

nowe

m edia

+

a nimacja  
kultury

**Platforma Kultury** – stworzony przez Narodowe Centrum Kultury portal poświęcony kulturze i edukacji kulturalnej – to:

- prezentacja ciekawych oraz modelowych projektów z całej Polski, które pokazują, jak można wykorzystywać działalność kulturalną, aby aktywizować społeczność;
- zbiór ważnych publikacji, zasobów internetowych oraz instytucji, dzięki którym można dowiedzieć się, jak działać, skąd czerpać fundusze oraz inspiracje;
- zbiór artykułów/informacji o długofalowych inicjatywach rządowych i pozarządowych, programach edukacyjnych, konkursach, metodach i dobrych praktykach z Polski i zagranicy;
- baza bieżących wydarzeń kulturalnych z całej Polski;
- regularny newsletter, czyli skrót aktualnych wiadomości z portalu.

Platforma Kultury ma służyć:

- tworzeniu obszernej bazy projektów i działań kulturalnych z całej Polski oraz przydatnych informacji na temat edukacji kulturalnej;
- pomocy merytorycznej i inspiracji w tworzeniu projektów aktywizujących społeczność lokalne;
- mobilizacji sektora kultury przez umożliwienie aktywnego udziału w tworzeniu portalu.

[www.platformakultury.pl](http://www.platformakultury.pl)



**NARODOWE  
CENTRUM  
KULTURY**

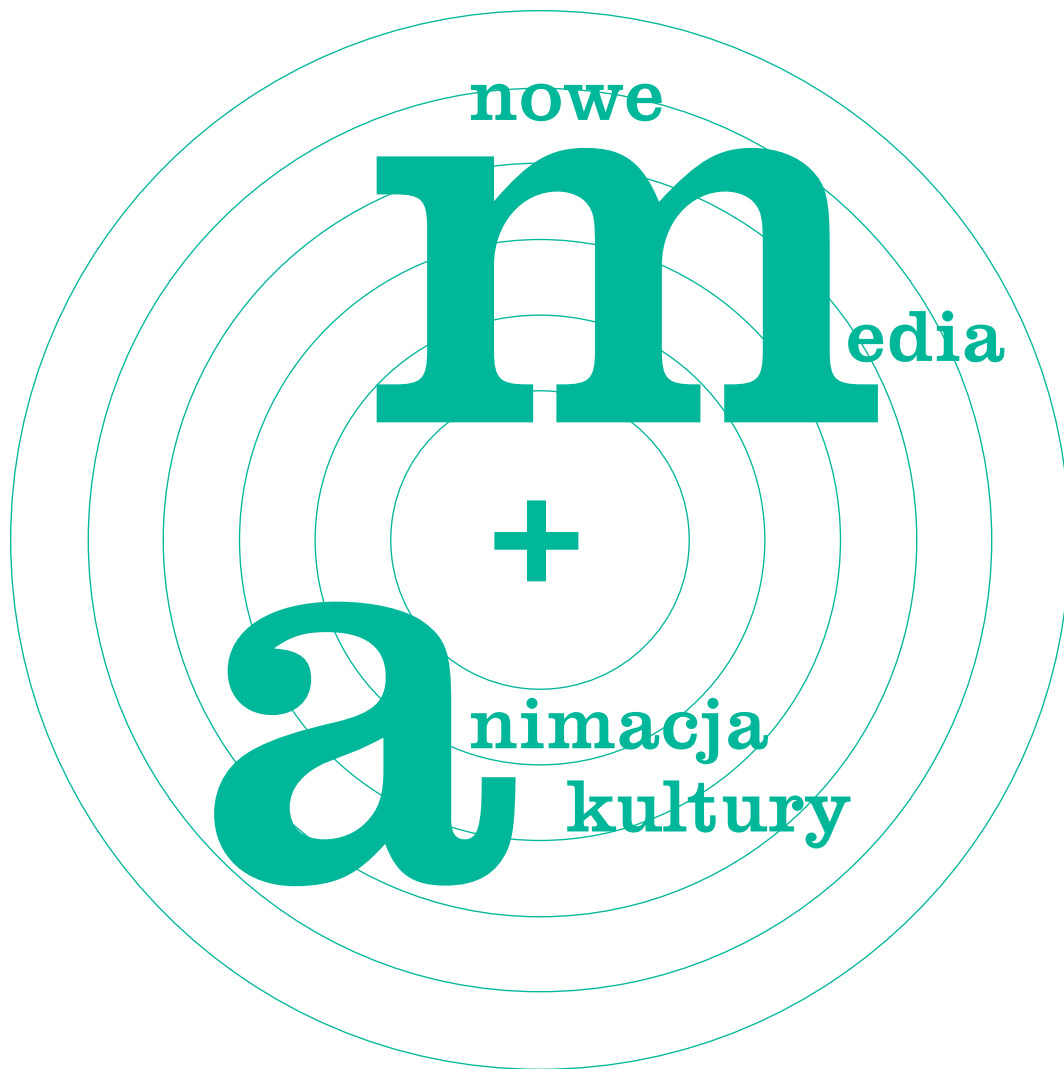
**Narodowe Centrum Kultury** to państwowa instytucja kultury, której statutowym zadaniem jest podejmowanie działań na rzecz rozwoju kultury w Polsce. Przedmiotem tych działań jest: edukacja kulturalna oraz zwiększanie zainteresowania kulturą i sztuką, rozwój i profesjonalizacja sektora kultury, promocja polskiego dziedzictwa narodowego jako elementu europejskiego dziedzictwa kulturowego oraz podtrzymywanie i upowszechnianie tradycji narodowej i państwowej. Narodowe Centrum Kultury zajmuje się również inspirowaniem i wspomaganiem działających w sferze kultury i dziedzictwa narodowego ruchów społecznych oraz organizacji pozarządowych, informacją kulturalną oraz pracami badawczymi w zakresie kultury i dziedzictwa narodowego, a także podwyższaniem kwalifikacji kadr zajmujących się działalnością kulturalną.

[www.nck.pl](http://www.nck.pl)

**KONTAKT:**

Narodowe Centrum Kultury  
ul. Płocka 13  
01-231 Warszawa  
tel.: (22) 21 00 100  
e-mail: [nck@nck.pl](mailto:nck@nck.pl) | [platformakultury@nck.pl](mailto:platformakultury@nck.pl)  
[www.nck.pl](http://www.nck.pl) | [www.platformakultury.pl](http://www.platformakultury.pl)





nowe

m

edia

+

a

animacja

kultury

1

## Słowo wstępne

KRZYSZTOF DUDEK, JADWIGA CZARTORYSKA, JERZY REGULSKI

→ str. 6

2

## Edukacja zaangażowana: (nowe) media w projektach kulturalnych

GRZEGORZ D. STUNZA

→ str. 10

3

## Edukacja medialna a edukacja wizualna w projektach animacyjnych

– refleksje po Seminarium Wizualnym Polska.doc

AGNIESZKA PAJĄCZKOWSKA

→ str. 17

4

## Kompetencje cyfrowe na co dzień

JUSTYNA JASIEWICZ

→ str. 22

5

## Otwarte zasoby w organizacjach pozarządowych – jak tworzyć i korzystać?

KAMIL ŚLIWOWSKI

→ str. 28

6

## Co łączy Natalię Kukulską i Marcina Gortata? Grają, śpiewają i dzielą się talentem

PAWEŁ ŁUKASIAK

→ str. 35

7

## Nowe media + animacja kultury – projekty z Ogólnopolskiej Giełdy Projektów „Nowe media – nowe perspektywy dla animacji kultury”

→ str. 41



## Od redakcji

**N**a początku grudnia Narodowe Centrum Kultury we współpracy z Fundacją Orange i Fundacją Rozwoju Demokracji Lokalnej zorganizowało Ogólnopolską Giełdę Projektów „Nowe media – nowe perspektywy dla animacji kultury”. Giełda miała przede wszystkim na celu stworzenie przestrzeni do spotkania i wymiany doświadczeń między animatorami kultury z całej Polski. Dwa dni debat, dyskusji i prezentacji potwierdziły, jak bardzo potrzebne są tego typu spotkania i jak dużą wartość ma wymiana poglądów między ludźmi działającymi w społecznościach lokalnych. Takie spotkanie nie tylko daje możliwość posłuchania i zobaczenia, jak pracują inni, ale otwiera też drogę do współpracy, a tym samym – do projektowania nowych działań animacyjnych. Pytanie, jakie wybrzmiało w debacie końcowej – czy nowe media są konieczne

w animacji kultury? – nieprędko wyparuje z głów uczestników Giełdy. Gorąca dyskusja o tym, w jakim stopniu nowe sposoby komunikacji ułatwiają, a w jakim spływają kontakty międzyludzkie, wcale nie dała gotowych odpowiedzi. Zmobilizowała jednak wszystkich zgromadzonych na sali do zastanowienia się nad wykorzystywanymi narzędziami w pracy animatora, który powinien być na tyle otwarty, aby poznawać nowe techniki i media przy jednoczesnej ciągłej refleksji i ewaluacji swoich działań względem społeczności, w której i dla której działa.

Niniejsza publikacja zawiera część wniosków i tematów poruszanych podczas Ogólnopolskiej Giełdy Projektów, skupiając się na głównych zagadnieniach związanych z nowymi mediami, które – czy tego chcemy, czy nie – już stały się częścią otaczającej nas rzeczywistości. Dlatego autorzy zastanawiają się w swoich tekstach nad różnymi

aspektami nowych mediów, edukacji medialnej, wizualnej czy kompetencji medialnych. Grzegorz Stunża pisze o przenikaniu się edukacji kulturalnej, medialnej i obywatelskiej, Justyna Jasiewicz przedstawia katalog kompetencji medialnych, czyli zbiór podstawowych umiejętności, jakie powinny towarzyszyć każdemu obywatelowi nowoczesnego społeczeństwa, Kamil Śliwowski przybliża kwestię otwartych zasobów i wolnych licencji, Agnieszka Pajączkowska łączy edukację medialną z edukacją wizualną, posiłkując się doświadczeniem Seminarium Wizualnego projektu Polska.doc, a Paweł Łukasiak definiuje współczesne pojęcie wolontariatu.

Tak jak w przypadku Ogólnopolskiej Giełdy Projektów, w tej publikacji najistotniejsze są prezentacje projektów, które wykorzystują w bardzo różny sposób nowe i stare media w swoich działaniach społecznych. Projekty zostały wybrane przez Narodowe Centrum Kultury w ramach Platformy Kultury, Fundację Orange w ramach Akademii

Orange oraz Fundację Rozwoju Demokracji Lokalnej z nadesłanych zgłoszeń do Dorocznej Nagrody FRDL.

Mamy nadzieję, że podobnie jak pierwsza publikacja „Edukacja + Animacja” również ten zbiór różnorodnych projektów kulturalnych będzie inspiracją do kolejnych działań oraz przyczynkiem do stworzenia ogólnopolskiej sieci animatorów kultury.

**ALEKSANDRA STAŃCZUK**



## Słowo wstępne

**P**rowadzenie działalności kulturalnej nigdy nie było zadaniem łatwym. Zawsze wiązało się z koniecznością stałego monitorowania społecznych potrzeb i oczekiwań. Jest to zadanie niezmiernie trudne, ale także niezmiernie ważne. To właśnie animatorzy kształtujący wrażliwość kulturalną współobywateli są odpowiedzialni za zmiany, jakie zachodzą w społeczeństwach, i za idee, które członków społeczności jednoczą. Nie jest przesadnym stwierdzenie, że to właśnie animatorzy kultury i ich praca stają się spoiwem współczesnych społeczeństw.

Osoby, których życiową pasją jest zmienianie otaczającej nas rzeczywistości, muszą często mierzyć się z przeciwnościami, piętrzącymi się wprost proporcjonalnie do ambicji i jakości pomysłów. Ich pokonywanie wymaga poczucia misji i dużej determinacji. Być może właśnie to powoduje, że animatorzy kultury są zawsze z jednej strony ludźmi idei, a z drugiej – ludźmi czynu.

Żyjemy w globalnej wiosce, ale staramy się działać lokalnie. Mimo że mieszkamy w różnych miastach, nasze problemy są podobne, a wiedza o wypracowanych rozwiązaniach czy stworzonych dobrych praktykach pozwala często ułatwić realizację przedsięwzięcia. Wymiana wzajemnych doświadczeń jest dużą wartością i cieszę

się, że mają miejsce takie przedsięwzięcia, jak Ogólnopolska Giełda Projektów, które tworzą forum dla wzajemnej współpracy.

Niezwykłą wartością czasów obecnych jest możliwość wykorzystania nowych technologii do działalności kulturalnej. Nowe media stwarzają możliwości oddziaływania dotychczas niespotykane, a animacja kultury znajduje dla siebie miejsce również w rzeczywistości wirtualnej. Trudno sobie obecnie wyobrazić, by nie wykorzystywano nowych technologii w zarządzaniu organizacją, promocją czy edukacją kulturalną.

Nowe możliwości stwarzają jednak nowe wyzwania. Pojawiają się nowe problemy np. wykluczenie cyfrowe czy zagadnienie praw autorskich w projektach edukacyjnych. Są to wyzwania, z którymi przychodzi nam się mierzyć, a które nagle stały się naszą codziennością. Głęboko wierzę, że podobnie jak wszelkie wcześniejsze, także i te problemy zostaną rozwiązane. Mam nadzieję, że niniejsza publikacja przyczyni się do tego.

**KRZYSZTOF DUDEK**  
**Dyrektor Narodowego Centrum Kultury**



Cieszę się, że Fundacja Orange współorganizowała w tym roku Ogólnopolską Giełdę Projektów wraz z tak znakomitymi partnerami. Jestem przekonana, że wymiana doświadczeń i łączenie umiejętności różnych instytucji tworzą nową jakość posiadającą wielką siłę przyciągania, dzięki której kolejne osoby stają się świadomymi uczestnikami kultury.

Wierzmy od zawsze w partnerstwa oraz ich moc wyzwania energii do działania; wyraz temu dajemy między innymi w Akademii Orange – programie nowoczesnej edukacji kulturalnej. Ma on formułę otwartego konkursu grantowego dla organizacji pozarządowych, instytucji kultury i oświaty, których nowoczesne pomysły na edukację kulturalną zyskują nową jakość dzięki udanej współpracy.

Wspólnie z dziećmi i młodzieżą podążamy od czterech lat w Akademii Orange nowymi ścieżkami edukacji kulturalnej. Poszukujemy niestandardowych pomysłów, by edukacja ta była innowacyjna i atrakcyjna. Naszym sprzymierzeńcem są nowoczesne technologie – nie tylko dlatego, że dają nieograniczone możliwości ekspresji, są akceleratorem zmian i łącznikiem w dostępie do kultury, ale też dlatego, że po prostu przyciągają młodych ludzi. Inspirujemy dzieci i młodzież, aby korzystając z nich, odkrywali swoje talenty oraz stawali się świadomymi odbiorcami i twórcami kultury.

Podczas Ogólnopolskiej Giełdy Projektów animatorzy kultury zaprezentowali kilkanaście spośród ponad 120 inicjatyw zrealizowanych w trakcie trzech edycji Akademii Orange. Z wielką przyjemnością każdego roku obserwuję, jak wielki potencjał twórczy drzemie w młodych,

jak w trakcie realizacji projektów stają się reżyserami, muzykami, projektantami, przygotowują medialaby czy animowane komiksy oraz jak utralają lokalne historie i tradycje, dzięki czemu zmienia się na lepsze nie tylko ich życie, ale też życie lokalnych społeczności.

Nowoczesna kultura to nie tylko granie z konwencją kodów, śladów, obrazów. To głównie możliwość bycia z innymi ludźmi, wspólnego odkrywania świata, rozwijania kreatywności i umiejętności społecznych, wreszcie wspólnego tworzenia i działania, które sprawiają, że nasza rzeczywistość jest lepsza.

Ogólnopolska Giełda Projektów potwierdza słuszność założenia, że jak najwięcej osób powinno móc korzystać z pomysłów z zakresu animacji społecznej czy edukacji kulturalnej. Materiały ze zrealizowanych w ramach Akademii Orange inicjatyw, w formie gotowych do wdrożenia projektów są dostępne na licencji Creative Commons. Uznanie autorstwa 3.0, dzięki czemu każdy może je wykorzystać i przetwarzać dla swoich potrzeb. Na portalach [Akademiaorange.pl](http://Akademiaorange.pl) i [Pracownieorange.pl](http://Pracownieorange.pl) publikujemy bogatą bazę inspiracji, aby wszyscy mogli z niej czerpać pomysły na nowe aktywności.

Mam nadzieję, że ta publikacja przyczyni się do tego, na czym nam tak zależy – by kultura łączyła, otwierała nowe możliwości i stawała się przestrzenią wspólnych działań dla osób o różnych poglądach, wizjach i pomysłach na ulepszenie rzeczywistości.

**JADWIGA CZARTORYSKA**  
**Prezes Fundacji Orange**

**R**ozwój społeczności lokalnych stanowi nie tylko istotny składnik rozwoju kraju, ale i ważny czynnik ten rozwój wspierający i dynamizujący. Ludzie będą pracować na rzecz dobra wspólnego, jeśli ze swoją społecznością się utożsamiają i integrują. W interesie nas wszystkich leży, aby te procesy następowały szybko i z odpowiednią dynamiką. Trzeba więc wykorzystywać wszelkie czynniki, które im mogą służyć. A nic nie integruje silniej niż wspólna tradycja i kultura. Dlatego też Fundacja Rozwoju Demokracji Lokalnej ustanowiła coroczną nagrodę, aby upowszechniać i nagradzać najlepsze działania w tym zakresie i zachęcać do nowych inicjatyw.

W tych działaniach należy jak najszerszej wykorzystywać nowe technologie i nowe narzędzia, jakie oferują. Społeczności lokalne nie rozwijają się według uniwersalnego schematu, który można wypracować na bazie polityczno-gospodarczych strategii. Wspólnoty w miastach i wsiach doświadczają dziś wielu zupełnie nowych zjawisk. Tożsamości związane z miejscem, w którym żyjemy, pracujemy i budujemy, oraz trwałe relacje kształtują się dziś nie tylko poprzez bezpośrednie interakcje, lecz również dzięki medialnemu zapośredniczeniu. Niezwykle ważna staje się umiejętność takiego wykorzystywania mediów, które wzbogaca wspomniane tożsamości oraz relacje wewnątrz społeczności, a nie je osłabia. Umiejętność ta może zostać wypracowana tylko wtedy, gdy jednostki i instytucje będą stanowiły zbiór otwartych, szanujących

się wzajemnie podmiotów. Tylko wtedy możliwa jest również skuteczna samorządność, odznaczająca się prawdziwie partycypacyjnym charakterem i gotowością na przyjmowanie nowości przy jednoczesnej zdolności do pielęgnowania tradycji.

Fundacja Rozwoju Demokracji Lokalnej współorganizowała Ogólnopolską Giełdę Projektów „Nowe media – nowe perspektywy dla animacji kultury”, ponieważ stanowi ona okazję do zaprezentowania działań kulturalnych, które odzwierciedlają takie właśnie podejście do roli mediów w budowaniu i umacnianiu lokalnych tożsamości. Laureaci Dorocznej Nagrody Fundacji również zaprezentowali swoje osiągnięcia podczas Giełdy. W połączeniu z projektami wspieranymi przez naszych partnerów z Narodowego Centrum Kultury oraz Fundacji Orange stanowią one znakomity zestaw przykładów twórczego wykorzystania, dla rozwoju lokalnego, nowych mediów doby społeczeństwa sieciowego. Chodzi nam nie o sam zachwyt nad technologią czy bezrefleksyjne zawieranie wyobrażeń o nowoczesności, ale o konwergencję: spotkanie mediów, kultury i tożsamości lokalnej, wzajemne oddziaływanie i wzbogacanie. Oto cele, które przyświecają temu wyjątkowemu spotkaniu.

**PROF. JERZY REGULSKI**  
**Prezes Fundacji Rozwoju Demokracji Lokalnej**





## **Edukacja zaangażowana: (nowe) media w projektach kulturalnych**

**GRZEGORZ D. STUNŻA**

### **PEDAGOGICZNA LUKA UCZESTNICTWA**

Technologiczne zmiany, ułatwiające komunikację i pozwalające na aktywne twórcze i przetwórcze działania na informacjach, wymuszają zmianę podejścia do wielu obszarów rzeczywistości. Instytucje oraz schematy działań, które do tej pory wystarczały, stają się nieodpowiednie, nieprzystawalne do rzeczywistości. Należy skonstruować nowe strategie, które pozwolą społeczeństwu na aktywne funkcjonowanie w świecie i uzupełnianie braków, nadążanie za światem, a także zachęca do myślenia o jego kształcie i podejmowania oddolnych działań, mających na celu jego zmianę. Jednym z podstawowych obszarów, którego kształtem należy się zająć, mając na uwadze zarówno przygotowanie do bycia w przyszłości i jej kształtowania, jak i zaangażowanie w otaczającą rzeczywistość, jest edukacja. Działania wychowawcze i kształceniowe wymagają dzisiaj przeformułowania celów, stosowanych metod oraz refleksji nad zakresem poruszanych treści. Oddzielna aktywność w przestrzeniach, które są ze sobą bardzo mocno związane i których współdziałanie pozwoliłoby na osiągnięcie interesujących efektów, może być pierwszym krokiem do wprowadzania niezbędnych zmian. Dlatego myśląc o edukacji kulturalnej, nie da się obecnie nie

myśleć jednocześnie o edukacji obywatelskiej, lokalnej oraz medialnej i informacyjnej. Tego rodzaju konwergencja celów, pozwoliłaby na konwergencję kompetencji<sup>1</sup>.

Korzystanie z mediów, jeśli ma być świadomym działaniem opartym na wiedzy i umiejętnościach, wymaga uznania za podstawowe kwestii z zakresu edukacji medialnej i informacyjnej, pozwalających na dalsze budowanie wiedzy i umiejętności w innych obszarach. Dlatego nowoczesna edukacja kulturalna, która musi mieć na uwadze media traktowane nie tylko jako narzędzia komunikowania, ale i środowisko poszerzające fizycznie rozumianą rzeczywistość, nie może się obyć bez odwołań do edukacji medialnej i informacyjnej. Stan kompetencji społeczeństwa w tym zakresie, a także podejmowane działania instytucji edukacyjnych to punkt wyjścia do skonstruowania planów wypełnienia luk i rozwijania szerszego planu działania z zakresu szeroko rozumianej edukacji kulturalnej.

Do tej pory w Polsce podjęto kilka aktywnych prób zmierzenia się z tematem kompetencji medialnych i informacyjnych, określanych także jako kompetencje komunikacyjne. W dalszej części tekstu zajmę się projektami tych zespołów, w których pracach uczestniczyłem, uznając

<sup>1</sup> Termin „konwergencja kompetencji” pojawił się podczas prac zespołu „Cyfrowa przyszłość”. Zob. J. Lipszyc (red.), *Cyfrowa przyszłość. Edukacja medialna i informacyjna w Polsce. Raport otwarcia*, Fundacja Nowoczesna Polska, Warszawa 2012.

je za istotne aktywności podejmowane na rzecz opisu obecnej rzeczywistości i dalszego konstruowania propozycji zmian.

Pierwszym przykładem będzie projekt „Cyfrowa przyszłość” realizowany przez Fundację Nowoczesna Polska. W ramach projektu podjęto działania w trzech etapach. Pierwszy polegał na przygotowaniu raportu, opisującego sytuację w Polsce w zakresie edukacji medialnej i informacyjnej. Przyjrano się między innymi podstawie programowej kształcenia ogólnego, by wyróżnić przedmioty, które powinny według podstawy podejmować działania edukacyjne w zakresie mediów. Scharakteryzowano także sytuację w innych krajach oraz zaproponowano m.in. wspomniany termin – „konwergencję kompetencji”, mówiący o przenikaniu się kompetencji z różnych obszarów. Miał to być sygnał do myślenia o bardziej kompleksowych działaniach edukacyjnych, które łączyłyby ze sobą treści i cele z różnych obszarów, pozwalając tym samym na bliższe rzeczywistości działania. Drugim etapem była konstrukcja „Katalogu kompetencji medialnych i informacyjnych”<sup>2</sup>. Wydzielono w nim co prawda obszary tematyczne, określające niezbędne kompetencje, jakie należy kształtować, ale jednak ze świadomością, że ich zakresy mocno się przenikają, niemniej prezentacja „kawałków” tematycznych jest niezbędna do lepszego zrozumienia, co jest pożądane, oraz dla lepszego przygotowywania materiałów edukacyjnych, związanych z rozwijaniem określonych obszarów kompetencji. Trzeci etap, będący konsekwencją dwóch poprzednich, to budowanie materiałów edukacyjnych na bazie przygotowanego katalogu.

Drugim projektem jest działanie badawcze „Dzieci sieci – kompetencje komunikacyjne najmłodszych”, którego zespół starał się zbudować model kompetencji komunikacyjnych, a następnie w badaniu złożonym z wywiadów z uczniami, netnografii, obserwacji w szkole i analiz programów nauczania określić, jakie kompetencje posiadają uczestnicy II etapu edukacyjnego, a także jakie umiejętności mogłyby być kształtowane w ramach wdrożenia badanych programów nauczania i przez określone miejsca sieciowe, wykorzystywane przez młodych ludzi<sup>3</sup>.

Działania diagnostyczne związane z korzystaniem z mediów, ich potencjałem rozwijania umiejętności komunikacyjnych oraz możliwością wykorzystania ich w różnych inicjatywach edukacyjnych to pierwszy krok do zbudowania kompleksowego programu edukacji kulturalnej, medialnej i obywatelskiej.

## **MEDIA A KULTURALNA AKTYWNOŚĆ – ZARYS PROBLEMÓW**

Sytuacja jest o tyle trudna, że aby działanie było efektywne i edukacja kulturalna, szeroko już rozumiana, nie stanowiła tylko zbioru przypadkowych działań (podejmowanych bez namysłu teoretycznego i oceny działań praktycznych, stanowiących bazę do budowania jeszcze lepszych projektów), trzeba wziąć pod uwagę szereg problemów. Skupię się na zdefiniowaniu kilku, które uznaję za istotne. Należy je jednak traktować jako roboczą i wstępną listę, powinna ona podlegać omówieniu i rozbudowie wraz z podaniem charakterystyki.

**Rozłączność edukacji systemowej, szkolnej i pozaszkolnej, podejmowanej samodzielnie lub zachodzącej przypadkowo.** Zarówno raport „Cyfrowej przyszłości”, jak i raport „Dzieci sieci” wskazują na sporą rozłączność rzeczywistości szkolnej i pozaszkolnej, uczniowskiej. O ile pierwszy raport podkreśla m.in. rozproszenie edukacji medialnej i informacyjnej w szkole, brak odpowiedzialności za nią (bo skoro wszyscy, to de facto nikt), o tyle drugi pokazuje nieco bardziej wyraźnie, że sami uczniowie niekoniecznie znają dobrze elementy sieciowego świata i sami z nich nie korzystają w sposób aktywny. Może to być oczywiście związane z potrzebami komunikacyjnymi wynikającymi z wieku, pokrywa się jednak z charakterystyką choćby postulatów działań w szkole w programach edukacyjnych budowanych na bazie podstawy programowej kształcenia ogólnego. Mamy zatem lukę w umiejętnościach uczniowskich lub lukę związaną z brakiem potrzeb (one też mogą wynikać po części z braku umiejętności), mamy również lukę w przestrzeni szkolnej związaną z wąskim rozumieniem kultury i nietraktowaniem mediów jako narzędzi pozwalających na aktywne uczestnictwo w niej. Jest to zatem mijanie się dwóch obszarów edukacyjnych, brakuje tu również w dużej mierze wzajemnego uzupełnienia. Samo nakładanie się jednego obszaru na drugi w kwestii braków mogłoby zwiększać szansę na rozwój kompetencji komunikacyjnych i aktywizację młodych ludzi w zakresie korzystania z kultury i zaangażowania w jej rozwój.

Istotnym problemem, który ma ogromne znaczenie, jeśli chodzi o dostęp do kultury i możliwość twórczego z niej korzystania, jest **restrykcyjne podejście do kwestii prawa autorskiego**. Młodzi ludzie często nie rozumieją podstawowych zasad związanych z prawem autorskim – nie czują ich. Kwestia autorstwa jest dla nich drugorzędna i intuicyjnie korzystają z materiałów zamieszczonych w sieci tak, jakby mieli

<sup>2</sup> Zob. D. Górecka (red.), *Cyfrowa przyszłość. Katalog kompetencji medialnych i informacyjnych*, Fundacja Nowoczesna Polska, Warszawa 2012.

<sup>3</sup> Zob. P. Siuda, G.D. Stunża (red.), *Dzieci sieci. Kompetencje komunikacyjne najmłodszych*, Instytut Kultury Miejskiej, Gdańsk 2012.



**„Korzystanie z mediów, jeśli ma być świadomym działaniem opartym na wiedzy i umiejętnościach, wymaga uznania za podstawowe kwestii z zakresu edukacji medialnej i informacyjnej, pozwalających na dalsze budowanie wiedzy i umiejętności w innych obszarach.**

na to zgodę. Co ciekawe, jest to właściwie zgodne z prawem, które pozwala na korzystanie z udostępnionych już treści na własny użytek. Na dłuższą metę jednak prawo autorskie może być traktowane jako hamulec edukacji kulturalnej, gdy nie zezwala na legalne rozwijanie kultury oraz blokuje możliwości edukacyjne. Chodzi tu o:

- brak możliwości przetwarzania i publikowania zmodyfikowanych treści,
- tworzenie złudzenia nielegalności pobierania treści (działania propagandowe, prezentujące aspekty prawa autorskiego wygodne dla określonych grup interesu),
- blokowanie dostępu do wiedzy – dopiero upowszechnienie otwartych materiałów edukacyjnych, ale nie tylko, gwarantuje (pomijając kwestię dostępności do sprzętu, sieci i umiejętności wykorzystania) równy dostęp do wiedzy.

**Media, które powinny stanowić bazę dla działań edukacyjnych,** ponieważ obecnie pozwalają na szerokie działania nadawcze i przetwórcze (oczywiście również na docieranie do treści), natrafiają na barierę prawną. We współczesnym świecie nie da się ani korzystać aktywnie z kultury, ani jej tworzyć bez korzystania z mediów. Nie da się także aktywnie uczestniczyć w kulturze i współpracować z innymi bez korzystania z nowoczesnych mediów. Dlatego raz jeszcze należy podkreślić, że konieczne jest wyjście poza wąskie rozumienie edukacji medialnej i informacyjnej oraz edukacji kulturalnej, ponieważ zakresy tych obszarów częściowo pokrywają się – zwłaszcza edukacja medialna może być dzisiaj realizowana przy okazji innych działań. Nie wydaje się zatem istotne

wydzielanie osobnych zajęć edukacji medialnej i informacyjnej, zwłaszcza że nawet obecna podstawa programowa kształcenia ogólnego i zbudowane na niej programy nauczania uwzględniają realizowanie treści z tego zakresu na kilku przedmiotach (w odmiennych wymiarach i przy zaakcentowaniu innych aspektów, wzajemnie się jednak te treści uzupełniają, co nie oznacza, że sytuacja nie wymaga zmiany).

## **KULTURA JAKO ZASÓB – SPOŁECZNE PRZETWÓRSTWO JAKO SZANSA NA PODNOSZENIE KOMPETENCJI UCZESTNICTWA**

Kultura powinna być traktowana jako przestrzeń, z której można czerpać inspiracje i, korzystając z już gotowych treści i pomysłów, budować nowe, lepsze wersje lub zupełnie nowe jakości. Warto wymienić kilka aspektów możliwego podejścia do kultury i bazowania na tym, co już istnieje, w celu modyfikowania rzeczywistości.

## **KULTURA JAKO ŹRÓDŁA INFORMACJI I TREŚCI**

Źródła, które można powielać, rozpowszechniać, poprawiać, modyfikować, mieszać ze sobą. Istotny byłby nie tylko dostęp do samych treści, ale i możliwość ich przetwarzania oraz – i to może mieć ogromne znaczenie edukacyjne – dzielenia się wytworami. Najlepiej z wykorzystaniem wolnych licencji. Pozwoliłoby to nie tylko rozwijać umiejętności na bazie pracy np. ze znalezionymi materiałami, ale także kształtować określone wartości – dzielenie się jest dobre, współpraca jest dobra. Dochodzimy zatem do wątku wychowawczego, który byłby związany z kształceniowym. Ciekawym pomysłem, który można by wykorzystać zarówno w edukacji formalnej, jak i nieformalnej, byłoby np. tworzenie historii, stanowiące – jak mówi Marcin Wilkowski – działanie na rzecz podnoszenia kompetencji<sup>4</sup>. Można tu zapewne myśleć o różnych formach „cyfrowych opowieści” (ang. digital storytelling). Kontynuując myśl Wilkowskiego, który co prawda wypowiadał się w kontekście potencjalnego zwrotu w edukacji historycznej, wiedza nie byłaby celem samym w sobie<sup>5</sup>. Bardziej istotny okazywałby się sam proces edukacyjnego poszukiwania, kreowania i współuczucia się. A jeśli tak, to

<sup>4</sup> M. Wilkowski, *Zwrot cyfrowy w edukacji historycznej*, [w:] G.D. Stunża (red.), *Laboratoria mediów*, Instytut Kultury Miejskiej, Gdańsk 2012.

<sup>5</sup> Tamże.

może warto byłoby w podobnych działaniach wprowadzać elementy gry. Jak mówi Wilkowski, gra mogłaby funkcjonować jako „inicjator nowych, bezpośrednich i indywidualnych relacji z przeszłością”<sup>6</sup>. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by wyjść poza edukację historyczną i zaadaptować podobne metody do innych obszarów edukacyjnych. Podejmowaliśmy takie próby w trakcie „EduLabu – laboratorium lokalnych zastosowań mediów” wiosną 2012 r. w Gdańsku – konstruując m.in. hipertekstową narrację, która zawierała elementy gry. Przechodząc przez historię i wybierając kolejne leksje, budując tym samym własną ścieżkę lektury, można było otrzymywać punkty za konkretne wybory. Przekształcanie nawet prostych czynności w takie – przypominające gry lub z nich korzystające może być niezwykle efektywne. W ten sposób można również zmienić nudne czasami działania na interesujące dla uczniów i dostosowane do ich codziennej rzeczywistości.

## **HAKOWANIE JAKO DOSTOSOWYWANIE DO WŁASNYCH POTRZEB**

Chodzi oczywiście o pozytywny aspekt hakowania, rozumianego jako przekształcanie i dostosowywanie do potrzeb, warunków itp. Tego rodzaju działania mogłyby mieć zastosowanie przy modyfikowaniu sztywnych struktur – np. w edukacji szkolnej czy akademickiej – przez wprowadzanie nowych elementów, nowych strategii, których nie przewidział oficjalnie m.in. system edukacyjny, również np. przez informowanie o ukrywanych możliwościach – jak choćby działania akcji „Bądź bardziej świadomy!”, że kopiowanie na własny użytek jest legalne.

## **KULTURA JAKO PLATFORMA WYMIANY IDEI, WYTWORÓW I WSPÓŁPRACY**

To właściwie kontynuacja korzystania z zasobów, w rozumieniu używania ich do realizacji lokalnych celów. Globalne zasoby dostosowywane do lokalnego kontekstu mogłyby przyczyniać się nie tylko do rozwoju lokalnych społeczności, pogłębiania wiedzy o świecie w trakcie edukacji w działaniu, opierającej się na dostosowywaniu pomysłów i treści do konkretnych warunków, ale i rozwijania kompetencji społecznych oraz wiedzy i umiejętności związanych z zaangażowaniem obywatelskim, politycznym, zrzeszaniem w określonym celu.

## **(POP)KULTURA JAKO ODWOŁANIE DO DOŚWIADCZEŃ UCZNIÓW**

To właściwie po części powrót do ograniczeń prawa autorskiego, uzupełnionych o korzystanie z narracji i symboli znanych uczniom, osadzonych w ich przestrzeniach doświadczenia. Piotr Siuda, analizując fanowskie społeczności, mówi o przestrzeniach przyciągania i zaangażowanym czytaniu tekstów kultury. Edukacja nieformalna mogłaby być obszarem podnoszenia kompetencji komunikacyjnych na bazie popkulturowych zainteresowań, właśnie przez zaangażowanie<sup>7</sup>. Jako przykład podać można m.in. opisywane przez Siudę społeczności skupione na wspólnym temacie i działaniu, np. fansuberów, tworzących tłumaczenia napisów do filmów.

## **DOSTOSOWYWANIE INTERFEJSÓW DO OKREŚLONYCH GRUP UŻYTKOWNIKÓW**

Ze świadomości wykorzystywania nowych mediów do działań edukacyjnych – bez znaczenia jest chyba charakter i temat tych działań – powinna wynikać świadomość związana z dostosowywaniem interfejsów edukacyjnych do potrzeb użytkownika. Właśnie potrzeby potencjalnych odbiorców materiałów edukacyjnych są jedną z najważniejszych kwestii związanych z prezentacją zasobów i możliwościami aktywnego z nich korzystania. Edukacyjne platformy udostępniające treści powinny brać pod uwagę to, czego szukają odbiorcy, w jaki sposób wprowadzać ułatwienia w pobieraniu materiałów, może nawet tworzeniu własnych, eksportowanych kolekcji (np. zdjęć, opisów itp.). Próbowaliśmy to robić w listopadzie 2012 r. w ramach warsztatu „MasterClass digitalizacja” realizowanego przez Fundację Ortus i Centrum Cyfrowe, starając się wypracować rekomendację dla wojewódzkich konserwatorów zabytków.

**Podsumowując pomysł traktowania kultury jako społecznego zasobu, warto dokonać skrótowego przedstawienia: idee + otwarte materiały + narzędzia komunikacyjne + zaangażowanie + świadomość możliwości współpracy i zmiany rzeczywistości = podstawa edukacji kulturalnej, obywatelskiej i medialnej we współczesnym świecie.**

Może się to odbywać w modyfikowanej przestrzeni szkolnej, choćby przez maksymalne wykorzystanie wątków medialnych i informacyjnych oraz tych związanych z krytycznym odbiorem tekstów kultury i zaangażowaniem w społeczność lokalną (na bazie obecnej podstawy programowej kształcenia ogólnego). Może też polegać na wychodzeniu

<sup>6</sup> Tamże.

<sup>7</sup> P. Siuda, *Przestrzeń pozytywnego „zdezorganizowania”, czyli popkulturowo-internetowy obszar edukacji nieformalnej*, [w:] G.D. Stunża (red.), *Laboratoria mediów*, Instytut Kultury Miejskiej, Gdańsk 2012.

poza szkołę i realizowaniu różnorodnych działań w celu uzupełnienia szkolnych braków i braków młodych ludzi, co związane jest z tym, że instytucje edukacyjne zawsze będą tylko nadążać za rzeczywistością. (Oczywiście w pewnym stopniu może to być modyfikowalne, ale raczej w zakresie zmniejszania przepaści, jaka dzieli szkołę od rzeczywistości, niż zupełnego jej likwidowania. Nie oznacza to jednak, że nauczyciele nie mogą funkcjonować w roli awangardzistów wprowadzających nowe rozwiązania, istotna może tu być rola bibliotekarzy, którzy w pewnym sensie wykraczają poza typową rolę nauczycielską, są także doskonale przygotowani w zakresie korzystania z nowoczesnych technologii komunikowania. Nie można zapominać także o roli animatorów kultury).

## **MEDIALAB – NOWA PRZESTRZEŃ DLA EDUZAPALEŃCÓW**

Stosunkowo nową propozycją wydają się medialaby, funkcjonujące jako nowe instytucje kultury, projekty w ramach działań instytucji kulturalnych lub jako tymczasowe spotkania czy nieformalne zrzeszenia zainteresowanych. Być może spotkania w gronie osób z różnych kręgów – artystów, informatyków, aktywistów, badaczy, nauczycieli, animatorów kultury – staną się zalążkiem budowania przestrzeni uzupełniania braków szkoły i edukacji kulturalnej. Wspomnieć należy także think tanki stwarzające rozwiązania, które można wykorzystać w szkole (przykładem niech będzie gdański fablab realizowany w ramach projektu „Zrób to sam 2.0” – jak się okazuje, zabawy w tworzenie fabryki i późniejsze realizowanie różnorodnych pomysłów to świetny i wcale nie tak drogi pomysł; wdrożenie takich minifabryk w szkołach pochłonęłoby podobne koszty co wyposażenie pracowni komputerowej).

## **SPOŁECZNA DIGITALIZACJA JAKO SZANSA NA BUDOWANIE ZAANGAŻOWANIA**

Inspiracji można szukać także w działaniach digitalizacyjnych, rozumianych szerzej niż transpozycja materiałów na format cyfrowy – m.in. jako angażowanie się społeczności w przenoszenie materiałów do sieci. Efekt tych działań nie musi być najważniejszy – wykorzystanie podręcznych narzędzi do amatorskiej cyfryzacji mogłoby się przyczynić do podnoszenia kompetencji komunikacyjnych dzięki zastosowaniu metody projektów i wspólnej pracy uczniów z dostępnymi sprzętami. Ciekawym przykładem, nawiązującym do tych wątków, jest LublinLab, którego zwieńczenie odbyło się w kwietniu 2012 r. W ramach tego przedsięwzięcia kilka grup specjalistów pracowało na bazie materiałów zgromadzonych przez dzieci ze

szkoły podstawowej – dzieci wskazały problemy, jakie dostrzegają w lokalnym środowisku. Innym, testowym właściwie przykładem, może być próba wciągnięcia mieszkańców do projektu archiwizacji współczesności w trakcie Medialabu Lublin 2011, kiedy to próbowano podczas akcji „Jeden dzień” zbudować archiwum miasta z konkretnego dnia sierpnia.

## **BUDUJCIE KULTURLABY**

Być może warto medialabowe idee realizować w projektach niekoniecznie nastawionych na zajmowanie się samymi technologiami. Powinniśmy pomyśleć o wdrażaniu pomysłów na laboratoryjną współpracę w przypadku projektów kulturalnych i edukacyjnych. Nazywajmy je jakkolwiek – medialabami, kulturlabami, edulabami, a może nawet nie wykorzystujemy laboratoryjnej etykiety. Liczy się działanie i refleksja na temat doświadczeń, pozwalająca działać i lepiej projektować kolejne aktywności. Jednym z takich pomysłów są plany Medialabu Gdańsk, w których uczestniczę, i projekt „Pracownia edukacji i kultury”, mający na celu przygotowanie materiałów dotyczących krytycznego odbioru nowych mediów oraz zaangażowania w kreatywne zastosowanie nowych mediów w kontekście aktywności lokalnej i edukacyjnej.

## **WYCHODZENIE POZA FORMALNE STRUKTURY**

Ważne jest organizowanie przestrzeni nieformalnych spotkań nastawionych na wymianę wiedzy i doświadczeń. Przykładem może być ThatCamp Polska. Co prawda nie jest on nastawiony na projektowanie działań edukacyjnych, ale cyfrowi humaniści, którzy starają się zrozumieć technologie i skutki wywołane przez korzystanie z nich, mogliby być świetnym uzupełnieniem dla medialnych i kulturalnych (medialaby w szerszym rozumieniu) laboratoriów, służąc swoimi kompetencjami i być może produkując również raporty dotyczące rzeczywistości (dzieje się to już w ramach działalności oficjalnych instytucji naukowych, chociaż trzeba wspomnieć o interdyscyplinarnych projektach naukowych, których zespoły badawcze są budowane właśnie przy instytucjach kultury, jak wspomniany wcześniej projekt „Dzieci sieci”).

## **OBYWATEL KULTURALNY**

Podsumowanie mogłoby odwoływać się do starych już pomysłów znanych pedagogów, kreślących alternatywne wizje procesu kształcenia i niegodzących się na szkołę rozumianą jako sztywny system przemocy, ograniczający kreatywność i odrywający od indywidualnych i lokalnych



problemów. Warto tu wspomnieć zatem Ivana Illicha, który marzył o społeczeństwach edukacyjnych opartych na wspólnych zainteresowaniach, wykorzystujących nowe technologie do działań edukacyjnych i wzajemnego wcielania w role uczniów i nauczycieli, w opozycji do skostniałej, szkolnej rzeczywistości. Dobrym akcentem będzie także nawiązanie do edukacji dialogicznej i Paulo Freirego, postulującego zarówno odrzucenie bankowej koncepcji edukacyjnej, w myśl której uczniowie są tylko depozytami, w których deponuje się wiedzę, by można ją było w każdej chwili wypłacać, jak i zlikwidowanie sztywnego uczniowsko-nauczycielskiego podziału przez tworzenie nauczycieli-uczniów i uczniów-nauczycieli.

Przede wszystkim, należy podjąć trud zdiagnozowania otaczającej rzeczywistości – a właściwie nieustannego jej diagnozowania, w związku z szybkimi zmianami – i trud budowania koncepcji, która pozwoliłaby ułomnej w pewnym sensie szkole na uzupełnienie jej braków przez inne instytucje i osoby, które angażują się w proces edukacyjny i którym zależy na szerokim dostępie do wiedzy. W sytuacji braku kompleksowej wizji, skupianie się na sprzeczności jest sprawą drugorzędną. Medialne gadżety na nic się zdadzą, jeśli nie będziemy do końca wiedzieli, co chcemy z nimi zrobić. Warto raczej postawić na wspieranie uczniów, którzy może i są w stanie samodzielnie się uczyć, dobrze się czują w środowisku medialnym, ale zostawienie ich samym sobie może być jednym z większych błędów, który zadecyduje o naszej wspólnej przyszłości. W tym celu wychodzenie poza etykiety i podziały na dyscypliny wydaje się nie do uniknięcia, a edukacja medialna, kulturalna i inne jej aspekty, powinny ściślej się uzupełniać.

---

## **DR GRZEGORZ D. STUNŹA**

Pracownik Pracowni Edukacji Medialnej w Zakładzie Filozofii Wychowania i Studiów Kulturowych Instytutu Pedagogiki UG. Prowadzi blog Edukatormedialny.pl. Asystent koordynatora projektu „Dzieci sieci – kompetencje komunikacyjne najmłodszych” realizowanego przez Instytut Kultury Miejskiej w Gdańsku w ramach grantu MKiDN. Brał udział w przygotowaniu raportu i katalogu kompetencji w projekcie „Cyfrowa przyszłość”. Obecnie interesuje się wykorzystaniem idei medialabu w edukacji bazującej na konwergencji kompetencji. Związany z Medialabem Gdańsk. Był pomysłodawcą i prowadzącym warsztaty w projekcie „EduLab – laboratorium lokalnych zastosowań mediów” (IKM Gdańsk, UG, Akademia Orange, 2012), współkoordynował projekt „Jedendzien.org” w trakcie Medialabu Lublin (2011).





## Edukacja medialna a edukacja wizualna w projektach animacyjnych

– refleksje po Seminarium Wizualnym Polska.doc

AGNIESZKA PAJĄCZKOWSKA

**P**roszę wyobrazić sobie taką sytuację. Grupa złożona z sześciu osób (doświadczonych animatorek kultury i edukatorek oraz teoretyka kultury wizualnej z doświadczeniem praktyki artystycznej) otrzymuje do dyspozycji prosty, kompaktowy, cyfrowy aparat fotograficzny oraz możliwość podłączenia go do równie prostej, biurowej, czarno-białej drukarki. Poza tymi narzędziami grupa otrzymuje zadanie, polegające na tym, aby wymyślić i zrealizować akcję/serię zdjęć/installację (forma jest dowolna), która będzie przekraczała oczywiste, odruchowe użycie aparatu fotograficznego jako „dobrego”, „skutecznego”, „fajnego” i „sprawdzonego” narzędzia w edukacji. Zadanie jest rodzajem conceptualnego wyzwania polegającego na próbie sformułowania pytania w działaniu – z jednej strony o sens, a z drugiej strony o właściwości i konsekwencje używania fotografii. Pytania o tyle przewrotnego, że zadawanego za pomocą fotografii właśnie.

Wspomnianej grupie zostały wyznaczone trzy godziny na wspólną pracę. Częścią ćwiczenia miała być prezentacja efektów reszcie uczestników spotkania. Gdy czas minął, stanęli naprzeciwko nas bez niczego – bez zdjęć, prezentacji, aparatu, wystawy powieszona na sznurkach. Oddając sobie wzajemnie głos, powiedzieli nam mniej więcej tak: „Gdy dowiedzieliśmy się, jak brzmi nasze zadanie, zaczęliśmy od rozmowy o naszych osobistych, nie dotyczących pracy zawodowej, doświadczeniach związanych z fotografią. Rozmawialiśmy zarówno o robieniu zdjęć, jak

i o byciu fotografowanym. Bardzo szybko okazało się, że rozmawiamy tylko o doświadczeniach nieprzyjemnych – takich, w których nie umieliśmy zrobić dobrego zdjęcia, w których ktoś fotografował nas, gdy wcale tego nie chcieliśmy, gdy zawodził sprzęt, gdy obawialiśmy się, kto potem nasze zdjęcia obejrzy. Rozmawialiśmy o tym niemal trzy godziny i to było dla nas wszystkich bardzo ważne doświadczenie – nie opowiemy wam o nim dokładnie, chcemy je zachować dla siebie. Przez cały ten czas nie dotknęliśmy nawet aparatu, który leżał na stole, nie mamy wam nic do pokazania. Naszym działaniem jest świadoma rezygnacja z robienia jakichkolwiek zdjęć w ramach tego ćwiczenia – co nie zmienia faktu, że wszystko, co robiliśmy, dotyczyło fotografii”.

Wśród słuchających zapadła cisza. Niektórzy patrzyli po sobie, wymieniali pytające spojrzenia. W końcu ktoś wydusił z siebie: „Ale jak to...?”. No właśnie – jak to? Dlaczego to było zaskakujące? Skąd poczucie konsternacji, rozczarowania bądź niezrozumienia? Czy działanie polegające na nierobieniu zdjęć może być działaniem fotograficznym? Czy działanie z użyciem fotografii może służyć czemuś innemu niż nauka robienia zdjęć? Czym właściwie jest i jak zmienia się to narzędzie, którego chętnie używamy w pracy animacyjnej, edukacyjnej, zawodowej, ale towarzyszy nam również w codziennym, osobistym życiu? Jak sytuacja robienia (i nierobienia) zdjęć wpływa na relację z rzeczywistością i innymi ludźmi? Skąd ten wewnętrzny imperatyw do sięgania po aparat fotograficzny, a co za tym idzie – do robienia i oglądania zdjęć? Co obecność

fotografii zmienia w naszym zachowaniu, w sposobie widzenia, w końcu – w myśleniu o świecie?

Sytuacja, którą opisuję, wydarzyła się (a dokładniej – ja ją tak zapamiętałam) podczas Seminarium Wizualnego – spotkania, które było częścią projektu Polska.doc realizowanego przez Towarzystwo Inicjatyw Twórczych „ę”. W ramach Seminarium 15 praktyków i praktyczek (animatorów, edukatorów, koordynatorów, twórców działań realizowanych z wykorzystaniem m.in. filmu, fotografii, sztuki, dizajnu, Internetu, przestrzeni publicznej) spotkało się na cztery dni, aby w towarzystwie teoretyków (antropologów kultury wizualnej, socjologów, badaczy nowych mediów, kuratorów, twórców) zastanowić się nad dotychczasowymi doświadczeniami i przyszłością tego, co roboczo nazywam edukacją wizualną.

Skąd taki pomysł? W Towarzystwie „ę” od 10 lat realizujemy projekty z wykorzystaniem m.in. filmu i fotografii. Jednocześnie prowadzimy programy wspierające lokalnych liderów – młodych bądź seniorów – w realizacji autorskich inicjatyw. Zarówno w naszych działaniach, jak i tych podejmowanych przez naszych uczestników, obserwujemy nieustającą, a wręcz wzrastającą z roku na rok, popularność i powszechność sięgania po narzędzia służące do oglądania, tworzenia lub pokazywania różnych rodzajów, szeroko rozumianych obrazów. Myślę tu o akcjach polegających na „przefotografowywaniu” starych fotografii, międzypokoleniowych wystawach rodzinnych portretów, klubach filmowych organizowanych w lokalnych instytucjach lub „pod chmurką”, warsztatach fotoreportażowych połączonych z prowadzeniem bloga lub lokalnej gazety, nauce obsługi kamery i tworzeniu pierwszego własnego filmu, wystawach zdjęć w przestrzeni publicznej, a także o nabywaniu nowych umiejętności związanych z projektowaniem graficznym i cyfrową obróbką zdjęć.

To tylko niektóre przykłady metod pracy, często powtarzanych na zasadzie „dobrych praktyk”. W żadnych z wymienionych działań wizualne narzędzia nie służyły „samym sobie”, ale były rodzajem pretekstu, metody, narzędziem właśnie, pozwalającym zbudować określoną sytuację społeczno-kulturalną: spotkać ze sobą sąsiadów, porozmawiać na temat trudnej przeszłości, poznać starsze pokolenie z młodym, nauczyć się realizacji własnych pomysłów. Narzędzia te wydają się więc mieć duży potencjał i pewną powtarzalną skuteczność – tym bardziej, że stają się coraz tańsze i coraz bardziej dostępne.

Zmiana technologiczna nie jest jednak jedyną. Za stwierdzeniem, że „dziś każdy może robić filmy” lub „każdy jest fotografem, bo ma aparat fotograficzny w komórce” podąża szereg pytań, które pozwalają niuansować zachodzące na naszych oczach zmiany związane nie tylko z samymi narzędziami, ale też ze sposobami ich używania i procesami wynikającymi z tego – ze zmieniającymi się konstrukcjami tożsamości, z charakterem relacji międzyludzkich, ze sposobami bycia i działania w świecie.

**„Uczenie krytycznego (w znaczeniu refleksyjnego, świadomego, zostawiającego miejsce dla wątpliwości i pytań) patrzenia jest dobrym ćwiczeniem z krytycznego myślenia, a co za tym idzie – bardziej świadomego, będącego efektem własnych wyborów i decyzji, bycia w świecie.**

Przeksztalcając się narzędzia, zmienia się ich miejsce, praktyki ich używania – jednocześnie nie postępuje wraz z tym procesem refleksja dotycząca zmieniającego się równocześnie sensu, celu, sposobu włączania obrazów (tworzonych bądź oglądanych) w projekty edukacyjne i animacyjne. Wielu twórców i koordynatorów takich projektów sięga na przykład po fotografię, jako po proste, oczywiste i atrakcyjne narzędzie, czasami obudowując tę decyzję na potrzeby wniosku grantowego nazbyt dobrze znanym i w gruncie rzeczy niejasnym argumentem, że „we współczesnym świecie, w którym dominują obrazy, nauka fotografii jest ważna”. Może warto spróbować pójść z refleksją o krok dalej? Dlaczego właściwie „jest ważna” i co to znaczy? Do czego może służyć, a w czym już się nie sprawdza? Jakie otwiera nowe możliwości, a jakie ma ograniczenia? Jak mierzyć jej „skuteczność” i czy to aby na pewno jest adekwatne kryterium? Czyim właściwie jest i jak, po co po nią sięgać?

Zadanie, które moglibyśmy sobie w związku z tym postawić, byłoby więc podobne do tego z ćwiczenia opisanego na początku – polegałoby na tym, aby dostrzegając w narzędziach wizualnych dobry pretekst do działań społeczno-kulturalnych (a także skuteczną metodę takiej pracy), je same uczynić nieprzezroczytymi. To znaczy – dostrzec również ich problematyczność, zmienność i konsekwencje ich użycia, które zaobserwować można nie tylko w skali konkretnego projektu, ale szerzej – w relacji z ludźmi i z rzeczywistością. Spojrzenie na media, nowe technologie czy na prosty aparat fotograficzny jak na wcale nieoczywiste narzędzia, a więc w sposób nieco naiwny – „do czego ja właściwie tego używam?”, może prowadzić do (pozornie równie naiwnej) odpowiedzi, że są to narzędzia, które służą do różnych praktyk patrzenia: oglądania, pokazywania, obserwowania. Używając ich, budujemy relacje lub sytuacje oparte na spoglądaniu – czynności najzupełniej podstawowej (tak bardzo, że niemal niewidzialnej), która przy całej swojej



„naturalności” i „oczywistości” dają nam olbrzymie spektrum możliwości działania. Czynność ta porządkuje rzeczywistość w sposób prawie niezauważalny, bo wszechobecny.

Patrzanie umożliwia uczenie się, poznawanie, komunikację, działanie. To proces selektywny – niektóre rzeczy dostrzegamy, innych nie, jedne oceniamy jako ładne, inne nam się nie podobają, jedne postrzegamy jako zwyczajne, inne jako niecodzienne, niektóre ledwie omiatamy wzrokiem, w inne wpatrujemy się z zafascynowaniem. To oczywiście doświadczenia w znacznej mierze indywidualne. Łączy je to, że dla większości ludzi równie podstawową czynnością co myślenie jest czynność wizualna i wiąże się ona z patrzaniem (spróbuj za wszelką cenę nie myśleć w tej chwili o różowym słońcu – co widzisz?). Być może jest tak ze względu na budowę mózgu (tego nie wiem), ale istotniejszy i pewniejszy wydaje mi się ten prosty wniosek, że dla osób widzących patrzanie jest podstawowym sposobem funkcjonowania w świecie, który wpływa na to, jak ten świat wygląda i jak się w nim dzieła.

Rozważania te mogą wydawać się abstrakcyjne, dopóki nie wywieziemy z nich pewnego wniosku i związanego z nim zadania. Zakładając, że patrzanie jest tą czynnością, która w dużej mierze wpływa na to, jak działamy w świecie, jak myślimy i co robimy, to być może warto byłoby poświęcić uwagę jakiejś formie „ćwiczenia się w patrzaniu”. Na etapie nauczania początkowego wszyscy uczymy się czytać – jasne jest, że ta podstawowa czynność jest niezbędna do dalszego rozwoju na wszelkich możliwych polach i w dzisiejszych czasach niewiele znajdziemy w Polsce osób, które tego nie potrafią, a pewnie jeszcze mniej takich, które byłyby skłonne negować sensowność nauki czytania. Nikt jednak nie pyta (albo robi to niewiele osób), jak i po co moglibyśmy uczyć się patrzania – rzecz jasna nie patrzania w znaczeniu ruszania gałkami ocznymi, ale patrzania jako rodzaju uczestnictwa: świadomego, uważnego, a w końcu – krytycznego. Takiego, które pozwalałoby ćwiczyć dostrzeganie znaczenia zjawisk na pierwszy rzut oka niewidocznych – poczynając od zatartych śladów historii własnej miejscowości, przez decyzję władz dotyczącą estetyki miejsc uznanych za reprezentacyjne, niewidoczność w przestrzeni publicznej pewnych grup społecznych kosztem nadwidzialności innych, aż do umiejętności spojrzenia na film, reklamę, panoramę miasta, stronę w Internecie czy wystawę w muzeum jako pewnego rodzaju konstrukcję. I nie chodzi o to, że mielibyśmy od razu szukać w tych zjawiskach „manipulacji” – wystarczy, jeśli będziemy umieli dostrzec, że jest to efekt określonych decyzji, coś zaprojektowanego i stworzonego do oglądania, zgodnego z czymś pomysłem i zakładającego odbiorcę, w którym ma budzić określone reakcje, choć wcale nie musi.

Dlaczego to właśnie różne formy obrazów wydają się najlepsze do tego rodzaju edukacji wizualnej, która ma w sobie nieodłączny aspekt

edukacji krytycznej? Nie tylko dlatego, że obrazy „dominują” i „zalewają”, że patrzanie to nasza główna praktyka pozostająca w relacji z naszym myśleniem, a nawet nie dlatego, że są łatwo dostępne i lubiane. Powodem jest to, że obrazy, szczególnie te bardziej realistyczne – takie jak film czy fotografia, mają w sobie ten rodzaj podobieństwa do rzeczywistości, który sprawia, że czasami nieświadomie, odruchowo, może nawet wbrew sobie (np. wtedy, gdy oglądamy w kinie horror i za wszelką cenę nie chcemy się bać), patrzymy na nie tak, jak patrzy się przez okno. To znaczy z założeniem, że dają wgląd i dostęp do pewnej „prawdziwej rzeczywistości”, widocznej „po prostu”. Łatwo inicjują zaangażowanie emocjonalne, powodują przeżycie, służą za „dowód” czy jako nauka o przeszłości („tak było”) – dostarczają często wiele przyjemności (i bardzo dobrze), ale czasami (i to już gorzej) traktowane są jak rzeczywistość. Nie dostrzega się w nich już zdjęć, filmów, widowisk, dzieł sztuki, zatracą się myślenie o nich jako o punktach widzenia ich twórców, kusi wtedy używanie ich jako „obiektywnych” lub „rzeczywistych”.

To – nieco paradoksalnie – sprawia, że uczenie krytycznego (w znaczeniu refleksyjnego, świadomego, zostawiającego miejsce dla wątpliwości i pytań) patrzania jest dobrym ćwiczeniem z krytycznego myślenia, a co za tym idzie – bardziej świadomego, będącego efektem własnych wyborów i decyzji, bycia w świecie. W tym sensie edukacja wizualna – jako pewien projekt do rozwijania w przyszłości – nie powinna być wcale odrębną i „wywyższoną” gałęzią edukacji, ale raczej jej formą, możliwą do używania na przecięciu różnych dyscyplin, w ramach których pełniłaby rolę dobrego narzędzia do inicjowania dyskusji, ćwiczenia uczestnictwa, zadawania pytań i przekraczania utartych schematów myślenia.

A dlaczego właśnie „wizualna”? Łatwo przecież zauważyć, że swoje miejsce zaznaczyła już i wypracowała inna – edukacja medialna, która również jest w procesie szukania definicji i priorytetów. Z pewnością nie są one sobie przeciwstawne – obie perspektywy mają szansę znakomicie się uzupełniać, dzięki temu, że wydają się jednak nieco odmienne. „Medialność” edukacji medialnej sprowadzana jest często (choć nie zawsze) do mediów masowych – takich jak telewizja, prasa, Internet, które bywają postrzegane jako stanowiące pewne „zagrożenie”, wskazywane zarówno w treściach np. wiadomości, jak i w formie sprzyjającej raczej samotnemu uczestnictwu. Edukacja medialna stawia sobie więc często za cel, z jednej strony, pewnego rodzaju profilaktykę i kształtowanie świadomych odbiorców, z drugiej – „cyfrową alfabetyzację” w znaczeniu dbania o kompetencje związane z używaniem i odbieraniem nowych technologii. To bez wątpienia umiejętności potrzebne, a „demoniczność” mediów na szczęście nie dla wszystkich edukatorów medialnych jest główną motywacją do pracy.

Edukacja wizualna tym by się różniła, że jej miejsce jest jakby o krok wcześniej – umiejętności, które rozwija, nie zależą w gruncie rzeczy od stopnia zaawansowania technologii (krytyczne patrzenie można ćwiczyć, spacerując po ulicy), ale z pewnością wzbogacą korzystanie z niej. „Media” w rozumieniu edukacji wizualnej to nie tylko media masowe czy nowe technologie (Internet, aparaty w komórkach, kamery cyfrowe itd.), ale też narzędzia i sytuacje służące do patrzenia i obrazowania lub świadomej z nich rezygnacji. I nie chodzi tu o odwracanie się od nich na pięcie, wręcz przeciwnie – chodzi o szczególne skupienie, zwrócenie uwagi i świadome zadawanie sobie ćwiczeń, które będą służyły przypomnieniu o tym, że rzeczywistość jest trochę jak fotografia – to, jak będzie wyglądała, zależy od tego, jak ją zrobimy.

---

### **AGNIESZKA PAJĄCZKOWSKA**

Animatorka kultury Towarzystwa Inicjatyw Twórczych „ę”, w którym koordynowała projekt „Młodzi menedżerowie kultury”, a ostatnio – Seminarium Wizualne w ramach projektu Polska.doc. Interesuje się edukacją wizualną, fotografią (zarówno w działaniu animacyjnym, jak i pracy naukowej w ramach studiów doktoranckich w Instytucie Kultury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego) oraz spotykaniem się praktyki z teorią.





# Kompetencje cyfrowe na co dzień

JUSTYNA JASIEWICZ

## WPROWADZENIE

Nowe media na stałe wpisały się w pejzaż codzienności, a ich obecność nie budzi już zdziwienia. Coraz większa część z podejmowanych przez nas czynności zachodzi za ich pośrednictwem. O ile jednak obecność ICT (Information and communications technology) w takich obszarach działalności człowieka, jak komunikacja czy rozrywka, jest oczywista i nie budzi wątpliwości, o tyle dostrzeżenie przemożnej roli ICT w pracy i nauce wciąż nie przychodzi łatwo. Wszak bez trudu zauważyć można coraz większe rzesze dzieci, które zamiast bawić się na podwórku, grają na komputerze, a nastolatki nie wychodzą z domu bez telefonu komórkowego, z którego nieustannie wysyłają SMS-y. Jeśli jednak zastanowimy się nad rolą nowych technologii w procesie zdobywania informacji i wiedzy, problem nie jest już tak jednoznaczny. Z jednej bowiem strony popularne jest przeświadczenie, że za proces kształcenia odpowiedzialna jest szkoła i tylko szkoła<sup>1</sup>, z drugiej jednak – powszechne wśród uczniów jest przecież korzystanie z internetowych źródeł informacji, do czego nie są w żaden sposób przygotowywani. Takie działania nierzadko kończą się negatywną oceną... I w tym miejscu rodzi

się pytanie: co można zrobić, by użytkownicy korzystali z nowych mediów świadomie i umiejętnie?

A odpowiedź na nie jest banalnie prosta: kształtować kompetencje cyfrowe.

## KOMPETENCJE CYFROWE

Termin „kompetencja” oznacza wyuczalny, świadomy i satysfakcjonujący – choć nie niezwykły – poziom sprawności, który warunkuje efektywne działanie w danej dziedzinie. Kompetencje są zależne od zmian zachodzących w społeczeństwie, kulturze czy technologii (stąd mówi się o ich relatywnym charakterze), przy czym jednocześnie łączą ludzki umysł z cywilizacją (co z kolei świadczy o ich relacyjnym charakterze). A zatem kompetencje cyfrowe rozumieć należy jako zespół umiejętności i wiedzy warunkujących sprawne korzystanie z mediów elektronicznych, w tym przede wszystkim z komputerów i Internetu, ale również telefonów komórkowych czy domowych urządzeń podłączonych do sieci. Naturalnie, wraz z rozwojem technologii zakres tych

<sup>1</sup> H. Batorowska, *Kultura informacyjna w perspektywie zmian w edukacji*, Warszawa 2009, s. 363.



umiejętności będzie się zmieniał, niemniej jednak można wyszczególnić pewne obszary kompetencji, które wydają się stałe<sup>2</sup>. Są to przede wszystkim kompetencje:

- informatyczne, rozumiane jako umiejętności korzystania z urządzeń, programów i aplikacji komputerowych w rozmaitych celach;
- informacyjne, które pozwalają użytkownikowi ocenić, kiedy i jaka informacja jest potrzebna, wybrać odpowiednie źródła, wyszukać w nich pożądane wiadomości, by w końcu je ocenić i wykorzystać zgodnie z zamierzonym celem i potrzebami ewentualnych odbiorców;
- warunkujące korzystanie kreatywne, umożliwiające wyrażenie siebie, swoich poglądów i przekonań w rozmaitych formach;
- „komunikacyjne”, warunkujące nie tylko efektywny przebieg komunikacji online, ale również budowanie relacji w świecie cyfrowym z zachowaniem bezpieczeństwa;
- prawno-ekonomiczne, w których mieścić się będzie zarówno znajomość regulacji prawnych, w tym podstaw prawa autorskiego, jak i podstawowych mechanizmów ekonomiki mediów;
- etyczne, które warunkują korzystanie z nowych technologii oraz dostępnych za ich pośrednictwem treści w sposób etyczny.

Niestety kompetencje cyfrowe często sprowadza się jedynie do umiejętności technicznych, co nie jest właściwe, gdyż w ten sposób przesuwa się akcent na kompetencje informatyczne, podczas gdy inne umiejętności traktowane są marginalnie. Należy wyraźnie podkreślić, że jest to jedna z kluczowych przeszkód utrudniających rozwój kompetencji cyfrowych, a negatywny skutek takiego rozumowania widoczny jest chociażby w dokumentach strategicznych dotyczących budowy społeczeństwa informacyjnego, w których główny nacisk kładzie się na rozwój infrastruktury teleinformatycznej. Na tę kwestię nakłada się powszechne traktowanie edukacji informacyjnej i medialnej powierzchownie oraz utożsamianie jej z edukacją informatyczną. Skutkiem tego jest panujące chociażby w szkołach przekonanie, że wystarczy uczniom zapewnić dostęp do komputera, a „reszta zrobi się sama”<sup>3</sup>.

Kolejnym kłopotem, niejako wynikającym ze wspomnianego powyżej, są rozbieżności terminologiczne, które z pozoru mogą wydawać się problemem czysto akademickim. Kiedy jednak uświadomimy sobie, że różne terminy nie tylko owocują wspomnianym już przesuwaniem akcentów w niewłaściwą stronę, ale również skazywać mogą na poruszanie się w gąszczu niedomówień i nieporozumień, istotna staje się potrzeba ujednolicenia obowiązującej terminologii.

Odrębną kwestię stanowi obecny stan badań poświęconych problemowi kompetencji cyfrowych, na który niemały wpływ mają zarysowane wcześniej problemy. Niestety badania dotyczące umiejętności korzystania z nowych mediów zazwyczaj ograniczają się jedynie do kwestii dostępu do ICT oraz intensywności, częstotliwości i celu ich wykorzystywania. Wynika to z pewnością z opisanego wyżej podejścia, ale również z kwestii metodologicznych: takie zagadnienia stosunkowo łatwo można analizować z wykorzystaniem badań ilościowych. Niestety kwestie przygotowania kompetencyjnego, faktycznych umiejętności w zakresie korzystania z ICT oraz wpływu edukacji nieformalnej na ich poziom wymagają badań jakościowych, które same w sobie są dużo bardziej koszt- i czasochłonne. W związku z tym brakuje wciąż szeroko zakrojonych badań dedykowanych problemom kompetencji cyfrowych, a projekty prowadzone przez poszczególnych badaczy – często na zasadach rekonesansu badawczego – niestety dają jedynie wiedzę fragmentaryczną.

## ICT W POLSCE

Jeśli chodzi o dane<sup>4</sup> dotyczące dostępu do nowych technologii, można mówić o pełnym obrazie. Zgodnie z danymi „Diagnozy społecznej” w 2011 r. dostęp do Internetu miało 61% gospodarstw domowych w skali kraju i 63% w województwie mazowieckim. W tym samym roku najwyższy odsetek gospodarstw domowych miał dostęp do sieci w województwie małopolskim (65,7%), najniższy – w województwie świętokrzyskim (52,3%). Warto wspomnieć, że w ciągu dwóch lat wzrost w tym obszarze (w skali kraju) wyniósł aż 10 punktów procentowych.

<sup>2</sup> Ujęcie przyjęte w pracach nad publikacją: D. Górecka (red.), *Cyfrowa przyszłość. Katalog kompetencji medialnych i informacyjnych*, Warszawa 2012. Dokument dostępny online: <http://nowoczesnapolska.org.pl/wp-content/uploads/2012/05/Cyfrowa-Przyszlosc-Katalog-Kompetencji-Medialnych-i-Informacyjnych1.pdf> oraz <http://cyfrowaprzyszlosc.pl/publikacje/>

<sup>3</sup> H. Batorowska, *Kultura informacyjna...*, dz.cyt., s. 351.

<sup>4</sup> Wszystkie dane przytoczone w niniejszym artykule zaczerpnięto z opracowania: D. Batorski, *Korzystanie z technologii informacyjno-komunikacyjnych*, „Contemporary Economics” 2011, nr 5, s. 299-327.

## „Kompetencje cyfrowe rozumieć należy jako zespół umiejętności i wiedzy warunkujących sprawne korzystanie z mediów elektronicznych, w tym przede wszystkim z komputerów i Internetu, ale również telefonów komórkowych czy domowych urządzeń podłączonych do sieci.

Jednocześnie wyraźnie wzrasta też odsetek osób korzystających z nowych technologii. I tak na przykład z telefonu komórkowego w 2005 r. korzystało 48,1% osób, dwa lata później – już 70,1%. W 2011 r. wskaźnik ten sięgnął 85,1%. Nieco mniej dynamicznie, ale stale wzrasta odsetek osób korzystających z komputera i Internetu. W 2005 r. było to – odpowiednio – 43,1% i 33,4%, zaś w 2007 r. 50,8% oraz 41,8%. W 2011 r. z komputera korzystało 60,6% społeczeństwa, z Internetu zaś – 60%, co oznacza, że dla niemal wszystkich użytkowników korzystanie z komputera jest tożsame z korzystaniem z sieci.

Jednocześnie, ciekawe zmiany można zaobserwować w danych ilustrujących znaczenie poszczególnych barier w dostępie do nowych technologii. Przede wszystkim przestają być istotne tzw. bariery twarde, tj. ekonomiczne, infrastrukturalne itp. Wyraźnie spadło znaczenie barier finansowych w dostępie do Internetu: odsetek osób twierdzących, że „koszt dostępu jest zbyt duży”, spadł z 39,6% w 2007 r. do 22,4% w 2011. Również odsetek osób wskazujących na „brak odpowiedniego sprzętu” jako główną barierę zmniejszył się z 45,2% w 2007 r. do 31,2% w 2011. Zmiany te związane są przede wszystkim z silną konkurencją dostawców nowych technologii – zarówno sprzętu, jak i dostępu do sieci – co przekłada się na stały spadek ich cen. W ostatnich latach zmniejszyło się też znaczenie barier infrastrukturalnych: „brak możliwości technicznych” w 2007 r. deklarowało 13% osób nieposiadających dostępu do ICT, zaś cztery lata później już jedynie 2,7%.

Jednocześnie bardzo niepokojącym sygnałem jest wzrost znaczenia barier miękkich, w tym przede wszystkim braku motywacji do korzystania z ICT oraz braku odpowiednich umiejętności. „Brak odpowiednich umiejętności” w 2007 r. deklarowało 10,3% osób niekorzystających z sieci. W 2011 r. odsetek ten wzrósł do 25,8%. Z pewnością taki stan rzeczy może się wiązać z ciągłym rozwojem ICT i idącą za tym potrzebą ciągłego zdobywania nowych umiejętności, lecz w obliczu zmian zmierzających do produkcji coraz bardziej intuicyjnych urządzeń, programów i aplikacji, wydaje się, że deklaracje te w znacznej mierze wynikają z obaw niż faktycznych luk kompetencyjnych. Ponadto bardzo wysoki jest też odsetek osób deklarujących, że „Internet nie jest im potrzebny” – tutaj wskaźniki od 2007 r. oscylują wokół 45% (w 2007 r. było to 46,5%, zaś w 2011 r. – 44%). Oznacza to najprawdopodobniej brak motywacji do korzystania wynikający bezpośrednio z braku wiedzy na temat możliwości, jakie dają nowe media, oraz obszerności zasobów internetowych.

Znaczenie tych barier przekłada się niestety na wzrost liczby osób, które mimo posiadania w domu dostępu do komputera i Internetu nie korzystają z niego. W 2007 r. takiej deklaracji w odniesieniu do możliwości korzystania z komputera udzieliło 16,3%, cztery lata później – 17,2%. Jeśli zaś chodzi o możliwość korzystania z sieci w 2007 r., było to 10,8% badanych, a w 2011 r. już 14,1%. Wyniki te jednoznacznie dowodzą, że dostęp do nowych mediów w żadnym wypadku nie wiąże się z rzeczywistym korzystaniem z nich, co zadaje kłopot koncepcjom zakładającym rozwój infrastruktury przy jednoczesnym pominięciu problemów kompetencji oraz motywacji do korzystania.

Warto przyrzeć się też danym dotyczącym umiejętności posiadanych przez użytkowników nowych technologii. Dane te biorą pod uwagę głównie umiejętności techniczne. I tak, można stwierdzić, że użytkownicy są stosunkowo biegli w realizacji takich działań, jak przenoszenie i kopiowanie folderu lub pliku (w 2011 r. taką umiejętność posiadało 69,7% użytkowników) oraz korzystanie z operacji „kopiuj – wklej” (63,3%). Nieco gorzej prezentuje się stan umiejętności w zakresie korzystania z programów komputerowych (w 2011 r. 36,1% użytkowników umiało wykorzystywać podstawowe funkcje w arkuszu kalkulacyjnym, a 23,2% – stworzyć prezentację). Z analizy danych wyraźnie wynika, że od 2007 r. odsetek osób posiadających te kompetencje powoli, acz stale maleje. Wzrasta natomiast liczba użytkowników deklarujących umiejętność korzystania z wyszukiwarki internetowej – z 81,5% w 2007 r. do 91,5% w 2011 r. Niestety dane nie pozwalają stwierdzić, jaki odsetek użytkowników znajduje pożądaną informację, z jakich strategii wyszukiwania korzysta oraz do jakich źródeł sięga.

## KATALOG KOMPETENCJI

Widoczna potrzeba stworzenia spójnej koncepcji edukacji informacyjnej i medialnej w Polsce z jednej strony oraz konieczność diagnozy kompetencji cyfrowych z drugiej były impulsem do rozpoczęcia w 2011 r. prac w ramach projektu „Cyfrowa przyszłość” prowadzonego przez Fundację Nowoczesna Polska we współpracy z zespołem ekspertów, zarówno praktyków, jak i naukowców. Nadrzędny cel prac stanowiło zbudowanie koncepcji, której wdrożenie umożliwiłoby aktywne funkcjonowanie w społeczeństwie informacyjnym wszystkim obywatelom i, co oczywiste, doprowadziłoby do podniesienia poziomu kompetencji cyfrowych w Polsce.

Efektom prac diagnostycznych prowadzonych w pierwszej części trwania projektu jest publikacja „Edukacja medialna i informacyjna w Polsce. Raport otwarcia”. „Jest to pierwsza w Polsce próba opisanego naszego stanu wiedzy o kompetencjach medialnych Polaków i zbudowania wizji rozwoju tych kompetencji w przyszłości. Raport zawiera analizę SWOT tego problemu, przykłady najlepszych działań związanych z rozwojem edukacji medialnej i informacyjnej w innych krajach, jak również katalog polskich inicjatyw i analizę podstaw programowych MEN<sup>5</sup>”.

W ramach prac prowadzonych podczas drugiego etapu projektu stworzony został „Katalog kompetencji medialnych i informacyjnych”. „Katalog kompetencji jest pionierską próbą zdefiniowania zakresu edukacji medialnej i informacyjnej oraz przełożenia jej na język konkretnej wiedzy i umiejętności. Publikacja zawiera listę kompetencji opracowanych dla wszystkich grup wiekowych; od wychowania przedszkolnego, aż po kształcenie ustawiczne<sup>6</sup>. Katalog został pomyślany jako uzupełnienie obowiązujących obecnie podstaw programowych, zatem może być z powodzeniem stosowany w jednostkach systemu edukacji zarówno formalnej, czyli szkołach i uczelniach wyższych, jak i pozaformalnej, np. ośrodkach kultury, bibliotekach. Warto wspomnieć, że zbudowany w formie macierzy katalog jest „ciągłą wersją Beta” – zdając sobie sprawę z nieustających przemian dokonujących się w świecie nowych technologii, zespół nie mógł ustalić jednego, zamkniętego spisu kompetencji. Niemniej jednak, starał się stworzyć swoistą siatkę pojęciową, na którą nałożone zostały konkretne umiejętności, warunkujące sprawne korzystanie z nowych mediów w takich obszarach, jak:

- korzystanie z informacji
- relacje w środowisku medialnym
- język mediów
- kreatywne korzystanie z mediów
- etyka i wartości w komunikacji i mediach
- bezpieczeństwo w komunikacji i mediach
- prawo w komunikacji i mediach
- ekonomiczne aspekty działania mediów

Ze względu na zarysowane wcześniej rozbieżności terminologiczne oraz kłopoty metodologiczne zespół opracowujący katalog musiał nierzadko podejmować decyzje arbitralne, opierając je na doświadczeniu i wiedzy ekspertów, a nie np. na literaturze przedmiotu. Jedną z takich decyzji było wyszczególnienie dwóch ujęć prezentowanych kompetencji: edukacji formalnej, zgodnie z obowiązującymi obecnie etapami kształcenia, do których dodano wychowanie przedszkolne i szkolnictwo wyższe, oraz edukacji ustawicznej (lifelong learning). W drugim przypadku zdecydowano się na podział kompetencji na trzy poziomy zaawansowania (poziom minimum, optimum i mistrzowski). Ponadto katalog został zbudowany na zasadzie piramidy, co oznacza, że uczeń dążący do uzyskania kompetencji przewidzianych dla poziomu gimnazjalnego musi również posiadać wszystkie umiejętności przypisane do niższych poziomów<sup>7</sup>.

Obok opisów kolejnych kompetencji w katalogu zawarto wiele przykładów, które miały wyjaśniać i uszczegóławiać opisy konkretnych kompetencji. I tak na przykład, z katalogu dowiadujemy się, że uczeń kończący gimnazjum, w obszarze poznawania językowej natury mediów, „rozumie pojęcie hipertekstu oraz umie wyjaśnić różnicę pomiędzy hipertekstem i tekstem linearnym; np. wie, że są to powiązane ze sobą odsyłaczami teksty elektroniczne, co ułatwia tworzenie skojarzeń i poznawanie wiedzy, wie, że sposób lektury hipertekstów jest różny od lektury drukowanych książek<sup>8</sup>. Z kolei dziecko realizujące edukację przedszkolną, w obszarze bezpieczeństwa w komunikacji i mediach, „umie zakomunikować, że się wstydzi i nie chce uczestniczyć w danej sytuacji komunikacyjnej; np. nie chce być nagrywane lub fotografowane, nie chce rozmawiać przez telefon<sup>9</sup>”.

<sup>5</sup> J. Lipszyc (red.), *Cyfrowa przyszłość. Edukacja medialna i informacyjna w Polsce. Raport otwarcia*. Dostępny online: <http://cyfrowaprzyszlosc.pl/publikacje/>

<sup>6</sup> D. Górecka (red.), *Cyfrowa przyszłość. Katalog kompetencji...*, dz.cyt.

<sup>7</sup> Tamże, s. 10.

<sup>8</sup> Tamże, s. 41.

<sup>9</sup> Tamże, s. 59.

Z katalogu można korzystać na dwa sposoby: przyjąć go jako swoisty „plan lekcji” i zapoznawać uczniów lub słuchaczy z kolejnymi zagadnieniami albo wybierać te problemy, z którymi uczestnicy procesu edukacyjnego mają kłopoty, i koncentrować się na nich.

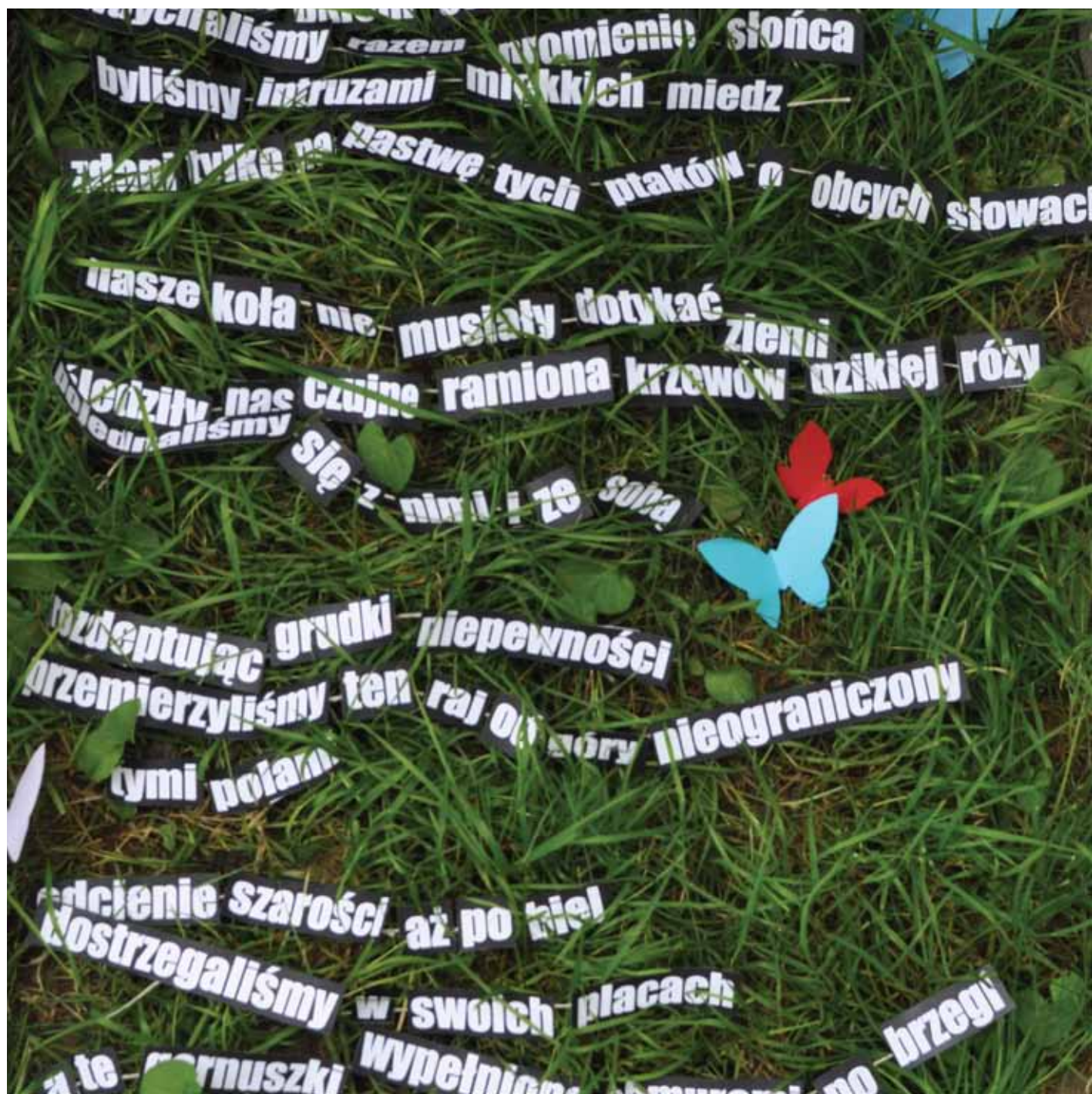
Wydaje się, że „Katalog kompetencji” może być nie tylko przyczynkiem do dalszej dyskusji nad rozwojem kompetencji cyfrowych, ale również podstawą prac związanych z przygotowaniem wytycznych lub programów kształcenia kompetencji informacyjnych na poziomie edukacji szkolnej. Przeprowadzona analiza daje również asumpt do badań kompetencji informacyjnych kolejnych grup użytkowników ICT, w tym przede wszystkim osób wykluczonych cyfrowo. Jednocześnie może stanowić stale ewoluującą mapę umiejętności koniecznych do aktywnego uczestnictwa w społeczeństwie XXI wieku. I nowym, cyfrowym świecie, w którym żyjemy.

---

## **DR JUSTYNA JASIEWICZ**

Pracownik Instytutu Informacji Naukowej i Studiów Bibliologicznych UW; adiunkt w Zakładzie Bibliotekoznawstwa IINiSB UW; absolwentka Podyplomowych Studiów Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej w Instytucie Dziennikarstwa UW. Autorka artykułów naukowych oraz popularnonaukowych, publikowanych m.in. w „Przeglądzie Bibliotecznym”, „Information-Wissenschaft und Praxis”, „Gazecie Wyborczej”. Zajmuje się problemem kompetencji informacyjnych i medialnych młodzieży, społecznymi konsekwencjami korzystania z Internetu oraz przemianami tradycyjnych mediów masowych w perspektywie rozwoju nowych technologii.







## Otwarte zasoby w organizacjach pozarządowych – jak tworzyć i korzystać?

KAMIL ŚLIWOWSKI

**C**o dzień, w każdej pracy w organizacji, hobbystycznie i czysto prywatnie tworzymy coś nowego i co dzień odbieramy, czytamy i przetwarzamy treści z zewnętrznego świata. Już od dawna nie jesteśmy tylko czytelnikami, pracownikami, wykonawcami. Wszyscy staliśmy się twórcami i potrzebujemy do tego odpowiednich praw. Jeśli zaś wszyscy tworzą, to wszyscy też potrzebują podobnych praw (by tworzyć i używać). Coraz bardziej rozumiem to sektor pozarządowy, który w Polsce i na świecie „otwiera się”. Ale co to znaczy w praktyce?

W czasach społeczeństwa cyfrowego tworzenie swobodnie dostępnych zasobów to nie tylko działanie praktyczne, ale też nasz wkład w kreowanie dobra wspólnego i forma zaangażowania społecznego. Minimum, jakie większość organizacji już osiągnęła, to publikowanie produkowanych przez siebie treści za darmo, w sieci. To jednak tylko minimum, ponieważ aby treści te mogły stać się angażujące i być swobodnie wykorzystywane, promowane i udoskonalane, nie tylko przez nas samych, musimy je wyraźnie określić warunkami prawnymi.

Od kilku lat świetnie rozwija się model tzw. otwartych zasobów edukacyjnych, czyli treści przeznaczonych do nauczania i uczenia się, dostępnych na warunkach prawnych gwarantujących możliwość używania ich, kopiowania, modyfikowania i rozpowszechniania, zawsze z poszanowaniem praw autorów. Jest to możliwe dzięki stosowaniu tzw. wolnych licencji (np. licencji Creative Commons) i pozwala twórcom prosto

określić warunki prawne swojej pracy, a odbiorcy korzystać z tej pracy bez konieczności proszenia o zgodę czy opłat. To niezwykle efektywny system, który sprawdza się nie tylko w edukacji, ale także wszędzie tam, gdzie zależy nam na ułatwianiu dzielenia się wiedzą oraz rozpowszechniania idei i informacji.

Otwartość i dostępność są ważne również z perspektywy efektywności i transparentności wydatkowania środków zarówno publicznych, jak i prywatnych grantodawców. Np. od środków publicznych wymagamy, aby materiały za nie utworzone były dostępne bez barier i opłat, ponieważ już raz zostały opłacone (takie wymogi wprowadziły w niektórych programach Ministerstwo Spraw Zagranicznych oraz Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego). Grantodawcy prywatni, tacy jak Fundacja Orange, poza tym wymogiem otwartości chcą również promować wśród organizacji dzielenie się i wzajemne wykorzystywanie swoich najlepszych pomysłów i treści.

### OTWARTE PUBLIKACJE CZYLI...?

Aby tworzyć otwarte zasoby w organizacji pozarządowej, musimy zrozumieć dwa poziomy otwartości: prawny i techniczny oraz poznać narzędzia, które pozwolą nam je zapewnić.

→ **Otwartość prawna** to gwarantowany zakres swobód dotyczących ponownego wykorzystania publikacji, np. dostępność na licencji

pozwalającej na kopiowanie i remiksowanie utworu. Otwartość prawna zapewnia równy i demokratyczny dostęp do zasobów. Otwartość prawną będziemy najczęściej zapewniać za pomocą licencji Creative Commons.

→ **Otwartość techniczna** to dostępność zasobów w sieci, na odpowiednich standardach dających wszystkim użytkownikom takie same możliwości ponownego wykorzystania niezależnie od technologii, jakich używają, np. zapis publikacji w pliku tekstowym, który mogą odczytać różne programy edycji tekstu, strona WWW dostępna nie tylko wizualnie, ale również w sposób, który jest możliwy do przeczytania przez przeglądarki dla osób niewidomych i słabowidzących. Standardy przygotowywania tak dostępnych dokumentów czy stron zawarte są w rekomendacjach Web Content Accesibility Guidelines, które można znaleźć w sieci<sup>1</sup>. Otwartość techniczna przekłada się na zwiększenie zasięgu odbioru naszych materiałów.

Jeśli nasze materiały nie są otwarte prawnie, zapewnienie im otwartości technicznej może być dodatkowo utrudnione. Brak zgody na modyfikacje naszych publikacji blokuje wykonanie ich lepszej otwartej wersji np. przez inną organizację, która jest w stanie zrobić to technicznie, ale potrzebuje od nas na to zgody. Dlatego warto pamiętać o dostępności publikacji prawnej i technicznej razem, co najskuteczniej obniży wszelkie bariery w dostępie do nich.

## OTWARTE LICENCJE

Podstawowym narzędziem, z którego będziemy korzystać, są licencje Creative Commons. Jedne z najpopularniejszych i najprostszych systemów do określania warunków prawnych i otwierania publikacji. Creative Commons ułatwia dzielenie się twórczością, stosując zasadę „pewne prawa zastrzeżone”. Publikując swoje dzieło – raport, piosenkę czy zdjęcie – autor sam określa warunki, jakich spełnienia oczekuje od użytkowników, w zamian za możliwość korzystania z utworu.

Wszystkie licencje Creative Commons 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 wykorzystywanie ma odbywać się wyłącznie w warunkach niekomercyjnych i czy ograniczyć możliwości tworzenia utworów zależnych.

## WARUNKI LICENCJI CREATIVE COMMONS:



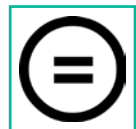
→ **Uznanie autorstwa\*** – wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie utwory zależne pod warunkiem, że zostanie przywołane nazwisko autora pierwowzoru.



→ **Użycie niekomercyjne** – wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie utwory zależne jedynie do celów niekomercyjnych.



→ **Na tych samych warunkach** – wolno rozprowadzać utwory zależne jedynie na licencji identycznej z tą, na której udostępniono utwór oryginalny.



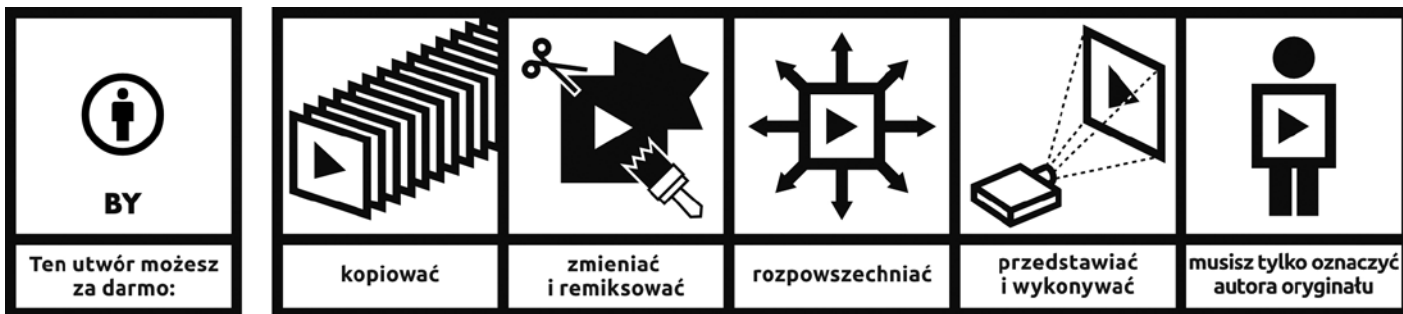
→ **Bez utworów zależnych** – wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać utwór jedynie w jego oryginalnej postaci – tworzenie utworów zależnych nie jest dozwolone.

Możemy myśleć o tym jak o klockach: \*podstawą będzie zawsze uznanie autorstwa (i możemy na tym poprzestać), możemy też dobudować do niego z pozostałych klocków-warunków dodatkowe ograniczenia. W ten sposób z warunków klocków-warunków powstaje licencja. Aby wybrać właściwe warunki licencji Creative Commons i stworzyć licencję, autor musi odpowiedzieć sobie na dwa proste pytania. **Po pierwsze: czy zgadza się na komercyjne wykorzystanie swoich dzieł? Po drugie: czy zgadza się na tworzenie utworów zależnych od oryginału, a jeśli tak, to czy chce również wymagać od użytkowników, aby utwory zależne były dostępne na tej samej licencji?**

Jeśli chcemy publikować w pełni otwarcie, nie wprowadzać barier w dostępie do naszych publikacji (np. dla szkół społecznych czy blogerów, którzy zarabiają na reklamach na utrzymanie swoich stron) albo chcemy po prostu spełnić wymagania naszego grantodawcy (jak Akademii Orange lub Ministerstwa Spraw Zagranicznych), zgadzamy się na obie

<sup>1</sup> <http://www.w3.org/TR/WCAG/>





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

możliwości. Otrzymujemy w ten sposób do wyboru licencję Creative Commons. Uznanie autorstwa lub Uznanie autorstwa na tych samych warunkach. Obie licencje są tzw. wolnymi licencjami, gwarantują najszersze swobody użytkownikom i są rekomendowane zwłaszcza w projektach, które chcą tworzyć otwarte zasoby edukacyjne. Jak działają licencje, najlepiej pokazuje prosty komiks powyżej, który tłumaczy, co można zrobić z napotkanym dziełem (w Internecie będzie nam równie łatwo zorientować się, co wolno zrobić z utworem na CC, ponieważ każdy powinien posiadać link to tzw. przystępnego podsumowania).

## ODROBINA PRAWA AUTORSKIEGO

Znając już licencje CC, wróćmy na chwilę do początku praktycznej drogi do otwartości. Chcąc publikować coś otwarcie, musimy posiadać do tych treści dokładnie taki sam lub większy zakres praw, na jakich chcemy sami je udostępniać. Np. tworząc z artykułów i fotografii różnych autorów (w tym wolontariuszy) publikację, którą chcemy udostępnić na licencji Creative Commons. Uznanie autorstwa, musimy posiadać: prawa autorskie (np. przekazane nam w umowie o dzieło) na odpowiednich polach eksploatacji lub licencję od twórcy gwarantującą również szerokie prawa co licencja, na której chcemy opublikować nasz materiał (w tym wypadku musielibyśmy otrzymać te materiały na licencji Creative Commons. Uznanie autorstwa lub kompatybilnej z nią).

Należy pamiętać o tym w każdej sytuacji, w której powstają jakiegokolwiek treści objęte prawem autorskim, dlatego warto dla bezpieczeństwa formalnego podpisywać umowy ze wszystkimi twórcami, z którymi współpracujemy (przekazanie nam praw autorskich na odpowiednich

polach eksploatacji zawsze będzie nam gwarantować możliwość opublikowania tych treści na licencji CC), lub przynajmniej prosić o udzielenie nam licencji. Wzory umów o dzieło z odpowiednimi zapisami dotyczącymi licencji oraz wzory umowy o udzielenie licencji (bez przenoszenia praw) znajdziecie na stronach [www.creativecommons.pl](http://www.creativecommons.pl) i [www.koed.org.pl](http://www.koed.org.pl).

## JAK ZAPEWNIĆ OTWARTOŚĆ ZASOBÓW?

Korzystanie z licencji jest proste i nie wymaga wizyty u prawnika. Wystarczy opisać utwór odpowiednią informacją licencyjną i oznaczyć go symbolem licencji. Tekst i ikonę możemy wygenerować na stronie <http://creativecommons.pl/wyberz-licencje/>, gdzie pojawi się również fragment kodu HTML – należy go dodać do kodu strony internetowej, na której umieszczamy publikację. Po wklejeniu kodu pojawi się ikona i odnośnik do strony z treścią wybranej licencji.

Jeśli decydujemy się na opublikowanie na licencji CC całej zawartości naszej strony, warto tę informację umieścić w stopce strony. W takiej sytuacji najlepiej skorzystać z narzędzia [creativecommons.org/choose](http://creativecommons.org/choose)<sup>2</sup>, które generuje nie tylko poprawny opis, ale również fragment kodu HTML. Ułatwi to jej odnalezienie osobom świadomie szukającym otwartych treści, a wyszukiwarkom internetowym – odnalezienie naszej strony, kiedy ktoś zapyta np. Google o treści, z których może legalnie skorzystać (co jest możliwe dzięki opcji wyszukiwania zaawansowanego).

Przykładowa treść takiej stopki może brzmieć: O ile nie jest to stwierdzone inaczej, wszystkie materiały na stronie są dostępne na licencji Creative Commons. Uznanie autorstwa 3.0 Polska. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Creative Commons Polska.

<sup>2</sup> <http://creativecommons.org/choose/?lang=pl>



Taki zapis sugeruje, że jeśli jakaś treść będzie dostępna na innej licencji niż ta podana, zostanie to wyraźnie stwierdzone (oznaczone) oraz że możemy swobodnie korzystać z treści tej strony na warunkach licencji, oznaczając wykorzystywane treści pochodzące od Creative Commons Polska (czyli w tym wypadku podajemy nazwę instytucji zamiast konkretnych autorów).

W przypadku pojedynczych utworów takie zapisy będą często jeszcze prostsze, np. powinny posiadać tylko informację o autorze i rodzaju licencji. Poprawne oznakowanie licencji na dowolnym utworze możemy uprościć do takiego schematu: [Lista autorów], licencja: [CC-BY 3.0 Polska] (link do: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pl>).

Warto pamiętać, że w wypadku publikacji drukowanych musimy podać pełen link do treści licencji, tak aby każdy odbiorca mógł się z nią zapoznać.

## GDZIE PUBLIKOWAĆ MATERIAŁY NA CC?

Poza poprawnym oznakowaniem dokumentów i multimedialnych plików możemy też skorzystać z serwisów hostujących różnego rodzaju media, które umożliwiają oznakowanie materiałów licencjami CC. W większości z nich znajdziecie również masę ciekawych materiałów na licencjach CC do swobodnego wykorzystania.

<b>MATERIAŁY GRAFICZNE</b>	<a href="http://www.flickr.com">www.flickr.com</a>
Więcej informacji i instrukcji na stronie: <a href="http://creativecommons.pl/instrukcja-foto/">http://creativecommons.pl/instrukcja-foto/</a>	<a href="http://www.openclipart.org">www.openclipart.org</a> <a href="http://www.commons.wikimedia.org">www.commons.wikimedia.org</a>
<b>MATERIAŁY WIDEO</b>	<a href="http://www.vimeo.com">www.vimeo.com</a>
Więcej informacji i instrukcji na stronie: <a href="http://creativecommons.pl/instrukcja-wideo/">http://creativecommons.pl/instrukcja-wideo/</a>	<a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a> <a href="http://www.blip.tv">www.blip.tv</a> <a href="http://www.archive.com">www.archive.com</a>
<b>MATERIAŁY AUDIO</b>	<a href="http://www.soundcloud.com">www.soundcloud.com</a>
Więcej informacji i instrukcji na stronie: <a href="http://creativecommons.pl/instrukcja-audio/">http://creativecommons.pl/instrukcja-audio/</a>	<a href="http://www.jamendo.com">www.jamendo.com</a> <a href="http://www.openmusicarchive.com">www.openmusicarchive.com</a> <a href="http://www.archive.com">www.archive.com</a>
<b>DOKUMENTY I PREZENTACJE</b>	
Więcej informacji i instrukcji na stronie: <a href="http://creativecommons.pl/instrukcja-dokument/">http://creativecommons.pl/instrukcja-dokument/</a>	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> <a href="http://www.slideshare.com">www.slideshare.com</a>

## JAK KORZYSTAĆ Z ZASOBÓW NA LICENCJACH CC?

Po pierwsze warto wiedzieć, gdzie i jak je znaleźć. Po drugie nie ma się czego bać, bo licencje są skonstruowane tak, by korzystanie z nich było jak najprostsze i dla twórcy, i dla użytkownika (jak pewnie zorientowaliście się wcześniej, same nazwy licencji wskazują na to, co wolno zrobić z utworem i na jakich warunkach).

## JAK WYSZUKIWAĆ I WYKORZYSTYWAĆ ZASOBY NA LICENCJACH CC?

Materiały opublikowane na wolnych licencjach łatwo znaleźć w sieci. Wystarczy wejść na stronę <http://search.creativecommons.org/>, wpisać pożądane hasło w wyszukiwarce i zaznaczyć, czy planujemy dany utwór modyfikować i udostępniać komercyjnie. Wyszukiwarka Creative Commons pomaga przeszukiwać największe repozytoria otwartych treści, m.in. Wikipedię, YouTube czy Flickr (repozytorium zdjęć). Materiały dostępne na licencjach CC potrafi rozpoznawać również Google. Wymaga to skorzystania z opcji zaawansowanego wyszukiwania<sup>3</sup>. Bazę serwisów i stron internetowych pełnych otwartych zasobów znajdziecie również pod adresem: [www.otwartezasoby.pl](http://www.otwartezasoby.pl).

Wykorzystanie materiału dostępnego na licencji CC jest równie proste. Przestrzegając zasad licencji, musimy przy każdym wykorzystaniu takiego utworu (czy to na stronie, czy w publikacji) podać nazwisko autora lub pseudonim, jakim się posługuje, źródło (najczęściej jako linki), z którego pochodzi utwór, oraz rodzaj licencji, na której został udostępniony.

Przećwiczmy to na przykładzie zdjęcia z Flickr.com dostępnego na licencji Creative Commons. Uznanie autorstwa pochodzącego od Maryland Government. Chcemy je wykorzystać jako ilustrację. Prawidłowy opis to (linki podane w nawiasach możemy oczywiście umieścić „pod tekstem”): Zdjęcie aut. Maryland Government Pictures (<http://www.flickr.com/photos/mdgovpics/6685773631/>), dostępne na licencji Creative Commons. Uznanie autorstwa 2.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en>).

Nie zawsze wygodnie jest umieszczać opis z informacją bezpośrednio przy wykorzystywanym utworze, możemy wówczas zrobić to np. na końcu publikacji czy na odwrocie ulotki, pod warunkiem jednak, że zawsze możliwe będzie jednoznaczne zidentyfikowanie źródła, autora i licencji dla każdego utworu.

<sup>3</sup> [http://www.google.pl/advanced\\_search](http://www.google.pl/advanced_search)

Więcej o licencjach Creative Commons oraz ich zastosowaniu w organizacjach pozarządowych znajdziecie na stronach [www.creativecommons.pl](http://www.creativecommons.pl). Organizacje, które działają już w modelu otwartych publikacji, mogą również dołączyć do Koalicji Otwartej Edukacji ([www.koed.org.pl](http://www.koed.org.pl)). Creative Commons Polska udziela porad dotyczących stosowania licencji pod adresem: [cc@creativecommons.pl](mailto:cc@creativecommons.pl).

---

## **KAMIL ŚLIWOWSKI**

Animator i trener edukacji medialnej. W Centrum Cyfrowym koordynuje projekt Creative Commons Polska i prowadzi działania dotyczące otwartej edukacji. Współpracuje z Koalicją Otwartej Edukacji, Fundacją Nowoczesna Polska i Fundacją Panoptykon. Netoholik. Prowadzi blog o otwartych zasobach edukacyjnych [www.otwartzasoby.pl](http://www.otwartzasoby.pl).









## Co łączy Natalię Kukulską i Marcina Gortata?

### Grają, śpiewają i dzielą się talentem

PAWEŁ ŁUKASIAK

**W** dzisiejszych czasach to wiedza jest najcenniejszym zasobem; także i w ramach wolontariatu wiedza i umiejętności stają się zasobem ważniejszym niż tradycyjnie ofiarowywane dobro, jakim jest czas.

#### WOLONTARIAT KOMPETENCJI: CO TO JEST?

Wolontariat – czyli dobrowolna, bezpłatna, świadoma praca na rzecz innych lub całego społeczeństwa, wykraczająca poza związki rodzinno-koleżeńsko-przyjacielskie przybiera wiele form. Większości ludzi kojarzy się z poświęcaniem czasu na rzecz innych (wolontariat czasu). Tymczasem obecnie na popularności zyskuje wolontariat kompetencji polegający na dzieleniu się wiedzą i umiejętnościami. Jednocześnie, dzięki zastosowaniu nowych technologii, ilość czasu niezbędną do przekazania wsparcia można znacznie ograniczyć bez spadku efektywności wsparcia (np. w formie e-wolontariatu).

Według Wikipedii wolontariat kompetencji, czyli skill-based volunteering, polega na wykorzystaniu specjalistycznych umiejętności i wiedzy do podnoszenia jakości infrastruktury organizacji non profit, pomocy w dążeniu do osiągnięcia ich celów i misji. Od tradycyjnego wolontariatu odróżnia go właśnie konieczność posiadania specjalistycznej wiedzy, która w wolontariacie czasu nie jest konieczna.

#### WOLONTARIAT KOMPETENCJI W POLSCE

Przykłady wolontariatu kompetencji można znaleźć także w Polsce. Jednym z nich jest Koalicja „Prezesi Wolontariusze 2011”. Koalicja skupia kilkudziesięciu prezesów i członków zarządu największych korporacji oraz dużych firm różnych branż. Członkowie Koalicji – dając przykład innym – zachęcają swoich pracowników do aktywności społecznej, a w szczególności do wolontariatu. Prezesi dzielą się swoją wiedzą, szkoląc studentów; studenci – także wolontariusze – mają zaś niezwykle okazję uczenia się i podnoszenia motywacji poprzez kontakt z ekspertami-praktykami, którzy nie tylko mają ogromną wiedzę, ale i mogą pochwalić się realnymi sukcesami biznesowymi ([www.dobrybiznes.info](http://www.dobrybiznes.info)).

Mnóstwa przykładów wolontariatu dostarcza także lektura nominacji do konkursu „Gwiazdy Dobroczynności”.

Działalności na polu społecznym i pracy wolontariackiej często poświęcają czas, umiejętności i oczywiście środki finansowe sportowcy. Czas trwania kariery zawodowej w sporcie, jak wiadomo, jest ograniczony, co sprawia, że po jej zakończeniu sportowiec staje się bardzo młodym „emerytem”. Z sukcesami na poziomie światowym wiążą się spore pieniądze, które część z tych młodych „emerytów” decyduje się przekazać na cele społeczne: czy to wspierając różnego rodzaju inicjatywy, wydarzenia, czy też zakładając własne fundacje, z reguły skierowane na wyszukiwanie i wspieranie młodych talentów w danej dziedzinie sportu.

Dla młodych ludzi równie ważne jak pieniądze jest osobiste zaangażowanie tych podziwianych sportowych idoli w pracę, treningi i kontakty z nimi.

Fundację „Równe Szanse” wspierającą młodych adeptów boksu założył Dariusz Michalczewski. Jej główny projekt nosi wszystko mówiący tytuł „Szukamy nowego Tigera”. Projekt ma na celu aktywizowanie młodzieży, głównie z trudnych środowisk, poprzez sport. „Pokazujemy młodym ludziom z nadmiarem energii drogę rozwoju poprzez boks. Przez sport dajemy możliwość kształtowania własnego charakteru, samodyscypliny i wytrwałości w dążeniu do celu” – mówi Darek Michalczewski, jeden z najbardziej utytułowanych zawodników w historii polskiego boksu. Własną fundację założył także wciąż „czynny zawodowo” aktualnie najlepszy i najbardziej popularny polski koszykarz Marcin Gortat. Fundacja Marcina Gortata „MG13” promuje sport, wspiera kluby sportowe i szkoły, organizuje zajęcia i treningi, wyposaża szkoły i kluby w sprzęt i funduje stypendia dla utalentowanych młodych sportowców. Sam Marcin Gortat uczestniczy w turniejach i obozach organizowanych przez swoją Fundację.

## WOŁONTARIAT KOMPETENCJI W KULTURZE I ROZRYWCE

Wolontariuszy nie brakuje także wśród przedstawicieli świata kultury czy też, jak się teraz częściej mówi, show-businessu. Mało kto wie na przykład, że bardzo wiele czasu, energii i talentu poświęca na rzecz innych Ryszard Andrzejewski, znany bardziej jako Peja. Artysta wspiera i odwiedza domy dziecka i domy poprawcze, bierze udział w akcjach Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy. Organizuje i bierze udział w koncertach charytatywnych oraz skutecznie zachęca do współpracy wielu innych artystów. Przekazuje organizacjom na dobroczynne aukcje różne przedmioty, jak również swój czas i oczywiście talent.

Natalia Kukulska także angażuje się w wiele przedsięwzięć na rzecz innych. Współpracuje z Unicefem, wzięła udział w akcji „Konwój Muszkieterów”, wspiera Polską Koalicję na rzecz Walki z Rakiem Szyjki Macicy, ostatnio wzięła udział w kampanii „Music for life” i akcji „Stop pustym miskom – pomagamy schroniskom”. Szczególną opieką otacza podopiecznych fundacji Wioski Dziecięce SOS. Piosenkarka spotyka się z dziećmi, a także – jako ambasadorka Wiosek Dziecięcych SOS – pomaga w dotarciu do szerokiej publiczności z komunikatami na temat problemów, na których skupia się fundacja. Piosenkarka bezpośrednio dzieli się swoim talentem, nagrywając razem z podopiecznymi Wiosek piosenki.

Jurorka jednego z talent show, ale przede wszystkim znakomita śpiewaczka Alicja Węgorzewska założyła i prowadzi Fundację Startsmart, zajmującą się edukacją dzieci oraz rozwijaniem ich potencjału

”**Rozwojowi wolontariatu sprzyja postęp w dziedzinie nowoczesnych technologii i przenoszenie wielu form działalności do Internetu. Znaczna część sprzedaży towarów i usług odbywa się online, przyszedł więc czas także na wirtualny wolontariat. Wydaje się, że wolontariat kompetencji online jest formą najbardziej efektywną.**

językowego i artystycznego. Fundacja popularyzuje wiedzę o sztuce i kulturze, współpracuje z instytucjami i organizacjami w zakresie edukacji artystycznej. Włącza się ponadto w lokalne inicjatywy kulturalno-oświatowe. Oprócz działalności koncertowej Alicja Węgorzewska wykorzystuje swój talent, wiedzę i umiejętności, angażując się w projekty artystyczne wspierające charytatywne działania społeczne: nagrała hymn na rzecz chorych na białaczkę i wspomaga działalność Fundacji DKMS na rzecz dawców szpiku; nagrała hymn oraz wzięła udział w koncercie charytatywnym na rzecz głodnych dzieci „Dzień dobrego głoda” Fundacji Razem Lepiej; wzięła również udział w nagraniu hymnu i w samej kampanii „Kocham, nie biję”.

Wspaniałym przykładem zaangażowania społecznego w dziedzinie kultury jest Andrzej Brandstatter. Artysta był założycielem zespołu Krywań, który prezentował piosenki góralskie w nowoczesnej aranżacji. Po kilku latach problemów ze zdrowiem zaangażował się w pracę na rzecz krzewienia kultury i edukacji muzycznej młodzieży. Wraz ze swoją żoną założył Fundację Andrzeja Brandstattera Pro Artis, która skupia wokół siebie dzieci i młodzież z Podhala i innych stron Polski. Są w różnym wieku, pochodzą z różnych regionów, większość z nich to osoby niepełnosprawne. Łączy ich wspólna pasja – śpiewanie. Od pięciu lat Fundacja organizuje „Wierchowce spotkania”: dwutygodniowe warsztaty muzyczne, które odbywają się latem w Zakopanem dla utalentowanej wokalnie młodzieży oraz dzieci. Co roku w „Wierchowych spotkaniach” bierze udział około 50 osób z całej Polski.

Jak widać z powyższych przykładów, tradycyjny wolontariat kompetencji w kulturze przybiera formę działań, w których talent i umiejętności

w jakiejś dziedzinie sztuki są wykorzystywane do pomagania innym, poprzez np. dawanie koncertów charytatywnych lub dzielenie się tym talentem, czyli uczenie innych, pomaganie innym w opanowaniu jakiejś umiejętności.

## E-WOLONTARIAT

Rozwojowi wolontariatu sprzyja postęp w dziedzinie nowoczesnych technologii i przenoszenie wielu form działalności do Internetu. Znaczna część sprzedaży towarów i usług odbywa się online, przyszedł więc czas także na wirtualny wolontariat. Wydaje się, że wolontariat kompetencji online jest formą najbardziej efektywną. Wolontariusze oferują bowiem to, co mają najbardziej wartościowego: swoją wiedzę i umiejętności niezależne od czasu i miejsca, w którym aktualnie się znajdują. Warto zauważyć, że online można pomagać dowolnej ilości osób i organizacji praktycznie na całym świecie. Dzięki e-wolontariatowi pomagać mogą również osoby, które z różnych powodów są wykluczone z tradycyjnych form wolontariatu np. osoby niepełnosprawne, starsze, rodzice. Ponadto, w wolontariacie wirtualnym drzemie znacznie większy potencjał aktywizowania ludzi do działań na najróżniejszych polach: wirtualni wolontariusze piszą blogi, doradzają na forach tematycznych i w grupach wsparcia.

Nie brak także bardziej zaawansowanych projektów online: kilku ekspertów skupionych wokół międzynarodowego stowarzyszenia Inżynierowie bez Granic przygotowało podręcznik dotyczący nowoczesnych technologii uprawy roślin dla rolników z Kamerunu. Bankierzy bez Granic z kolei skupiają emerytowanych specjalistów z dziedziny finansów i bankowości, którzy deklarują poświęcenie od dwóch tygodni do czterech miesięcy na realizację projektów i doradztwo dla organizacji pozarządowych w dziedzinie mikrofinansów. Dzięki wiedzy tysięcy ekspertów różnych dziedzin – wolontariuszy z całego świata – powstała największa internetowa encyklopedia, Wikipedia.

Badania pokazują, że wolontariat kompetencji jest szczególnie interesujący dla osób aktywnych zawodowo, specjalistów, którzy nie dysponują dużymi zasobami wolnego czasu. Takie osoby chcą wykonać konkretne zadanie, pomóc konkretnej osobie i organizacji, najchętniej przy pomocy nowych technologii – co pozwala nie tracić cennego czasu.

## E-WOLONTARIAT W KULTURZE I ROZRYWCE

Przykładów wolontariatu online, także z Polski, dostarczają laureaci i nominowani w konkursie „Odkryj e-wolontariat”. Jednym z ciekawszych jest portal wiedzy i wyobraźni Paradoxs. Wolontariusze skupieni wokół Lubelskiego Stowarzyszenia Fantastyki „Cytaśela Syriusza”

stworzyli portal [www.paradoxs.net.pl](http://www.paradoxs.net.pl). Zajmuje się on promowaniem różnych form kultury, wymianą myśli, zbieraniem opinii i rozwijaniem zainteresowań w dziedzinie fantastyki. Jest to portal dla miłośników fantasy, gdzie można publikować i dyskutować na temat literatury, filmu, komiksów, muzyki, gier – także planszowych, fabularnych i gier video. Regularnie na stronie pojawiają się newsy, recenzje, opowiadania, wiersze, relacje, fotogalerie, wywiady i artykuły. Adresatami i użytkownikami portalu są fani fantastyki. E-wolontariusze zajmują się redakcją artykułów i innych tekstów nadsyłanych przez młodych twórców, a także moderowaniem dyskusji i gier. Twórcy portalu chcą, aby z czasem stał się miejscem, gdzie dzieła fantasy będą mogły zostać poddane krytyce nie tylko innych miłośników, ale także profesjonalistów, oraz aby zaczął pełnić funkcję kompendium wiedzy i historii różnych dziedzin fantasy.

Innym, znakomitym przykładem e-wolontariatu w dziedzinie kultury jest inicjatywa „Otwarte zabytki” Centrum Cyfrowego Projekt: Polska. Polega ona na stworzeniu obywatelskiego katalogu zabytków, w którym zgromadzone będą opisy możliwie największej ilości obiektów. Jak deklarują twórcy portalu [www.otwartzabytki.pl](http://www.otwartzabytki.pl), „otwarte” oznacza, że są one dostępne dla wszystkich: zarówno dla osób pragnących dowiedzieć się czegoś o polskich zabytkach, jak i dla e-wolontariuszy – współtwórców portalu. Każdy może korzystać z wszystkich zasobów zgromadzonych w bazie, może je też kopiować i udostępniać innym. Dane o obiektach zgromadzonych w katalogu zawierają takie informacje, jak: nazwa, adres, data powstania, wydarzenia historyczne, fotografie, tagi. Do tej pory do akcji gromadzenia opisów włączyło się ponad 7000 internautów. Co ciekawe, aktywność wielu e-wolontariuszy przeniosła się do rzeczywistości: z ich inicjatywy w wielu miejscach odbyły się spotkania, zorganizowano lokalne wydarzenia, wyznaczono ścieżki spacerów śladami zabytków – relacje z tych wydarzeń są także dostępne na stronie [www.otwartzabytki.pl](http://www.otwartzabytki.pl).

## GDZIE LEŻĄ GRANICE WOLONTARIATU?

Lektura powyższych przykładów nie tylko pokazuje, że wolontariat przybiera bardzo różne formy, ale też prowokuje wiele pytań. Czy tworzenie portalu poświęconego tematyce fantasy to jeszcze jeden klub hobbyistów, tyle że wirtualny? Przecież większość osób, która się tam udziela, robi to, żeby dać upust swoim pasjom, żeby poczytać, pooglądać coś, co ich interesuje, lub zaprezentować swoje próby literackie czy elementy innej twórczości fanom fantasy – w gruncie rzeczy swoim kolegom, choć, być może, nigdy osobiście niepoznanym. Czy społeczni redaktorzy, organizatorzy takiego portalu to wolontariusze?

Z drugiej strony dzięki użytkownikom, a przede wszystkim twórcom takich portali powstaje dobro wspólne. W przypadku zasobów „Otwartych zabytków” nie można mieć co do tego wątpliwości. Tysiące e-wolontariuszy, na podstawie niekompletnej i nieaktualnej bazy Narodowego Instytutu Dziedzictwa, stworzyło obywatelski katalog zabytków, który służy wszystkim zainteresowanym. Może także pomagać w pracy konserwatorom – dzięki udostępnieniu aplikacji „Zaalarmuj o stanie zabytku”.

Wątpliwości wokół wolontariatu nie są niczym nowym. Czy słusznie bowiem nazywane wolontariuszami są np. osoby biorące udział w testowaniu nowych leków? Pilnujący porządku na koncertach? Wpisujący hasła do Wikipedii? Oczywiście robią to z własnej woli, są ochotnikami – z ang. volunteers... – ale czy to są wolontariusze?

Trudno na te pytania odpowiedzieć, w tym tekście nie będziemy więc nawet próbować. Nie odbierając przecież niczego tradycyjnemu wolontariatowi, w formie pomagania ludziom w szpitalach, hospicjach czy opieki nad zwierzętami, można jednak zauważyć, że zjawisko wolontariatu ewoluje, a internetowe technologie otwierają przed nim kolejne, niedostępne dotąd obszary, dając większej liczbie osób okazję do bycia wolontariuszem na wiele więcej sposobów.

---

## **PAWEŁ ŁUKASIAK**

Prezes Akademii Rozwoju Filantropii w Polsce, członek Rady Mentorów Fundacji Dobra Sieć. Akademią kieruje od sierpnia 1998 r. Od ponad 20 lat aktywnie związany z trzecim sektorem.









**Nowe media + animacja kultury**  
– projekty z Ogólnopolskiej Giełdy Projektów  
„Nowe media – nowe perspektywy  
dla animacji kultury”

## Akademia AV

„Akademia AV” to projekt skierowany do młodzieży gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej z Cieszyna, realizowany przy wsparciu Fundacji Orange. Głównym celem projektu była organizacja bezpłatnych warsztatów z zakresu realizacji sztuki audio i video prowadzonych przez młodych artystów i twórców oraz stworzenie multimedialnej platformy edukacyjnej. Oprócz warsztatów i szkoleń w ramach Akademii AV zorganizowano również otwarte wykłady dotyczące praw autorskich, otwartych licencji CC oraz spotkania z artystami i specjalistami z zakresu nowych mediów.

**F**undacja „Strefa Szarej” zajmuje się promowaniem i wspieraniem kultury oraz sztuki współczesnej zarówno w Polsce, jak i za granicą. Ważnym elementem w działaniach Fundacji jest edukacja w formie wykładów, warsztatów oraz konferencji. W ciągu naszej wieloletniej pracy artystyczno-pedagogicznej z młodzieżą i studentami udało nam się stworzyć liczne projekty audiowizualne. Naszą główną inspiracją do działań w „Akademii AV” był ogromny wzrost zainteresowania oraz aktywności twórczej młodzieży w zakresie nowych technik multimedialnych. Dzięki praktycznemu doświadczeniu zaangażowanych w projekt prowadzących, udało nam się przekazać młodym ludziom wiedzę



z zakresu tworzenia multimedialnych i obsługi nowoczesnych urządzeń do tworzenia sztuk audiowizualnych.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Edukacja medialna to główny punkt naszych działań. Poprzez projekty kształtujemy w młodych ludziach świadomy oraz krytyczny sposób odbierania i korzystania ze środków społecznego przekazu.

### ● PROJEKT

Projekt polegał głównie na przeprowadzeniu warsztatów audio i video oraz pracy twórczej. Podczas warsztatów muzycznych uczestnicy mieli okazję do zapoznania się z podstawami pracy z dźwiękiem oraz tworzenia muzyki elektronicznej przy wykorzystaniu bezpłatnego oprogramowania komputerowego. Uczniowie zostali wprowadzeni w tajniki komponowania i aranżowania własnych utworów. Oprócz tego, nauczyli się podstaw mixu i masteringu. Zaprezentowane zostały również kontrolery midi, co pozwoliło odkryć tajniki grania na żywo. Uczestnicy warsztatów video poznali natomiast techniki animacji oraz bezpłatne aplikacje do obróbki i przygotowania materiału wizualnego. Młodzi podopieczni zaznajomili się z podstawowym warsztatem VJ-a oraz dowiedzieli się, na czym polega miksowanie obrazów bezpośrednio przed publicznością. Warsztaty z audio i video były





prowadzone równolegle w dwóch salach. Intensywne szkolenia trwały przez trzy dni po trzy godziny.

#### ● GRUPY DOCELOWE/MEDIA

Grupę docelową stanowiły osoby uczęszczające do szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych z Cieszyna. Głównymi narzędziami naszej pracy były bezpłatne oprogramowania komputerowe do tworzenia muzyki oraz projektów wizualnych. Oprócz tego, prowadzący warsztaty udostępnili swoim uczniom profesjonalny sprzęt, taki jak: kontroler muzyczny, rejestratory dźwięku, mikser czy kamery i aparaty cyfrowe. Podstawowymi środkami dydaktycznymi były również komputery stacjonarne, laptopy i projektory.

#### ● EFEKTY

Głównym celem naszych działań było umożliwienie młodzieży twórczego i krytycznego uczestnictwa w kulturze współczesnej oraz promowanie twórczych postaw, a także wykształcenie umiejętności świadomego posługiwania się mediami przez wskazanie narzędzi do samodzielnego ich tworzenia. Oprócz tego zależało nam na rozwijaniu kompetencji młodzieży w zakresie otwartych licencji Creative Commons, nowych mediów oraz Internetu poprzez wykłady i spotkania ze specjalistami w danej dziedzinie. Efektem naszych działań było nabycie przez młodzież praktycznych



„Angażowanie się w tego typu projekty jest niezwykle cennym doświadczeniem. Stwarza bowiem możliwość skonfrontowania własnych planów i ambicji z rzeczywistością. Praca w synergicznej grupie roboczej złożonej z uczniów, młodych artystów-pedagogów oraz doświadczonych twórców i ekspertów pozwala zniwelować dystans oraz osiągnąć efekt „edukacji równoległej” uczniów oraz ich nauczycieli. W pracy animatora nie należy zapominać również o ciągłym samorozwoju oraz poszerzaniu swojej wiedzy i kompetencji.

i teoretycznych umiejętności, które pozwoliły im na samodzielne stworzenie końcowego pokażu przed publicznością, na nim zaprezentowali własną twórczość audiowizualną.

#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Projekt został sfinansowany ze środków Fundacji Orange w ramach Akademii Orange. Jednym z partnerów projektu jest Szkoła Organizacji i Zarządzania w Cieszynie. Na czas trzydniowych warsztatów audio i video udostępniono nam dwie w pełni przystosowane sale komputerowe. Drugim z partnerów był kolektyw audiowizualny Podaj Kabel, którego członkowie przeprowadzili warsztaty z młodzieżą. Prowadzący udostępnili ponadto swój specjalistyczny sprzęt zarówno do tworzenia sztuki video, jak i grania na żywo muzyki elektronicznej.



#### ● WYZWANIA

Największym wyzwaniem, jakie spotkało nas podczas organizacji „Akademii AV”, była ogromna liczba zgłaszającej się młodzieży, przekraczająca limit miejsc, który wyznaczaliśmy dla uczestników. Byliśmy zatem zmuszeni w krótkim czasie odrzucić kandydatury wielu osób. Nauczyło nas to, aby w przyszłości podczas tworzenia podobnych projektów od początku prowadzić rzetelną weryfikację zgłaszających się uczestników.

### FUNDACJA KULTURY AUDIOWIZUALNEJ „STREFA SZAREJ”

**Celem Fundacji jest wspieranie i promowanie kultury oraz sztuki współczesnej zarówno w Polsce, jak i za granicą. Organizujemy warsztaty, wystawy, koncerty i inne wydarzenia kulturalne, prowadzimy galerię sztuki współczesnej – Galeria Szara w Cieszynie. Ważniejsze zorganizowane przez nas wydarzenia to: „Gry Wizualne”, „Wolność, równość, sztuka”, „Strefa/Zona AV”, „Akademia AV”, „Exterritory”.**

Fundacja Kultury Audiowizualnej „Strefa Szarej”  
województwo śląskie  
ul. Srebrna 1, 43-400 Cieszyn  
fundacja@strefaszarej.pl  
www.strefaszarej.pl



## Akademia cyfrowych kompetencji

„Akademia cyfrowych kompetencji” to projekt zrealizowany przez lubelską Fundację „5Medium”. Naszym zadaniem było zachęcenie młodych ludzi (studentów) do podejmowania działań na rzecz najbliższego otoczenia, swojej społeczności lokalnej (dzieci i osób po 50. roku życia). Dostrzegając potrzebę edukowania młodzieży i osób dorosłych w zakresie korzystania z nowych technologii, stworzyliśmy program szkoleń, których główny cel stanowiło wyposażenie studentów w wiedzę niezbędną do funkcjonowania we współczesnym społeczeństwie informacyjnym.

**P**olskie szkoły i uczelnie bardzo słabo wykorzystują fakt powszechnego posiadania komputerów i dostępu do Internetu, dlatego tak ważne jest kształcenie kadry wyposażonej w nowe kompetencje i widzącej potencjał świata 2.0. „Akademia cyfrowych kompetencji” jest próbą powołania grupy ludzi, którzy będą tworzyć nowe środowisko edukatorów medialnych. Równie istotną kwestią, jak zwiększanie kompetencji cyfrowych wśród dzieci, studentów i seniorów, wydaje się możliwość aktywizacji każdej z tych grup. Budowanie kapitału społecznego jest zadaniem każdego z nas.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Przez edukację medialną rozumiemy serię stawianych sobie pytań, na które wciąż, na nowo szukamy odpowiedzi. Odpowiedzi zmieniających się tak szybko, jak świat 2.0. Jak mówić do młodego człowieka, żeby chciał słuchać? Jak wykorzystywać nowe technologie, żeby nie były tylko „zabawką” podczas zajęć lekcyjnych? Co pokazywać starszym osobom, żeby przestały się bać komputera? Jak do działań kulturalnych włączać nowe technologie?

### ● PROJEKT

Głównym celem projektu była rozbudowa zaplecza osób wyposażonych w kompetencje cyfrowe oraz ich metodyczne przygotowanie do dalszego przekazywania nabytej wiedzy, dlatego też bezpośrednimi odbiorcami naszych działań byli studenci.

Projekt obejmował trzy bloki szkoleniowe: warsztatowy, wykładowy i praktyczny. Podczas bloku warsztatowego uczestnicy zdobyli wiedzę i umiejętności z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz pracy z grupami w różnym wieku (dziećmi i osobami powyżej 50. roku życia). Blok ten pozwolił na poszerzenie takich kompetencji, jak: wyszukiwanie i efektywne selekcjonowanie informacji, praktyczne zastosowanie narzędzi internetowych i portali społecznościowych w życiu codziennym, edukacji i pracy zawodowej, a także korzystanie z programów internetowych. Dodatkowym modułem szkoleniowym były zajęcia z zakresu metodyki pracy z dziećmi i seniorami oraz sposobów aktywizacji społecznej różnych środowisk.

Umiejętności zdobyte podczas trwania cyklu szkoleń zostały wykorzystane i zweryfikowane podczas bloku praktycznego, w którym studenci mieli za zadanie przygotować i przeprowadzić własne, samodzielne warsztaty dla dzieci lub osób w wieku 50+.

### ● GRUPY DOCELOWE/METODY

Bezpośredni odbiorcy projektu to 30-osobowa grupa studentów (19–24 lat), pośredni – to dzieci w wieku szkolnym (9–13 lat) oraz osoby po 50. roku życia, razem 100 osób. W czasie szkoleń zastosowane zostały takie metody, jak: wykłady, warsztaty, dyskusje grupowe, prezentacje multimedialne, case study.

### ● EFEKTY

Wynikiem naszych działań było poszerzenie kompetencji cyfrowych studentów, dzięki wyposażeniu ich w praktyczne umiejętności

## ” Nowe media? Ale jak?

- Eksperymentować!
- Nie bać się przyznawać do tego, że czegoś się nie zna lub nie rozumie. Świat 2.0 zmienia się zbyt szybko, by znać wszystko!
- Nowe media są tylko narzędziem, na ich użycie trzeba mieć pomysł, tak samo jak na dobry spektakl czy spotkanie literackie!

posługiwania się szeroko pojętymi narzędziami internetowymi, komunikacyjnymi i informacyjnymi (takimi jak portale społecznościowe, e-marketing) oraz w wiedzę związaną z historią i użytkowaniem mediów (historia i teoria mediów, bezpieczeństwo w Internecie, heurystyka informacyjna, aspekty prawne związane z użytkowaniem Internetu). To z kolei zaowocowało realizacją przez uczestników projektu samodzielnych warsztatów i szkoleń z zakresu nowych technologii.

### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Projekt został dofinansowany w ramach Programu Operacyjnego Fundusz Inicjatyw Obywatelskich. Partnerami byli Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN” oraz Instytut Kulturoznawstwa UMCS. Honorowy patronat nad naszym projektem objął Prezydent Miasta Lublin Pan Krzysztof Żuk, a także Minister Administracji i Cyfryzacji Pan Michał Boni. Patronat medialny sprawowały Students.pl, Platforma Kultury, Radio Centrum.



Fot. Katarzyna Gil

### ● WYZWANIA

W trakcie realizacji projektu pojawiło się bardzo ważne z punktu widzenia młodej i małej organizacji wyzwanie w postaci braku odpowiednich sal i sprzętu do prowadzenia warsztatów. Projekt zakładał wykorzystanie podczas cyklu szkoleniowego m.in. sprzętu komputerowego z dostępem do Internetu. W związku z zaistniałą sytuacją nawiązaliśmy współpracę z instytucjami, które w ramach partnerstwa udostępniły nam do celów szkoleniowych m.in. salę komputerową wyposażoną w 15 laptopów podłączonych do Internetu. Ciągłe zatem istnieje silna potrzeba inwestowania w rozwój infrastruktury, bez której realizacja takich projektów nie jest możliwa.

### FUNDACJA „5MEDIUM”

To lubelska organizacja pozarządowa zajmująca się edukacją medialną i informacyjną. Działania Fundacji skoncentrowane są na upowszechnianiu tzw. nowych mediów w procesie edukacyjnym. Jej głównym celem jest kształcenie kompetencji użytkownika mediów, dostarczanie umiejętności do ich odbioru oraz uczenie świadomego i krytycznego korzystania z nich. W kręgu zainteresowań Fundacji znajduje się również edukacja kulturalna, a w szczególności zagadnienia związane z przenikaniem się kultury i nowych technologii. Realizuje takie projekty, jak: „Miasto z(po)mysłami”, „Bezpieczna e-szkoła”, „Wgraj się w ojezysty”, „Akademia cyfrowych kompetencji”.

Fundacja „5Medium”  
województwo lubelskie  
ul. Broniewskiego 11, 20-448 Lublin  
fundacja@5medium.org  
www.5medium.org  
www.facebook.com/5medium

## Alternatywna mapa Opola

We wrześniu 2011 r. Stowarzyszenie Opolski Projektor Animacji Kulturalnych, w skrócie OPAK, wspólnie z mieszkańcami Opola stworzyło projekt o nazwie „Alternatywna mapa Opola”. Na mapie tej znalazło się 69 subiektywnie wybranych i opisanych miejsc.

# I

nspiracją do powstania projektu były mapy „use-it europe”, które skierowane są do młodych podróżników i wydawane w języku angielskim m.in. w takich miastach, jak: Wiedeń, Bruksela czy Warszawa.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

W naszych działaniach edukacja medialna dopiero raczkuje... Rozumiemy ją przede wszystkim jako proces mający na celu wzrost świadomości i wiedzy odbiorców na dany temat przy użyciu nowych mediów. Proces ten staramy się wdrażać poprzez nasze projekty przy użyciu portali społecznościowych i lokalnych mediów.

### ● PROJEKT

„Alternatywna mapa Opola” to projekt stworzony z myślą o lokalnej społeczności pragnącej bliżej poznać swoje miasto, studentach, którzy stawiają tu swoje pierwsze kroki i nie wiedzą, gdzie warto się wybrać, a także o turystach chcących włączyć się w specyfikę miejsca, do którego przyjechali. Opole kojarzone głównie z Krajowym Festiwalu Polskiej Piosenki ma do zaoferowania wiele innych atrakcji. To miasto o bardzo ciekawej historii i wielokulturowym

rodowodzie, współcześnie zmieniające się intensywnie, co również znalazło swoje odzwierciedlenie na mapie. Ideą „Alternatywnej mapy Opola” było ukazanie wyjątkowego charakteru tego miasta i zachęcenie odbiorców mapy do poznania go z trochę innej strony. Warto podkreślić, że – choć pod pewnymi względami inna niż tradycyjne – mapa została przygotowana tak, aby spełniać zadanie przewodnika po mieście w zrozumiały i przejrzysty sposób. Jest to mapa nie tylko alternatywna, ale i uniwersalna. Na „Alternatywnej mapie Opola” znalazło się 69 subiektywnie wybranych i opisanych punktów. W dużej mierze do umieszczenia właśnie ich na mapie przyczynili się mieszkańcy Opola, zgłaszając propozycje kolejnych miejsc. To właśnie fakt, że mapa powstała przy zaangażowaniu lokalnej społeczności, czyni ją wiarygodną i oryginalną.





” Nowe media są niezmiernie pomocne w kontakcie z odbiorcami Twoich przyszłych projektów. Pamiętaj, że komunikacja to podstawa, a nowe media na pewno ułatwią Ci to zadanie.

#### ● GRUPY DOCELOWE/MEDIA

W ramach projektu „Alternatywna mapa Opola” współpracowaliśmy z mieszkańcami miasta. To oni dokonali wyboru miejsc, które następnie znalazły się na mapie. By zachęcić mieszkańców do współpracy, korzystaliśmy z pomocy mediów regionalnych, które informowały opolan o projekcie oraz o możliwości nadsyłania własnych propozycji do mapy. Stały kontakt z naszymi współpracownikami-mieszkańcami odbywał się za pośrednictwem znanego portalu społecznościowego, poprzez który przeprowadziliśmy również sześć ankiet – łącznie udzielono w nich 2500 głosów.

#### ● EFEKTY

Efektom było wydrukowanie 12 000 sztuk „Alternatywnej mapy Opola” w polskiej wersji językowej, a także udostępnienie elektronicznej mapy w języku angielskim i niemieckim w formacie pdf na stronie [www.opak.org.pl/projekty/](http://www.opak.org.pl/projekty/). Projekt ten poszerzył wiedzę na temat Opola wśród mieszkańców oraz zwiększył ich kompetencje przewodników po mieście.

#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

„Alternatywna mapa Opola” została w dużej mierze sfinansowana z budżetu miasta Opola, jak również z wpłat i darowizn od osób fizycznych i prawnych. Partnerami projektu byli wszyscy aktywnie włączający się w projekt mieszkańcy Opola.

#### ● WYZWANIA

W pierwszej edycji projektu nie napotkaliśmy trudności w jego realizacji.

## STOWARZYSZENIE OPAK

Oficjalnie rozpoczęliśmy swoją działalność w marcu 2009 r. w Opolu. Nasze działania cechuje duża kreatywność i różnorodność. Z jednej strony realizujemy projekty kulturalne, np. „Ulica kultury”, „Schron Sztuki”, „Kultura w formacie A2”, a z drugiej strony – projekty społeczne, których celem jest zaangażowanie mieszkańców Opola w promocję swojego miasta poprzez interesujące działania artystyczne, np. „Pocztówka z Opola” czy „Alternatywna mapa Opola”. Nasze pomysły często należą i będą należeć do tych bardziej na OPAK.

Stowarzyszenie Opolski Projektor Animacji Kulturalnych województwo opolskie  
ul. H. Sienkiewicza 20 of, 45-037 Opole  
[opak1234@gmail.com](mailto:opak1234@gmail.com)  
[www.opak.org.pl](http://www.opak.org.pl)



## Biblioteka dla seniora, czyli co senior w bibliotece może...

„Biblioteka dla seniora, czyli co senior w bibliotece może...” to autorski projekt Powiatowej i Miejskiej Biblioteki Publicznej skierowany do seniorów 50+. Na nasz projekt realizowany od 2010 r. do dziś składa się kilka działań: warsztaty komputerowe, zajęcia doszkalające z IT, warsztaty fotograficzne, rękodzielnicze, spotkania według zgłaszanych potrzeb, projekt „Aktywne lato seniora 50+” oraz Poniedziałkowy Klub Seniora.



W projekcie inspirujemy się nawzajem, ale głównym motorem działania były: potrzeba stworzenia oferty dla ludzi starszych z Wieliczki i okolic, zagospodarowanie ich wolnego czasu, przeciwdziałanie wykluczeniu społecznemu i cyfrowemu, integracja, poszerzanie wiedzy seniorów i umożliwienie realizacji ich pasji, ale przede wszystkim zaangażowanie seniorów w życie społeczne.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

W projekcie staramy się wykorzystywać tzw. nowe media, aby przyzwyczajać do nich starszych i poszerzać ich wiedzę na ten temat. Kształtujemy też umiejętność świadomego, krytycznego i selektywnego korzystania ze środków społecznego przekazu. Oprócz kursów komputerowych prowadzimy zajęcia doszkalające z obsługi Internetu (portale społecznościowe, zagrożenia w Internecie, zakupy przez Internet). Na wszystkich zajęciach używamy prezentacji multimedialnych i filmów szkoleniowych.

### ● PROJEKT

„Biblioteka dla seniora...” obejmuje kilka działań przygotowanych z myślą o seniorach. Na warsztatach komputerowych seniorzy zapoznają się z komputerem i Internetem (zajęcia bezpłatne). W ramach Klubu Aktywnego Seniora przez cały rok prowadzimy zajęcia w kilku blokach: z IT, o fotografii, warsztaty rękodzielnicze i spotkania według zgłaszanych potrzeb. Każdy z seniorów wybiera zajęcia, w których chce brać udział. KAS wspiera również inicjatywy klubowiczów. Kolejna działalność – „Aktywne lato seniora 50+” to projekt realizowany przy wsparciu Burmistrza Miasta i Gminy Wieliczka oraz Centrum Edukacyjno-Rekreacyjnego. Zajęcia w ramach projektu prowadzone były w wakacje. W każdy poniedziałek seniorzy mieli możliwość wysłuchania wykładów z różnych dziedzin wiedzy oraz otrzymania wejściówki na jedną z wybranych form rekreacji: basen, siłownię, aerobik, masaż. Poniedziałkowy Klub Seniora to kontynuacja „Aktywnego lata seniora”, będąca odpowiedzią na zainteresowanie zajęciami w czasie wakacji. W ramach projektu seniorzy mogą korzystać z wykładów oraz basenu.

### ● GRUPY DOCELOWE/METODY/MEDIA

W projekcie pracujemy z około 150-osobową grupą seniorów. Uczestnicy projektu sami wybierają zajęcia i warsztaty, w których chcą uczestniczyć. Pracujemy przy użyciu różnych metod: prowadzimy warsztaty, giełdę pomysłów, wykłady z różnych dziedzin wiedzy, pokazy filmowe. Nasze zajęcia opierają się na wykorzystaniu nowych mediów: uczymy obsługi komputera i Internetu, w czasie wykładów prowadzący posługują się prezentacjami multimedialnymi.





„Działania na rzecz seniorów są trudne, ale przynoszą wiele satysfakcji. Rezultatem naszych inicjatyw – niewymiernym – jest zadowolenie ludzi i ich pozytywna ocena projektu oraz dalsza chęć uczestniczenia w nim. Aby wykorzystywać nowe media, trzeba się ich nauczyć.

#### ● EFEKTY

Najważniejsze osiągnięcie to grupa seniorów, którzy kształtują z nami rzeczywistość – my dajemy im nowe możliwości, a oni je wykorzystują; a także integracja seniorów, zwrócenie uwagi społeczeństwa na to, jak ważną grupę społeczną stanowią właśnie seniorzy, promowanie efektywnego sposobu spędzania czasu, zmniejszenie wykluczenia cyfrowego. Dzięki naszym działaniom seniorzy posiadli wiedzę, przełamali bariery, wyszli z domu, spotkali się z innymi. Widać też u nich większe zaangażowanie w życie społeczne, chęć dalszej pozaformalnej edukacji.

#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Projekt finansowany jest ze środków własnych biblioteki oraz z dotacji zgodnie ze statutem. Na działania Poniedziałkowego Klubu Seniora, który stanowi integralną część projektu, otrzymaliśmy dofinansowanie od Burmistrza Miasta i Gminy Wieliczka. Dzięki współpracy z naszymi partnerami mamy możliwość poszerzenia oferty. Zajęcia odbywają się w CER, które oferuje seniorom basen za 1zł, dzięki naszym partnerom – Centrum Tańca ReAkcja oraz Szkole Sztuk Walki – powstały grupy jogi i tai chi dla seniorów. Zajęcia dla naszych seniorów prowadzi za darmo np. Klub Fotograficzny.

#### ● WYZWANIA

Wyzwaniem były dla nas następujące działania: stworzenie oferty dla ludzi starszych, zagospodarowanie czasu wolnego osobom 50+, przeciwdziałanie wykluczeniu społecznemu i cyfrowemu, integracja, wspieranie edukacji osób dorosłych, poszerzanie wiedzy seniorów i umożliwienie realizacji ich pasji, zaangażowanie seniorów w życie społeczne. Początki były trudne. Projekt zaczęliśmy od warsztatów komputerowych. W miarę rozbudowywania oferty zaczęły wzrastać koszty, dlatego poszukaliśmy partnerów akcji, dzięki czemu udało się nam je obniżyć. Staramy się również prowadzić wymianę barterową z firmami i instytucjami.

### POWIATOWA I MIEJSKA BIBLIOTEKA PUBLICZNA W WIELICZCE

Centrum życia, wiedzy i kultury – tworzone z pasją przez ludzi i dla ludzi.

#### AGATA CZARNOTA-BAJOREK

Dyrektor Biblioteki, inicjatorka działań kulturalnych, edukacyjnych i czytelniczych. Autorka projektu „I Wielkie Dyktando”, obchodów Światowego Dnia Książki oraz działań na rzecz seniorów. Koordynatorka międzynarodowego projektu realizowanego w ramach europejskiego programu Grundtvig „Uczenie się przez całe życie”.

#### MAŁGORZATA ŚLUSAREK

Instruktor powiatowy, koordynatorka działań na rzecz seniorów, prowadzi kursy komputerowe dla seniorów, twórcą i organizatorem warsztatów rękodzielniczych.

Powiatowa i Miejska Biblioteka Publiczna w Wieliczce  
województwo małopolskie  
ul. Żwirki i Wigury 2, 32-020 Wieliczka  
biblioteka@biblioteka.wieliczka.eu  
www.biblioteka.wieliczka.eu

## Centrum Multimedialne Krośnieńskiej Biblioteki Publicznej w przestrzeni lokalnej

Projekt „Centrum Multimedialne Krośnieńskiej Biblioteki Publicznej w przestrzeni lokalnej” miał na celu pobudzenie mieszkańców Krosna i regionu krośnieńskiego do systematycznego wykorzystywania zasobów informacyjnych, zapewnienie dostępu do regionalnego dorobku kultury, przeciwdziałanie wykluczeniu informacyjnemu i cyfrowemu oraz zabezpieczenie cennych dokumentów piśmienniczych o charakterze regionalnym. W ramach projektu powstało wielofunkcyjne miejsce, które znacząco wpływa na integrację społeczności lokalnej o różnych potrzebach informacyjnych.



Utworzenie Centrum Multimedialnego to efekt ciągłego poszukiwania innowacyjnych i aktywnych form promocji kultury i usług wśród społeczności lokalnej przez autorki projektu – Monikę Machowicz i Dyrektora KBP Teresę Leśniak. Realizacja projektu była ponadto odpowiedzią na wzrost zainteresowania publikacjami multimedialnymi, komunikacją elektroniczną i nowymi mediami w codziennym życiu.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Edukacja medialna prowadzona jest z udziałem zróżnicowanych grup użytkowników – od dzieci do seniorów – w formie warsztatów komputerowych, spotkań klubowych z wykorzystaniem multimedialnych środków przekazu i zajęć edukacyjnych dla dzieci.

### ● PROJEKT

W ramach zadania powstało interdyscyplinarne miejsce oferujące mieszkańcom Krosna i regionu dostęp do: ośmiu stanowisk komputerowych i Internetu, specjalistycznego sprzętu i oprogramowania dla osób z dysfunkcją wzroku, m.in. multilektorów, monitorów



brajlowskich, powiększalników tekstu, oprogramowania udźwiękwiającego i powiększającego, odtwarzaczy książki mówionej i ponad 40-tysięcznych zbiorów multimedialnych, w tym audiobooków. To jedyna tak bogata oferta w regionie.

Ponadto utworzono pracownię digitalizacji, w której powstają cyfrowe kopie cennych zbiorów, w tym o charakterze regionalnym, dostępne w Internecie na stronie [www.kbc.krosno.pl](http://www.kbc.krosno.pl), a także portal kulturalny [www.kbir.krosno.pl](http://www.kbir.krosno.pl) (Krośnieńska Baza Informacji Regionalnej), zawierający m.in. informacje o instytucjach kultury w powiecie krośnieńskim, czasopiśmie, wydawcach, placówkach edukacyjnych oraz twórcach związanych z regionem wraz z prezentacją ich twórczości, a także odnośniki do baz bibliograficznych na temat regionu.

**” Wykorzystanie nowych mediów w ofercie instytucji stanowi warunek efektywnej współpracy ze środowiskiem oraz skutecznej promocji działań. Rosnąca liczba osób korzystających z oferty Biblioteki oraz wzrost wykorzystania zasobów cyfrowych pokazują, że realizacja projektu generuje istotne korzyści w wymiarze społecznym. Centrum stało się miejscem spotkań, dostępu do nowych technologii, a tworzone bazy to cenne źródło wiedzy o zasobach kultury i historii regionu.**

#### ● GRUPY DOCELOWE/METODY/MEDIA

Siedziba Centrum Multimedialnego zlokalizowana jest w centrum Krosna, zakresem działań obejmuje miasto i powiat krośnieński. Mieszkańcom miasta i powiatu stworzono warunki do wykorzystywania w nieograniczonym zakresie nowych technologii informacyjnych, a osobom z dysfunkcją wzroku – warunki do korzystania ze zbiorów przy pomocy specjalistycznego sprzętu.

Centrum Multimedialne organizuje różnego typu spotkania integrujące społeczność lokalną. Uczestnikami zorganizowanych działań, m.in. w formie warsztatów, są seniorzy – to dla nich odbywają się warsztaty komputerowe, zaś miłośnicy filmu i podróży biorą udział w systematycznych spotkaniach tematycznych, a dzieci w zajęciach edukacyjnych. Centrum organizuje



ponadto spotkania autorskie, szkolenia, warsztaty dla bibliotekarzy i studentów.

#### ● EFEKTY

W wyniku realizacji zadania powstała wirtualna biblioteka udostępniająca cenne zbiory, głównie regionalne, i umożliwiająca ochronę wartościowych druków, stanowiących dziedzictwo kulturowe regionu; utworzono bazę informacji o regionie, która jest aktualnym źródłem wiedzy na temat szkół, instytucji kultury, prasy lokalnej i regionalnej, regionalnych twórców i ich dorobku artystycznego. Umożliwiliśmy w ten sposób dostęp do materiałów cyfrowych na temat Krosna i regionu nieograniczonej liczbie użytkowników.

Realizacja projektu wpływa na ponadlokalną promocję zasobów kulturowych i informacyjnych na temat miasta i regionu krośnieńskiego, a w środowisku lokalnym inicjuje integrację środowisk twórczych. Wzrasta znaczenie instytucji w umacnianiu ponadregionalnego charakteru w zakresie popularyzacji zasobów i wiedzy o regionie.

#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Powstanie Centrum Multimedialnego sfinansowane zostało ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach Programu Mecenat, natomiast realizacja aktywnych form wykorzystania mediów

w całorocznej działalności odbywa się we współpracy z Uniwersytetem Trzeciego Wieku, instytucjami kultury, przedszkolami i szkołami. Projekt Biblioteki jest laureatem V edycji Dorocznej Nagrody Fundacji Rozwoju Demokracji Lokalnej.

#### ● WYZWANIA

Zrealizowany projekt ma charakter otwarty i wymaga dalszej rozbudowy tworzonych baz elektronicznych, systematycznych aktualizacji oraz modyfikacji w zależności od zmieniających się potrzeb i oczekiwań środowiska lokalnego. Jednocześnie ograniczenia wynikające z ustawy o prawie autorskim sprawiają, że nie wszystkie materiały trafiające do biblioteki cyfrowej mogą być ogólnie dostępne.

## KROŚNIEŃSKA BIBLIOTEKA PUBLICZNA

**Jest miejską instytucją kultury pełniącą funkcje powiatowe, składa się z Biblioteki Głównej oraz siedmiu filii. Biblioteka stanowi źródło dobrych praktyk w efektywnym promowaniu literatury i czytania. Od wielu lat KBP pozyskuje środki na realizację różnych projektów – promujących czytelnictwo, nowoczesne technologie i umożliwiających rozwój infrastruktury. W ostatnich latach zrealizowała kilkanaście projektów na łączną kwotę 1,5 mln zł, współpracując z bibliotekami ze Słowacji, Węgier i Ukrainy. Biblioteka jest postrzegana jako prężna instytucja kultury w regionie, a otrzymywane w ostatnich latach nagrody i wyróżnienia są tego doskonałym potwierdzeniem.**

Krośnieńska Biblioteka Publiczna  
województwo podkarpackie  
ul. Wojska Polskiego 41, 38-400 Krosno  
biblioteka@kbp.krosno.pl  
www.kbp.krosno.pl

## Drogi bez skrótów

Motorem projektu „Drogi bez skrótów, czyli interdyscyplinarne poszukiwanie pozytywnego wizerunku Śląska” była ciekawość, chęć eksperymentowania, zmierzenia się z wizerunkiem Bytomia, określanego jako najbardziej odpychające miejsce w Polsce. W ramach projektu stowarzyszenie Polskie Forum Edukacji Europejskiej i CSW „Kronika” zachęciły dzieci, młodzież oraz osoby dorosłe do uprawiania alternatywnej turystyki, do eksploracji znanych miejsc z zupełnie nowej perspektywy.



W 2009 r. CSW „Kronika” zrealizowało projekt „Alternatif Turistik”, który był zakładającym partycypację odbiorców, interdyscyplinarnym przedsięwzięciem składającym się z książki „Indunature”, wystawy, wycieczek, spotkań, koncertów, warsztatów, pikników, wypożyczalni rowerów, krążenia po miejscach zapomnianych bez celu, lenistwa. Projekt po instytucjonalnym okresie działania w Kronice zaczął żyć własnym życiem, przekształcając się w długofalowy, multidyscyplinarny program. Na bazie doświadczeń wyniesionych z „Alternatif Turistik” połączonych

z analizą konkretnych potrzeb dzieci i młodzieży dorastającej w Bytomiu powstał program projektu „Drogi bez skrótów...”. Poprzez odkrywanie znanych miejsc, często ruin przemysłowej przeszłości Bytomia, z nowej perspektywy chcieliśmy pokazać nieoczywiste ich piękno.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Nowe media są jednym z narzędzi, którymi dysponują współcześni animatorzy kultury. Wykorzystanie w projekcie systemu nagrywającego, aparatów fotograficznych, komputerów podyktowane było celem przedsięwzięcia oraz opierało się na rozpoznanych kompetencjach uczestników. Poprzez użycie nowych mediów uświadamialiśmy dzieciom i młodzieży, że oglądać świat i opowiadać o nim można na wiele różnych sposobów.

### ● PROJEKT

W ramach projektu zostały wyznaczone nowe trasy turystyczne w Bytomiu – postindustrialna, będąca jednocześnie swoistą planszą z zaznaczonymi polami do gry w turbogolfa, historyczna, na której znalazły się także miejsca już dziś nieistniejące albo przeznaczone do zniszczenia oraz mapa traktująca Bytom jako „gabinet osobliwości”. Pierwsze wizualne wycieczki stanowiły wprowadzenie do kolejnej odsłony, którą stało się poszukiwanie dźwięków Bytomia





”Niewątpliwie nowe media stwarzają nowe możliwości, natomiast warto w pierwszej kolejności skupić się na realnych potrzebach, stanie wiedzy i umiejętnościach odbiorców. Strona techniczna realizowanych projektów powinna stanowić narzędzie odpowiadające bardzo dobrze przemyślanej stronie merytorycznej. Warto nowe media włączać do projektów tak, żeby rozwijać w uczestnikach autentyczną ciekawość i zachęcać do dalszego ich wykorzystywania.

i stworzenie na tej podstawie pocztówek dźwiękowych wyznaczających akustyczny szlak miasta pod kierunkiem Marcina Dymitera aka Emitera. W ten sposób punkt ciężkości został przeniesiony z wizualnego doświadczania przestrzeni na wrażenia akustyczne. Dodatkowo w ramach projektu zostały opracowane oryginalne widokówki i znaczki przedstawiające Bytom w zupełnie nowy sposób, daleki od folderowej sztampy. W oparciu o opracowane mapy zorganizowaliśmy cykl wycieczek pieszych, rowerowych oraz z wykorzystaniem komunikacji miejskiej. Ponadto odbył się koncert podczas „Pikniku z widokiem na hałdę” i spotkanie dla osób zajmujących się edukacją twórczą zachęcające do alternatywnej turystyki.

#### ● GRUPY DOCELOWE/METODY

W projekcie wzięły udział przede wszystkim dzieci pochodzące z grup marginalizowanych, ale warto podkreślić, że staraliśmy się integrować uczestników z różnym doświadczeniem, zapleczem społecznym i różnymi umiejętnościami. Efekty projektu – mapy, płyty CD, wycieczki, widokówki – w naszym założeniu służyć mają także młodzieży i dorosłym. Obok dzieci w projekcie wzięli udział uznani artyści, kuratorzy i architekci oraz wolontariusze z Polski i z zagranicy.

Projekt został zrealizowany przy użyciu eksperymentalnych form, takich jak mapa dźwiękowa, prezentacja multimedialna, warsztaty w przestrzeniach industrialnych, alternatywna turystyka z finałowym piknikiem.

#### ● EFEKTY

Dzięki projektowi uczestnicy poznali nowe sposoby wykorzystania nowoczesnych technologii – programów komputerowych, sprzętu nagłaśniającego, sprzętu do rejestracji dźwięków. Dzieci pod opieką dorosłych pełniły funkcję artystów, gospodarzy wydarzeń artystycznych czy przewodników turystycznych. Działania te wzmocniły ich poczucie własnej wartości oraz wartości miejsca, w którym żyją. Zachęciły uczestników do aktywnego działania w przestrzeni społecznej, a tym samym wzmocniły wiarę we własne siły.

#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Projekt powstał w wyniku współpracy dwóch organizacji: stowarzyszenia Polskie Forum Edukacji Europejskiej i Centrum Sztuki Współczesnej „Kronika” z Bytomia w ramach programu Akademia Orange, który dofinansował przedsięwzięcie.

#### ● WYZWANIA

Przez cały czas trwania projektu właściwie nie napotkaliśmy większych trudności. Jedyne problemy pojawiły się w związku z nieznacznymi przesunięciami w kosztach (niektóre z druków były droższe niż wstępnie zakładaliśmy, inne tańsze). Ponadto w trakcie zimowych wycieczek uczestnicy doświadczyli srogiego mrozu, ale nie stanowił on poważniejszej przeszkody.

### POLSKIE FORUM EDUKACJI EUROPEJSKIEJ

To organizacja pozarządowa, której główne działania związane są z takimi obszarami, jak: animacja społeczna i kulturalna, edukacja pozaformalna, wsparcie wolontariatu międzynarodowego młodzieży.

### CENTRUM SZTUKI WSPÓŁCZESNEJ „KRONIKA”

Zajmuje się eksplorowaniem związków pomiędzy współczesną teorią i praktyką artystyczną. Jego program realizowany jest poprzez wystawy, projekty w przestrzeni publicznej, cykle muzyczne, publikacje, warsztaty i szeroką działalność edukacyjną.

Polskie Forum Edukacji Europejskiej  
województwo śląskie  
ul. Iłłakowiczówny 11c, 40-134 Katowice  
biuro@pfee.org.pl  
www.pfee.org.pl

Centrum Sztuki Współczesnej „Kronika”  
województwo śląskie  
Rynek 26, 41-902 Bytom  
mail@kronika.org.pl  
www.kronika.org.pl



## Dynamiczna tożsamość

W 2012 r. zorganizowaliśmy pilotażowe warsztaty interdyscyplinarne dla uczniów, nauczycieli gimnazjum i otoczenia szkoły. Wynikiem był program warsztatów dla gimnazjum – „Dynamiczna tożsamość”, który skupia się na Internecie jako środku społecznego przekazu i ma wywoływać refleksję nad tym, jak świadomie „być online” i jak interpretować innych online. Poprzez konfrontację z samym sobą, dyskusje o tożsamości, komunikacji, strategiach etycznych rozwijamy umiejętność świadomego, krytycznego i twórczego korzystania z Internetu.

### T

o, kim jesteśmy w Internecie, staje się coraz ważniejsze dla naszej autodefinicji i dla opinii innych o nas. Niestety niewiele osób rozumie, jak dynamicznie buduje się nasza digitalna tożsamość i jak jest interpretowana. Stanowi to duży problem przede wszystkim dla młodzieży, dla której świat online jest drugim domem. Technicznie świetnie sobie radzą, ale nie rozumieją, że dużą część swojej tożsamości tworzą, komunikując i klikając online. Nie widzą, jak nowe dane i nowe konteksty ciągle zmieniają ich tożsamość.

#### ● EDUKACJA MEDIALNA

Nasza edukacja medialna to dialog międzypokoleniowy o wynikach korzystania z digitalnych środków masowego przekazu – przede wszystkim o tym, jak to korzystanie wpłynie na naszą tożsamość: i digitalną, i rzeczywistą. Ważne pytania to: Kim jestem do teraz? Jak mam to interpretować? Organizujemy ten dialog jako warsztaty interdyscyplinarno-badawcze, składające się z sześciu 90-minutowych bloków.

#### ● PROJEKT

Program warsztatów skupia się na Internecie. Projekt wykorzystuje najnowsze międzynarodowe badania w dziedzinie obecności online oraz nową technologię (Augmented Reality), film i zdjęcia jako narrację obrazem. Głównym założeniem projektu jest to, że dane online o nas są ważne: dane, którymi dzielimy się między sobą, oraz dane, które inni o nas umieszczają. Z wszystkich tych informacji powstaje nasza digitalna tożsamość. Właśnie ta digitalna tożsamość jest głównym tematem projektu. W ramach projektu odbyły się następujące rodzaje pilotażowych warsztatów: dla uczniów gimnazjum (maj), nauczycieli gimnazjum (maj, wrzesień), otoczenia szkoły (wrzesień).

#### ● METODY

W projekcie wykorzystaliśmy różne formy dialogu: praktyczne ćwiczenia i analizę ich wyników, teoretyczne wstępy (o prawie, filozofii, gramatyce języka filmowego, psychologii społecznej), dyskusje oraz ankiety. Wszystkie te elementy miały wywołać autorefleksję, która jest pierwszym krokiem do odpowiedzialności. Ćwiczenia i analiza prowadzą uczestników do konfrontacji ze sobą. Teoretyczne wstępy





Fot. Jakub Kownacki (4)

zwiększają zasób pojęć do refleksji. Dyskusje i ankiety zachęcają do formułowania tej refleksji. Wszystkie metody dydaktyczne powinny skłonić do zastanowienia się, jak świadomie „być online” jako nadawca i odbiorca i jak interpretować innych online. Im lepiej młodzież i dorośli zrozumieją swoje dynamiczne tożsamości, tym bezpieczniej będą czuć się online. Negatywne zdarzenia mniej ich dotkną.

#### ● EFEKTY

W wyniku naszego projektu powstał oryginalny edukacyjny program warsztatów dla uczniów gimnazjum, dzięki któremu każda młoda osoba

będzie miała możliwość emancypować się poprzez autoprezentację. Nowe media umożliwiają dostęp również wykluczonym społecznie. Online każdy jest w stanie promować siebie w sposób refleksyjny i etyczny. To wszystko pod warunkiem, że wie, jak to robić.

#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Edycja 2012 projektu otrzymała dofinansowanie z programów Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Patronat honorowy objęły MKiDN i MAiC. Partnerami projektu byli: ZSO Nr 6 w Gdańsku, Gdańskie Centrum Profilaktyki Uzależnień, Komenda Miejska Policji w Gdańsku, Prezydent Miasta Gdańska, Wydział Edukacji Urzędu Miasta Gdańska. W Holandii partnerem projektu jest Fundacja Ezzev. Nawiązaliśmy współpracę z Krajową Radą Radiofonii i Telewizji, Centrum Edukacji Obywatelskiej i Narodowym Centrum Kultury.

#### ● WYZWANIA

Trudnym aspektem realizacji projektu była frekwencja nauczycieli w warsztatach w maju, które odbywały się popołudniami przez sześć dni w tygodniu. Zauważyliśmy, że po dniu pracy trudno było uczestnikom zaangażować się i skoncentrować. Jednak znaleźliśmy rozwiązanie. Powtórzyliśmy warsztaty we wrześniu. Skondensowaliśmy cykl spotkań do dwóch dni

i mieliśmy łatwiejszą rekrutację i skuteczniejszych w działaniu uczestników.

Wyzwanie dla nas stanowi podniesienie poziomu komunikacji między pokoleniami, zarówno w czasie warsztatów, jak i w szkole czy domu. Zaobserwowaliśmy dużą trudność w komunikacji młodzieży z dorosłymi i odwrotnie, jest to tym bardziej niepokojące, że pracowaliśmy z młodzieżą zagrożoną wykluczeniem. Problem postanowiliśmy rozwiązać przez dodatkowe spotkania w czasie godzin wychowawczych ze wsparciem otoczenia szkoły.

### FUNDACJA CITIZEN PROJECT

Chroni szacunek do wolności i praw człowieka. By walczyć z wykluczeniem społecznym i budować świadome korzystanie z najnowszych technologii i Internetu, realizuje projekty: „Dynamiczna tożsamość”, „Obywatel Solidarność”, „Dynamie Identity”. Autorami projektu „Dynamiczna tożsamość” są Beata Staszynska i Onno Hansen.

#### BEATA STASZYŃSKA

Magister sztuki, reżyserka. Bada łączność gramatyki języka filmowego i najnowszych technologii jako proces nowej komunikacji i edukacji.

#### ONNO HANSEN

Pracował jako dziennikarz, architekt funkcjonalności internetowych, ekspert walidacji i semantyki. Publikuje o Augmented Reality, tożsamości, edukacji i legislacji.

Fundacja Citizen Project  
województwo pomorskie  
ul. Szopy 3 lok. 42, 80-762 Gdańsk  
staszynska.beata@gmail.com  
onno.hansen@gmail.com  
www.dynamicznatozsamosc.org

” Dynamiczna tożsamość – tożsamość online. O co chodzi? Dlaczego to ma być ważne dla Was – dla nas, Ciebie – mnie? Czy można wszystko publikować? Jak mam to rozumieć? Dynamiczna tożsamość jako proces. Takie warsztaty to możliwość doświadczenia, podniesienia umiejętności, a przede wszystkim komunikacji i dialogu między pokoleniami w świecie, gdzie dostęp do informacji jest otwarty i każdy może być nadawcą czy odbiorcą w jednej chwili. Jak to interpretować? Będziemy Was wpierać.

## Fajne Radio Internetowe

Fajne Radio Internetowe Urzędu Marszałkowskiego Województwa Świętokrzyskiego w Kielcach zostało stworzone dla młodych i przez młodych. To miejsce, gdzie studenci i uczniowie próbują swoich sił przed mikrofonem i zdobywają pierwsze dziennikarskie szlify. Radio, które integruje lokalną społeczność, informuje o sprawach ważnych dla regionu, przekazuje wiedzę o zadaniach i roli samorządu. Profesjonalny sprzęt, doświadczeni dziennikarze, kilkudziesięciu wolontariuszy i współpracowników. Całodobowy program nadawany przez siedem dni w tygodniu.



Urząd Marszałkowski Województwa Świętokrzyskiego stawia na media. Ma stronę internetową, regionalny portal, telewizję internetową, swój profil na Facebooku, wydaje gazetę. Najmłodszym medialnym „dzieckiem” Urzędu jest FRI – Fajne Radio Internetowe. Uruchomione w kwietniu 2011 r. zostało pomyślane jako miejsce, gdzie młodzież zaczyna swoją przygodę z mediami. Żadne inne medium w regionie nie oddaje w tak dużym stopniu decyzji o kształcie programu w ręce młodych ludzi, którym ten program jest w ogromnej większości dedykowany.



### ● EDUKACJA MEDIALNA

W Radiu FRI goszczą uczniowie na specjalnie przygotowanych dla nich lekcjach edukacji medialnej, które prowadzą pracownicy radia. Uczniowie zapoznają się z funkcjonowaniem radia i specyfiką pracy dziennikarzy radiowych. Dla większości z nich jest to pierwszy kontakt z mediami. W okresie wakacji redakcja FRI prowadzi warsztaty dziennikarskie dla studentów i uczniów szkół ponadgimnazjalnych pt. „Wakacje w Radiu FRI”.

### ● PROJEKT

Radio ma charakter muzyczno-informacyjny i gra całodobowo. W ramówce, obok serwisów informacyjnych, proponuje szereg audycji tematycznych: kulturalnych, muzycznych i publicystycznych. Można go słuchać przez stronę internetową [www.fri.net.pl](http://www.fri.net.pl) albo po zainstalowaniu odpowiednich dla platformy Windows, Linux i MAC programów. Radio można też słuchać za pomocą urządzeń mobilnych, na przykład telefonów komórkowych. Oprócz swojej strony internetowej FRI ma profil na Facebooku i kod QR.

Radio realizuje specjalny program wolontariacki. W jego ramach młodzi ludzie uczą się zdobywać informacje, pisać teksty, robić sondy uliczne i oswajają radiowy mikrofon. Większość z nich realizuje własne



„Dlaczego radio internetowe? Wykorzystywanie nowych mediów to już konieczność. Szczególnie gdy adresatami działań są ludzie młodzi, dla których Internet i nowe technologie to naturalne środowisko. Podzielamy zdanie, że Internet jest przyszłością radia. Radio nie musi i nie walczy z internetową konkurencją. Wręcz przeciwnie – Internet ożywia radio i pozwala go odkryć na nowo. Choć dla radia dźwięk zawsze pozostanie priorytetowy, nie ma przeszkód, by wzbogacać go o zdjęcia i filmy. Tak robimy.

audycje. Nauka odbywa się poprzez praktykę. Pod okiem doświadczonych dziennikarzy młodzież samodzielnie przygotowuje materiały dziennikarskie. Uczestniczy też w konferencjach prasowych i różnego typu wydarzeniach. Młodzi współpracownicy radia są także korespondentami z wydarzeń sportowych.

#### ● GRUPY DOCELOWE

Projekt radia internetowego skierowany jest głównie do studentów i licealistów świętokrzyskich uczelni oraz szkół. Zespół redakcyjny pozostaje jednak otwarty na współpracę z każdym, kto wykaże się chęcią do pracy i zaangażowaniem w powierzone zadania.

#### ● EFEKTY

W radiu młodzi ludzie nabywają umiejętności obsługi programu do montażu dźwięku, dyktafonów i innego sprzętu radiowego, w tym stołu radiowego i konsoli mikserskiej. Uczestnicząc w akcjach, doskonalą umiejętności pracy w grupie, zdolności organizatorskie, uczą się pisania komunikatów prasowych, zasad kontaktów z mediami i korzystania z Internetu jako źródła informacji. Przekazywana jest im wiedza dotycząca współczesnych mediów,

gatunków dziennikarskich, a także prawa prasowego i praw autorskich. Do dyspozycji studentów i uczniów są różnego rodzaju materiały edukacyjne, książki, nagrania itp.

Redakcja Radia FRI jest świętokrzyskim koordynatorem akcji „Bookcrossing – uwolnij książki!”, społecznej ogólnościowej formy popularyzowania czytelnictwa. „Bookcrossing” to ruchoma wirtualna biblioteka, bez własnej siedziby, regałów, kart bibliotecznych. Książki krążą z rąk do rąk. Pozostawiane w miejscach publicznych, czekają na nowych czytelników. Redakcja FRI m.in. stworzyła trzy własne półki bookcrossingowe i z jej inspiracji powstają kolejne.

FRI współpracuje ze środowiskiem akademickim, szkołami, instytucjami kultury w regionie, między innymi z portalami CK Sport i Student.kielce.pl, Studenckim Kołem Naukowym „Societas”, Regionalnym Centrum Informacji Europejskiej przy Fundacji Rozwoju Demokracji Lokalnej w Kielcach.

#### ● FINANSOWANIE

Projekt finansowany jest w całości z budżetu województwa świętokrzyskiego.

#### ● WYZWANIA

By pozyskiwać nowych wolontariuszy lub praktykantów, redakcja FRI podejmuje liczne działania związane z poszerzaniem oferty programowej radia, a także zwiększaniem ilości interaktywnych lekcji medialnych. Praca w tym zakresie zadań wymaga pełnej otwartości na nowe, ciekawe pomysły oraz dogłębnej analizy możliwości ich realizacji. Kreatywność, innowacja, świeżość umysłu, a także z uwagi na pracę zespołową – kompromis są to niezbędne narzędzia, którymi posługuje się redakcja, stając przed wyzwaniami codziennej pracy.

### URZĄD MARSZAŁKOWSKI WOJEWÓDZTWA ŚWIĘTOKRZYSKIEGO W KIELCACH

**Prowadzi wiele projektów edukacyjnych, integrujących i aktywizujących lokalną społeczność. Co roku w Kielcach odbywa się Sejmik Dzieciocy. Pracownicy Biura Obsługi Interesantów przeprowadzają „lekcje samorządowe” we wszystkich powiatach województwa. Przedstawiciele Samorządu Województwa cyklicznie spotykają się z dziennikarzami podczas konferencji dotyczących lokalnych mediów. W 2011 r., z inicjatywy Samorządu, odbył się już V Kongres Stowarzyszeń, przybliżający ideę wolontariatu i działalność organizacji pozarządowych. Samorząd Województwa jest fundatorem nagród dla osób i instytucji działających na rzecz regionu i promujących go.**

Urząd Marszałkowski Województwa Świętokrzyskiego  
województwo świętokrzyskie  
al. IX Wieków Kielc 3, 25-516 Kielce  
kancelaria@sejmik.kielce.pl  
www.sejmik.kielce.pl

## Inspiracja Kreacja Akcja

„Inspiracja – Kreacja – Akcja” to projekt zrealizowany w województwie kujawsko-pomorskim przez Fundację Rozwoju Wolontariatu, łączący atrakcyjne formy poznawania dziedzictwa kulturowego najbliższej okolicy z działaniami animacyjnymi. Chcieliśmy pokazać, że bohaterami i artystami są też „zwykłe” osoby: nasi bliscy, dziadkowie, sąsiedzi, a ich wyjątkowość polega na posiadaniu pasji i rozwijaniu talentów. Zależało nam na podniesieniu motywacji uczniów do podejmowania świadomych działań twórczych i kreatywnego spędzania wolnego czasu.



Inspiracją do stworzenia tego projektu było przełamanie przekonania, że w dziedzinie kultury coś ciekawego i godnego uwagi dzieje się tylko w dużych ośrodkach. Prawdziwe życie toczy się na prowincji...

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Aby udowodnić powyższe twierdzenie, edukację medialną potraktowaliśmy jako środek do pokazania alternatywy dla kultury miejskiej. Chcieliśmy, aby dzieci i młodzież dostrzegli różne wymiary kultury i historii, w tym aspekt prywatny (rodzina, miejscowość) oraz lokalny (region).

### ● PROJEKT

Projekt składał się z trzech połączonych ze sobą etapów. W czasie pierwszego etapu: „Inspiracji” studenci wolontariusze i uczniowie szkół wspólnie odkrywali historię i kulturę regionu (nie chodziło tylko o „wielkie” wydarzenia i postacie, ale także o te, które nie są znane poza kręgiem lokalnym lub wręcz rodzinnym), co stało się inspiracją do dalszego pogłębiania wiedzy i podejmowania samodzielnych, autorskich działań artystycznych. Drugim etapem była „Kreacja”. Zdobytą wiedzę o historii i kulturze najbliższej

okolicy pozwoliła wolontariuszom oraz uczniom przystąpić do twórczego działania. Zaproponowane zostały następujące grupy: fotograficzna, teatralna i dziennikarsko-filmowa. Każda z grup pracowała nad wybraną przez siebie formą prezentacji, czego efekty pokazała podczas ostatniego etapu – „Akcji”. Uczestnicy projektów zaprezentowali efekty swojej pracy w postaci autorskich wystaw fotograficznych, widowisk teatralnych oraz materiałów filmowych w dwóch miejscach – w miejscowości, gdzie realizowany był projekt, oraz w Toruniu podczas podsumowania całego przedsięwzięcia, które odbyło się w Studenckim Klubie Pracy Twórczej „Od Nowa”.

### ● GRUPY DOCELOWE

Nasz projekt skierowany był do dzieci i młodzieży z małych miejscowości i wsi. Studenci w dwu- lub trzyosobowych grupach zrealizowali kilkunastu projektów edukacyjnych w województwie kujawsko-pomorskim: w Szkole Podstawowej w Złotorzy, Centrum Inicjatyw Kulturalnych Gminy Chełmża w Brąchnówku oraz w gminnych ośrodkach kultury w Unisławiu, Książkach i Gostycynie.

### ● EFEKTY

Przed rozpoczęciem pracy z dziećmi 26 studentów odbyło dwa szkolenia, podczas których dowiedzieli się: jak ciekawie przekazywać wiedzę o kulturze, jak w krótkim czasie stworzyć ciekawy materiał dziennikarski, jak w atrakcyjny sposób opracować materiał filmowy i fotograficzny przy pomocy telefonów komórkowych i kompaktowych aparatów fotograficznych oraz jak stworzyć spektakl teatralny, a także poznali elementy pedagogiki zabawy, pracy dydaktycznej i tworzenia autorskich scenariuszy zajęć.

Realizując trzy etapy naszego projektu, studenci wolontariusze pracowali z uczniami prowincjonalnych szkół nad stworzeniem wystawy fotograficznej, spektaklu teatralnego lub filmu. Finałem miała być nie tylko prezentacja



pracy, ale także przygotowanie dzieci i młodzieży z małych miejscowości do krytycznego i aktywnego uczestnictwa w kulturze oraz pokazanie ich rodzicom, a także studentom z Torunia, że prowincja jest miejscem atrakcyjnym.

#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Projekt został sfinansowany przez Fundację Orange (w ramach programu Akademia Orange) i Polsko-Amerykańską Fundację Wolności. Realizatorem projektu był program „PROJEKTOR – wolontariat studencki” działający w ramach Fundacji Rozwoju Wolontariatu. Nasz główny partner to Studencki Klub Pracy Twórczej „Od Nowa”.

#### ● WYZWANIA

Podczas realizacji projektu napotkaliśmy głównie trudności logistyczne – ferie szkolne nie pokrywają się w zupełności z okresem wolnym od zajęć na uniwersytecie. Udało nam się to rozwiązać dzięki dużemu zaangażowaniu

„Przy wykorzystywaniu nowych mediów w pracy animacyjnej trzeba wykazać się elastycznością i warto pozostawić dużą wolność w doborze środków adresatom naszych działań. Efektem tego w naszym projekcie jest m.in. stworzenie komiksu fotograficznego, animacji poklatkowej czy wykorzystanie filmu w spektaklach teatralnych. Trzeba też być otwartym w pracy z dziećmi, gdyż czasami coś, co wydaje się w pierwszej chwili w naszych oczach kiczem, potrafi nas zaskoczyć dojrzałością.

studentów, którzy przedłożyli realizację projektu nad obecność na zajęciach. Duży wpływ na ich decyzje miała silna motywacja zaszczerpiona podczas dwudniowego szkolenia. Ponadto osoby realizujące projekty teatralne potrzebowały więcej czasu na przygotowanie spektaklu. Problem ten został rozwiązany poprzez dodatkowe spotkania studentów po okresie ferii, ale pojawił się inny – z frekwencją u dzieci. Okazało się,

że przyczyną ich nieobecności nie jest spadek motywacji, ale fakt, że pomimo zapisywania terminów spotkań dzieci nie pamiętały o nich. W tym przypadku pomogły szkoła i GOK, które umożliwiły kontakt z rodzicami.



### FUNDACJA ROZWOJU WOLONTARIATU

Jej celem jest tworzenie warunków dla systematycznego, trwałego, opartego na wiedzy rozwoju wolontariatu w Polsce. W rozumieniu Fundacji wolontariat to skuteczna metoda budowania kapitału społecznego, dlatego szczególną wagę FRW przywiązuje do zwiększania świadomości i edukacji na jego temat. Swoje cele Fundacja realizuje poprzez program „PROJEKTOR – wolontariat studencki”, którego głównym partnerem i darczyńcą jest Polsko-Amerykańska Fundacja Wolności. Program uzyskał także wsparcie Fundacji PGNiG im. Ignacego Łukasiewicza, a honorowy patronat nad inicjatywą objęło Ministerstwo Edukacji Narodowej.

Fundacja Rozwoju Wolontariatu  
województwo lubelskie  
ul. 3 Maja 18/1, 20-078 Lublin  
biuro@projektor.org.pl  
www.frw.org.pl  
www.projektor.org.pl

## Legalna kultura

Projekt „Legalna kultura” to kampania społeczna, która wiosną 2012 r. zaczęła promować korzystanie z dóbr kultury (filmów, muzyki, książek, zdjęć) z legalnych źródeł w Internecie i poza nim. Kampanię realizuje Fundacja Legalna Kultura. Legalne źródła kultury to wszelkie miejsca, w których w różny sposób, zgodnie z prawem i z poszanowaniem praw twórców, udostępniane są dobra kultury rozumiane jako utwory. Prowadząc szeroką akcję edukacyjną, Legalna Kultura kształtuje poczucie odpowiedzialności za kulturę. Kulturalnie to znaczy też: legalnie.

**Z**ainspirowały nas do działania następujące fakty: użytkownicy sieci nie odróżniają źródeł legalnych od nielegalnego rozpowszechniania; brakuje poczucia odpowiedzialności za kulturę, wspólnotę jej twórców i odbiorców; obcy jest dobry obyczaj korzystania z legalnych źródeł; legalne źródła kultury są mało dostępne; nie jest popularne korzystanie i udostępnianie utworów na licencji Creative Commons; domena publiczna wymaga stałego rozszerzania; nielegalne korzystanie z dóbr kultury pozbawia twórców należnego im wynagrodzenia za pra-



cę, co może im utrudniać, a nawet uniemożliwiać kontynuację pracy twórczej (a debiutujące talenty – zniechęcać do niej).

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Edukację medialną w naszych działaniach rozumiemy głównie jako możliwość docierania poprzez media do odbiorców kultury z pozytywnym przesłaniem: istnieje droga legalnego i odpowiedzialnego korzystania z dorobku twórców, ta droga sprzyja kontynuacji pracy przez twórców. Nasza strona [www.legalnakultura.pl](http://www.legalnakultura.pl) jest – jako swoiste medium – nośnikiem wiedzy o prawach autorów, różnych problemach w pracy twórczej i o nowych modelach dystrybucji cyfrowej kultury.

### ● PROJEKT

Projekt polegał na dotarciu z ideą i przesłaniem kampanii do jej adresatów oraz podjęciu odpowiednich działań w zakresie edukacji i promocji. Legalna Kultura zwraca się w swojej kampanii do wszystkich – także do tych, którzy świadomie korzystają z kultury z legalnych źródeł. Ich głos jest bardzo ważny i powinien zostać usłyszany. Jest to pozytywna kampania, która wskazuje drogę legalnego i odpowiedzialnego korzystania z dorobku twórców. W swoich akcjach dziękuje odbiorcom za korzystanie z legalnych źródeł.

### ● GRUPY DOCELOWE/METODY/MEDIA

Grupą docelową byli użytkownicy sieci (we wszystkich kategoriach wiekowych), w tym świadomi użytkownicy dóbr kultury z legalnych źródeł, młodzież i nauczyciele w gimnazjach i szkołach ponadgimnazjalnych. Stronę [www.legalnakultura.pl](http://www.legalnakultura.pl) odwiedza codziennie ponad 2000 osób. Profil Legalnej Kultury na Facebooku to prawie 6000 aktywnych użytkowników.

Metody pracy to m.in.: warsztaty, spotkania z ekspertami i twórcami, strona



internetowa, debaty, konkursy. Wykorzystaliśmy zarówno media tradycyjne (prasę, radio, telewizję), jak i nowe media (portale internetowe, e-wydania czasopism, serwis w sieci, portale społecznościowe). W celu optymalizacji komunikowania przesłania kampanii niezbędne jest uwzględnienie faktu, że zarówno tradycyjne media, jak i nowe media, mają swoich odbiorców.

#### ● EFEKTY

W efekcie naszych działań na stronie [www.legalnakultura.pl](http://www.legalnakultura.pl) (zakładka „Baza legalnych źródeł”) znalazły się serwisy, dzięki którym legalnie można ściągać lub oglądać filmy, słuchać muzyki, korzystać z audiobooków i e-booków, uzyskać dostęp do artykułów prasowych, wirtualnie zwiedzać muzea i galerie, poznawać zdigitalizowane zasoby archiwalne; w zakładce „Prawo w kulturze” można zapoznać się z aktami prawnymi i zadać pytanie prawnikowi; wzrósł (jak wynika z badań po pierwszym etapie kampanii) odsetek społeczeństwa świadomy problemu legalnego korzystania z dóbr kultury.

Nasz projekt głównie ma rozwijać świadomość tego, że dobra kultury pochodzące z legalnych źródeł mogą być płatne i bezpłatne i że nie każde płatne źródło jest legalne. Ma również uczyć poczucia odpowiedzialności za kulturę – z pozycji użytkownika Internetu.

„Realizując projekty tego typu jak nasza kampania, trzeba zadbać o profesjonalizm działania – pozyskanie współpracowników, komunikowanie się, koordynację działań, zarządzanie projektem i atmosferę pracy. Legalna Kultura została uhonorowana Doroczną Nagrodą Ministra Kultury za kulturę w sieci. Aby w projektach optymalnie wykorzystać nowe media, warto nastawić się na innowacyjność i kreatywność – poczynając od takiego szczegółu, jak kultura języka polskiego.

#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Projekt był współfinansowany przez Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Polski Instytut Sztuki Filmowej. Pozostałe środki pochodzą z funduszy Fundacji Legalna Kultura. Partnerzy strategiczni kampanii „Legalna kultura” to Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Polski Instytut Sztuki Filmowej. Partnerami medialnymi były zarówno media tradycyjne (krajowe i regionalne), jak i nowe media.

#### ● WYZWANIA

Trudności, które napotkaliśmy, stanowiły dla nas prawdziwe wyzwania, a były to stereotypy, uprzedzenia, negatywny klimat (po ACTA). Poradziliśmy sobie z nimi w ten sposób, że konsekwentnie dążyliśmy do przestrzegania zasady profesjonalnego zarządzania projektem, ze szczególnym uwzględnieniem optymalizacji doboru współpracowników.

### FUNDACJA LEGALNA KULTURA

Prowadzi kampanię społeczną „Legalna kultura”. Została powołana w celu realizacji tego projektu. Metody działania to m.in.: prowadzenie [www.legalnakultura.pl](http://www.legalnakultura.pl); tworzenie bazy legalnych źródeł kultury; udział w wydawnictwach kulturalnych; organizacja konkursów; podejmowanie debaty o dostosowaniu – do nowych technologii oraz do świadomości społecznej – modelu biznesowego w rozpowszechnianiu kultury; postulowanie zmiany prawa, aby zwiększyć dostęp do dóbr kultury; popularyzowanie alternatywy dla prawa autorskiego; upowszechnianie zdigitalizowanych zasobów publicznych.

Fundacja Legalna Kultura  
województwo mazowieckie  
ul. Szarotki 10/15, 02-609 Warszawa  
[lk@legalnakultura.pl](mailto:lk@legalnakultura.pl)  
[www.legalnakultura.pl](http://www.legalnakultura.pl)

## Klische i piksele. Edukacja wizualna

Projekt „Klische i piksele. Edukacja wizualna” skierowany był do młodzieży z czterech gdańskich dzielnic. Młodzi ludzie w ciągu dwóch miesięcy przemierzali je z cyfrowymi aparatami, a zebrane materiały edytowali pod okiem doświadczonych prowadzących. Projekt łączył w sobie: edukację wizualną, edukację kulturalną oraz poszukiwanie lokalnych tożsamości przez nastolatki i nastolatki. Realizowany był przez Stowarzyszenie Arteria w ramach Akademii Orange od stycznia do maja 2011 r.

**I**nspiracją do działania było przekonanie pomysłodawczyń i realizatorek projektu o potrzebie wzmocnienia pozaformalnej edukacji wizualnej dzieci i młodzieży. Bardzo ważną częścią codziennego doświadczenia każdego i każdej z nas są obrazy – filmowe, fotograficzne i inne. Oswajamy się z nimi w codziennym doświadczeniu, ale brakowało i nadal brakuje praktyk edukacji wizualnej analogicznych do tych dotyczących komunikatów słownych. Z drugiej strony podjęte działania wyrastały z zainteresowania kwestią tożsamości lokalnej młodzieży, odbiorem i wartościowaniem przez nią najbliższego otoczenia.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Projekt był próbą wyposażenia w narzędzia krytycznego odbioru obrazów oraz tworzenia własnych komunikatów wizualnych. Edukacja medialna odbywała się także na poziomie rozpoznawania możliwości technicznych aparatów cyfrowych oraz programów do edytowania fotografii i filmów.

### ● PROJEKT

Projekt składał się z warsztatów fotograficznych i wideo prowadzonych przez Krzysztofa Miękusę (fotografia) oraz Bognę Burską i Annę Domańską (wideo). W czasie jego trwania nacisk położony był na to, żeby docenić samodzielność i odpowiedzialność młodzieży. Warsztaty różniły się od szkolnych zajęć – prowadzone były w swobodnej atmosferze, nauka łączyła się z zabawą i improwizacją. Każda osoba mogła otrzymać – na czas trwania warsztatów – cyfrowy aparat. Urządzenia zostały zakupione z dotacji. Niezależnie od tego, czy ktoś posiadał wcześniej aparat czy nie, mógł gromadzić materiał, z którym następnie pracował podczas warsztatów. Nie było zatem bariery sprzętowej.

Podczas spotkania wprowadzającego, zatytułowanego „W pułapce obrazów”, Bogna Burska prezentowała różnorodne realizacje audiowizualne i zwracała uwagę młodzieży na wszechobecność i różnorodność obrazów w naszym życiu. Następnie młode osoby wyruszały zbierać obrazy w swoim najbliższym otoczeniu – rodzinie, szkole, grupie rówieśniczej, w dzielnicy ulegającej ciągłym przekształceniom (Dolne Miasto znajduje się w procesie rewitalizacji społecznej oraz przestrzennej, w pozostałych dzielnicach także trwają inwestycje,



Fot. Malwina Czarnowska



” Wykorzystanie nowych mediów pomaga zainteresować młodzież aspektami życia, które dotąd nie były przez nią doceniane, a nawet dostrzegane. Na początku może to być zabawa cyfrowym aparatem, ale z upływem czasu przyniesie ona refleksję nie tylko nad medium, ale także nad tym, co zostaje za jego pośrednictwem przekazane.

które zmieniają ich charakter). Młodzież wykonywała portrety i autoportrety, tworzyła krótkie scenariusze, montowała filmy oraz edytowała fotografie.

#### ● GRUPY DOCELOWE

Projekt skierowany był do młodzieży w wieku 12–18 lat z czterech oddalonych od Śródmieścia – kulturalnego centrum Gdańska – dzielnic:

Brzeźna, Wrzeszcza, Oruni i Dolnego Miasta, w sumie 34 chłopców i dziewcząt. Część z nich mieszkała na terenie czterech dzielnic, a część dojeżdżała z innych rejonów miasta. W warsztatach uczestniczyły głównie osoby niepełnoletnie, dlatego zaangażowane zostały opiekunki pedagogiczne, które były wsparciem dla prowadzących i dla młodzieży. Atmosfera pracy sprzyjała nawiązywaniu przyjaźni.

#### ● EFEKTY

W marcu i kwietniu w każdej dzielnicy odbyły się 32 godziny warsztatów fotograficznych i wideo. Ich efektem jest kilka tysięcy fotografii oraz kilkanaście filmów wideo, które oglądać można na wirtualnej mapie Gdańska na stronie [www.art-eria.pl/kliszeipiksele.pl](http://www.art-eria.pl/kliszeipiksele.pl) lub portalu Vimeo. Materiały, dostępne na licencji Creative Commons. Uznanie autorstwa 3.0 Polska, zostały zaprezentowane podczas Nocy Muzeów w Centrum Sztuki Współczesnej „Łaźnia” oraz na pokazach w poszczególnych dzielnicach. Warsztaty prowadzone w Brzeźnie zbiegły się z przygotowaniem do obchodów 200-lecia dzielnicy jako kurortu – dziesięć fotografii zostało wydrukowanych i zaprezentowanych podczas uroczystości, a później na wystawie w klubie Projektornia GAK.

#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Projekt realizowany był w ramach drugiej edycji programu Akademia Orange. Partnerami były gdańskie instytucje kulturalne: Centrum Sztuki Współczesnej „Łaźnia”, Gdański Archipelag Kultury – Projektornia GAK oraz Dworek Artura GAK. Projekt wspierał starania Gdańska i Metropolii o tytuł Europejskiej Stolicy Kultury 2016.

#### ● WYZWANIA

Wyzwaniem było dotarcie z informacją o warsztatach do rodziców. Projekt zainteresował głównie nauczycielki i nauczycieli, którzy zgłaszali swoich podopiecznych do udziału w nim. Być może wymaga to planowania działań promocyjnych z większym wyprzedzeniem, aby dotrzeć z informacją na wywiadówki i spotkania z rodzicami w szkołach.

## STOWARZYSZENIE ARTERIA

Prowadzi działania z zakresu animacji kultury na terenie Trójmiasta – dotąd realizowane projekty to m.in.: „Dziewczyny też rysują komiksy!” (dwie edycje), „Sąsiadki-Nachbarinnen”, „Klisze i piksele. Edukacja wizualna”, „Legends gdańskie w dziecięcej twórczości animowanej”. Ich trzon stanowią warsztaty. Zależy nam na odkrywaniu tego, co w kulturze pominięte bądź niedowartościowane, i docieraniu do grup, które mają utrudniony dostęp do danych dziedzin artystycznych. Projekt „Klisze i piksele...” realizowały Anna Miler i Kinga Kuczyńska.

Stowarzyszenie Arteria  
województwo pomorskie  
ul. Mireckiego 16/2, 81-229 Gdynia  
[arteria.3miasto@gmail.com](mailto:arteria.3miasto@gmail.com)  
[www.art-eria.pl](http://www.art-eria.pl)



Fot. Patrycja Plutkowska



Fot. Patrycja Plutkowska



## Kulturowe mosty

„Kulturowe mosty” to program, który połączył dwa niezwiązane ze sobą światy. Kraje odległe od siebie o lata świetlne, a przynajmniej o lata, które w sposób naturalny dzieli pokolenie babć i ich wnuków. Znakiem tego pierwszego świata były tradycyjne pieśni, drugiego zaś – nowoczesny język wideoklipu. By się spotkały, zbudowaliśmy „Kulturowe mosty”. W programie wzięli udział podopieczni Pogotowia Opiekuńczego w Białymstoku, domu dziecka oraz uczestnicy warsztatów teatralnych w Teatrze Dramatycznym. Zrealizowany w 2010 r.

# N

a początku była pieśń, a następnie myśl, co z tą pieśnią można zrobić, żeby zainteresować młodych ludzi. Kolejne inspiracje wynikały z naszych codziennych pasji: Marcina Lićwinki do ocalania dawnych pieśni, Krzysia Kiziewicz i Tomka Adamskiego do robienia filmów i wynajdywania w tej materii wciąż nowych potencjałów, Ani Danilewicz do łączenia ludzi, których pasje można przekuć w ciekawe działania.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Najprościej: to kształtowanie umiejętności komunikowania się za pomocą różnych środków przekazu. W przypadku „Kulturowych mostów” młodzi ludzie uczyli się wyrażania siebie za pośrednictwem filmu – poznając od postaw zasady tworzenia wideoklipu oraz możliwości ekspresji, jakie stwarza. Dowiedzieli się, jak swoją twórczość ciekawie i sensownie zaprezentować w Internecie. A wszystkie te narzędzia wykorzystywaliśmy, by pokazać fragment świata, który zanika: starszych ludzi, ich język, zwyczaje i pieśni. Dzięki temu zyskały one nowe życie i szansę na przetrwanie. Edukacja medialna to zatem spoiwo „Kulturowych mostów”.

### ● PROJEKT

Wiosną zabraliśmy młodzież na badania etnograficzno-muzyczne na Białostocczyźnie. Zbraliśmy kilkanaście tradycyjnych pieśni, które stanowiły następnie materiał do pracy warsztatowej i wideoklipu. Równolegle trwała praca na warsztatach audiowizualnych i śpiewu. W trakcie tych pierwszych nauczyliśmy obsługi nowoczesnego sprzętu audio-video, języka filmu i zasad przygotowania wideoklipu. Młodzież brała udział we wszystkich fazach, od scenariusza po cyfrową obróbkę obrazu i dźwięku. Warsztaty śpiewu zaczynały się od elementarza, czyli poznania własnego ciała, jego ograniczeń (np. drżenia kolan przed wejściem na scenę) i możliwości (otwierania gardła, pracy przeponą, wykorzystywania wszystkich dostępnych rezonatorów).

Wielu rzeczy nawet nie było w planach, a wyszły spontanicznie: wspólne wyprawy do kina, teatru, Akademii Teatralnej. Dla niektórych był to pierwszy raz w życiu! Finał odbył się 26 maja 2010 r. w Teatrze Dramatycznym. Dzieciaki wyszły na scenę, zaśpiewały pełną piersią i pokazały teledysk.

### ● GRUPY DOCELOWE/METODY

Trzon grupy stanowili podopieczni pogotowia opiekuńczego i domu dziecka, a uzupełniali ją uczestnicy warsztatów z Teatru Dramatycznego (14–18 lat). To był kolejny MOST, pomiędzy dwoma światami młodych ludzi: światem tych zagrożonych wykluczeniem, o utrudnionym dostępie do edukacji i kultury, oraz tych, którzy mieli więcej pozytywnych doświadczeń w życiu.

Wybrane przez nas działania mają olbrzymi potencjał socjalizujący, integrujący i otwierający. Śpiew biały był nowym doświadczeniem dla wszystkich dzieciaków. Każdy uczestnik musiał zatem przejść podobny proces poszukiwania w sobie umiejętności naturalnej emisji głosu. Pomagaliśmy im, stosując odpowiednie ćwiczenia fizyczne, organizując gry oraz dodatkowe zajęcia z choreografką

„Najprzyjemniej dzielić się frajdą z tego, że udało się zrealizować fajny pomysł. Dlatego my teraz mamy frajdę ogromną, dzieląc się z Wami ideą „Kulturowych mostów”. Pomysłem, który zrodził serię ciekawych, nowatorskich działań. I to powinien być punkt wyjścia, bez względu na to, jak nowe będą media, których potem użyjecie. Bo dobry pomysł ma tę właściwość, że rozrasta się błyskawicznie. Nawet najnowsze media nie pomogą, jeśli nie powiecie sobie, do czego tak naprawdę chcecie ich użyć.



i tancerką Dorotą Baranowską oraz aktorem Bernardem Maciejem Banią. Służyły one temu, by dzieciaki w nowej dla nich sytuacji poczuły się pewniej i swobodniej.

#### ● EFEKTY

Działania zmierzały w dwóch kierunkach: w stronę zapomnianego coraz bardziej świata wiejskiej kultury i obrzędu oraz nowoczesnych środków wyrazu. Pokazaliśmy młodym ludziom, że odwołanie do tradycji może iść w parze z nauką jak najbardziej współczesnych kulturowych trendów. Nasi uczestnicy dostrzegli też, że starsi ludzie mają wciąż coś ciekawego do opowiedzenia, a ich zwyczajnie, kultura mogą okazać się niezwykle inspirujące. Wszystkie „rzeczowe” efekty (wideoklip, making-off, dokumentacja, pamiętniki) dostępne są na płycie DVD oraz na platformie Akademii Orange, na licencji CC.

#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Działanie zostało sfinansowane ze środków programu Akademia Orange. Teatr Dramatyczny im. A. Węgierki zapewnił miejsce na zajęcia i pokaz finałowy oraz wsparcie aktorów. Pogotowie opiekuńcze przeprowadziło rekrutację spośród swoich podopiecznych, udostępniło pomieszczenia, zapewniło pomoc dydaktyczną i wychowawczą.

#### ● WYZWANIA

Byliśmy zaskoczeni tym, że problemem nie była ani integracja, ani jakiegokolwiek dysonans między dwiema grupami młodzieży, ale wspólna dla wszystkich blokada: brak wiary we własne możliwości w zderzeniu z trudną techniką śpiewu. Jak jednak wspomnieliśmy, to był naturalny element całego procesu.

## STOWARZYSZENIE MIŁOŚNIKÓW KULTURY ULICZNEJ ENGRAM

To tworzący ludzie, niezwykle pomysły, dziesiątki znakomitych projektów. Wzrostki z ostatnich lat: „Metropolis” – opowiedziana tańcem i muzyką historia ludzi, którzy przebudzili się po zagładzie świata; „Kulturowe mosty” – już znacie; „Over The Top” – doroczne święto b-boyingu, skupiające na scenie Teatru w Białymstoku światowe gwiazdy; „Białostok CALM. Misja życia” – twórczy pobyt podopiecznych salezjańskiego ośrodka misyjnego z Ugandy w Polsce; „Morosophus” – pierwszy w pełni street artowy projekt teatralny w Polce.

Stowarzyszenie Miłośników Kultury Ulicznej ENGRAM  
województwo podlaskie  
ul. Sokólska 11/37, 15-865 Białystok  
[www.myspace.com/stowarzyszenie\\_engram](http://www.myspace.com/stowarzyszenie_engram)  
[www.facebook.com/stowarzyszenie\\_engram](http://www.facebook.com/stowarzyszenie_engram)  
[engram.com?ref=ts&fref=ts](http://engram.com?ref=ts&fref=ts)

## Multimedialna Izba Tradycji w Garbowie

MIT powstała w wyniku wspólnych działań prowadzonych przez Michała Wylazia, Gminę Garbów, uczniów Publicznego Gimnazjum im. Jana Pawła II w Garbowie oraz we współpracy z Towarzystwem Przyjaciół Ziemi Garbowskiej. Głównym celem projektu jest zaktywizowanie całej społeczności Garbowski. Wykorzystywane są do tego nowatorskie formy wystawiennicze: projekcje multimedialne i filmy dokumentujące wydarzenia istotne dla społeczności gminnej (Gminna Kronika Filmowa). Dzięki projektowi utworzona została strona internetowa MIT ([www.mit.garbow.pl](http://www.mit.garbow.pl)).

**P**

otrzeba organizacji Multimedialnej Izby Tradycji w Garbowie zrodziła się z inspiracji i młodzieńczego zapału Michała Wylazia. Istotnym elementem było włączenie w działania mieszkańców gminy w szczególności partnerstwo z TPZG oraz współpraca z młodzieżą z publicznego gimnazjum w Garbowie. MIT współtworzą mieszkańcy gminy poprzez przekazywanie materiałów historycznych, starych sprzętów, rodzinnych pamiątek, wspomnień oraz udział w proponowanych działaniach pielęgnujących tożsamość narodową i kulturę Garbowszczyzny. Działania te wykorzystują potencjał, zaangażowanie społeczne środowiska i zapewniają właściwe miejsce dla gromadzenia i wystawiania eksponatów dotychczas rozproszonych w rękach osób prywatnych. Główne działania rozpoczęte zostały w 2010 r., a otwarcie nastąpiło w czerwcu 2011 r.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Edukacja medialna w projekcie opierała się na połączeniu tradycyjnych technik przekazu, takich jak ogłoszenia w szkołach, informacje na zebraniach wiejskich, sesjach sołtysów i rady gminy, artykuły w lokalnej gazecie „Głos Garbowa”, z nowoczesnymi, takimi jak strona internetowa, na której ukazywały się informacje o poszczególnych działaniach projektowych.

### ● PROJEKT

Przeprowadziliśmy akcję informacyjną i promocyjną o zasięgu gminnym: obszar gminy Garbów – tablice informacyjne na drzwiach wejściowych i wewnętrznych MIT, ogłoszenia w szkołach, artykuły w prasie lokalnej („Głos Garbowa”), obszar powiatu lubelskiego – prasa regionalna („Dziennik Wschodni”). Ważnym punktem promocji jest strona internetowa [www.mit.garbow.pl](http://www.mit.garbow.pl). MIT została utworzona w Pałacu Hrabów Jezierskich w Garbowie. Wykonano jego remont, przystosowano pomieszczenia i wyposażono wnętrze. Gromadzenie eksponatów oraz ich inwentaryzacja trwa nieprzerwanie od początku projektu do dnia dzisiejszego. Ekspozycje są na bieżąco opisywane i katalogowane.

Nawiązaliśmy kontakt z Muzeum na Zamku w Lublinie, Państwowym Muzeum na Majdanku, Muzeum Martyrologii pod Zegarem, IS PAN, LTG, PTTK, parafią. Otwarcie MIT uświetniono wystawą zatytułowaną: „Twórcy





Garbowszczyzny – z dworu i spod strzechy” oraz konkursem dla młodzieży. Wydaliśmy też folder o działalności MIT, opracowany przez wolontariuszkę.

#### ● GRUPY DOCELOWE/METODY/MEDIA

Pracowaliśmy z uczniami szkół podstawowych, gimnazjów, regionalistami – TPZG, LGD „Kraina Wokół Lublina”, z seniorami – koła emerytów i rencistów. Preferowane przez nas działania to aktywne uczestnictwo i pomoc w przygotowaniu wystaw, uroczystości oraz gromadzenie zbiorów eksponatów. Wykorzystaliśmy takie media, jak: Internet, radio – transmisja na

„Aby dotrzeć do szerokiego grona odbiorców, nie należy się bać zastępować tradycyjnych technik przekazu multimedialnymi, gdyż obecnie społeczeństwo – w szczególności dzieci i młodzież – jest nastawione na obrazowe i interaktywne formy komunikacji, takie jak: strony WWW, filmy, prezentacje multimedialne, oddziałujące na wszystkie zmysły postrzegania.

żywo: „Apetyt na radio”, audycja: „Reportaż cafe”, prasa lokalna i regionalna. Ze zbiorów MIT korzystali studenci podczas pisania prac dyplomowych.

#### ● EFEKTY

Projekt nie był jednorazowym wydarzeniem, MIT nadal aktywnie działa i się rozwija. Przewodzony jest na zasadzie wolontariatu. W czasie krótkiej działalności zorganizowaliśmy: wystawę katyńską pt. „Jeńcy niewypowiedzianej wojny”; prezentację projektu: „Strój garbowski nie krakowski” wraz z sesją popularnonaukową i odczytami; warsztaty rękodzieła, terapię zajęciową z osobami niepełnosprawnymi; lekcje muzealne dla szkół; wizytę studyjną – opracowanie sieciowego produktu turystycznego LGD. Zabezpieczamy unikatowe zbiory i prowadzimy ich konserwację.

Wolontariusze oraz osoby współpracujące z MIT nabywali wiedzę i umiejętności w prowadzeniu placówki o charakterze muzealnym z wykorzystaniem technik informatycznych, takich jak: prowadzenie strony internetowej, prezentacje multimedialne, digitalizacja zgromadzonych zbiorów, przygotowywanie Gminnej Kroniki Filmowej.

#### ● FINANSOWANIE

Projekt został złożony w ramach I naboru wniosków do Lokalnej Grupy Działania „Kraina Wokół Lublina” w zakresie małych projektów. Projekt jest laureatem V edycji Dorocznej Nagrody Fundacji Rozwoju Demokracji Lokalnej.

#### ● WYZWANIA

Były dwa: rozliczenie wniosku w PROW oraz niski poziom edukacji muzealnej na terenie wsi i w konsekwencji, w początkowym okresie, niewielkie zainteresowanie projektem.

### MICHAŁ WYLAŻ

**W momencie tworzenia MIT był uczniem gimnazjum, obecnie uczęszcza do liceum. Pracuje w MIT jako wolontariusz, nadal pozyskuje zbiory i kataloguje je. W 2011 r. zdobył uprawnienia przodownika PTTK. W sposób profesjonalny dzieli się swoją pasją z mieszkańcami i turystami odwiedzającymi MIT.**

### GARBÓW

**Gmina wiejska, 9000 mieszkańców. Podejmuje inicjatywy na rzecz aktywizowania i integracji mieszkańców. Poszukuje funduszy zewnętrznych na realizację tych działań (np. MIT). Współpracuje z wolontariuszami i stowarzyszeniami w kultywowaniu lokalnego dziedzictwa.**

### TOWARZYSTWO PRZYJACIÓŁ ZIEMI GARBOWSKIEJ

**TPZG od 22 lat prowadzi działalność kulturalną i wydawniczą – „Głos Garbowa”.**

Multimedialna Izba Tradycji  
województwo lubelskie  
Garbów II 34, 21-080 Garbów  
mit@garbów.pl  
www.mit.garbów.pl



## Mursk w kolorze



Współcześnie bardzo rzadko myśli się o kolorze w procesach modernizacji miast i wsi. Bloki malowane są na takie same, infantylne, wyblakłe kolory, barierki wiaduktów zaś na przypadkowe. Brak analizy kolorystycznej skutkuje chaosem, nieczytelnością, często tandetą. Przypadki z innych regionów Europy pokazują, że

„Mursk w kolorze” to zajęcia dla dzieci ze wsi Mursk oraz Ładne w kujawsko-pomorskim, podczas których przeprowadziliśmy analizę kolorystyczną tych dwóch wsi i wybraliśmy dominujący kolor. Pomalowaliśmy nim przestrzeń wsi – publiczną i prywatną. Wybór koloru nastąpił podczas zajęć z etnografami i etnologami w wyniku analiz map kartograficznych regionu, rocznych amplitud opadów i temperatury, a także na podstawie spostrzeżeń, które pojawiły się w trakcie trwania warsztatów fotograficznych.



może być inaczej – wiele krajów posiada swoją tradycję kolorystyczną. Projekt był próbą wyłonienia koloru wsi Mursk oraz opracowania metody na analizę kolorystyczną innych regionów Polski.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Działania edukacyjne przeprowadziliśmy przy zastosowaniu nowych technologii, korzystając z internetowych narzędzi promocji – newsletter i strona internetowa.

### ● PROJEKT

W projekcie położyliśmy nacisk na atrakcyjność materiałów do pracy. W każdy weekend spotykaliśmy się na dwudniowych warsztatach opracowanych przez kilku specjalistów. Patryk Pawlaczyk z Państwowego Muzeum Etnograficznego opowiedział uczestnikom o historii koloru w regionie, o nazwach, jakie dawniej były używane dla określenia barw. W dalszej części zajęć dzieci miały szansę stworzyć osobistą paletę barw, zaznaczając kolory w tzw. kole barw. Był to początek naszych rozmów o kolorze, które w dalszym etapie zaczęły dotyczyć Murska i Ładnego. Podczas kolejnych warsztatów analizie zostały poddane mapy – ewidencyjne, pogodowe, glebowe. Nanosiliśmy kolory według legendy, znajdując tym samym barwne dominanty. Docelowo analizie poddałmy szatę roślinną, zdjęcia satelitarne, mody i preferencje kolorystyczne. Równoległe projektowaliśmy przestrzeń wspólną (wiaty, ławki, tablice, ich sposób rozmieszczenia we wsi) i konsultowaliśmy jej wygląd z mieszkańcami.

### ● GRYPY DOCELOWE/METODY/MEDIA

W naszych warsztatach wzięły udział dzieci w wieku przedszkolnym i młodzież gimnazjalna. To wymagało od nas przystosowania narzędzi i metod tak, żeby były zrozumiałe dla najmłodszych i jednocześnie atrakcyjne dla młodzieży. Dlatego nasze materiały edukacyjne



stworzyliśmy w oparciu o nowe technologie (strona internetowa, newsletter, foto/wideo, kamery cyfrowe). Sam projekt wybiegał daleko poza same działania warsztatowe z dziećmi i obejmował swoim zasięgiem wszystkich mieszkańców wsi, z którymi konsultowaliśmy wygląd przestrzeni publicznej. Podczas spotkań z mieszkańcami daliśmy im możliwość wypowiedzenia się na temat wyglądu przestrzeni publicznej, stworzyliśmy przestrzeń do spotkań, sprowokowaliśmy rozmowy na temat strefy publicznej.

#### ● EFEKTY

W efekcie powstał scenariusz 10 spotkań warsztatowych, podczas których można kolorystycznie analizować region czy wsi. Uświadomiliśmy mieszkańcom, gdzie leży granica (a w zasadzie jej brak) między strefą publiczną i prywatną. Pokazaliśmy, że to, na jaki kolor malujesz płot czy elewację domu, nie jest do końca tylko prywatną sprawą, ale wpływa na wygląd okolicy.

#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Duży rozmach projektu był możliwy dzięki trzem źródłom dofinansowania. Wsparcia udzielili nam: Fundacja Orange, Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Europejski Fundusz Rozwoju Wsi Polskiej. To istotnie



wpłynęło na kształt prowadzonych działań, pozwoliło zrealizować je przy zastosowaniu nowych technologii i dużego grona ekspertów. W projekt zaangażowało się wielu partnerów z sektora prywatnego (miejscowy tartak, Przedsiębiorstwo Budowy Mostów), lokalnych władz (Sołectwo, Wójt Gminy Włocławek,

miejscowa parafia) oraz lokalnych instytucji naukowych (Instytut Meteorologii we Włocławku, Gostyński-Włocławski Park Krajobrazowy, Instytut Kartografii Gminy Włocławek). Ważnym partnerem zadania była Fundacja Ari Ari.

#### ● WYZWANIA

Fakt, że projekt był realizowany w małych wsiach, stanowił jednocześnie ułatwienie i barierę. Społeczność wiejska jest dość trudnym odbiorcą, żyjącym plotką, sensacją, jednak na tyle wdzięcznym, że jeśli tylko wypracuje się zaufanie, bezgranicznie angażuje się w realizację. W przypadku takiej grupy odbiorców zbliżenie ich oczekiwań do celów, które sobie stawia animator, nie następuje podczas jednego dnia, ale na skutek długiego osvajania z projektem, ciągłego wchodzenia w rolę psychologa, wizjonera, mediatora i torreadora.

## STOWARZYSZENIE „Z SIEDZIBĄ W WARSZAWIE”

Ma na swoim koncie 13 zrealizowanych projektów, których głównym celem jest angażowanie różnych grup społecznych w tworzenie strefy publicznej, tej w wymiarze zarówno architektonicznym, jak i mentalnym. Realizujemy warsztaty, eventy w przestrzeni, bardzo angażujemy się w tworzenie przestrzeni uniwersalnej, przystosowanej także dla osób niewidomych i niedowidzących. Swoimi działaniami chcemy wywołać refleksję nad miejscem dziecka w tworzeniu przestrzeni publicznej, staramy się, aby najmłodsi jak najpełniej mogli decydować o zmianach w ich otoczeniu.

Stowarzyszenie „Z Siedzibą w Warszawie”  
województwo mazowieckie  
ul. Sękocińska 4 m. 2, 02-313 Warszawa  
my@wwarszawie.org.pl  
www.wwarszawie.org.pl  
www.mursk.pl

” Scenariusze warsztatów zostały udostępnione na zasadach wolnych licencji Creative Commons, co oznacza, że każdy może zrealizować podobny projekt w swojej miejscowości, z zachowaniem informacji o autorach. Tym, którzy chcieliby w przyszłości tego dokonać, doradzamy przeprowadzenie go w pełnym partnerstwie z mieszkańcami – konsultowanie z nimi każdego szczegółu, pytanie o zdanie na temat najmniejszego etapu realizacji.

## Obóz Kultury 2.0 2012

Obóz Kultury 2.0 2012 realizowany przez Fundację Ortus w partnerstwie z Instytutem Kultury Miejskiej w Gdańsku to już trzecia edycja cyklicznego wydarzenia medialabowego. MediaLab. Fablab. Futurelab. Thinklab. Idealab. Hackerspace. Skunkworks. Biura coworkingowe. Określeń jest wiele, a moglibyśmy też napisać: warsztaty, pracownie, laboratoria.



MediaLABy zawsze bywały źródłem realnej innowacji technologicznej, generują również nowe formy sztuki i twórczości. Są jednak także – a z polskiej perspektywy można uznać, że przede wszystkim – przestrzeniami uczenia się. Nie ekskluzywnymi przestrzeniami dla technologicznych geniuszy, którzy wspólnie pracują nad czymś wielkim. Częściej okazują się przestrzeniami

dla budowy partnerskich relacji pomiędzy kompetentnymi eksperymentatorami, a także relacji mentorskich, bliskich tradycyjnym relacjom między majstrem i czeladnikiem. Nawet w czasach, gdy wszystkiego można nauczyć się z sieci, okazuje się, że warto mieć mentora. MediaLABy nie istniałyby bez „nauczycieli”, osób, które chcą dzielić się z innymi swoją wiedzą i pasją. W tym sensie mediaLAB ma wypełniać lukę, z której zapewnieniem nie radzi sobie szkoła.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

MediaLAB jest nie tylko instytucją edukacyjną, ale też instytucją nauki (choć granica między nimi bywa rozmyta). Wiedza funkcjonuje jako towar, coraz częściej chroniony etykietką „wszelkie prawa zastrzeżone”. MediaLAB pozostaje oczywiście na marginesie akademii, tak samo jak w gruncie rzeczy nie mieści się w ramach systemu edukacyjnego. Jednak naukowcy postulujący tak zwaną otwartą naukę – publikujący w sieci surowe dane badawcze, robocze notatki i wyniki eksperymentów – prowadzą w zasadzie naukowe mediaLABy.



## ● PROJEKT

Obóz Kultury 2.0 to projekt edukacyjny, którego głównym celem jest podnoszenie kompetencji medialnych oraz rozwijanie kreatywności w oparciu o innowacyjne wykorzystanie nowych technologii oraz otwarte modele współpracy. Zorganizowane i przeprowadzone warsztaty medialabowe umożliwiły przekazanie wiedzy na temat kreatywnego wykorzystania nowych technologii w pracy twórczej, społecznej i na przecięciu tych dyscyplin. Poprzez zróżnicowanie dyscyplinarne uczestników warsztatów możliwe było zaistnienie otwartego modelu współpracy, w którym każdy staje się dawcą (specjalistycznej wiedzy w swojej dziedzinie) i odbiorcą (wiedzy innych specjalistów). Dzięki różnorodności osób biorących udział w pierwszej, drugiej i trzeciej edycji oraz nowych uczestników podczas Obozu Kultury 2.0 możliwe było nawiązanie znajomości, a także stworzenie środowiska zajmującego się nowatorskim wykorzystaniem nowych technologii.

## ● GRUPY DOCELOWE

Do udziału w ostatniej edycji Obozu zgłosiło się niemal 100 chętnych z całej Polski. Wśród osób wybranych do uczestnictwa byli: artyści, bibliotekarze, studenci, programiści, muzycy, fotograficy, reżyserzy teatralni, fotoedytorzy, designerzy, redaktorzy, didżeje, graficy, animatorzy, dźwiękowcy, koordynatorzy projektów, montażyści, doktoranci, historycy, dziennikarze. Udało się nam zgromadzić grupę 50 młodych, aktywnych osób działających w obszarze szeroko rozumianej kultury.

## ● EFEKTY

Efektom naszej aktywności w ramach Obozu Kultury 2.0 2012 było przeprowadzenie czterech warsztatów: „Wiejski/Miejski design”, „PHI (Przestrzeń Hipermedialno-Interaktywna)”,

„BROWSER ART → HTML5 minus WWW” i „Social Power”. Na każdym z warsztatów zostały zrealizowane projekty medialabowe – do dziś kontynuowane przez uczestników.

## ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Projekt był sfinansowany z programu Edukacja Kulturalna ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Fundacja Ortus realizowała projekt Obóz Kultury 2.0 2012 w partnerstwie z Instytutem Kultury Miejskiej w Gdańsku, Narodowym Instytutem Audiowizualnym oraz Centrum Cyfrowym Projekt: Polska. Poprzednie edycje realizowane były we współpracy z Narodowym Instytutem Audiowizualnym, Centrum Cyfrowym Projekt: Polska oraz Warsztatami Kultury w Lublinie.

## ● WYZWANIA

Największym wyzwaniem Fundacji jest wykorzystanie naszych doświadczeń w tworzonej przez nas „nowej instytucji kultury”. Od kilku lat pracujemy nad projektem rewitalizacji Zamku w Chrzelicach. Pragniemy stworzyć ośrodek łączący nowe media i technologie z kulturą i historią, posiadający zaplecze techniczne i merytoryczne. Miejsce to ma łączyć funkcje edukacyjne i badawcze, stać się rezydencją artystyczno-naukową. Niestety mimo przyznanych środków europejskich, wszelkich pozwoleń, wsparcia ze strony Wojewódzkiego Konserwatora Zabytków, wciąż brakuje środków na wkład własny, co blokuje rozpoczęcie budowy.

Do opisu projektu Obozu Kultury 2.0 zostały wykorzystane fragmenty z publikacji „Medialab – Instrukcja obsługi” pod redakcją Alka Tarkowskiego, Mirka Filiciaka i Agaty Jalośińskiej. Publikacja została wydana przez Fundację Ortus ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu Obserwatorium Kultury.

„Idea medialabu jest mocno niedookreślona. I chyba dlatego tak pociągająca – bo to niedookreślenie nie oznacza nieprzemyslenia. Raczej: otwarcie i gotowość do dynamicznego reagowania na zmiany. Rozedrganie medialabu postrzegamy jako atut. Bo czy można dziś mówić o instytucjach kultury (a za taką uważamy medialab) bez znaków zapytania? Sądzymy, że nie. Skończył się czas gotowych recept – pozostają pytania i wątpliwości. Pracujmy, projektujmy, wymyślajmy, dzielmy się wiedzą!

## FUNDACJA ORTUS

Została założona w 2008 r. Naszą siedzibą jest Zamek w Chrzelicach. Planujemy otwarcie i prowadzenie w tym zabytkowym obiekcie Centrum Dialogu Kultur. Jego celem jest inicjowanie projektów dla ludzi z różnych środowisk, chcących kreatywnie rozwijać swoje umiejętności w obszarze najnowszych mediów w sztuce, przy wykorzystaniu technologii informacyjno-komunikacyjnych. W 2009 r. Fundacja uzyskała dofinansowanie ze środków unijnych na realizację pierwszego etapu rewitalizacji zamku. Obecnie nasze działania skupiają się na organizowaniu warsztatów, spotkań i festiwali.

Fundacja Ortus  
województwo opolskie  
Chrzelice 174, 48-220 Łącznik  
fundacja.ortus@gmail.com  
www.ortus.org.pl

## Ogrody Sztuk. Festiwal ulicy

„Ogrody Sztuk. Festiwal ulicy” to projekt realizowany od 2010 r. przez II Liceum Ogólnokształcące im. Hetmana Jana Zamoyskiego w Lublinie. Łączy on prezentację historyczną, happening uliczny oraz działania w zakresie nowych mediów w celu przybliżenia mieszkańcom Lublina i wszystkim zainteresowanym historii ulicy Ogrodowej oraz osiągnięć artystycznych młodych ludzi. Jego zadaniem jest integracja środowiska lokalnego. Laureat V Dorocznej Nagrody Fundacji Rozwoju Demokracji Lokalnej.

**P**

rojekt „Ogrody Sztuk. Festiwal ulicy” powstał inspirowany chęcią przybliżenia wszystkim zainteresowanym historii ulicy Ogrodowej i związanych z nią postaci oraz zaprezentowania potencjału twórczego uczniów II Liceum Ogólnokształcącego im. Hetmana Jana Zamoyskiego w Lublinie, a także nawiązania pozytywnych relacji między uczniami tej szkoły a mieszkańcami ulicy Ogrodowej.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Biorący udział w projekcie uczniowie poznali możliwości wykorzystania nowych mediów w projektach kulturalnych i historycznych. Dowiedzieli się, na czym polega zbieranie historii mówionych oraz ich opracowywanie, a także montaż nagrań audio i video.

### ● PROJEKT

W ramach projektu szczegółowo została opracowana historia ulicy Ogrodowej i jej mieszkańców. Przeprowadzono liczne rozmowy z dawnymi i obecnymi mieszkańcami. Relacje zbierane były w ramach programu Historia Mówiona realizowanego przez Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN”, istnieje

możliwość ich wysłuchania i wykorzystania w kolejnych projektach artystycznych i edukacyjnych. Zrealizowany został krótki materiał filmowy o ulicy Ogrodowej, bazujący na zbieranych opowieściach. Udało się także dotrzeć do archiwalnych zdjęć ulicy i po ich digitalizacji opublikować je w Internecie, dodatkowo została wykonana dokumentacja fotograficzna na wszystkich budynków.

Pierwsza edycja projektu zwieńczona była happeningiem na ulicy Ogrodowej 28 maja 2010 r. Wtedy to na kilka godzin przywrócono ul. Ogrodowej klimat dwudziestolecia międzywojennego – uczniowie przebrali się w stroje pochodzące z tamtej epoki. Na schodach prowadzących do tajemniczego ogrodu w podwórzu kamienicy nr 10 młodzi artyści zaprezentowali spektakle. Przy poszczególnych budynkach zostały umieszczone plansze informacyjne. Grupa „opowiadaczy” oprowadzała gości i dzieliła się z nimi anegdotami związanymi z ulicą. Uzdolnieni uczniowie prezentowali swoje osiągnięcia artystyczne.

Wobec sukcesu pierwszej edycji Festiwalu, 17 czerwca 2011 r., odbyła się druga odsłona imprezy w podobnej formie. Mieszkańcy przed laty przy ul. Ogrodowej Witold Łokuciewski-Tolo, wybitny lotnik, ostatni dowódca Dywizjonu 303, stał się jedną z dwóch głównych postaci projektu. Obok Łokuciewskiego zaprezentowana została sylwetka porucznika Mariana Mokrskiego, absolwenta II LO, który zapisał się w historii wyrysowaniem z pamięci map podwodnego Bałtyku i ocaleniem załogi ORP „Orzeł”.

### ● GRYPY DOCELOWE

Projekt skierowany był do uczniów „Zamoya” i mieszkańców ul. Ogrodowej, celem było poprawienie ich relacji sąsiedzkich. Istotne było również, żeby wspólnych działań podjęły się mieszczące się przy ul. Ogrodowej instytucje, tj.: Katolickie Przedszkole im. św. Franciszka





z Asyżu, Wydawnictwo Archidiecezji Lubelskiej „Gaudium” oraz II LO im. Hetmana Jana Zamoyskiego.

#### ● EFEKTY

Biorący udział w projekcie uczniowie rozwinęli swoje umiejętności w zakresie organizacji działań kulturalnych, promocji własnych przedsięwzięć, a także współpracy w grupie. „Ogrody Sztuk...” stały się również okazją do prezentacji ich dorobku artystycznego (przedstawienia teatralne, minikoncerty, wydanie debiutanckiego tomu poezji jednej z uczennic), a także zapoznania się z działaniami z zakresu nowych mediów.



#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Partnerzy projektu to Katolickie Przedszkole im. św. Franciszka z Asyżu oraz Wydawnictwo Archidiecezji Lubelskiej „Gaudium”. Ważna była również pomoc Biura Miejskiego Konserwatora Zabytków w Lublinie i Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN”. Projekt finansowany był ze środków II LO oraz dzięki mecenatowi jednego z mieszkańców ulicy Ogrodowej.

#### ● WYZWANIA

Szczególnie ważne stało się stopniowe niwelowanie trudności, spośród których największe to początkowy brak zainteresowania otoczenia – mieszkańców ulicy Ogrodowej – podejmowanymi przez młodzież działaniami, a także nastawienie młodych ludzi na szybki efekt, a nie na zapoczątkowanie długofalowej współpracy w ramach projektu. Obie te trudności udało się przezwyciężyć i obecnie zarówno dla uczniów II LO, jak i dla mieszkańców ulicy „Ogrody Sztuk. Festiwal ulicy” to swego rodzaju wspólne święto. W związku z tym oraz docenieniem projektu na forum ogólnopolskim, będzie on kontynuowany w obecnej formie, jednak co roku zyska nowy temat przewodni.

” Wykorzystanie nowych mediów w projekcie „Ogrody Sztuk. Festiwal ulicy” pozwoliło na zaprezentowanie uczniom II LO czaru i uroku, jaki ulica Ogrodowa miała w czasach swojej świetności. Odbyło się to poprzez zbieranie i opracowywanie relacji świadków – dawnych i obecnych mieszkańców – oraz archiwalnych zdjęć, a następnie ich upublicznianie i stworzenie z nich bazy do realizacji własnych pomysłów (materiałów audio i video dotyczących ulicy, opowieści, przedstawień teatralnych, gier miejskich).

## II LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE IM. HETMANA JANA ZAMOYSKIEGO W LUBLINIE

Organizatorem projektu są uczniowie i nauczyciele tego liceum. Idea „Ogrody Sztuk. Festiwalu ulicy” została stworzona przez polonistkę Annę Łukaszczyk i nauczycielkę wiedzy o kulturze Beatę Szczerbińską-Budzyńską. Głównym koordynatorem obu edycji była Magdalena Kowalska, obecnie absolwentka Zamoya, laureatka V Dorocznej Nagrody Fundacji Rozwoju Demokracji Lokalnej za projekt „Ogrody Sztuk...”.

II Liceum Ogólnokształcące  
im. Hetmana Jana Zamoyskiego  
województwo lubelskie  
ul. Ogrodowa 16, 20-075 Lublin  
m.lena.kowalska@gmail.com  
www.ogrodysztuk.teatrnn.pl



## Otwarte zabytki

Projekt „Otwarte zabytki” Centrum Cyfrowego Projekt: Polska ma na celu ułatwienie dostępu do wiedzy o polskich zabytkach i zaangażowanie w działania na rzecz ich ochrony. W oparciu o Rejestr Zabytków udostępniony nam przez Narodowy Instytut Dziedzictwa „społecznościowo” tworzymy obywatelski katalog zabytków. Wszystkie efekty projektu publikowane są w sieci ([www.otwartzabytki.pl](http://www.otwartzabytki.pl)) na licencji Creative Commons. Uznanie autorstwa na tych samych warunkach, co oznacza, że można z nich swobodnie korzystać, modyfikować je, kopiować i udostępniać innym.



Zainspirowała nas ubiegłoroczna (2011) edycja konkursu fotograficznego „Wiki lubi zabytki”, zorganizowana przez Stowarzyszenie Wikimedia Polska, którego partnerem było Centrum Cyfrowe. Wówczas pierwszy raz zetknęliśmy się z Rejestrem Zabytków. Choć Narodowy Instytut Dziedzictwa stara się poprawiać spis, zawiera on błędy i nieaktualne informacje. Postanowiliśmy wykorzystać coraz bardziej popularny na świecie model crowdsourcingu – działania, w którym rozproszoną pracę zleca się dużej grupie internautów.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Zaangażowanie w akcję pozwala użytkownikom na zdobycie i pogłębienie umiejętności w zakresie wykorzystania Internetu i narzędzi cyfrowych (map online, fotografii cyfrowych, publikacji, wyszukiwania w Internecie zdjęć na licencjach Creative Commons, wyszukiwania i edytowania informacji w Internecie).

### ● PROJEKT

Pierwszą fazą projektu był: „Cyfrowy czyn społeczny”. Przeprowadziliśmy akcję tworzenia obywatelskiego katalogu zabytków, w oparciu o dane pochodzące z Rejestru Zabytków. Służyło do tego narzędzie, dzięki któremu można było uzupełniać podstawowe informacje o zabytkach: nazwę, adres, datę powstania oraz współrzędne GPS. W akcji wzięło udział ponad 7000 osób. W 10 miastach Polski zorganizowano spacery śladami zabytków, które kończyły się w kawiarni wspólnym uzupełnianiem bazy. Druga faza projektu to rozwijanie otwartego katalogu zabytków – i trwa do dziś. Rozbudowaliśmy o kolejne funkcje narzędzie służące do uzupełniania danych. Umożliwia ono także wszystkim zainteresowanym w Polsce i za granicą (projekt adresujemy też do Polonii) swobodne wykorzystanie aplikacji służących m.in. do monitorowania i alarmowania o stanie zabytków, tworzenia interaktywnej mapy zabytków oraz dodawania nowych obiektów do katalogu.

### ● GRUPY DOCELOWE/METODY/MEDIA

Projekt jest skierowany do wszystkich osób zainteresowanych zabytkami, dziedzictwem kulturowym i społecznościowymi przedsięwzięciami. Bezpośrednie informacje o projekcie wysyłał m.in. do osób prowadzących strony tematyczne o zabytkach, do kół naukowych historyków i historyków sztuki, uniwersytetów trzeciego wieku. Depesze na temat „Otwartych zabytków” dwa razy nadała PAP, pisały o nich m.in. „Gazeta Wyborcza”, „Rzeczpospolita” i Antyweb.com. Najbardziej skuteczne były audycje radiowe poświęcone projektowi. Mocnym punktem promocji był (i jest) profil na Facebooku. Bardzo dobrą decyzją okazało się wysłanie informacji do biur promocji w gminach – sporo z nich już zaczęło intensywnie uzupełniać informacje o zabytkach.



” Kluczem do sukcesu akcji crowdsourcingowych są: jasna, przejrzysta komunikacja i zaangażowanie społeczności, która aby wziąć udział w takim przedsięwzięciu, musi być przekonana, że działa dla dobra wspólnego i że cel jest wart tego działania. Ważne też, żeby narzędzie służące realizacji zadania było maksymalnie proste, intuicyjne i dobrze opisane.

#### ● EFEKTY

Do tej pory udało nam się zweryfikować i częściowo uzupełnić informacje dotyczące ok. 10% naszej bazy (która zawiera ponad 76 tys. obiektów). W ciągu dwóch tygodni od uruchomienia nowej odsłony serwisu użytkownicy dodali już do katalogu prawie 90 obiektów zabytkowych, których brakowało w udostępnionym przez nas zbiorze. Udział w projekcie rozwija kompetencje cyfrowe, daje impuls do pogłębiania wiedzy historycznej oraz zwiększa wprawę w wyszukiwaniu informacji w Internecie i poza nim. Zachęca też do angażowania się w działania na rzecz wspólnego dobra.

#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Projekt sfinansowały Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego (konkurs „Patriotyzm jutra”), Ministerstwo Spraw Zagranicznych (konkurs „Współpraca z Polonią i Polakami za granicą”) oraz CEE Trust.

Patroni to Narodowy Instytut Dziedzictwa, Histmag, „Gazeta Wyborcza” (patronat redakcyjny – I etap), Ngo.pl (I etap), Szkoła z Klasą 2.0.

Partnerami byli Towarzystwo Inicjatyw Twórczych „ę”, Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, Centrum Edukacji Obywatelskiej, Ośrodek Karta, Historia i Media, Oddział Międzyuczelniany PTTK w Warszawie, Fundacja Orange, Moje Wirtualne Muzeum, Historia.org.pl, Polskie Towarzystwo Turystyczno-Krajoznawcze oraz Stowarzyszenie Projekt: Polska.

#### ● WYZWANIA

Najtrudniejsze okazało się zakomunikowanie, o co dokładnie chodzi w przedsięwzięciu, czyli wyjaśnienie przyzwyczajonym do zwyczajnych, prostych przekazów internautom, że korzystamy z danych publicznych (bazy udostępnionej przez NID), że wymagają one sprawdzenia i uzupełnienia, wreszcie że zamierzamy udostępniać efekty wspólnej pracy na wolnej licencji i tworzyć narzędzia do ich wykorzystywania.

### CENTRUM CYFROWE PROJEKT: POLSKA

Pracuje na rzecz zmiany społecznej i zwiększenia zaangażowania obywatelskiego, wykorzystując potencjał narzędzi cyfrowych oraz modeli współpracy opartych na dzieleniu się zasobami i wiedzą. Nasze działania i projekty prowadzimy w trzech obszarach: otwarty rząd – projekty na rzecz zwiększania transparentności funkcjonowania instytucji publicznych; otwarte NGO – wprowadzanie modeli otwartości w działaniach trzeciego sektora i w instytucjach kultury; otwarta kultura – diagnoza i upowszechnianie wpływu rozwoju technologicznego na społeczeństwo oraz związanych z nim postępujących zmian kulturowych. Jesteśmy partnerem instytucjonalnym projektu Creative Commons Polska.

Centrum Cyfrowe Projekt: Polska  
województwo mazowieckie  
ul. Andersa 29, 00-159 Warszawa  
kontakt@centrumcyfrowe.pl  
www.centrumcyfrowe.pl

## Otwórz szkołę! Wirtualne lekcje o instytucjach publicznych

Głównym tematem projektu „Otwórz szkołę! Wirtualne lekcje o instytucjach publicznych” prowadzonego przez Świetlicę Krytyki Politycznej „Na Granicy” jest komunikacja i współpraca instytucji publicznych, co zostało zbadane w skali Cieszyna podczas indywidualnej i zbiorowej pracy dzieci w wieku 6–13 lat oraz odniesione do skali makro. W ramach projektu stworzono wirtualną grę ([www.wspolgraj.pl](http://www.wspolgraj.pl)), która pokazuje zadania konkretnych instytucji oraz jest równocześnie materiałem z zakresu edukacji obywatelskiej.

**P**unktem wyjścia naszych działań stała się praca u podstaw. Czym właściwie jest etos takiej pracy po „Siłacze” i modelu, który przyświecał inteligencji zaangażowanej z przełomu XIX i XX wieku, w konfrontacji z dzisiejszą NGO-izacją? Na czym dzisiejsza praca u podstaw miałaby polegać i dlaczego właśnie jest tak ważna w ramach funkcjonowania instytucji publicznych? Dlaczego instytucjami publicznymi zajmuje się organizacja nienależąca do sektora publicznego? Inspiracją dla projektu była więc próba odpowiedzi na te pytania.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Najistotniejszym elementem edukacji medialnej wydaje się pewien zwrot w myśleniu o edukacji wyrażający się we wspólnych poszukiwaniach nowych kierunków i form partycypacji. Dotyczy to wszystkich sfer edukacji zarówno formalnej, jak i nieformalnej oraz upowszechniania kultury. Słowem: działania na rzecz otwartych zasobów kultury i edukacji sprawiają, że uruchamia się wyobraźnia obywateli. Jednak bez odpowiedniego przygotowania do wybierania oraz interpretacji informacji zawartych w sieci umiejętność korzystania



z „udostępnionych” materiałów staje się bezużyteczna. Edukacja medialna w naszych działaniach opiera się więc na korzystaniu z otwartości, przy równoczesnym edukowaniu do wybierania.

### ● PROJEKT

W ramach projektu dzieci miały możliwość zbadania w podgrupach, dzięki pomocy studentów Uniwersytetu Śląskiego z Wydziału Etnologii i Nauk o Edukacji oraz Wydziału Artystycznym, konkretnych instytucji miejskich w Cieszynie i tego, jak one funkcjonują. Dowiedziały się również, wczuwając się w rolę niepełnosprawnych, dorosłych, dzieci, młodzieży, seniorów czy turystów, jakie przeszkody mogą napotykać poszczególni obywatele.

Brały ponadto udział w cotygodniowych zajęciach warsztatowych, organizowanych przez zespół Świetlicy, które przybliżały im najważniejsze zagadnienia związane z uczestnictwem w kulturze oraz nowymi mediami. Poza stałymi zajęciami przygotowano dla dzieci cykl specjalnych spotkań, które poprowadziły osoby związane z działalnością społeczno-kulturalną z różnych miejsc w Polsce.



„ Animator powinien brać pod uwagę również te przestrzenie (w tym sieć wirtualną), które pozwalają rozwijać się poza danym miejscem kultury poprzez spontaniczne, oddolne działania mające swoją kontynuację online i offline. Nieoficjalne obiegi kultury mogą być łącznikami między podmiotami a miejscem kultury, szczególnie wtedy, gdy nie ma realnej możliwości uczestniczenia z powodu usytuowania geograficznego (ośrodki poza centrum) czy kapitału ekonomicznego (związanego z dostępem do kultury).

W ramach projektu „Otwórz szkołę! Wirtualne lekcje o instytucjach publicznych” odbyły się również wycieczki – podczas których dzieci uzupełniały swoją wiedzę na temat instytucji publicznych oraz współpracy. Poznały, jak w miastach o różnej wielkości (Warszawa, Bielsko-Biała, Ochaby) można rozumieć edukację kulturalną, nie tylko na poziomie instytucjonalnym.

#### ● GRUPY DOCELOWE/METODY

Pracowaliśmy w ramach zajęć grupowych oraz w podzespołach złożonych z 25 dzieci w wieku 7–13 lat z Cieszyna, koordynowanych przez zespół Świetlicy Krytyki Politycznej w Cieszynie. Ogólnie zajmowaliśmy się dostępnością, otwartością, współpracą instytucji publicznych, wykorzystując do tego zarówno metody tradycyjne (wizyty w instytucjach, zajęcia artystyczno-edukacyjne, wywiady, warsztaty), jak i pośrednie (badanie stron internetowych, warsztaty na temat nowych mediów, kontakt za pośrednictwem sieci z instytucjami).

#### ● EFEKTY

W efekcie powstała edukacyjna gra internetowa opisująca zadania instytucji publicznych

w wymiarze ogólnopolskim. Gra zawiera około 50 zagadek, dzięki którym dzieci i dorośli mogą dowiedzieć się więcej o kulturze i edukacji w Polsce. Projekt pozwolił dzieciom budować kapitał kulturowy przy równoczesnym rozwijaniu kapitału cyfrowego, który w tej chwili ma kluczowe znaczenie w wyrównywaniu szans. Efektem projektu było określenie przez dzieci, czego obywatele oczekują od instytucji publicznych. Wyrażone to zostało podczas zajęć z dziećmi, w wirtualnej grze ([www.wspolgraj.pl](http://www.wspolgraj.pl)) oraz „Inspiratorze O! Świetlicy – cz. II”, przewodniku dla animatorów.

#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Projekt sfinansowała Akademia Orange. Partnerami byli Wydział Artystyczny Uniwersytetu Śląskiego w Cieszynie oraz Fundacja Kultury Audiowizualnej „Strefa Szarej”.

#### ● WYZWANIA

Trudności i wyzwania przysporzyły nam zarówno dzieci, jak i instytucje. Trzeba było wybrać atrakcyjne narzędzia i metody, żeby zainteresować dzieci z założenia nudnymi instytucjami, w których często nie ma dla nich

miejsca. Ze strony instytucji problemem było zbudowanie zaufania i wyjaśnienie, że dzieci mogą partycypować w projekcie i podejmować się zadań o charakterze badawczym.

### ŚWIETLICA KRYTYKI POLITYCZNEJ W CIESZYNIE

Od założenia jej w 2009 r. przeprowadziła już ponad 10 projektów o charakterze interdyscyplinarnym, które zaangażowały dzieci, młodzież oraz dorosłych. W 2012 r. O! Świetlica Krytyki Politycznej w Cieszynie otrzymała nagrodę „Otwieracza” dla najlepszej organizacji działającej na rzecz otwartej kultury i edukacji od Creative Commons Polska. W Świetlicy „Na Granicy” stale prowadzone są zajęcia dla dzieci z Cieszyna.

Stowarzyszenie im. Stanisława Brzozowskiego  
Świetlica KP „Na Granicy”  
województwo śląskie  
ul. Zamkowa 1, 43-400 Cieszyn  
[cieszyn@poczta.krytykapolityczna.pl](mailto:cieszyn@poczta.krytykapolityczna.pl)  
[www.krytykapolityczna.pl](http://www.krytykapolityczna.pl)  
[www.facebook.com/oswietlica](https://www.facebook.com/oswietlica)  
[www.facebook.com/SwietlicaKPwCieszynie](https://www.facebook.com/SwietlicaKPwCieszynie)

## Otwarta lekcja internetowa Muzeum Auschwitz

„Otwarta lekcja internetowa Muzeum Auschwitz” to lekcja internetowa przybliżająca historię niemieckiego obozu koncentracyjnego i zagłady. Przygotowana została przez Państwowe Muzeum Auschwitz-Birkenau i stanowi kompendium wiedzy dotyczące najważniejszych zagadnień z historii obozu. Zawiera nie tylko podstawowe fakty i daty w formie historycznego wykładu, ale także relacje świadków, współczesne i historyczne fotografie, multimedialne mapy, schematy oraz ćwiczenia dydaktyczne.



Wizyta w autentycznym Miejscu Pamięci to unikatowe doświadczenie edukacyjne, które jednak nie jest dostępne dla wszystkich. Dzięki edukacji prowadzonej przez Internet osoby, które z różnych powodów nie mogą odwiedzić terenów byłego obozu Auschwitz, mają możliwość zapoznania się z jego historią. Natomiast tym, którzy odwiedzili już to miejsce, zdalny dostęp do materiałów edukacyjnych z pewnością pomoże w pogłębieniu wiedzy zdobytej podczas wizyty. E-learning może być wykorzystywany ponadto przez nauczycieli, także jako narzędzie przygotowujące do wizyty w Miejscu Pamięci.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Edukacja medialna, czyli wykształcenie u odbiorcy określonych kompetencji niezbędnych do wykorzystywania przez niego nowoczesnych kanałów komunikacji, by mógł bez przeszkód funkcjonować w obrębie kultury, nie była naszym celem. Głównym celem była dla nas edukacja historyczna.

### ● PROJEKT

Pierwszy etap projektu to dyskusja w Międzynarodowym Centrum Edukacji o Auschwitz i Holokauście dotycząca zadań, jakie spełniać ma lekcja internetowa. Powstała wówczas koncepcja całej lekcji, a także określono wstępnie jej zakres tematyczny. Za przygotowanie pełnej treści lekcji oraz wybór materiałów źródłowych: archiwalnych i współczesnych fotografii, relacji tekstowych, dźwiękowych i wideo, schematów, map itp. odpowiedzialni byli historycy Muzeum, dr Piotr Setkiewicz i dr Jacek Lachendro. Z autorami ściśle współpracowali edukatorzy MCEAH, a także metodyk nauczania przez Internet. Tak powstał pełny konspekt lekcji internetowej, który w formę gotowej multimedialnej strony przekształciła lekcja zewnętrzna. Po testach całość została udostępniona na stronie internetowej Muzeum Auschwitz. Adres lekcji: <http://pl.auschwitz.org/lekcja/1/>

### ● GRUPY DOCELOWE

Zależało nam na pracy grupowej i ścisłej współpracy trzech stron projektu: autorów lekcji, metodyka nauczania przez Internet oraz koordynatora projektu.

### ● EFEKTY

Efektom naszych działań jest multimedialna lekcja „Auschwitz – obóz koncentracyjny i zagłady”. Historia byłego obozu, który łączył funkcje obozu koncentracyjnego i ośrodka masowej zagłady, jest bardzo skomplikowana. Wynika to m.in. z różnorodnych funkcji obozu, ewoluujących w czasie, skomplikowanej struktury obozowego kompleksu czy też wielu grup ofiar. Dzięki multimedialnej lekcji, która napisana jest zrozumiałym, nienaukowym językiem i zawiera wiele interaktywnych elementów edukacyjnych, użytkownik może przyswoić najważniejsze informacje historyczne. Od czerwca 2012 r. lekcję odwiedziło ponad 2000 osób. Obecnie jest przygotowywana wersja angielska





„Bardzo ważne jest zachowanie równowagi pomiędzy prezentowaniem wiedzy, którą chcemy przekazać, a środkami, za pomocą których ją przekazujemy. Istotne jest to, by rozwiązania multimedialne były jedynie medium przekazującym wiedzę, nie powinny przesłaniać warstwy edukacyjnej. Bardzo ważna w procesie pracy nad projektem lekcji internetowej okazała się również ścisła współpraca metodyka nauczania przez Internet z autorem lekcji.

lekcji. W przyszłym roku planowane są kolejne tłumaczenia na język hiszpański, portugalski, farski i arabski.

#### ● FINANSOWANIE

Projekt został sfinansowany w całości ze środków Państwowego Muzeum Auschwitz-Birkenau.

#### ● WYZWANIA

Wyzwaniem było zastosowanie multimedialnych rozwiązań w przypadku tak specyficznej tematyki lekcji, jaką jest historia obozu koncentracyjnego. Bardzo ważne okazało się znalezienie takich rozwiązań, które zainteresują odbiorcę i będą stanowić metodyczne wsparcie dla przekazywanych treści.

## PAŃSTWOWE MUZEUM AUSCHWITZ-BIRKENAU

Powstało 2 lipca 1947 r. Obejmuje obszar dwóch zachowanych części obozu Auschwitz I i Auschwitz II-Birkenau, w sumie 191 hektarów. W granicach Muzeum znajdują się m.in. poobozowe obiekty i ruiny, włącznie z ruinami komór gazowych i krematoriów, kilkanaście kilometrów obozowego ogrodzenia i dróg wewnętrznych oraz rampa kolejowa. W PMA-B od 2005 r. działa Międzynarodowe Centrum Edukacji o Auschwitz i Holokauście, które koordynuje pracę przewodników Muzeum, a także proponuje szereg zajęć, skierowanych przede wszystkim do nauczycieli, naukowców, studentów i młodzieży szkolnej. Ponadto publikuje wydawnictwa edukacyjne, w tym pakiety dydaktyczne i konspekty lekcji.

Państwowe Muzeum Auschwitz-Birkenau  
województwo małopolskie  
ul. Więźniów Oświęcimia 20, 32-600 Oświęcim  
e-learning@auschwitz.org  
www.auschwitz.org

## Podchody pod PRL

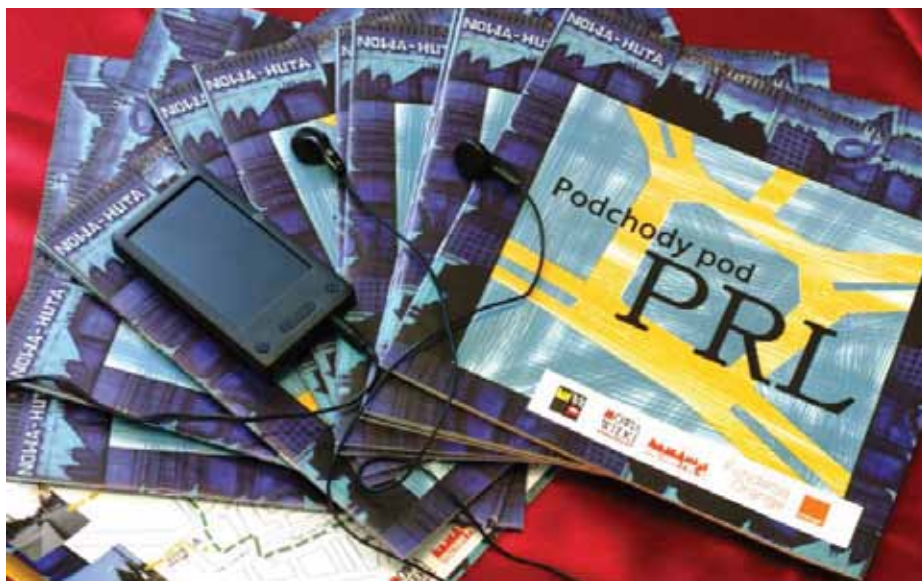
Interaktywna lekcja multimedialna „Podchody pod PRL” to innowacyjny projekt upowszechniania wiedzy na temat najnowszej historii Polski będący połączeniem multimedialnego nauczyciela i przewodnika oraz przestrzennej gry miejskiej. To fascynująca podróż przez pół wieku historii Polski w przestrzeni Nowej Huty – pierwszego socjalistycznego miasta, miejsca szczególnego ze względu na jego mieszkańców, historię i kulturę.

**N**ajnowsza historia Polski jest tą dziedziną historii, której w szkołach ze względu na rozległy program nauczania poświęca się najmniej czasu i uwagi. Tymczasem zespół Muzeum PRL-u, realizując różnego rodzaju projekty, wielokrotnie mógł się przekonać,

jak wielka jest potrzeba prezentowania tej historii w sposób atrakcyjny, interaktywny, skondensowany, a przy tym charakteryzujący się wysoką jakością. Organizując m.in. gry przestrzenne, symulacyjne lub interaktywne lekcje, zauważyliśmy, jak dużą popularnością się one cieszą i jak bardzo skuteczną formę edukacji stanowią. Uczestnicy podkreślali, że skorzystali z nich znacznie więcej niż z typowej lekcji historii, opartej na wykładzie i pracy z podręcznikiem. Forma bowiem zachęcała ich do pełnego zaangażowania się w projekt. Bazując na tym doświadczeniu, widząc ogromne zapotrzebowanie na tego typu inicjatywy, po raz kolejny pragniemy wyjść mu naprzeciw.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Edukacja medialna to dla nas wykorzystanie nowoczesnych, multimedialnych środków przekazu w celu upowszechnienia wiedzy na temat najnowszej historii Polski w sposób atrakcyjny i przystępny.



## ● PROJEKT

Multimedialna lekcja po Nowej Hucie „Podchody pod PRL” to atrakcyjna forma przedstawienia historii PRL-u. W ciągu półtoragodzinnego spaceru ulicami Nowej Huty uczestnicy zapoznają się z najważniejszymi wydarzeniami w dziejach Polski po 1945 r. O kolejnych dekadach, gospodarce, społeczeństwie i kulturze PRL-u opowiadają najlepsi polscy historycy a świadkowie historii wzbogacają materiał prawdziwymi anegdotami. Całość ilustrowana jest bogatym materiałem archiwalnym – zdjęciami i ujęciami filmowymi, a także utworami piosenek. Urozmaiceniem i pomocą w utrwaleniu wiedzy są zadania zawarte w „Karcie zadań”, wraz ze słowniczkiem pojęć oraz kalendarium. Dzięki takiemu nietypowemu połączeniu poznawanie historii Polski staje się niezwykłą przygodą.

Pierwsza faza projektu polegała na stworzeniu scenariusza lekcji. W jego skład wchodziło opracowanie zagadnień, nagranie ekspertów i świadków historii oraz wymyślenie trasy lekcji. Tak przygotowany materiał został zmontowany oraz zwizualizowany (przy pomocy materiałów archiwalnych, zdjęć itd.). W ten sposób powstała wersja próbna, którą przetestowali uczniowie z partnerskiego liceum.

## ● GRUPY DOCELOWE

Praca nad projektem zakładała współpracę z młodzieżą licealną. Młodzi ludzie byli pierwszymi testerami próbnej wersji lekcji i po uwagach, które sformułowali, lekcja została zmodyfikowana i przystosowana do ich potrzeb. Grupą docelową projektu są uczniowie szkół licealnych i gimnazjalnych.

## ● EFEKTY

Rezultat projektu to poszerzenie wiedzy uczestników projektu (ponad 500 osób) na temat najnowszej historii Polski. Dodatkowym efektem jest wzbogacenie oferty kulturalno-edukacyjnej Nowej Huty, promocja oraz upowszechnianie



wiedzy na jej temat. Spacerując ulicami Nowej Huty w czasie lekcji, uczestnicy poznają najważniejsze informacje dotyczące historii tej dzielnicy, założeń jej budowy, a także architektury. Dzięki temu wykreowany zostaje pozytywny wizerunek tego miejsca, bogatego w walory kulturowe i historyczne. Jest to zarazem walka ze stereotypem Nowej Huty jako dzielnicy niebezpiecznej, nudnej i brzydkiej.

## ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Projekt został sfinansowany z dotacji Akademii Orange oraz ze środków własnych Muzeum Historii Polski. Partnerem było XI Liceum Ogólnokształcące w Nowej Hucie.

## ● WYZWANIA

Trudnością okazało się pozyskanie materiałów (fotografii, archiwalnych nagrań filmowych) do materiału audiowizualnego, tak abyśmy mogli go udostępniać na wolnych licencjach. Agencje i instytucje posiadające te materiały podeszły bardzo nieufnie i niechętnie nawet do zaproponowanej przez nas licencji Creative Commons BY-ND-NC. Problem ten wynika z faktu, że naprawdę niewielka ilość zasobów dotyczących historii jest dostępna w ramach otwartych zasobów.

” Osoby realizujące podobne projekty, wykorzystujące materiały archiwalne i historyczne, powinny przede wszystkim zwrócić uwagę na stopień dostępności materiałów, których chcą użyć w swoich działaniach. Ogromna większość materiałów filmowych i fotograficznych znajduje się w rękach publicznych i prywatnych instytucji, które za wykorzystanie ich (nawet do celów edukacyjnych) żądają bardzo wysokich stawek i z dużą obawą patrzą na licencje CC.

## MUZEUM PRL-U

To Krakowski Oddział Muzeum Historii Polski w Warszawie powołany do życia w kwietniu 2008 r. 7 listopada 2012 r. Radni Miasta Krakowa podjęli decyzję, że od 1 stycznia 2013 r. Muzeum PRL-u będzie miejską instytucją kultury. Do najważniejszych doświadczeń Muzeum należą: koncert „Miasto bez Boga walczy o Krzyż” – zorganizowany z okazji 50. rocznicy walk o krzyż w Nowej Hucie (dla 3000 osób); inscenizacja walk o krzyż w Nowej Hucie – z udziałem krakowskiej młodzieży; multimedialne ekspozycje historyczne, oparte na relacjach świadków historii i bogatym materiale historycznym; edukacyjne gry miejskie i symulacyjne.

Muzeum PRL-u  
 Krakowski Oddział Muzeum Historii Polski  
 województwo małopolskie  
 os. Centrum E-1, 31-934 Kraków  
 muzeumprl@muzhp.pl  
 www.muzprl.pl

## Pracownia Etnograficzna

Etnografia interesuje się ludźmi i ich codziennością, tworzy wiedzę o ich życiu i kulturze. W Pracowni Etnograficznej staramy się tę wiedzę nie tylko kreować (robiąc badania), ale też gromadzić (tworząc internetowe repozytoria wiedzy) i dzielić się nią w różny sposób. Portale internetowe, warsztaty, spotkania, dyskusje, audioprzewodniki, wizyty studyjne, wystawy – mamy nadzieję, że te środki pomagają ludziom poznawać innych, a dzięki temu także i siebie.

**I**nspiruje nas życie ludzi zarówno w przeszłości, jak i współcześnie. Chcemy o nim opowiadać innym, by w ten sposób pokazywać, jak bardzo różnorodny jest świat. W tym celu wykorzystujemy rozmaite metody, także te związane z nowymi technologiami.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Mówimy i działamy m.in. w zakresie tzw. kultury ludowej. Chcemy pokazać, że kultura ludowa to nie tylko obiekty w gablocie muzealnej, lecz także coś bardzo atrakcyjnego, interesującego i wartościowego. Nie tylko inspirujemy, ale też przekazujemy specjalistyczną etnograficzną wiedzę, którą jako etnografowie posiadamy. Tworzymy kompleksowe źródła informacji funkcjonujące w Internecie. Materiałem, który w ramach takich działań udostępniamy w sieci, są m.in. zbiory muzealne z muzeów etnograficznych, skansenów i muzeów regionalnych.

Ważne jest dla nas, by wykorzystywane media pozwalały na odnajdywanie się w świecie dookoła nas i na bycie bardziej świadomymi wartości materialności, z którą na co dzień wszyscy obcujemy.

” Jeśli chcecie realizować projekt, zastanówcie się, czy dla Was ten projekt byłoby interesujący i zrozumiały, czy medium, z którego będziecie korzystać, jest Wam bliskie, czy sami go używacie. Drugim krokiem jest odpowiedź na pytanie, czy wasze działanie spełni także kryteria tych ludzi, dla których chcecie realizować projekt, czy to działanie jest im z jakiegoś powodu potrzebne. Zastanówcie się też, jak informacje o projekcie przekażecie uczestnikom. Pamiętajcie, Facebook nie załatwi wszystkiego!

### ● PROJEKT

Nasze działania to zarówno tworzenie źródeł wiedzy o świecie i innych ludziach (współczesnych i tych, którzy żyli w przeszłości), jak również kreowanie sytuacji, w których tę wiedzę możemy przekazywać w twórczy i atrakcyjny sposób. Przygotowaliśmy kilka portali internetowych poświęconych konkretnym zagadnieniom: [www.skanseny.net](http://www.skanseny.net) (gdzie można znaleźć 4500 zdjęć obiektów muzealnych, głównie architektury drewnianej z obszaru Polski; zdjęcia są udostępnione na licencji Creative Commons) i [www.strojeludowe.net](http://www.strojeludowe.net) (tam prezentujemy stroje ludowe z różnych regionów Polski oraz materiały archiwalne z muzeów). By stroje



stały się ludziom bliższe, organizujemy m.in. warsztaty szycia ubrań inspirowanych tradycyjnymi wykrojami czy tkaninami. Chcieliśmy też w nowatorski sposób przekazywać wiedzę o Warszawie i jej mieszkańcach, stworzyliśmy więc darmowe audioprzewodniki dostępne na stronie [www.miejskasciezka.pl](http://www.miejskasciezka.pl) w dwóch wersjach językowych (po polsku i angielsku). By docierać do dzieci i młodzieży, organizujemy warsztaty w szkołach, podczas których umożliwiamy wcielanie się w etnografów i poznanie świata z etnograficzną wrażliwością na drugiego człowieka. Chcąc inspirować kulturą tradycyjną, zabieramy młodych projektantów do skansenów i muzeów etnograficznych, a następnie tworzymy warunki, w których mogą zaprojektować nowe przedmioty na podstawie tego, co zobaczyli.

#### ● GRUPY DOCELOWE/MEDIA

Działania kierujemy do różnych grup. Inicjatywy z wykorzystaniem mediów są podejmowane szczególnie z myślą o dorosłych, którym w inny sposób pokazują materialną rzeczywistość. Przykładem mogą być audioprzewodniki – dzięki dźwiękowej opowieści odsłuchiwanej z telefonu czy mp3 można z innej perspektywy spojrzeć na Warszawę. Również projekt Skanseny.net czy Strojeludowe.net, który polega na tym, że w sieci udostępniamy zbiory muzealne, ma nie tylko być źródłem wiedzy i edukować, ale też ma zachęcać do wizyty w muzeach.

#### ● EFEKTY

Chcemy, by ludzie byli bardziej świadomi kultury, w której żyją. Dzięki temu będą również świadomie dostrzegać różnice pomiędzy sobą a innymi. Mamy nadzieję, że wówczas staną się bardziej otwarci i tolerancyjni, a także będą w stanie świadomie podjąć decyzję, czy tradycja i dziedzictwo kulturowe są dla nich ważne i czy są im bliskie.



#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Nasze działania są finansowane przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego, Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego, Ministerstwo Spraw Zagranicznych, Urząd m.st. Warszawy, a także przez prywatne fundacje: Fundację Orange, Fundację Kronenberga, Fundację BRE Banku.

#### ● WYZWANIA

Większość trudności, które napotykamy w trakcie realizacji naszych działań, staramy się pokonywać wspólnie. Dyskutujemy o problemach i w zespole szukamy najbardziej optymalnego rozwiązania.

## STOWARZYSZENIE „PRACOWNIA ETNOGRAFICZNA”

To grupa młodych etnografów i antropologów kultury. Realizujemy projekty z zakresu popularyzacji, badania i dokumentowania dziedzictwa kulturowego, ze szczególnym uwzględnieniem aspektu lokalnego, w tym dziedzictwa, historii i tradycji Warszawy. Chcemy budować postawy otwartości i tolerancji, uczyć rozumienia własnej kultury, przelamywać stereotypy, wspierać pielęgnowanie dziedzictwa kulturowego, pobudzać twórcze inicjatywy lokalne oraz uwrażliwiać na odbiór zjawisk kulturowych, dlatego podejmujemy się różnorodnych działań w kulturze.

Stowarzyszenie „Pracownia Etnograficzna” im.  
Witolda Dynowskiego  
województwo mazowieckie  
ul. Koszykowa 24/12, 00-553 Warszawa  
[pracowniaetnograficzna@gmail.com](mailto:pracowniaetnograficzna@gmail.com)  
[www.etnograficzna.pl](http://www.etnograficzna.pl)



## Repozytorium Cyfrowe Filmoteki Narodowej

Uruchomione w marcu 2012 r. Repozytorium Cyfrowe Filmoteki Narodowej realizuje projekt cyfrowego zabezpieczenia dzieł polskiej kinematografii i tworzenia zintegrowanego systemu informatycznego pozwalającego na cyfrową archiwizację zbiorów filmowych Filmoteki Narodowej oraz ich prezentację w Internecie. Repozytorium Cyfrowe umożliwia wolny dostęp nie tylko do polskich filmów, lecz także do bogatych opisów opartych na oryginalnych dokumentach archiwalnych, artykułach prasowych oraz współczesnych komentarzach ekspertów z różnych dziedzin.

**P**omysł na projekt Repozytorium ma swoje źródło w rozwoju technologii cyfrowych i wynikającej z tego naglącej potrzebie zdigitalizowania zasobów Filmoteki Narodowej. Nasza działalność jest częścią większej strategii postępowania wobec zbiorów analogowych zagrożonych degradacją zarówno naturalną, jak i spowodowaną eksploatacją.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Materiały filmowe po przejściu przez proces digitalizacji zostają przez nas opracowane



i wprowadzone do bazy Repozytorium. Oprócz podstawowych informacji (autorzy, rok produkcji itp.) proponujemy komentarze ekspertów, autorów, filmografie twórców, wyszukujemy głosy prasy i ciekawostki związane z filmem, a w przypadku kronik filmowych wykorzystujemy listy montażowe i szczegółowo opisujemy ujęcia. Następnie tak przygotowany materiał udostępniamy na stronie internetowej.

Filmoteka posiada także bogaty zbiór plakatów i fotosów. Z obszaru informacji o filmie łatwo przejść do innych naszych baz – GAPLI i Fototeki. Naszym zadaniem jest umieszczenie filmów w jak najszerszym kontekście, dostarczenie rzetelnych informacji na ich temat i umożliwienie łatwego odnalezienia poszukiwanych pozycji, tematów, historycznych wydarzeń i osób, tak aby Repozytorium stało się również centrum edukacji historyczno-filmowej.

### ● PROJEKT

Do realizacji zadania niezbędne jest przeprowadzenie rozległych prac konserwatorskich i ekspertyz jakości materiałów filmowych (prace w archiwach Filmoteki Narodowej w Łodzi i Warszawie). Przed wydaniem materiałów do digitalizacji sprawdza się ich stan techniczny.





Kolejnym etapem jest czyszczenie ultradźwiękowe, które oszczędzi w przyszłości pracy cyfrowym restauratorom. Dzięki środkom z Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego możliwa jest digitalizacja w najwyższych parametrach. Kolejnymi etapami są restauracja, rekonstrukcja obrazu i remastering dźwięku, korekcja barwna i gęstościowa z udziałem operatorów. Proces technologiczny kończy archiwizacja zasobów w systemie Repozytorium Cyfrowego.

#### ● GRUPY DOCELOWE

Nasza oferta jest skierowana do jak najszerszego grona odbiorców prywatnych, producentów filmowych, mediów, muzeów, galerii, nauczycieli i uczniów oraz wszystkich zainteresowanych filmem i historią. Jesteśmy obecni na Facebooku i Twitterze.

#### ● EFEKTY

Do listopada 2012 r. zdigitalizowaliśmy setki materiałów filmowych (kroniki filmowe, filmy fabularne i animowane). Od dnia otwarcia serwisu – 21 marca 2012 r. – stronę odwiedzone ponad 113 000 razy, z czego ponad 84 000 to unikalni użytkownicy. Z analizy demografii ruchu na stronie wynika, że lokalizacje ponad 15 procent użytkowników znajdują się poza Polską (Izrael, Wielka Brytania, Niemcy, Stany Zjednoczone,

wśród odwiedzających znaleźli się także mieszkańcy Chile i Chin). W celu pogłębienia spójności bazy ze standardami UE Filmoteka Narodowa jako druga w Europie wdrożyła elementy i struktury z normy EN 15907 oraz rozpoczęła współpracę z europejskimi platformami dostępu do zbiorów m.in. z European Film Gateway i Europeana. Obecnie pracujemy nad angielską wersją serwisu Repozytorium, by poszerzyć grono naszych odbiorców.

#### ● FINANSOWANIE

Digitalizacja filmów w ramach projektu odbywa się dzięki wsparciu Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego, poprzez programy digitalizacyjne, takie jak: Program Wieloletni Kultura+ priorytet: „Digitalizacja” w latach 2011–2013, a wcześniej Program Zasoby Cyfrowe – „Digitalizacja materiałów audiowizualnych” z 2010 r. oraz poprzez działania partnerskie z innymi instytucjami.

#### ● WYZWANIA

Największą trudnością pozostaje zdobycie środków na pokrycie kosztów digitalizacji i długoterminowego przechowywania cyfrowego. Ciągłe udoskonalanie technologii cyfrowych powoduje, że sprzęt, oprogramowanie i formaty plików muszą być stale aktualizowane. Duży problem stanowią także kwestie prawne – przede wszystkim brak jasnej interpretacji prawa i jasnych procedur – związane z upublicznianiem zbiorów archiwalnych i nieautoryzowanym wykorzystywaniem naszych zasobów w nowych środkach przekazu. Wyzwaniem na przyszłość staje się przetłumaczenie dużej ilości tekstów, tak aby strona miała również swoją wersję angielską. Myślimy także o dostosowaniu naszego serwisu dla osób z dysfunkcją narządu wzroku i słuchu.

„Przyszłemu animatorowi polecamy przede wszystkim baczne obserwowanie rozwoju technologicznego, społecznych tendencji w sposobach uczestnictwa w kulturze oraz udział w ogólnym dyskursie o nowych mediach w sektorze GLAM (Galleries, Libraries, Archives and Museums). Polecamy również angażowanie ekspertów technologicznych i merytorycznych dla poszukiwania kierunków rozwoju.

### FILMOTEKA NARODOWA W WARSZAWIE

Jest państwową instytucją kultury, której przedmiot działania stanowi ochrona narodowego dziedzictwa kulturowego w dziedzinie kinematografii oraz upowszechnianie kultury filmowej. Najważniejszymi projektami digitalizacyjnymi Filmoteki są: NITROFILM „Konserwacja i digitalizacja przedwojennych filmów fabularnych w Filmotece Narodowej w Warszawie”, Repozytorium Cyfrowe (koordynatorką projektu jest Elżbieta Wysocka), Fototeka oraz internetowa Galeria Plakatu Filmowego GAPLA. Dzięki nim zbiory Filmoteki są nie tylko lepiej zabezpieczone, lecz także dostępne w przestrzeni wirtualnej.

Filmoteka Narodowa Repozytorium Cyfrowe  
województwo mazowieckie  
ul. Puławska 61, 00-975 Warszawa  
repozytoriumcyfrowe@fn.org.pl  
www.repozytorium.fn.org.pl

## Skansen na dłoni

Jak smakują szczodraki? Gdzie w chałupie jest tragarz? Jak wygląda praca na krosnach tkackich? Mogli to sprawdzić uczestnicy warsztatów dotyczących kuchni regionalnej, architektury drewnianej i hafciarstwa, które odbyły się w Parku Etnograficznym w Tokarni w związku z projektem „Skansen na dłoni” realizowanym przez Muzeum Wsi Kieleckiej w ramach III edycji Akademii Orange. Dzieci rozwiązywały zagadki dźwiękowe, słuchały opowieści etnografa i odkrywały przepisy na zapomniane kieleckie przysmaki.

**P**

arki etnograficzne mają niezwykle interaktywny potencjał – można tu poczuć kulturę wszystkimi zmysłami: wsłuchać się w ludowe pieśni, dotknąć skrzydeł wiatraka, zasmakować chleba ze smalcem, zobaczyć, jak wyglądały odświętne stroje, i powąchać ziół suszonych nad piecem. Dlatego postanowiliśmy stworzyć warsztaty dla dzieci, dostosowane także do potrzeb dzieci niewidomych i niedowidzących.

### ● PROJEKT

Celem projektu było opracowanie integracyjnej ścieżki edukacyjnej pozwalającej na prowadzenie warsztatów dla 10-osobowych grup złożonych z dzieci z dysfunkcjami wzroku oraz ich rówieśników. Powstały trzy scenariusze warsztatów (kuchnia regionalna, architektura drewniana, hafciarstwo), do których stworzone zostały specjalne pomoce dydaktyczne (między innymi wielkoformatowa książka kucharska, miniatura Chałupy z Gęsic w skali 1:25 wraz z audiodeskrypcją, serwetki do nauki ściegów i zgadywania obrazków, duże krosna tkackie oraz ścieżki dźwiękowe do każdego z tematów). Innowacyjność projektu polegała między innymi na tym, że scenariusze i materiały zostały

opracowane tak, by można było łatwo dostosować przebieg warsztatów do potrzeb różnych grup odbiorców – gościliśmy przede wszystkim osoby z dysfunkcjami wzroku, ale z zajęć korzystały również dzieci upośledzone, uczniowie kieleckich szkół oraz przedszkolaki. Część zadań dawała równe szanse widzącym i niewidzącym uczestnikom (na przykład odgadywanie wyhaftowanych obrazków czy rozpoznawanie dźwięków ze ścieżek muzycznych towarzyszących zajęciom). Zależało nam na integracji i przyjaznej atmosferze, sprzyjającej swobodnej dyskusji, odkrywaniu ciekawostek związanych z kulturą ludową i wsłuchiwaniu się w opowieści etnografa.

### ● GRUPY DOCELOWE/MEDIA

W bezpłatnych warsztatach udział wzięły niewidome i niedowidzące dzieci z Kielc i okolic zrzeszone w Polskim Związku Niewidomych, podopieczni Specjalnego Ośrodka Szkolno-Wychowawczego nr 2 w Kielcach, uczniowie Specjalnego Ośrodka Szkolno-Wychowawczego dla Dzieci Niewidomych im. Róży Czackiej w Laskach, wychowankowie Specjalnego Ośrodka Szkolno-Wychowawczego dla Dzieci Niewidomych i Słabowidzących w Krakowie oraz uczniowie okolicznych szkół i przedszkoli. Niezwykle pomocne przy realizacji projektu okazało się narzędzie umożliwiające tworzenie i edycję dokumentów online przez wiele osób w różnych miejscach, lecz w tym samym czasie, czyli Google Docs. Usprawniło ono przepływ informacji między etnografami, osobami odpowiedzialnymi za scenariusze, zatrudnionym na potrzeby projektu konsultantem ds. osób z dysfunkcjami wzroku oraz naszymi partnerami.

### ● EFEKTY

Mimo że warsztaty odbywały się w stuletnim ośmiorniku, w otoczeniu zabytkowych eksponatów i przy dźwiękach trzaskającego w piecu ognia, istotnym elementem projektu były



» Ten, kto ma przyjaciół, jest jak step rozległy, kto ich nie ma, jest jak dłoń mały.

Przysłowie mongolskie

korzyści, które niosą współczesna technika i media. Dzięki współpracy muzealnych etnografów oraz Radia Kielce, stworzone zostały także trzy ścieżki muzyczne do każdego z warsztatów. Na każdej znaleźć można dźwiękowe zagadki, opowieści oraz ludowe przysięwki. Projekt zamykała wystawa zdjęć, dzięki czemu jego cele i przesłanie dotarły do szerokiej publiczności.

#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Projekt został zrealizowany w ramach III edycji Akademii Orange prowadzonej przez Fundację Orange. Partnerami projektu byli: Polski Związek Niewidomych, Pracownia Edukacyjna „Mysz Polna” oraz Specjalny Ośrodek Szkolno-Wychowawczy nr 2 w Kielcach. Ogromne było także wsparcie grupy Małych Ekspertów (niewidomych i niedowidzących dzieci), którzy

ocenili konspekty zajęć, nanosząc swoje uwagi. Szeroka współpraca sprawiła, że projekt był wiarygodny i został zauważony przez lokalne media.

#### ● WYZWANIA

„Skansen na dłoni” wymagał od pracowników Muzeum Wsi Kieleckiej zaangażowania, zmuszał do spojrzenia na muzeum z innej perspektywy, przejścia wyboistymi ścieżkami bez otwierania oczu i zmierzenia się z przeszkodami, które codziennie pokonują niewidome dzieci. Wybuchy śmiechu, zaskoczenie na twarzach uczniów, dociekliwe pytania z ich strony oraz kolejne wspólne przedsięwzięcia (inicjowane tym razem przez najmłodszych) dają nam pewność, że wielogodzinne uzgadnianie harmonogramu, rozpalanie w piecu o szóstej rano i kilkanaście prób pieczenia sznureczków nie poszły na marne.

### MUZEUM WSI KIELECKIEJ

Rozpoczęło działalność w 1977 r. Oddziałami Muzeum są Dworek Laszczyków w Kielcach, Mauzoleum Martyrologii Wsi Polskich w Michniowie oraz Park Etnograficzny w Tokarni, w którym odbyło się seminarium „Muzeum otwarte na edukację”. Zapraszamy do odwiedzenia strony internetowej Muzeum, serdecznie polecamy zakładkę „Wirtualny spacer PO PARKU. Zaginiony świat przeszłości”.

Muzeum Wsi Kieleckiej  
województwo świętokrzyskie  
ul. Jana Pawła II 6, 25-025 Kielce  
poczta@mwk.com.pl  
www.mwk.com.pl



## Sztuka na kółkach

„Sztuka na kółkach” to objazdowy projekt edukacyjny, polegający na organizowaniu w przestrzeni zabytków położonych w małych miejscowościach, głównie wsiach, interaktywnych warsztatów dotyczących sztuk plastycznych, architektury, ochrony i promowania dziedzictwa kulturowego. Zajęcia przeznaczone są dla młodzieży szkolnej i wszystkich zainteresowanych mieszkańców. Z warsztatami powiązane jest multimedialne wydawnictwo „Sztuka na krążkach”. Projekt jest realizowany przez Stowarzyszenie Historyków Sztuki i Studio Projektów Kulturalnych Plenerownia.

### I

mpulsem do działania były nasze zainteresowania, doświadczenia w pracy z zabytkami, podróże po Polsce, obserwacje i kontakty z ludźmi. Lokalne dziedzictwo kulturowe posiada olbrzymi potencjał edukacyjny, w oparciu o nie chcielibyśmy przygotować warsztaty podobne do tych, które mają dzisiaj w ofercie duże muzea, tak aby mogli skorzystać z nich uczniowie ze wsi i małych miasteczek. Wiele razy byliśmy świadkami niewłaściwego obchodzenia się z zabytkami i niezrozumienia ich kontekstu, postanowiliśmy to zmienić. Zwróciliśmy uwagę także na to, że w ostatnim czasie wiele działań jest poświęconych sztuce współczesnej, a sztukę dawną traktuje się nieco po macoszemu.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Od początku istnienia projektu tworzymy multimedialne wydawnictwo „Sztuka na krążkach”, które jest trwałym efektem naszych warsztatów. Zależało nam, aby po „Sztuce na kółkach” pozostał ślad – materiał, który umożliwi dalszą samodzielną pracę z zabytkiem nauczycielom, animatorom kultury oraz uczniom, będzie także ciekawostką dla turystów. „Krążki” powstają osobno dla każdej miejscowości i składają się

z trzech działów: „Konteksty”, „Pod lupą”, „Co z tą sztuką zrobić?”. Zawierają galerię zdjęć, słowniczek i szafę dźwiękową, w której znajdują się pliki z nagraniami na temat danego zabytku. Nowe media i technologie pozwoliły nam przygotować zindywidualizowane wydawnictwo już dla 40 zabytków. Jest ono dostępne na płytach CD i w Internecie.

### ● PROJEKT

Warsztaty „Sztuka na kółkach” organizujemy od 2009 r. Prowadzone są w lokalnych zabytkach – głównie świątyniach, odbyły się również na zamku, w sanatorium oraz zakładzie hutniczym. Zajęcia dotyczą różnych tematów z zakresu ikonografii, architektury, technik artystycznych, stylu, percepcji dzieła; poruszają także takie zagadnienia, jak: turystyka, ochrona dziedzictwa kulturowego, aktywne promowanie kultury i swojego regionu.

### ● GRUPY DOCELOWE/METODY/MEDIA

Pracujemy głównie z młodzieżą szkolną, ale w zajęciach uczestniczyli także dorośli mieszkańcy miejscowości. Oprócz tego prowadziliśmy warsztaty dla dzieci z dysfunkcjami oraz trudnej młodzieży. Specjalne zajęcia dotyczące polskiego dziedzictwa zorganizowaliśmy również dla Polonii w Argentynie.

Warsztaty prowadzone są w sposób interaktywny, zachęcamy do samodzielnego poszukiwania, posługujemy się różnymi rekwizytami, rozdajemy foldery edukacyjne z zadaniami, wymyślamy różne zabawy, a najmłodszym proponujemy działania plastyczne. Podczas realizacji projektu wykorzystywaliśmy głównie Internet. Nowe media były dla nas ważne w trakcie przygotowywania wydawnictwa „Sztuka na krążkach”.

### ● EFEKTY

W efekcie naszych dotychczasowych działań „ożywił” prawie 100 zabytków,



„Nowe media stwarzają ogromne możliwości, zwłaszcza w kwestii docierania do odbiorców. Ważne jednak, by umiejętnie z nich korzystać i nie stracić z oczu treści. Aby nasz projekt naprawdę przyniósł efekty, a nie był tylko efektownym, nafaszerowanym nowymi technologiami fajerwerkkiem, istotna jest również selekcja i odpowiedni dobór materiału.



przeprowadziliśmy 400 godzin warsztatów, z których skorzystało około 10 000 uczestników. Przygotowaliśmy 40 płyt „Sztuki na krąkach” i szereg relacji medialnych dotyczących dziedzictwa małych miejscowości. Jesienią 2012 r. ukazała się książka – przewodnik dla dzieci po sztuce sakralnej, będąca papierowym przedłużeniem projektu („Mysz Bogumił i tajemnice kościoła”). Przygotowaliśmy także publikację dla najmłodszych na temat kulturowego dziedzictwa materialnego.

#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

„Sztuka na kółkach” była realizowana ze środków: Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego (dwa razy), Urzędu Marszałkowskiego Województwa Świętokrzyskiego (cztery razy), Fundacji Orange (raz – III edycja Akademii Orange), Lokalnej Grupy Działania „Region Włoszczowski” (raz); brała również

udział w cyklicznych wydarzeniach kulturalnych m.in. w Małopolskich Dniach Dziedzictwa. Patronami merytorycznymi projektu byli: Narodowy Instytut Dziedzictwa, Małopolski Instytut Kultury, Regionalna Organizacja Turystyczna Województwa Świętokrzyskiego, a medialnymi: „Miesięcznik Znak”, „Spotkania z zabytkami”, Deon.pl. Realizację wspierało szereg lokalnych instytucji kultury, m.in. Zamek w Niedzicy.

#### ● WYZWANIA

Warsztaty odbywają się w obiektach zabytkowych, co wymaga od nas specjalnej uwagi. Wyzwaniem są także kwestie logistyczne, np. dojazd. „Sztuka na kółkach” odwiedza głównie wsie i miasteczka i chcąc skutecznie dotrzeć do odbiorców, musimy wziąć pod uwagę lokalne uwarunkowania, a nawet takie rzeczy, jak rytm prac polowych.

## KRAKOWSKI ODDZIAŁ STOWARZYSZENIA HISTORYKÓW SZTUKI

Instytucja ta powstała w 1934 r. Wśród jej członków można znaleźć wiele nazwisk zasłużonych dla rozwoju nauki i ochrony dziedzictwa. SHS zajmuje się m.in. organizowaniem sesji naukowych, seminariów, opracowywaniem wydawnictw, współpracuje ze służbami konserwatorskimi. W ramach Stowarzyszenia działa kilka sekcji naukowych. „Sztuka na kółkach” jest najważniejszym przedsięwzięciem krakowskiego oddziału SHS realizowanym w ostatnich latach. Jego autorkami są Katarzyna Wydra i Barbara Łepkowska, tworzące Studio Projektów Kulturalnych Plenerownia.

Stowarzyszenie Historyków Sztuki Oddział w Krakowie  
województwo małopolskie  
ul. Starowiślna 29-31, 31-038 Kraków  
studio@plenerownia.com  
www.sztukanakolkach.pl

## Sztuki policzalne

Głównym celem projektu było wzmocnienie świadomości jedności nauk humanistycznych i ścisłych poprzez uwypuklenie związków matematyki ze sztukami plastycznymi oraz włączenie młodzieży w aktywne działania twórcze. Projekt skierowany był do uczniów gliwickich szkół gimnazjalnych. Złożyły się na niego: warsztaty twórcze (artystyczno-konstrukcyjne), produkcja serialu edukacyjnego „3,14” i akcja mierzenia miasta „Miarką go!”. Zorganizowany został przez Dom Aktywnej Młodzieży Filia GCOP oraz Zespół Szkół Ogólnokształcących nr 3 w Gliwicach.

**I** nspiracją dla projektu była naturalna potrzeba łączenia dziedzin, która gwarantuje poznanie otaczającej nas rzeczywistości. Przedsięwzięcie miało być odpowiedzią na niepokojące diagnozy „Raportu o stanie edukacji” (2010), sporządzonego przez Instytut Badań Edukacyjnych, mówiącego o rutynie i mechanicznym powtarzaniu towarzyszącym nauczaniu matematyki w szkole.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Kompetencje medialne i ich rozwijanie w przedsięwzięciu „Sztuki policzalne” odegrały istotną rolę w warstwie formalnej projektu. Z jednej strony, warsztaty bazowały na wiedzy uczestników na temat multimediów i ich wykorzystania,



z drugiej zaś – celem podjętych działań było pokazanie jeszcze szerszego użycia nowych technologii w próbie zrozumienia świata i w nauce.

### ● PROJEKT

Projekt realizowany był w okresie od marca do czerwca 2012 r. Złożyło się na niego: 10 spotkań – warsztatów twórczo-matematycznych o tytułach: „Geogebra”, „Symetria kalejdoskopów”, „Kasyno sztuki”, „Obiekty”, „Dizajn na miarę”; a także 10 spotkań, podczas których został stworzony serial edukacyjny „3,14”. Młodzież opracowała scenariusze oraz materiał filmowy. Spotkania te prowadzone były także w sposób warsztatowy.

Projekt obejmował ponadto uruchomienie bloga oraz interaktywnej mapy, co powiązane było z akcją „Miarką go!”. Akcja ta trwała w sposób ciągły w przestrzeni wirtualnej – na stronie [www.sztukipoliczalne.hekko.pl](http://www.sztukipoliczalne.hekko.pl) (na stronę można było wejść także przez blog projektu [www.sztukipoliczalne.blog.pl](http://www.sztukipoliczalne.blog.pl)), zaś jej finał odbył się 26 maja w ramach gliwickiej Art Nocy (nocy galerii). Podczas tego finału zwiędzający galerii (ponad 16 miejsc) mogli zmierzyć odległości między poszczególnymi miejscami i zaznaczyć je na interaktywnej mapie online.

### ● GRUPY DOCELOWE/METODY/MEDIA

Projekt „Sztuki policzalne” przygotowany został dla młodzieży (uczniów gliwickich szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych, łącznie we wszystkich działaniach wzięło udział





Fot. M. Foltyniak (3)

ok. 160 osób). Działania skupione zostały na rozwoju kreatywności młodych ludzi, w sferze zarówno artystycznej, jak i analitycznej, a także audiowizualnej i technologicznej.

Metody i formy pracy zostały oparte na współczesnych trendach i uwarunkowaniach społecznych, a zatem na stylu życia i zainteresowaniach młodzieży – uczestników projektu. Film, wirtualna rzeczywistość i aktywne warsztaty twórcze – stanowiły odpowiedź na potrzeby edukacyjne współczesnych uczniów.

#### ● EFEKTY

Działania zaproponowane w projekcie „Sztuki policzalne” są alternatywną propozycją spojrzenia na nauki ścisłe – zwłaszcza matematykę. W projekcie stała się ona dziedziną kulturotwórczą. Poprzez obrazy, instalacje, dizajn, projekt nie tylko ułatwił zrozumienie zasad matematycznych, ale także uzmysłowił ich

„ W projekcie „Sztuki policzalne” najważniejsza była jego treść i przewrotność, którą proponował. Nowe media stanowiły w nim nie tylko narzędzie komunikacji i atrakcyjną metodę pracy, ale i formę partycypacji uczestników w działaniach – jak w przypadku tworzonej przez nich samych, interaktywnej mapy. Okazały się także nowym narzędziem artystycznego przekazu, jak choćby kody QR, które poprzez nowe zastosowanie jednocześnie zawierały treść i stanowiły wizualny jej wyraz, a zatem były dziełem sztuki.

wszecobecność i istotę. Działania pozwoliły rozbudzić wyobraźnię przestrzenną i twórczą młodzieży, umożliwiły rozwijanie zdolności i ekspresji artystycznej.

Cele projektu wspierają zwiększenie kluczowych kompetencji, do których należą: myślenie matematyczne i umiejętność rozumowania w kategoriach nauk przyrodniczych (kształtowanie twórczej i krytycznej postawy wobec nauki) oraz umiejętność uczenia się.

#### ● FINANSOWANIE

Projekt zrealizowany został ze środków otrzymanych w ramach III edycji programu Akademia Orange Fundacji Orange oraz programu Bank Ambientnej Młodzieży Fundacji Banku Zachodniego WBK, udział w finansowaniu poszczególnych działań mieli także sponsorzy prywatni: Firma CodeConcept z Gliwic oraz gliwicka drukarnia Studio WM.

#### ● WYZWANIA

Wyzwaniem było samo zestawienie dziedzin, czyli istota projektu. To, co stanowiło jego sedno i było oczywiste, należało opracować w odpowiedni – ciekawy i przystępny sposób dla odbiorcy, czyli młodzieży gimnazjalnej. Działania projektowe miały na celu połączenie wiedzy, którą młodzież już posiada, i odkrycie nowej

jakości czy nawet właściwości. Wymagało to zatem sięgnięcia do podstawy programowej przedmiotów ścisłych oraz artystycznych, a przede wszystkim spojrzenia na temat w sposób nieoczywisty.

## DOM AKTYWNEJ MŁODZIEŻY

Jest najmłodszą filią Gliwickiego Centrum Organizacji Pozarządowych, utworzoną w 2011 r., aby wspierać organizacje pozarządowe działające na rzecz młodzieży oraz organizacje młodzieżowe. Jego misją jest kreowanie inspirującego miejsca aktywizacji gliwickiej młodzieży. DAM współpracuje ze szkołami i instytucjami oświatowymi, inicjuje projekty skierowane do młodzieży, takie jak: kampanie i spotkania informacyjne, debaty, prelekcje, szkolenia. Wśród realizowanych i zrealizowanych projektów wymienić należy: „Sztuki policzalne”, „Pompkę obywatelską” oraz „Tutti”.

Dom Aktywnej Młodzieży  
Filia Gliwickiego Centrum Organizacji Pozarządowych  
województwo śląskie  
ul. Barlickiego 3, 44-100 Gliwice  
dam@gcop.gliwice.pl  
www.gcop.gliwice.pl  
www.facebook.com/DomAktywnejMlodziezy

## Śpiewaj mi mamę

„Śpiewaj mi mamę” to kampania na rzecz umuzykalnienia najmłodszych Polaków, realizowana od 2005 r. Dzięki grantowi Akademii Orange od 2012 r. funkcjonuje jako całkowicie dostępny śpiewnik internetowy i ogólnopolska internetowa akcja badawcza, w której może wziąć udział każdy dorosły Polak. Głównym celem projektu jest zachęcenie rodziców do śpiewania swoim dzieciom oraz do wspólnego śpiewania w rodzinie. Przypomina o polskiej tradycji śpiewu domowego, o jego istotnej roli społecznej i znaczeniu w rozwoju dziecka.

**Z**ainspirowały nas polskie piosenki oraz melodie popularne i tradycyjne, a także polskie piosenki dla dzieci, a głównym motorem działania była dawna tradycja rodzinnego śpiewania i muzykowania w Polsce. Akcja ma uświadomić znaczenie śpiewu dla rozwoju dzieci i stanowić odpowiedź na potrzeby rodziców.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Przez edukację medialną w naszych działaniach rozumiemy: naukę nowych piosenek – ich melodii i tekstów – za pomocą Internetu; naukę technik śpiewania, dostosowanych do małych dzieci; uświadomienie znaczenia śpiewu i śpiewania w życiu odbiorcy za pomocą badania internetowego i nowych mediów; inspirowanie do tworzenia i nagrywania własnych projektów muzycznych; wykorzystanie multimediów podczas warsztatów wspólnego śpiewania.

### ● PROJEKT

Celem projektu była realizacja śpiewnika internetowego [www.spiewajmimamo.pl](http://www.spiewajmimamo.pl), udostępnianego powszechnie i bez ograniczeń tradycyjnie oraz współczesne piosenki w nowoczesnych



” Polecamy tworzenie nowych, całkowicie dostępnych materiałów muzycznych. Brakuje właśnie takich: prostych, atrakcyjnych i dobrze zrealizowanych merytorycznie. Warto udostępniać je powszechnie w Internecie: to najlepsza promocja dobrych idei. Warto włączać interaktywnie użytkowników i odbiorców do projektu właśnie poprzez Internet, inicjując w ten sposób wszelkiego rodzaju dyskusje problemowe o szerszym zasięgu. Polecamy też wykorzystanie multimediów podczas realizacji koncertów i warsztatów.





aranżacjach wraz z propozycjami zabaw muzycznych dla dzieci w wieku 0–6 lat. W trakcie kampanii przeprowadziliśmy internetową akcję animacyjną w postaci ankiety internetowej, rozmów i spotkań osobistych skierowaną do wolontariuszy z całej Polski. Akcja zachęcała do śpiewania i propagowania idei codziennego śpiewania wśród bliskich. Zrealizowaliśmy również internetową akcję animacyjną skierowaną do rodzin z małymi dziećmi. Uczestnicy mogli przestać organizatorom własną piosenkę lub tę ulubioną, którą wspólnie śpiewają w gronie rodzinnym, poprzez stronę Śpiewajmimamo.pl. W trakcie powstał klip muzyczny do piosenki – przeboju „Śpiewaj mi mamó”.

#### ● GRUPY DOCELOWE/METODY/MEDIA

Grupy docelowe naszego projektu stanowili: rodziny z małymi dziećmi, rodzice w wieku 25–45 lat oraz dziadkowie, a także wolontariusze z całej Polski (uczestnicy badania internetowego), wolontariusze z Warszawy i Mazowsza (członkowie chórów) oraz wokaliści – soliści, studenci studium wokalnego.

W ramach projektu zorganizowaliśmy koncerty i warsztaty interaktywne dla rodzin z małymi dziećmi. Przeprowadziliśmy dwa typy badań: internetowy wywiad standaryzowany oraz bezpośredni wywiad standaryzowany, a także animacyjną akcję internetową. Zrealizowaliśmy ponadto nagrania artystyczno-edukacyjne i zdjęcia filmowe z elementami warsztatów muzycznych. Projektowi towarzyszyły spotkania dyskusyjne oraz animowanie dyskusji środowiskowych.

W naszej akcji wykorzystaliśmy Internet oraz takie media elektroniczne, jak: radio, nośniki audio i video. Istotną rolę w projekcie odegrały też działania i prezentacje multimedialne. Do realizacji naszych celów użyliśmy sprzętu elektroakustycznego i najnowszych technologii rejestracji dźwięku.

#### ● EFEKTY

Celem „Śpiewaj mi mamó” był po pierwsze wzrost umiejętności śpiewania wśród rodziców małych dzieci oraz wzrost wiedzy na temat znaczenia muzyki i śpiewu w rozwoju człowieka; po drugie – rozwój słuchu muzycznego, ogólnych kompetencji i predyspozycji muzycznych i językowych oraz kompetencji kulturowych wśród dzieci w wieku 0–6 lat.

W efekcie naszej kampanii nastąpiło zwiększenie zainteresowania zarówno sprawami muzyki i śpiewu w środowisku młodych rodziców, jak i upowszechnianiem muzyki i śpiewu w społeczeństwie wśród młodych wokalistów i muzyków oraz seniorów. Stworzyliśmy podstawowe narzędzia do domowego umuzykalnienia dla rodzin z małymi dziećmi i uzyskaliśmy wstępne dane statystyczne i informacyjne dotyczące stanu i znaczenia śpiewania jako czynności społecznej w Polsce.

#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Projekt został sfinansowany z grantu Akademii Orange oraz środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Partnerami byli: Mazowieckie Centrum Kultury i Sztuki, Ośrodek Kultury Ochoty wraz ze Studium Wokalnym im. Jerzego Wasowskiego, Fundacja Ogrody Muzyczne, Program 2 Polskiego Radia, „Gazeta Wyborcza”, CzasDzieci.pl, Qlturka.pl.

#### ● WYZWANIA

Największe wyzwanie stanowił dla nas krótki czas na pozyskanie dla projektu znanych artystów oraz dużej liczby wolontariuszy, którzy mogliby przeprowadzić badanie osobiście. Największa zaś trudność to brak zwyczaju rodzinnego śpiewania, z tego powodu nie było odzewu na propozycję zgłaszania „filmików” i realizację klipów muzycznych z udziałem 10 chętnych rodzin.

### FUNDACJA „MUZYKA JEST DLA WSZYSTKICH”

To organizacja pozarządowa, prowadząca działalność non profit pożytku publicznego od 2005 r. Realizuje projekty muzyczne o charakterze społecznym. Wspiera amatorskie muzykowanie w Polsce i działa na rzecz reform systemowych, dotyczących edukacji muzycznej. Od 2008 r., jest członkiem Polskiej Rady Muzycznej. Znana z projektów animacyjnych i edukacyjnych: „Śpiewaj mi mamó”, „Smykofonia” (w 2012 r. główna nagroda Słoneczniki CzasuDzieci.pl w kategorii Muzyka) oraz „Akcji labirynt” (prestiżowa I nagroda WPEK). Inicjator manifestu „Lutosławski 2013. O równowagę dźwięków i ciszy”.

Fundacja „Muzyka jest dla wszystkich”  
województwo mazowieckie  
ul. Angorska 21/2, 03-913 Warszawa  
anna.kierkosz@muzykajest.pl  
www.muzykajest.pl



## Wirtualne miasteczko

Wspólnie z mieszkańcami Józefowa Biłgorajskiego stworzyliśmy wirtualną makietę 3D miejscowości z okresu dwudziestolecia międzywojennego. Można ją zobaczyć na stronie [www.miasteczko.teatrnn.pl](http://www.miasteczko.teatrnn.pl), na której dostępne są również scenariusze warsztatów edukacyjnych w języku polskim i angielskim. Każdy internauta ma szansę zwiedzić przedwojenny sztetl, o którym pisał w swoich opowiadaniach noblista Isaac B. Singer.

**I**nspiracją do przeprowadzenia projektu był realizowany w Ośrodku „Brama Grodzka – Teatr NN” program „Środki świata”. Tomasz Pietrasiewicz – dyrektor Ośrodka – tak definiuje cel programu: „Coraz częściej zadajemy sobie pytanie o jakość edukacji, o to, jaka powinna być szkoła w XXI wieku. To pytanie nabiera szczególnie dramatycznego wydźwięku w miejscu, w którym żyjemy, w jednym z najbiedniejszych regionów Europy. To właśnie tutaj widać najwyraźniej, jak wielką rolę pełni szkoła w przygotowaniu młodego człowieka do życia we współczesnym świecie. W każdej lokalnej społeczności, w szczególności na wsi i na prowincji, szkoła jest instytucją o ugruntowanym znaczeniu i prestiżu. Bardzo często staje się rodzajem centrum edukacyjno-cywilizacyjnego dla małej, biednej miejscowości”.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Podczas warsztatów uczyliśmy młodych ludzi z Józefowa Biłgorajskiego, jak tworzyć krótkie formy filmowe. Zaprezentowaliśmy im też, jak powstawała makietka 3D ich miejscowości. Filmy, które stworzyli, stały się elementem łączącym przedwojenny i współczesny Józefów Biłgorajski.

Dzięki tym warsztatom rozwinęliśmy ich umiejętności świadomego i krytycznego korzystania z mediów.

### ● PROJEKT

Jednym z głównych celów projektu było odтворzenie przestrzeni sztetla – istniejącego tylko w tej części Polski i Europy miasteczka wielokulturowego, które przed II wojną światową zamieszkiwali chrześcijanie i Żydzi. Do projektu został wybrany Józefów Biłgorajski, ponieważ stanowił typowy sztetl, a także dlatego, że na jego terenie znajdowały się najlepsze przykłady podcieniowej architektury drewnianej, która została zniszczona podczas II wojny światowej.

Aby zrealizować założone cele, w ramach projektu przeprowadziliśmy: kompleksową kwerendę archiwalną; zbiorckę materiałów o Józefowie Biłgorajskim z pomocą liceum i Miejskiej Biblioteki Publicznej; warsztaty dla młodzieży dotyczące historii miasteczka, wielokulturowości oraz krótkich form filmowych. Stworzyliśmy ponadto stronę internetową projektu, na której umieściliśmy materiały dotyczące miasteczek na Lubelszczyźnie i historii Józefowa Biłgorajskiego, a także sześć scenariuszy lekcji, wykorzystujących te materiały. Przygotowaliśmy tłumaczenia materiałów dotyczących miasteczek Lubelszczyzny i projektu; makietę 3D uzupełnioną o informacje związane z różnymi aspektami życia w przedwojennym miasteczku, stanowiące kompendium wiedzy o historii i dziedzictwie kulturowym tego miejsca.

Prezentacja projektu odbyła się w Józefowie Biłgorajskim, poprzedziła ją konferencja prasowa w Lublinie połączona z pokazem dla publiczności.



#### ● GRUPY DOCELOWE/MEDIA

Główną grupą docelową byli młodzi ludzie z Józefowa Biłgorajskiego oraz jego mieszkańcy. Społeczność miasteczka bardzo życzliwie przyjęła działania Ośrodka i liceum. Dowodzi tego zaangażowanie, z jakim mieszkańcy, instytucje i samorząd włączyli się w projekt.

„Wirtualne miasteczko” promowaliśmy za pomocą ulotek, reklam w wyszukiwarce Google oraz podczas spotkań, prezentacji i wydarzeń kulturalnych realizowanych przez Ośrodek.

#### ● EFEKTY

Wszystkie efekty projektu są dostępne w Internecie bez żadnych ograniczeń – na licencji Creative Commons, dzięki tłumaczeniom docierają do nich osoby z całego świata.

#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Projekt został zrealizowany w ramach programu Akademia Orange przy udziale środków własnych naszej instytucji. Głównym partnerem było Liceum Ogólnokształcące w Józefowie Biłgorajskim. Udział liceum był kluczowy dla projektu. Dzięki owocnej współpracy z partnerem i innymi instytucjami przeprowadziliśmy zbiórkę materiałów dotyczących miasteczka. Zrealizowaliśmy też cykl warsztatów filmowych dla młodzieży.

#### ● WYZWANIA

Jednym z wyzwań podczas realizacji projektu było zgromadzenie materiałów archiwalnych o przedwojennym Józefowie Biłgorajskim. Pozostało bardzo niewiele zdjęć oraz planów z tego okresu. Bardzo trudno było do nich dotrzeć. Udało się to zrobić dzięki wnikliwej kwerendzie archiwalnej i współpracy z mieszkańcami.

„Jednym z kluczowych aspektów projektów wykorzystujących nowe media, często decydującym o ich powodzeniu lub porażce, jest wybór odpowiedniej technologii. Na początku naszej przygody z nowymi mediami, trwającej od 1998 r., nie docenialiśmy tego faktu. Obecnie posługujemy się w większości naszych działań bezpłatnym, otwartym oprogramowaniem posiadającym dobre perspektywy rozwoju. Dzięki temu pozyskaliśmy wielu partnerów technologicznych oraz łatwiej osiągamy założone cele.

### OŚRODEK „BRAMA GRODZKA – TEATR NN”

Jest samorządową instytucją kultury działającą w Lublinie od 1998 r. na rzecz ochrony dziedzictwa kulturowego i edukacji. Nasze inicjatywy nawiązują zarówno do symbolicznego i historycznego znaczenia siedziby Ośrodka – Bramy Grodzkiej – dawnego przejścia pomiędzy miastem chrześcijańskim i żydowskim, jak również do położenia Lublina w miejscu spotkania kultur, tradycji i religii.

Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN”  
województwo lubelskie  
ul. Grodzka 21, 20-112 Lublin  
teatrnn@tnn.lublin.pl  
www.teatrnn.pl

## Wirtualne Muzea Podkarpacia

Wirtualne Muzea Podkarpacia to innowacyjny i nowatorski projekt służący rozpowszechnianiu, promowaniu oraz digitalizacji zasobów podkarpackiego dziedzictwa kulturowego. Projekt został zrealizowany ze środków Unii Europejskiej oraz budżetu Samorządu Województwa Podkarpackiego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Podkarpackiego na lata 2007–2013. Portal znajduje się pod adresem [www.wmp.podkarpackie.pl](http://www.wmp.podkarpackie.pl) i jest pierwszym tego typu portalem w Polsce, skupiającym kilka placówek muzealnych w jednym miejscu.

**P**

rojekt Wirtualne Muzea Podkarpacia jest odpowiedzią na problemy, z jakimi zmagają się wszystkie podkarpackie muzea, i wszystkim tym muzeom ma służyć. Spadek zainteresowania zwiedzaniem wystaw muzealnych, zbyt małe powierzchnie wystawiennicze czy w większości lokalny charakter muzeów wymuszają podjęcie działań innowacyjnych, uwzględniających postępującą informatyzację społeczeństwa. Głównym zadaniem, jakie ma spełnić projekt, jest rozpowszechnianie kultury oraz wyrównywanie szans w dostępie do niej wszystkich użytkowników, szczególnie mieszkańców terenów wiejskich, osób starszych czy niepełnosprawnych.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

W wyniku realizacji projektu zostało zaplanowane wprowadzenie elementu edukacji medialnej poprzez wirtualne wystawy tematyczne, będące z jednej strony wirtualnymi wizytówkami wystaw prezentowanych w rzeczywistych salach muzeów, z drugiej zaś – nowatorską formą prezentacji zbiorów poszerzoną o dodatkowe informacje oraz pliki multimedialne.



### ● PROJEKT

Głównym założeniem projektu było uruchomienie platformy elektronicznej służącej do digitalizacji, przechowywania oraz publikowania w Internecie zasobów podkarpackiego dziedzictwa kulturowego. Portal internetowy, który powstał w wyniku realizacji projektu, prezentuje obecnie część zasobów dziewięciu muzeów: Muzeum Zamku w Łańcucie, Muzeum Kultury Ludowej w Kolbuszowej,

” **Gwałtowny rozwój nowości technologicznych, powodujący przeobrażenie się społeczeństwa industrialnego w społeczeństwo informacyjne, daje wiele ciekawych możliwości przybliżenia użytkownikom Internetu muzealnych wnętrz za pomocą atrakcyjnej formy multimedialnej. Ważne jest jednak, aby nie odślonić przed internautą zbyt wiele, ale wzbudzić w nim ciekawość i zachęcić do dokończenia wirtualnej wycieczki w realnej rzeczywistości.**

Muzeum Marii Konopnickiej w Żarnowcu, Muzeum Narodowego Ziemi Przemyskiej, Muzeum Budownictwa Ludowego w Sanoku, Muzeum Podkarpackiego w Krośnie, Muzeum Okręgowego w Rzeszowie, Muzeum Etnograficznego im. F. Kotuli w Rzeszowie oraz Muzeum Ziemi Leżajskiej. Docelowo mają się tu znaleźć wszystkie muzea z województwa podkarpackiego.

#### ● MEDIA/METODY

Do prezentacji muzeów użyto różnorodnych metod multimedialnych. Oprócz wirtualnych spacerów dostępne są na portalu także odтворzone cyfrowo pomieszczenia muzealne, animacje komputerowe, nagrania dźwiękowe, galerie zdjęć oraz trójwymiarowe ekspozycje. Na potrzeby projektu każda z placówek udostępniła kilka muzealiów, które na co dzień

spoczywają w muzealnych magazynach, niedostępne dla zwiedzających.

W ramach projektu oprócz powstania samej platformy internetowej w Muzeum Okręgowym w Rzeszowie powstało również Laboratorium 3D, którego głównym zadaniem jest przygotowywanie cyfrowej dokumentacji ekspozycji muzealnych, przechowywanej na serwerach w Centrum Przetwarzania Danych (Data Center).

#### ● EFEKTY

Dzięki realizacji projektu muzeum zyskało nowe możliwości promocyjne, edukacyjne oraz konserwatorskie. Efektem projektu jest przede wszystkim portal Wirtualne Muzea Podkarpacia. Fakt, że w jednym miejscu zostały zgromadzone bardzo różnorodne zbiory muzealne naszego regionu, powoduje, iż portal ten jest doskonałym narzędziem do promowania województwa podkarpackiego w Polsce i na świecie, prezentującym różnorodność kulturową regionu.

Zakupiony w ramach projektu sprzęt umożliwia wykonywanie cyfrowych modeli ekspozycji, służących jako cyfrowa dokumentacja konserwatorska, zaś sprzęt do konwersji analogowego sygnału audio na cyfrowy umożliwia cyfrową inwentaryzację nagrań zgromadzonych w Archiwum Fonograficznym Muzeum Etnograficznego w Rzeszowie. Wyposażenie Laboratorium 3D w nowoczesne oprogramowanie pozwoliło również na rozpoczęcie prac nad rekonstrukcją ekspozycji.

#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Lwią część kosztów realizacji projektu pokryło dofinansowanie z Unii Europejskiej. Pozostała kwota to wkład własny Samorządu Województwa Podkarpackiego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego na lata 2007–2013. Partnerem w realizacji projektu było konsorcjum w składzie: Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania z Rzeszowa oraz firma Megatel z Krakowa.

#### ● WYZWANIA

Największym wyzwaniem w czasie realizacji projektu było realistyczne odwzorowanie ekspozycji muzealnych i ciekawe zaprezentowanie ich na portalu internetowym. Jak wiadomo, Internet ma swoje ograniczenia, zwłaszcza jeśli chodzi o rozmiary plików, natomiast niektóre obiekty, szczególnie te posiadające błyszczącą powierzchnię czy skomplikowane kształty, okazały się niezwykle trudne do zeskanowania. W takich przypadkach zastosowane zostały inne metody odwzorowania cyfrowego, takie jak modelowanie czy fotogrametria.

## MUZEUM OKRĘGOWE W RZESZOWIE

**Powstało w 1935 r. Na przestrzeni ponad 75 lat trwale zapisało się w historii polskiej kultury, na co pracowały pokolenia muzealników. Nasze działania merytoryczne to: ekspozycje stałe i czasowe, konferencje, specjalistyczne opracowania naukowe i inne formy upowszechniania kultury i sztuki, za które Muzeum od lat otrzymuje nagrody i wyróżnienia w ogólnopolskich konkursach na Wydarzenie Muzealne Roku „Sybilla”. Pomysłodawcami i autorami Wirtualnych Muzeów Podkarpacia od strony merytorycznej i graficznej są pracownicy Muzeum Okręgowego, zaś twórcą portalu internetowego jest ok. 30-osobowy zespół pracowników Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie.**

Muzeum Okręgowe w Rzeszowie  
województwo podkarpackie  
ul. 3 Maja 19, 35-030 Rzeszów  
sekretariat@muzeum.rzeszow.pl  
www.muzeum.rzeszow.pl  
www.wmp.podkarpackie.pl

## Wizje®. Obraz w kulturze, kultura obrazu

Celem projektu „Wizjer. Obraz w kulturze, kultura obrazu” było stworzenie dla różnych grup wiekowych programu zajęć mówiących o obrazach w antropologicznym rozszerzeniu. Zadanie to zrealizowaliśmy, prowadząc zajęcia z tworzenia filmów techniką animacji piaskowej, organizując warsztaty z archiwizacji i digitalizacji zdjęć oraz wykłady dla nauczycieli. Projekt pokazuje różnorodność form i funkcji współczesnych obrazów. Wszystkie powstałe materiały udostępniliśmy na licencji Creative Commons na naszych stronach internetowych.

**I** nspiracją do powstania projektu było pytanie o miejsce obrazów we współczesnej kulturze, w której właśnie one stanowią podstawowe narzędzie do komunikowania się ze światem. Staraliśmy się uzmysłwić młodym ludziom, jak wiele rodzajów obrazów otacza nas na co dzień, jak wielką rolę odgrywają one w naszym życiu. Uczyliśmy, jak je odczytywać, interpretować i archiwizować.

### ● EDUKACJA MEDIALNA

Punktem wyjścia do stworzenia projektu były zbiory muzealne. Archiwalne fotografie, klasyczne dzieła sztuki, instalacje współczesnych artystów stały się tematem dyskusji nad rolą mediów w tworzeniu komunikatu. Nie baliśmy się zestawiać uznanych dzieł sztuki ze współczesnymi interpretacjami obrazów wykonanymi za pomocą nowych technologii. Dzięki analizie dzieł i poznawaniu kart katalogów wykształciliśmy w odbiorcach umiejętność archiwizacji, interpretacji, twórczego przetwarzania obrazu i zwróciliśmy uwagę na niezbędność tego typu działań.



### ● PROJEKT/EFEKTY

„Wizje®ek. Ruchome piaski, animowane obrazki” skierowany był do najmłodszych dzieci i dotyczył przede wszystkim obrazu filmowego i animacji. Tym razem punktem wyjścia do tworzenia była muzyka – pod jej wpływem uruchamialiśmy wyobraźnię, a napływające obrazy rysowaliśmy na podświetlanym stole za pomocą piasku. Dzięki zainstalowanej nad stołem kamerze, sam proces tworzenia mógł być na bieżąco oglądany przez pozostałe dzieci, a stworzone dzieła były zapisywane w pamięci komputera. Obrazki wykonane tą metodą po wydrukowaniu wykorzystaliśmy do stworzenia scenariusza filmowego. Dzieci same łączyły sceny w spójną całość, zapoznawały się z poszczególnymi etapami produkcji filmowej, uczyły się świadomie korzystać z różnych możliwości tkwiących w obrazowaniu, cierpliwie komponowały kolejne klatki potrzebne do stworzenia animacji i nagrywały dźwięk. Tworząc filmy techniką animacji piaskowych,



„Wizje®” jest naszym drugim programem poruszającym tematy związane z nowymi mediami i wynika z potrzeby dostosowania naszych zajęć muzealnych do zainteresowań młodego pokolenia, wyrastającego w warunkach błyskawicznie zmieniających się technologii. Dzięki otwartości na te zagadnienia i gotowości wprowadzania zmian, nasza instytucja zmieniła swój wizerunek, stała się atrakcyjniejsza pod względem edukacyjnym dla szkół. Okazało się, że tradycyjny eksponat nie musi stać w opozycji do nowoczesności.



chcieliśmy nie tylko dać im radość i wzmocnić wiarę we własne możliwości (warsztaty zakończyliśmy galą filmową wzorowaną na gali oscarowej), ale przede wszystkim uświadomić, że to my widzimy, postrzegamy świat jako obrazy i przez to stanowią one integralną część naszego życia. Wszystkie powstałe w ramach projektu filmy i propozycje ćwiczeń wykorzystujących

dostępne w sieci materiały z produkcji filmów animowanych, scenariusze zajęć, wykłady są dostępne na naszej stronie internetowej.

„Wizje®. Odbicia pamięci” to warsztaty dla młodzieży. Gimnazjaliści analizowali album nastoletniego Haintza Potyki z 1933 r., szukali miejsc w przestrzeni miasta uwiecznionych na fotografiach. Obcowanie z archiwalnymi zdjęciami własnego miasta miało uświadomić uczestnikom zmieniającą się w czasie funkcję obrazu oraz jego rolę jako nośnika historycznego. Młodzież stworzyła mapę Bytomia, łącząc fotografie archiwalne ze współczesnymi, wykonanymi przez nich w tych samych miejscach. Następnie uczestnicy zrobili zdjęcia do subiektywnej mapy ukazującej miejsca istotne dla współczesnego nastolatka. Na jej podstawie zorganizowaliśmy wystawę w Muzeum. Warsztatowicze poznali cele i metody archiwizacji i digitalizacji, wykonali karty katalogowe swoich zdjęć, czyniąc je w ten sposób ważnym materiałem historycznym dla przyszłych pokoleń. Archiwum stworzone przez młodzież wraz z wzorcowym formularzem karty dostępne są na stronie internetowej projektu, zachęcamy wszystkich młodych ludzi do przysyłania nam zdjęć opisanych według wzoru i powiększania naszego archiwum.

W ramach działań „Wizjera” zorganizowaliśmy również wykłady dla nauczycieli oraz

przeprowadziliśmy akcję społeczną „Bytom – moje miasto”. Podczas Nocy Muzeów każdy mógł przynieść wykonane przez siebie zdjęcie miasta i zawiesić je na wstążce zwisającej z balustrady holu wystawienniczego, tworząc w ten sposób największą w historii społeczną wystawę fotografii Bytomia. Instalacja obejmowała wszystkie cztery piętra i zwieńczona została wizualizacją.

#### ● GRUPY DOCELOWE

Warsztaty skierowane były do trzech grup wiekowych: dzieci, młodzieży i dorosłych – każde z nich dotyczyły innych typów obrazów i obrazowania.

#### ● FINANSOWANIE/PARTNERZY

Program został opracowany przez Muzeum Górnośląskie w Bytomiu we współpracy z bytomską Miejską Biblioteką Publiczną w ramach III edycji Akademii Orange.

## DZIAŁ EDUKACJI MUZEUM GÓRNOŚLĄSKIEGO W BYTOMIU

Organizuje na wystawach liczne zajęcia edukacyjne, wprowadzając niekonwencjonalne metody nauczania (przedstawienia muzyczne, zabawki edukacyjne m.in. stół do malowania piaskiem). Do kluczowych projektów należą: dziewięć edycji ogólnopolskiego konkursu literackiego z kategorią obcojęzyczną „Obraz a słowo”, program dla najmłodszych „Dzieci w Muzeum” oraz „Re:wizje. Program rozwoju świadomości kultury audiowizualnej w czasach nowych mediów” (nominacja do nagrody Sybilla 2011 r.).

Dział Edukacji Muzeum Górnośląskiego w Bytomiu  
województwo śląskie  
pl. Jana III Sobieskiego 2, 41-902 Bytom  
edukacja@muzeum.bytom.pl  
www.muzeum.bytom.pl  
www.muzeum.bytom.pl  
www.muzeum.bytom.pl





#### ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Aleksandra Stańczuk (Narodowe Centrum Kultury)

Izabela Żerek (Narodowe Centrum Kultury)

Maria Adamiec (Fundacja Orange)

Ewa Krupa (Fundacja Orange)

Jacek Drozda (Fundacja Rozwoju Demokracji Lokalnej)

Małgorzata Herbich (Fundacja Rozwoju Demokracji Lokalnej)

#### OPRACOWANIE GRAFICZNE

 RZECZYOBRAZKOWE.PL

#### REDAKCJA/KOREKTA

Magdalena Jackowska

#### ZDJĘCIA/OPISY

Wszystkie zdjęcia oraz opisy zostały udostępnione przez organizatorów i koordynatorów prezentowanych projektów.

#### WYDAWCA

Narodowe Centrum Kultury

Wydanie I, Warszawa 2012

Wszelkie prawa zastrzeżone

#### ISBN

978-83-63631-31-4

Narodowe Centrum Kultury

ul. Płocka 13, 01-231 Warszawa

tel.: 22 21 00 100 fax: 22 21 00 101

[www.nck.pl](http://www.nck.pl) [www.platformakultury.pl](http://www.platformakultury.pl)



**NARODOWE  
CENTRUM  
KULTURY**

**Fundacja Orange** prowadzi autorskie programy na rzecz dzieci i młodzieży w obszarach nowoczesnej edukacji, kultury i zdrowia oraz wspiera wartościowe inicjatywy innych organizacji pozarządowych. Została powołana w 2005 r. przez Telekomunikację Polską i PTK Centertel (Orange). Najważniejsze programy Fundacji to: Akademia Orange, Pracownie Orange, Edukacja z Internetem, Orange dla Bibliotek, Dźwięki Marzeń i Telefon do Mamy. We wszystkie działania Fundacji angażują się wolontariusze Orange Polska. Fundacja Orange inspirowała młodych do zdobywania wiedzy, poznawania świata i budowania społeczności, które mogą zmieniać rzeczywistość wokół siebie na lepsze.

[www.fundacja.orange.pl](http://www.fundacja.orange.pl)

**Fundacja Rozwoju Demokracji Lokalnej** działa od 1989 r., wspierając samorządność lokalną w Polsce, a także poza jej granicami. Jest to organizacja sieciowa, zbudowana z 14 ośrodków regionalnych z filiami i Biura Zarządu w Warszawie. Fundacja znana jest jako największa organizacja pozarządowa szkoląca przedstawicieli administracji publicznej, organizacji pozarządowych i społeczności lokalnych. Dotąd z jej oferty szkoleniowej skorzystało ponad 1 200 000 osób. W całej Polsce realizuje rocznie ponad 100 specjalistycznych projektów we wszystkich dziedzinach istotnych dla samorządów i w zakresie aktywizacji obywatelskiej. Od 2004 r. przyznaje Doroczne Nagrody FRDL za lokalne inicjatywy kulturalne, które budują społeczeństwo obywatelskie.

[www.frdl.org.pl](http://www.frdl.org.pl)



