turystom odwiedzającym Lublin²⁰. Wystawa plenerowa, efekt współpracy Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN” oraz Wydziału Planowania Urzędu Miasta, jest tym ciekawszym przykładem, że wykorzystuje makiety w innym, pozasieczciowym, kontekście. Jedna z makiet, prezentująca Lublin u początku XX wieku, posłużyła także do rekonstrukcji wyglądu miasta na potrzeby filmu animowanego *Ta cholerna niedziela* (2014), w reżyserii Przemka Kotyńskiego²¹.

Powyższe przykłady stanowią skromny wycinek możliwego spektrum zastosowań dla interaktywnej rekonstrukcji historii miasta. Zwracają jednak uwagę na to, że poza zastosowaniem w takich obszarach, jak edukacja, badania, popularyzacja wiedzy historycznej czy budowanie pamięci lokalnej, makiety stanowić mogą także punkt odniesienia dla działalności twórczej oraz podstawę nowych produktów czy usług (np. gier). Co jednak warto podkreślić, tego rodzaju potencjał nie może się zrealizować bez możliwie szeroko zakrojonych działań popularyzatorsko-promocyjnych. Powszechną bowiem (i prozaiczną jednocześnie) barierą dla tworzenia

¹⁸ Por. *Raport IT Lublin*, dodatek do „Kuriera Lubelskiego”, <http://solliers.pl/upload/LBN%20Raport%20IT%202015-02-25.pdf>, [dostęp:] 23.10.2015.

¹⁹ Na ten temat zob. http://teatrnn.pl/kalendarium/node/1666/projekt_lublin_2_0_w_superdziesiac4%85tce_wydarze%C5%84_kultury_2012, [dostęp:] 23.10.2015.

²⁰ Zob. http://teatrnn.pl/kalendarium/node/1619/wystawa_krajobraz_miasta, [dostęp:] 23.10.2015.

²¹ Film, zrealizowany na podstawie książki Marcina Wrońskiego *Morderstwo pod cenzurą*, otrzymał dofinansowanie z PISF, zob. <http://animowany.pl/ta-cholerna-niedziela-zwiastun/>, [dostęp:] 23.10.2015.

narzędzi, remiksów, produktów i przedsięwzięć na podstawie danych i zasobów cyfrowych instytucji kultury, jest często brak wiedzy o ich istnieniu oraz możliwości wykorzystania pośród odbiorców. Zarówno obecność projektu „Lublin 2.0 – Interaktywna rekonstrukcja dziejów miasta” w mediach, jak i liczne prezentacje zrealizowane przez zespół Laboratorium Nowych Mediów, które wspólnie składają się na budowanie zasięgu projektu, stanowią pierwszy, niezbędny krok do tego, aby umożliwić *re-use* zasobów udostępnianych i tworzonych przez instytucję. Drugim, równie ważnym krokiem jest kształcenie kompetencji cyfrowych i medialnych.



Projekt „RemiksLab” obejmuje działania zrealizowane w latach 2014 i 2015, dla których wspólnym mianownikiem było poszukiwanie i wspieranie „nowych, efektywnych sposobów prezentowania ich internautom i ponownego wykorzystywania materiałów” gromadzonych, digitalizowanych i udostępnianych przez instytucje kultury²². Jakkolwiek każda z edycji proponowała nieco inny model pracy, dla obu punktem wyjścia była formuła medialabowa, a główną grupą docelową byli nauczyciele i edukatorzy oraz pracownicy instytucji kultury²³. „RemiksLab” jest przede wszystkim programem kształcenia tych, którzy kształcą – w taki sposób, aby potrafili zarówno efektywnie wykorzystywać narzędzia i zasoby cyfrowe we własnej pracy, jak i przekazywać dalej niezbędne do tego kompetencje. Tym sposobem uczestnicy warsztatów i szkoleń organizowanych w jego ramach mogą rozwinąć i uatrakcyjnić własny warsztat pracy oraz pomóc uczniom wyszukiwać możliwe do wykorzystania i przetworzenia zasoby, nauczyć ich, w jaki sposób korzystać legalnie z tego, co jest dostępne w sieci, w jaki sposób dzielić się efektami własnej pracy oraz proponować narzędzia, które umożliwiają twórcze przetwarzanie zasobów²⁴.

²² Efektem „RemiksLabu” 2014 jest m.in. publikacja *Nowe narracje a miasto. Remiksowanie miasta*, http://biblioteka.teatrnn.pl/dlibra/dlibra/docmetadata?id=84216&from=&dirids=1&ver_id=&lp=1&QI=, zob. także recenzję: <http://rbomba.pl/archives/2674>. Na temat samej idei i genezy projektu, zob. <http://teatrnn.pl/activities/remikslab/remikslab>, [dostęp:] 23.10.2015.

²³ W ramach projektu przeprowadzono także warsztaty stacjonarne dla uczniów wybranych lubelskich szkół, w tym licealistów z Zespołu Szkół nr 1 im. Władysława Grabskiego w Lublinie i II Liceum Ogólnokształcącego im. Hetmana Jana Zamoyskiego w Lublinie oraz studentów Wydziału Politologii Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie.

²⁴ „RemiksLab” obejmuje także szkolenie z prawa autorskiego i licencji Creative Commons.

Idea projektu ma swoje źródła z jednej strony w świadomości, że liczba cyfrowych zasobów nieustannie przyrasta (zarówno w Ośrodku „Brama Grodzka – Teatr NN”, jak i w skali globalnej), wciąż nie ma natomiast systemowego podejścia do kształcenia kompetencji u ich odbiorców. Z drugiej strony – że w samej instytucji – zwłaszcza w ramach Laboratorium Nowe Media – zgromadzono wiedzę, kompetencje i know-how, którymi warto się dzielić. Fakt, że projekt został zaadresowany do pracowników edukacji formalnej i nieformalnej stanowi jednocześnie najbardziej efektywny sposób, aby wiedza ta była upowszechniana dalej.

Taki model współpracy okazał się dobrze odpowiadać na potrzeby nauczycieli i edukatorów. Oceniając możliwość przełożenia tego rodzaju warsztatów na własny warsztat pracy, zdecydowana większość uczestników przyznała, że wykorzysta zdobytą wiedzę w swojej pracy zawodowej²⁵. Znalazło to potwierdzenie w deklaracji wzięcia udziału w kolejnych szkoleniach i warsztatach tego cyklu, którą wyrazili prawie wszyscy uczestnicy²⁶. Poza tym, że wskazuje na ich satysfakcję, tego rodzaju deklaracja świadczyć może także o potrzebie poszerzania kompetencji medialnych i cyfrowych oraz rozwoju zawodowego w tym obszarze, które niekoniecznie mogą zrealizować przy wsparciu innych ośrodków (np. tych zajmujących się wspieraniem rozwoju zawodowego wspomnianych grup). Z rozmów z nauczycielami biorącymi udział w warsztatach wynika, że traktują oni je jako sposobność do znalezienia nowych rozwiązań i narzędzi do efektywnego i atrakcyjnego przekazywania wiedzy w sposób angażujący i możliwie jak najlepiej dostosowany do potrzeb uczniów. Dla wielu z nich jest to także okazja do rozwijania osobistych zainteresowań²⁷. Ten kierunek rozwoju kadr wydaje się odpowiadać także na potrzeby uczniów: aż trzy czwarte uczestników warsztatów adresowanych do uczniów szkół średnich i studentów przyznało, że chciałoby wziąć udział w warsztatach w przyszłości²⁸.

²⁵ 76 proc. uczestników, którzy wypełnili ankiety ewaluacyjne, odpowiedziało, że wykorzysta, bądź myśli, że wykorzysta wiedzę zdobytą podczas warsztatów; dane pochodzą z raportu ewaluacyjnego udostępnionego przez Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN”.

²⁶ Aż 80 proc. (20 uczestników) zadeklarowało chęć ponownego wzięcia udziału w warsztatach; dane pochodzą z raportu ewaluacyjnego udostępnionego przez Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN”.

²⁷ Rozmowy z nauczycielami podczas obu edycji „Remikslabu”.

²⁸ Dane pochodzą z raportu ewaluacyjnego warsztatów stacjonarnych realizowanych w ramach projektu „Remiks dokumentalny”, udostępnionego przez Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN”.



Na przestrzeni ostatnich lat obserwować możemy rosnące zainteresowanie innowacjami technologicznymi dla sektora kultury – zainteresowanie, które zdecydowanie wykracza poza sam sektor. Jednocześnie proces cyfryzacji dziedzictwa wciąż bywa traktowany przez publiczność w pierwszej kolejności jako atrakcyjna i nowoczesna metoda archiwizacji, a gdy mowa o dostępie, w istocie rozumiany jest on często biernie – jako możliwość zobaczenia w sieci tego, co wcześniej skrywały archiwa i magazyny²⁹. Wspomniane na wstępie nadzieje, jakie wiąże się z ekonomicznym i twórczym potencjałem przetwarzania zasobów kultury, długo jeszcze nie będą mogły się ziścić, jeśli ich odbiorcy nie będą mieli świadomości, że zasoby te mogą wykorzystać, na jakich zasadach, oraz nie będą mieli podstawowych, niezbędnych do tego kompetencji. Osobną dyskusję otwiera pytanie o to, czy problem ten powinien być troską instytucji kultury czy raczej organów wspierających i finansujących digitalizację oraz powołanych przy tej okazji centrów kompetencji. Niewątpliwie uruchomienie tego potencjału jest niemożliwe bez zapewnienia zasobom (i tworzonemu przez instytucje narzędziom) szerokiego zasięgu oddziaływania. Dlatego – na tle działań prowadzonych przez polskie instytucje kultury – strategia przyjęta przez Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN” stanowi przykład dobrej praktyki.



Przede wszystkim, jak w przypadku projektu „Lublin 2.0 – Interaktywna rekonstrukcja dziejów miasta”, przeanalizowane materiały prasowe oraz wybrane przykłady wykorzystania stanowią dowód na to, że działania promocyjne i informacyjne podejmowane przez Laboratorium Nowe Media przekładają się na poszerzenie zasięgu oddziaływania projektu oraz budowanie świadomości jego istnienia w środowisku lokalnym oraz środowiskach branżowych. Fakt, że działaniom promocyjnym i popularyzatorskim towarzyszą działania edukacyjne i tworzenie przestrzeni do wymiany wiedzy, dodatkowo uzasadnia i wspiera te pierwsze. Oba te działania to dwa kroki niezbędne do tego, aby remiks i *re-use* zasobów dziedzictwa stały się realną praktyką odbiorców i użytkowników kultury, a nie pobożnym życzeniem co bardziej entuzjastycznych pracowników instytucji kultury. A dane potwierdzające skuteczność dodatkowo uwypuklają konieczność ich rozwijania.

Aleksandra Janus

Antropolożka, badaczka, doktorantka w Instytucie Etnologii i Antropologii Kulturowej Uniwersytetu Jagiellońskiego, specjalistka ds. otwartości w instytucjach kultury w Centrum Cyfrowym, współautorka projektu „Laboratorium muzeum”. Wystąpiła na wielu polskich i zagranicznych konferencjach poświęconych innowacjom dla muzeów i sektora GLAM, w tym: MuseumNEXT (Barcelona 2012), Museum and the Idea of Historical Progress organizowanej przez ICOM-COMCOL (Kapsztad 2012), Participatory Strategies in Documenting the Present (Berlin 2011), DISH2013: Digital Strategies for Heritage (Rotterdam 2013), Inclusive Museum (Los Angeles 2014), GLAM-Wiki (Haga 2015). Zrealizowała indywidualny projekt badawczy na temat doświadczenia zwiedzającego w polskich muzeach historycznych, którego efektem jest raport *Muzeum i reprezentacje historii*, a wspólnie z zespołem Centrum Cyfrowego – projekt badawczy poświęcony wdrażaniu otwartości w instytucjach kultury, którego efektem jest raport *Otwartość w instytucjach kultury*.

Wydawca Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN”

www.teatrnn.pl



Pomysłodawca Tomasz Pietrasiewicz

Redakcja językowa Karolina Kryczka-Kowalska, Monika Śliwińska

Korekta Monika Śliwińska

Przygotowanie materiałów Agnieszka Łąkocy

Tłumaczenie Magdalena Wróblewska

Zdjęcia Maciej Bielec, Karolina Kryczka-Kowalska

Opracowanie graficzne, skład Florentyna Nastaj

ISBN 978-83-61064-89-3

Lublin 2015

Publikacja multimedialna zrealizowana w ramach projektu „RemiksLab – kadry kultury”, udostępniona na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska



Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

