

Bardzo Młoda Kultura

Poradnik
bardzomłodo-
-kulturalny

8



Patronat Marszałka
Województwa Lubelskiego
Jarosława Stawiarskiego



SPOTKANIA
KULTUR

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY



BARDZO
MŁODA KULTURA
woj. lubelskie

Dofinansowano ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu Bardzo Młoda Kultura 2019-2021.



Monika Schmeichel-Zarzeczna



KULTURA ONLINE

krótki przewodnik po darmowych
narzędziach przydatnych
w każdej sytuacji



PO CO NAM NARZĘDZIA CYFROWE?

Prowadząc działania edukacyjne i projekty kulturalne dla różnych grup odbiorców coraz częściej wykorzystujemy perspektywy, jakie dają nam darmowe narzędzia cyfrowe. Każdego roku w sieci pojawia się więcej aplikacji dających nowe możliwości, które mogą być inspiracją do szerokiej gamy działań. Internet jest pełen różnego rodzaju narzędzi pozwalających na wprowadzenie elementów interaktywnych w kulturze i edukacji. Bardzo często wspierają one proces zdobywania wiedzy, a także wpływają na zaangażowanie odbiorców wydarzeń. Nie wszystkie aplikacje są jednak dla nas odpowiednie. Jedne lubimy mniej inne bardziej – wiele zależy od tego, jakim tematem się zajmujemy, z jakimi grupami pracujemy i jakie mamy potrzeby. Odpowiedni dobór narzędzia jest bardzo istotny i może pomóc uatrakcyjnić prowadzone przez nas zajęcia, a także wpłynąć na zaangażowanie uczestników.

Charakterystyczną cechą ostatnich dekad jest ogromne tempo rozwoju i przemian zachodzących w świecie. Wymusza ono elastyczność i ciągłą redefinicję funkcji różnego rodzaju instytucji i organizacji. Dodatkowo minione miesiące, naznaczone koronawirusem, przyspieszyły zapoczątkowane już wcześniej zmiany w niektórych obszarach życia - zarówno prywatnego, jak i zawodowego. Jako przykład można podać, chociażby możliwości (a także problemy) związane z wprowadzeniem pracy zdalnej, ekspansję technologii w edukacji czy medycynie oraz naukę cyfrowej równowagi. Nie bez znaczenia pozostaje również zwrócenie się w kierunku działań przyjaznych środowisku i klimatowi, a także dbanie o własne zdrowie. Wymienione trendy, kierunki obserwowaliśmy od pewnego czasu, a ostatnie wydarzenia przyspieszyły ich rozwój i wdrożenie.

CHMURA - JAK ZORGANIZOWAĆ SOBIE PRACĘ

Komunikacja i organizacja w pracy zdalnej rządzi się swoimi prawami. Współdziałanie w zespole bez codziennego fizycznego kontaktu wymaga od jego członków dużej dawki samodyscypliny, systematyczności, ale również znajomości narzędzi online ułatwiających porozumiewanie się i planowanie działań. Obecnie w sieci możemy znaleźć wiele komunikatorów, plannerów i aplikacji, które ułatwią codzienną pracę i organizację każdego przedsięwzięcia. Sprawdzają się one zarówno wśród osób pracujących w sektorze biznesu, jak i w instytucjach kultury czy organizacjach pozarządowych. Poniżej chciałabym zaprezentować krótkie zestawienie narzędzi, z których korzystam na co dzień, współpracując z różnymi osobami i organizacjami.

Chmura internetowa to najprościej mówiąc sieć serwerów, które znajdują się w różnych miejscach na świecie i mogą przechowywać dane cyfrowe. Serwery są odpowiednio zabezpieczone i połączone ze sobą w taki sposób, aby awarie nie groziły utratą plików użytkowników. Dzięki serwerom zdalnym mamy dostęp do różnego rodzaju aplikacji, wirtualnych dysków czy innych usług. Korzystanie z chmury bardzo ułatwia pracę, przede wszystkim dlatego, że dane nie są gromadzone na konkretnym urządzeniu i dzięki temu mamy do nich dostęp właściwie z każdego miejsca na ziemi, w którym jest internet. Nie musimy obawiać się utraty efektów swojej pracy w wyniku np. uszkodzenia komputera, dodatkowo, jeśli podróżujemy nie ma potrzeby zabierania ze sobą sprzętu, ponieważ aby mieć dostęp do zasobów wystarczy login i hasło do chmury. Plusem pracy w chmurze jest również możliwość współdzielenia materiałów z innymi osobami - członkami zespołu czy odbiorcami.

NAJPOPULARNIEJSZE CHMURY W SIECI

Chmury obliczeniowe możemy podzielić na 4 kategorie - publiczne, prywatne, hybrydowe i społecznościowe. Najwięcej użytkowników korzysta z chmur publicznych oferowanych przez gigantów branży IT, wśród których najpopularniejsze to:

- ✓ [Google Drive/ Google Cloud storage](#) - chmura od Google
- ✓ [OneDrive/Azure](#) - chmura od Microsoft
- ✓ [iCloud](#) - chmura od Apple
- ✓ [Amazon Drive/ Amazon Web Service](#) - chmura od Amazon

Co ważne, chmury publiczne to nie tylko wolne przestrzenie na wirtualnych dyskach ale również rozbudowane pakiety aplikacji, z których możemy korzystać po założeniu konta. Przykładowo posiadając konto Microsoft mamy bezpłatny dostęp do narzędzi typu Teams czy Skype. Jeśli pracujemy w instytucji edukacyjnej możemy otrzymać bezpłatny dostęp do całego pakietu Office 365 i zintegrowanych aplikacji umożliwiających prowadzenie nauki zdalnej. Równie duże możliwości daje korzystanie z chmury Google. Po założeniu konta otrzymujemy dostęp do wielu narzędzi - dokumentów, wirtualnych tablic, kalendarzy, notatek, map, kreatorów stron www czy wirtualnych spacerów. Analogiczne narzędzia znajdziemy dzięki iCloud, która dedykowana jest urządzeniom Apple.

CYFROWY NARZĘDZIOWNIK

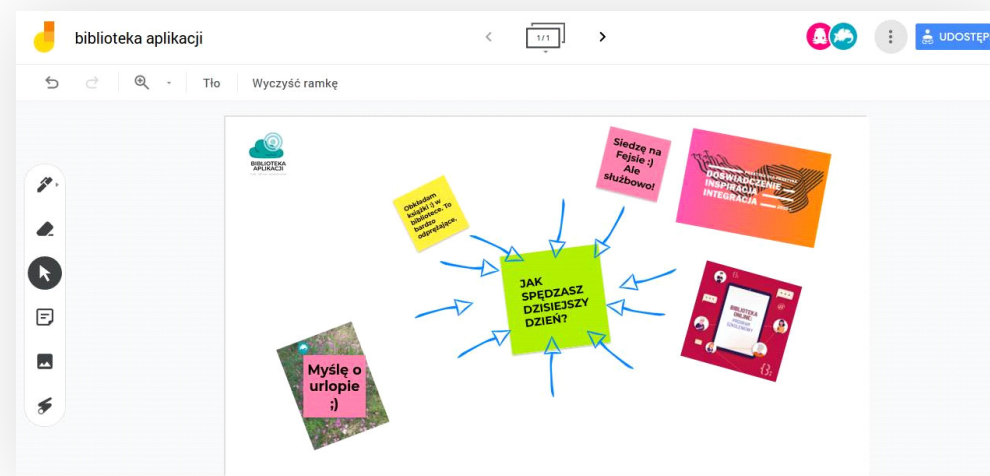
NARZĘDZIA PRZYDATNE W CODZIENNEJ PRACY



DOKUMENTY, ARKUSZE KALKULACYJNE PREZENTACJE W CHMURZE GOOGLE

- Urządzenia: komputer, smartfon, tablet
- Zakładanie konta: Wymagane konto Google
- Język: Angielski/Polski (w zależności od ustawień konta Google)

To popularne narzędzia, są odpowiednikiem popularnych pakietów biurowych Office czy OpenOffice znanych każdemu, kto choć przez chwilę używał w swojej pracy komputera. Co ważne, przenosząc swoje biuro do chmury, możemy pracować nad treściami zespołowo. Jeśli udostępnimy dokument innym osobom mamy możliwość tworzenia i poprawiania go symultanicznie. Nie ma potrzeby drukowania lub przesyłania sobie kolejnej wersji. Wszystko jest dopracowywane w jednym pliku w czasie rzeczywistym, przy automatycznym zapisie, co znacznie przyspiesza i ułatwia wykonywanie zadań.



JAMBOARD

Link do aplikacji: <https://jamboard.google.com/>

Urządzenia: komputer, smartfon, tablet

Zakładanie konta: Wymagane konto Google

Język: Angielski/Polski (w zależności od ustawień konta Google)

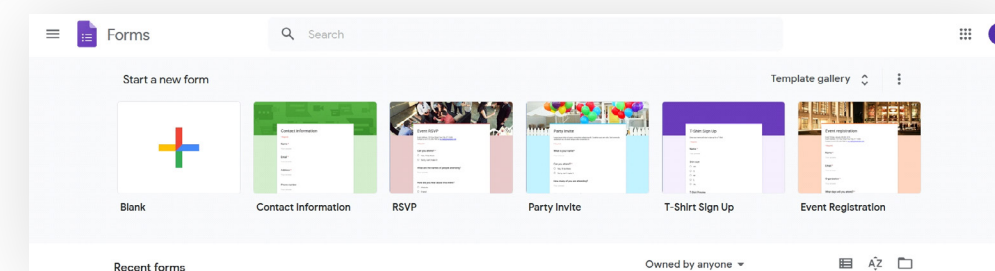
Jedno z narzędzi, które umożliwia nam stworzenie cyfrowej przestrzeni do współpracy. Pełni rolę wirtualnej tablicy której możemy użyć np. do burzy mózgów czy pracy nad projektem. Aplikacja ta należy do google więc jeśli mamy założone konto gmail możemy również zacząć korzystać z Jamboardu.

KIEDY WYKORZYSTAĆ:

- podczas szkolenia/spotkania online
- do pracy nad projektem
- do przeprowadzenia burzy mózgów

LINK DO TUTORIALU WIDEO:

https://www.youtube.com/watch?v=_eYliKHqzgc



FORMS - FORMULARZE GOOGLE

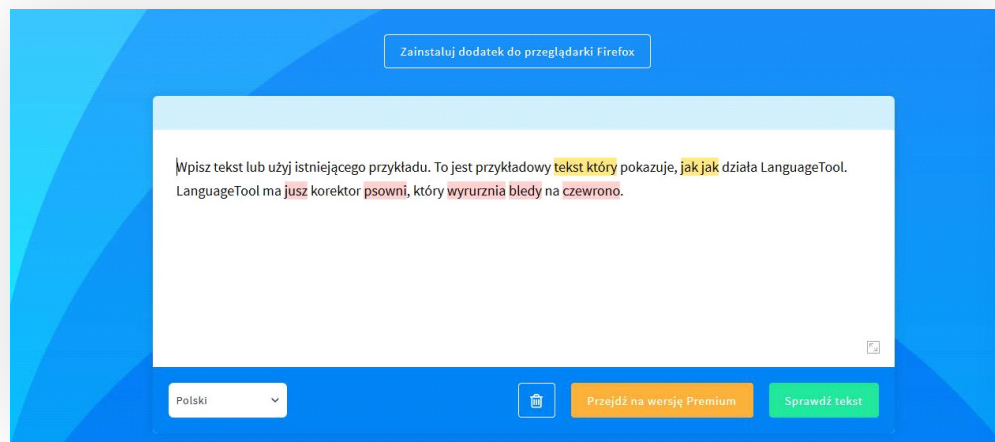
Link do aplikacji: <https://docs.google.com/forms/u/o/> <https://docs.google.com/forms/u/o/>

Urządzenia: komputer, smartfon, tablet

Zakładanie konta: Wymagane konto Google

Język: Angielski/Polski (w zależności od ustawień konta Google)

To narzędzie, dzięki któremu można w prosty sposób przygotować ankietę lub test a następnie wysłać ją do respondentów lub uczniów. Dzięki formularzom możemy też zrobić badanie potrzeb lub przeprowadzić rejestrację na wydarzenie.



LANGUAGE TOOL

Link do aplikacji: <https://languagetool.org/pl/>

Urządzenia: komputer, smartfon, tablet

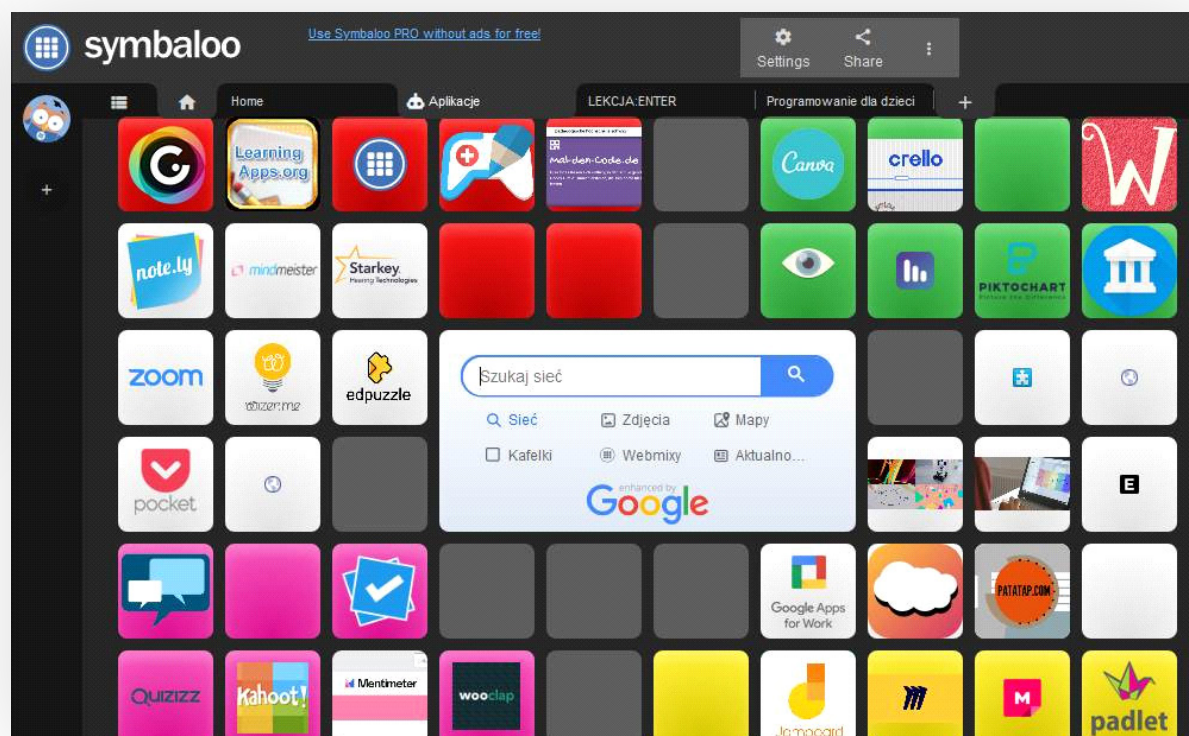
Zakładanie konta: Nie wymagane

Język: Polski

To prosta aplikacja, która sprawdzi tekst pod kątem stylistycznym, interpunkcyjnym i ortograficznym. Po analizie otrzymamy wskazówki dotyczące błędów i sposobu ich korekty. Pojawiają się one w formie zaznaczonych fragmentów tekstu.

Aplikacja, działa na zasadzie kopiuj-wklej. Wystarczy wejść na stronę languagetool.org/pl/ wkleić tekst w białym obszarze a następnie zatwierdzić ZIELONYM przyciskiem SPRAWDŹ TEKST.

Po sprawdzeniu tekstu narzędzie pokaże znalezione błędy. Zostaną one wyróżnione kolorami. Po kliknięciu na zaznaczony fragment pokaże się opis błędu i propozycja korekty.



SYMBALOO

Link do aplikacji: <https://www.symbaloo.com/>

Urządzenia: komputer, smartfon, tablet

Zakładanie konta: Wymagane

Język: Polski/ Angielski

Poznając i testując różnego rodzaju aplikacje, a także eksplorując sieć w poszukiwaniu stron i wartościowych e-materiałów w pewnym momencie zaczynamy się gubić w ich nadmiarze. Z jednych korzystamy częściej o innych zapominamy. Zakładki w przeglądarkach wydają się nie mieć końca, a przeszukiwanie ich staje się uciążliwe. Warto zadbać o swoje repozytorium cyfrowe i uporządkować przydatne materiały tak, aby w każdej chwili i z każdego urządzenia mieć do nich szybki dostęp.

Aplikacja Symbaloo pozwala tworzyć zakładki tematyczne, na których za pomocą kwadratowych “kafelek” można umieszczać odnośniki do internetowych zasobów - są to tzw. Webmixy. Aby z niej korzystać należy założyć darmowe konto. Dzięki temu można nie tylko zachować porządek i stworzyć bogate repozytorium, ale również dzielić się Webmixami z innymi użytkownikami.

KIEDY WYKORZYSTAĆ:

- do uporządkowania zasobów cyfrowych
- do dzielenia się przydatnymi materiałami/stronami/aplikacjami
- do tworzenia repozytoriów tematycznych

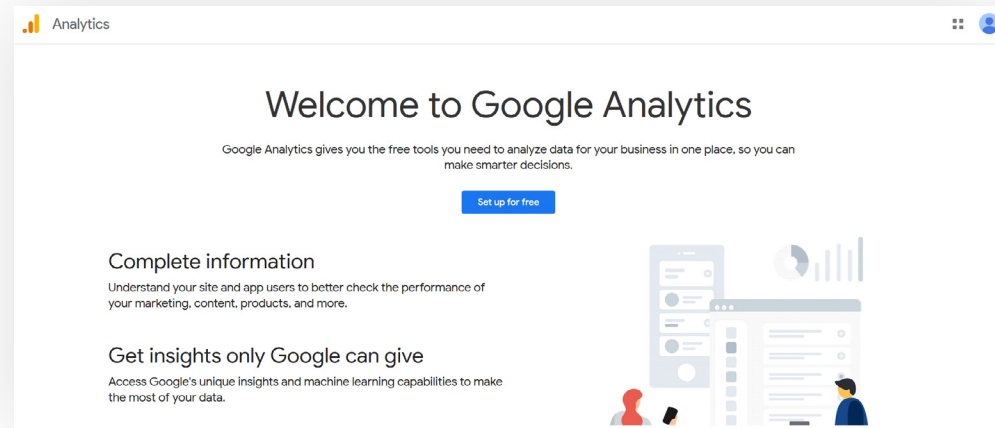
Link do tutorialu wideo:

<https://www.youtube.com/watch?v=9ZoMhDlo-xY>

NARZĘDZIA WSPIERAJĄCE MARKETING I MONITOROWANIE AKTYWNOŚCI W SIECI

Google jako jeden z liderów branży IT ma dostęp do ogromnej ilości informacji o użytkownikach korzystających z Sieci. Z części algorytmów monitorujących aktywność mogą korzystać również użytkownicy chmury.





GOOGLE ANALYTICS

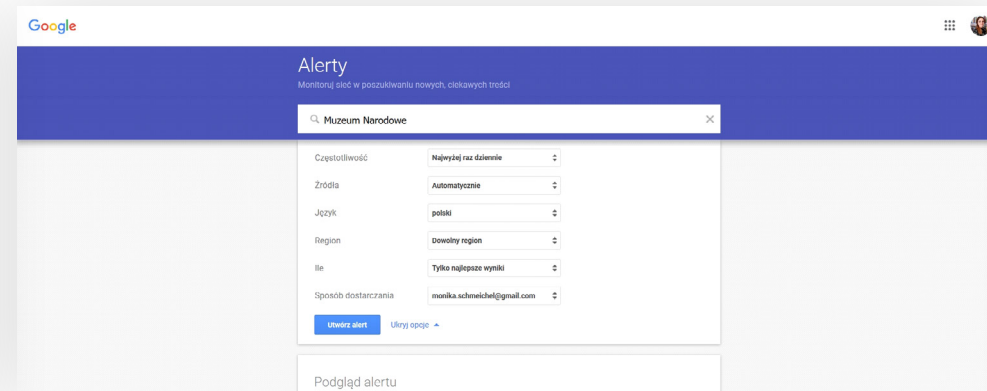
Link do aplikacji: <https://analytics.google.com/>

Urządzenia: komputer, smartfon, tablet

Zakładanie konta: Wymagane

Język: Angielski

To narzędzie za pomocą, którego możemy generować raporty i monitorować aktywność na naszej stronie www. Dowiemy się wtedy jacy użytkownicy wchodzą na naszą stronę (ile mają lat, jaką płeć, w jakim regionie mieszkają), skąd do nas trafili, jakie treści najbardziej ich interesują. Dzięki temu mamy możliwość dostosowania witryny do preferencji użytkowników.



GOOGLE ALERTS

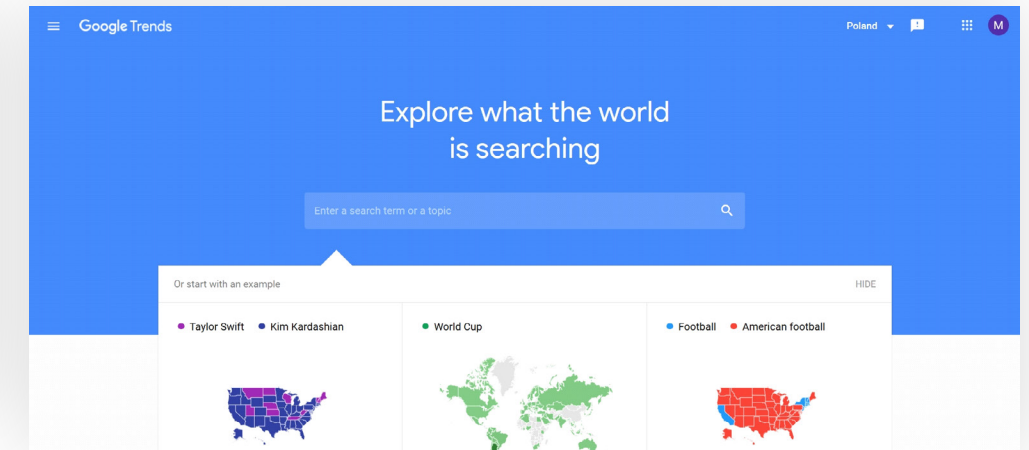
Link do aplikacji: <https://www.google.pl/alerts>

Urządzenia: komputer, smartfon, tablet

Zakładanie konta: Wymagane konto Google

Język: Polski

Korzystając z tego narzędzia będziemy otrzymywać powiadomienia o tym, czy ktoś w sieci napisał o naszej instytucji, inicjatywie, projekcie. Wystarczy że wejdziemy na stronę i ustawimy alert na konkretne hasło np. nazwę instytucji czy tytuł organizowanego przez nas wydarzenia. Jeśli w sieci pojawi się artykuł, lub komentarz zawierający wpisane hasło otrzymamy powiadomienie z linkiem na e-mail.



GOOGLE TRENDS

Link do aplikacji: <https://trends.google.com/trends/?geo=PL>

Urządzenia: komputer, smartfon, tablet

Zakładanie konta: Nie wymagane

Język: Polski

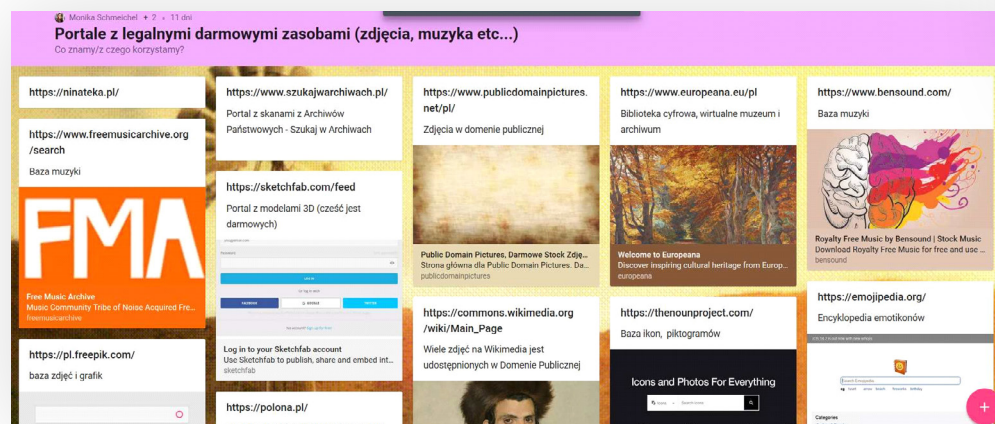
Aplikacja pozwala sprawdzić jak często użytkownicy wyszukują dane hasło w wyszukiwarce Google. Dzięki temu możemy sprawdzić np. jak często wyszukiwana była nazwa naszej organizacji. Wpisując konkretne hasło generujemy wykres dotyczący np. jednego roku, na którym zawarte są informacje, o tym jacy użytkownicy, z jakich miast, województw, jak często wpisywali je w wyszukiwarce.

PROWADZENIE SPOTKAŃ ONLINE I ANGAŻOWANIE UCZESTNIKÓW

Prowadząc działania edukacyjne online (i nie tylko) coraz częściej wykorzystujemy cyfrowe narzędzia, które wspierają i urozmaicają proces zdobywania wiedzy. Internet jest pełen różnego rodzaju aplikacji pozwalających na wprowadzenie elementów interaktywnych do edukacji. Nie wszystkie jednak są dla nas odpowiednie. Jedne lubimy mniej inne bardziej - wszystko zależy od



tego jakim tematem się zajmujemy, z jakimi grupami pracujemy i jakie mamy potrzeby. Odpowiedni dobór narzędzia jest bardzo istotny i może pomóc uatrakcyjnić prowadzone przez nas zajęcia, a także wpłynąć na zaangażowanie uczestników. Poniżej chciałabym podzielić się “narzędziownikiem”, z którego korzystam prowadząc warsztaty i szkolenia.



Zrób burzę mózgów: PADLET

Link do aplikacji: <https://pl.padlet.com/>

Urządzenia: komputer, smartfon, tablet

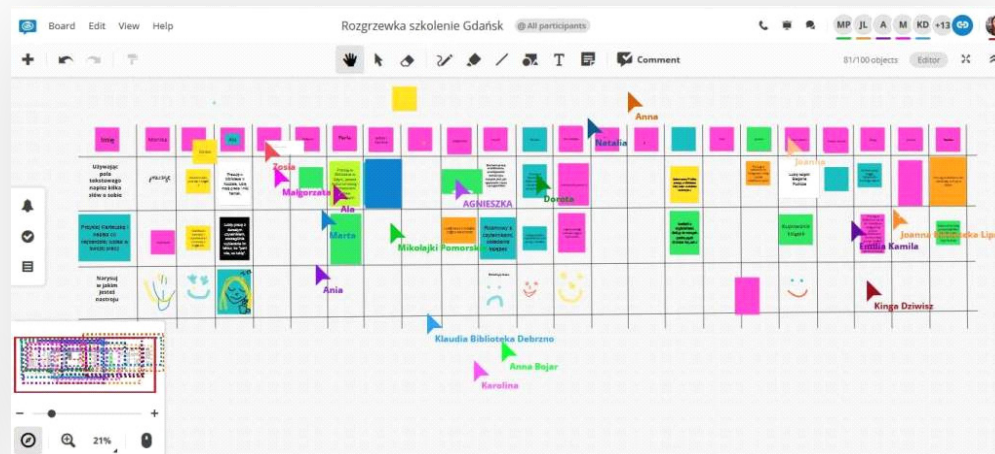
Zakładanie konta: Wymagane

Język: Polski

To aplikacja która służy do dzielenia się zasobami z innymi użytkownikami. Pozwala stworzyć cyfrową przestrzeń do współpracy w formie wirtualnej tablicy, na której możemy zamieszczać linki, zdjęcia lub tekst.

KIEDY WYKORZYSTAĆ:

- podczas szkolenia/spotkania online
- do pracy nad projektem
- do przeprowadzenia burzy mózgów
- do porządkowania zasobów sieci



CONCEPTBOARD

Link do aplikacji: <https://conceptboard.com/>

Urządzenia: komputer, smartfon, tablet

Zakładanie konta: Wymagane

Język: Angielski

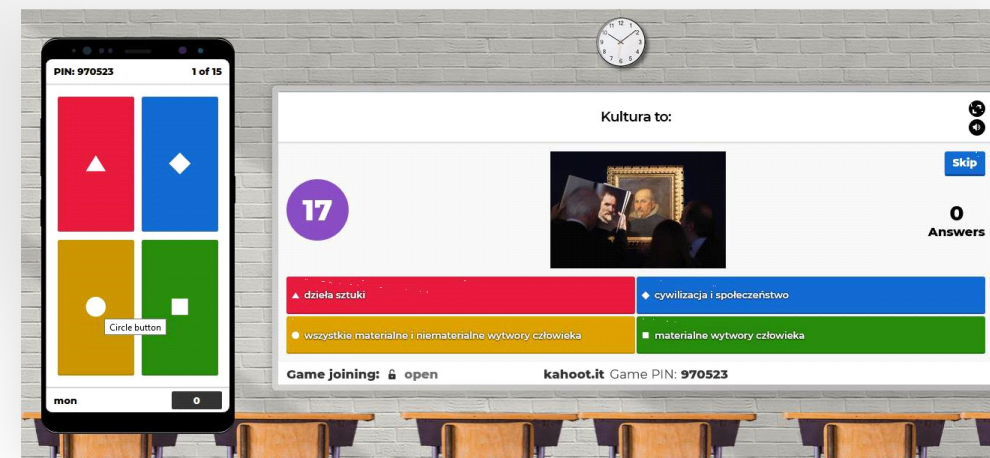
Concept Board to wizualna platforma oparta na chmurze, wspierająca organizację pracy zespołów rozproszonych. Może pełnić rolę wirtualnego flipchartu. Nieograniczony i bezpieczny obszar roboczy umożliwia zespołom dodawanie pomysłów, plików, notatek i opinii w czasie rzeczywistym.

NAJWAŻNIEJSZE FUNKCJE CONCEPTBOARD TO:

- Tablice internetowe
- Współpraca w czasie rzeczywistym
- Narzędzia do zarządzania projektami

KIEDY WYKORZYSTAĆ:

- podczas szkolenia/spotkania online
- do pracy nad projektem
- do przeprowadzenia burzy mózgów
- do współpracy w zespole rozproszonym



Sprawdź wiedzę: KAHOOT

Link do aplikacji: <https://kahoot.com/>

Urządzenia: komputer, smartfon, tablet

Zakładanie konta: Wymagane

Język: Angielski

Opis: To narzędzie, które umożliwia tworzenie interaktywnych quizów. I udzielania odpowiedzi na pytania w czasie rzeczywistym.

KIEDY WYKORZYSTAĆ:

- podczas zajęć tematycznych dla różnych grup wiekowych
- podczas spotkania np ze współpracownikami
- podczas spotkania integracyjnego
- podczas prezentacji
- podczas szkolenia

LINK DO TUTORIALU WIDEO:

<https://www.youtube.com/watch?v=tttMKPmtE8c>

APLIKACJE DO DZIAŁAŃ EDUKACYJNYCH I KULTURALNYCH

W zasobach Sieci znajdziemy całą paletę różnego rodzaju aplikacji wspierających proces edukacyjny czy urozmaicających działania kulturalne. Wiele spośród nich również należy do Google. Warto tutaj wspomnieć np. narzędzia [Earth](#) czy znane wszystkim [Maps](#). Dzięki nim mamy dostęp do widoku właściwie całej naszej planety zarówno z kosmosu jak i z “ulicy”. Dzięki temu możemy np. pokazać interesujące miejsca na Ziemi. Dodatkowo aplikacja Maps pozwala na tworzenie spersonalizowanych map, które można dzielić i uzupełniać z innymi użytkownikami. Przykładowo można podczas spotkania online zaznaczyć miejsca, z których łączą się uczestnicy. Z powyższymi narzędziami związana jest bardzo ciekawa Aplikacja pod nazwą [Tour Creator](#), która umożliwia tworzenie wirtualnych spacerów opartych o zdjęcia sferyczne lub panoramiczne. Do stworzenia spaceru możemy wykorzystać zdjęcia z bazy Google Street View lub użyć własnych fotografii. Po ukończeniu wirtualną wycieczkę można odbyć zarówno przy użyciu komputera, smartfonu jak i okularów do VR.

Do urozmaicenia wszelkiego rodzaju działań można też wykorzystać zasoby zawarte w [Google Art](#) i [Google Experiments](#). Są to bazy wiedzy i eksperymentalnych aplikacji dotyczących kultury, sztuki, ale również Sztucznej Inteligencji czy cyfrowego dobrostanu.



Experiments with Google

Experiments with Google jest internetową bazą darmowych aplikacji i doświadczeń z całego świata. Zebrane w 14 kategoriach aplikacje pokazują jak działa AI, VR, AR, przybliżają sztukę, a także uświadamiają jak wygląda nasza codzienność w cyfrowym świecie. Co ważne, jedną z głównych zasad, która przyświeca twórcom portalu jest zalecenie, aby oprogramowanie, które przesyłają twórcy miało status Open Source. Oznacza to, że aplikacji można nie tylko używać ale i rozbudowywać bądź przerabiać.

AI - ZOBACZ JAK DZIAŁA SZTUCZNA INTELIGENCJA

Sztuczna Inteligencja (Artificial Intelligence) jest obecnie jedną z najszybciej rozwijających się technologii na świecie. Coraz więcej rzeczy i rozwiązań, z którymi na co dzień spotykamy się w naszym otoczeniu bazuje na uczeniu maszynowym. Wśród ciekawych eksperymentów pokazujących jak działa AI i do czego możemy ją wykorzystać wymienić można aplikacje takie jak:

Teachable Machine

Eksperyment pokazujący, że AI może rozpoznawać ludzi lub przedmioty na różne sposoby. Obrazuje w jaki sposób powstają modele uczenia maszynowego wykorzystywane w różnych narzędziach.

Quick Draw!

“I see necklace... or toe... or beer, oh I know it's face!”

To interpretacja gry kalambury, w które możemy zagrać ze sztuczną inteligencją. Po uruchomieniu pojawia nam się słowo do narysowania. Na ukończenie rysunku mamy 20 sekund. W tym czasie Sztuczna Inteligencja stara się odgadnąć, co stworzyliśmy.

SemiConductor

Dzięki temu eksperymentowi możemy wcielić się w rolę dyrygenta i poprowadzić wirtualną orkiestrę nadając muzyce m.in tempo oraz głośność. Podobnie jak SemiConductor działa aplikacja [Body Synth](#), która pozwala tworzyć muzykę odczytowaną z ruchów naszego ciała.

Talk to books

Aplikacja, pozwalająca... rozmawiać z książkami. W indeksie znajduje się ponad 100 000 tytułów, którym możemy zadawać pytania albo coś opowiedzieć. AI szuka zdań będących odpowiedziami, tak aby nawiązać konwersację.

ARTS & CULTURE - SZTUKA CAŁEGO ŚWIATA NA WYCIĄGNIĘCIE RĘKI

Sztuka od zawsze związana była z odkryciami na polu nauki i technologii. Tak jest do dziś. Jak sprawić aby była dostępna

dla każdego? W jaki sposób ułatwić poznanie dziedzictwa kultur całego świata? Z takimi zagadnieniami mierzą się twórcy eksperymentów z obszaru kultury i sztuki. Wśród tych najbardziej udanych można wymienić:

Museum of the world

Aplikacja powstała we współpracy British Museum i Google Arts & Culture Lab. Znajdziemy tu tysiące dzieł sztuki umieszczonych na osi czasu i przyporządkowanych do poszczególnych kontynentów. Museum of the world zabiera w niezapomnianą podróż pokazującą wrażliwość i rozwój działalności artystycznej człowieka.

Art Palette

Jakie palety kolorów były modne w różnych epokach? Które z nich będą pasowały do Waszego wnętrza? Odpowiedzi na te pytania można znaleźć w aplikacji Art Palette, która wyszukuje dzieła sztuki na podstawie wybranej palety kolorów. Na podobnej zasadzie działa [Runway Palette](#).

Curator Table

Stół Kuratora pozwala odkrywać powiązania pomiędzy dziełami sztuki. Olbrzymia kolekcja zdjęć została rozmieszczona na wirtualnym stole jak niekończąca się mozaika. Możemy oglądać reprodukcje klikając w poszczególne kafelki lub też użyć wyszukiwarki, która pokaże nam np. wszystkie dzieła wybranego artysty.

WELLBEING - SPRAWDŹ SWÓJ CYFROWY DOBROSTAN

Zastanawialiście się kiedyś ile czasu spędzacie korzystając ze zdobyczy technologii? Albo w jaki sposób ją wykorzystujecie? Google podsuwa zbiór pomysłów i narzędzi, które mogą pomóc znaleźć równowagę w cyfrowym świecie.

Screen Stopwatch

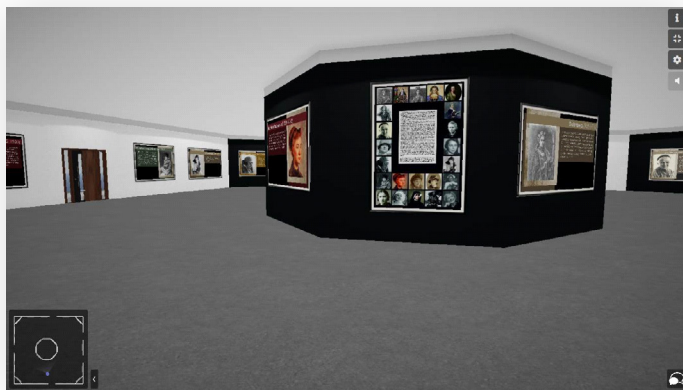
To aplikacja, która pokaże, ile czasu spędzamy każdego dnia na telefonie. Za każdym razem, gdy odblokujemy ekran, stoper nalicza kolejne minuty. Podobnie działa narzędzie [Activity Bubbles](#), w której bąbelki pokazują jak dużo czasu spędzamy przed ekranem smartfonu.

Morph

Morph pomaga zachować koncentrację, dostosowując telefon do codziennych aktywności. Wystarczy wybrać aplikacje, które są dla nas najważniejsze w zależności od tego co robimy (np. pracujemy, ćwiczymy). Po wprowadzeniu ustawień, telefon dostosuje się automatycznie, wybierając odpowiednie aplikacje we właściwym czasie.

TWORZENIE E-MATERIAŁÓW (WIRTUALNYCH WYSTAW, STRON WWW, FILMÓW, GRAFIK)





ARTSTEPS

Link do aplikacji: <https://www.artsteps.com/>

Urządzenia: komputer, smartfon, tablet, okulary VR

Zakładanie konta: Wymagane

Język: Angielski

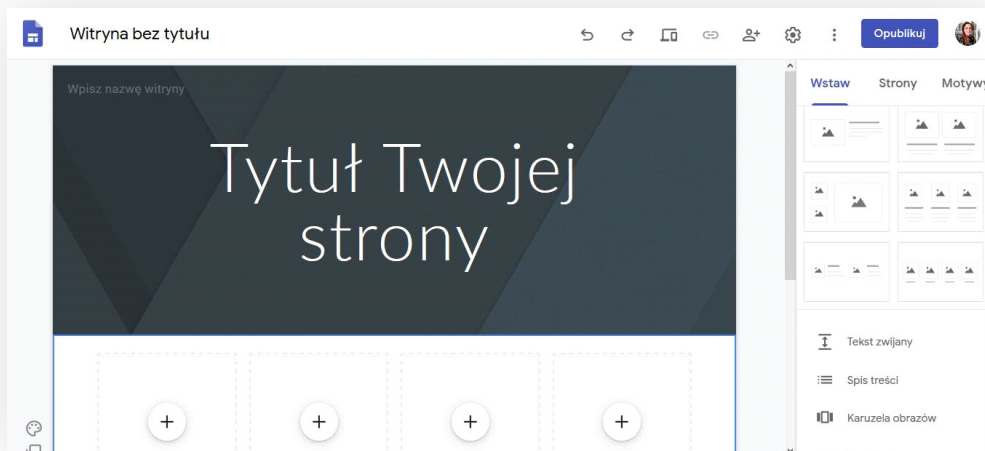
To intuicyjne narzędzie, które pozwala tworzyć autorskie przestrzenie – wystawy, portfolia, projekty wewnątrz w 3D. Aplikacja działa zarówno na komputerze jak i na urządzeniach mobilnych. Każda realizacja może zostać również otwarta w trybie VR. Aby odbyć spacer w wirtualnej rzeczywistości wystarczy smartfon i zwykłe okulary typu cardboard.

KIEDY WYKORZYSTAĆ:

- do stworzenia wystawy
- do przygotowania portfolio
- podczas warsztatów kreatywnych
- do projektu edukacyjnego

LINK DO TUTORIALU WIDEO:

<https://www.youtube.com/watch?v=HuCKKdToBn8>



GOOGLE SITES

Link do aplikacji: <https://sites.google.com>

Urządzenia: komputer (do tworzenia), komputer, tablet, smartfon (do używania)

Zakładanie konta: Wymagane konto Google

Język: Polski/ Angielski

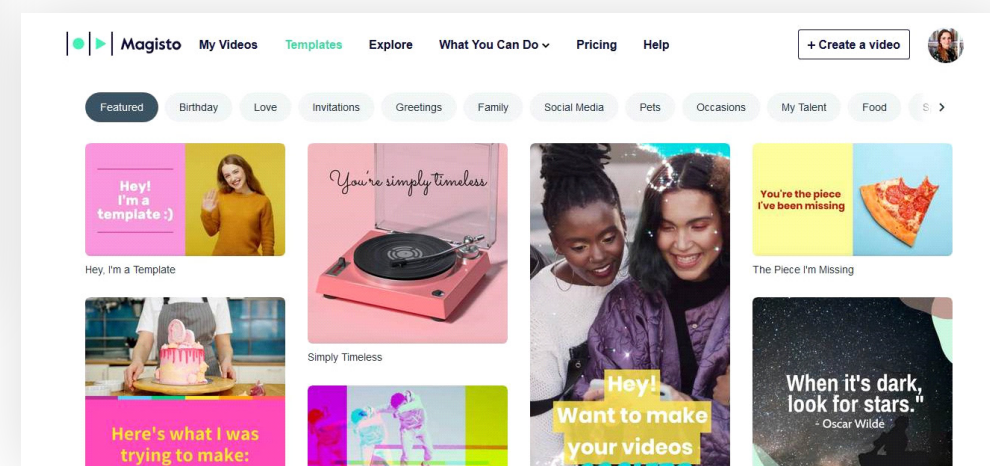
Opis: Jest to narzędzie, które umożliwia tworzenie prostych witryn/stron internetowych

KIEDY WYKORZYSTAĆ:

- do przygotowania materiałów z projektu
- do informowania o działaniach
- do aktywizowania uczestników (np. metodą WebQuestu)
- do przygotowania e-portfolio
- do stworzenia bazy wiedzy

LINK DO TUTORIALU WIDEO:

<https://www.youtube.com/watch?v=W4420XmFj8I>



MAGISTO

Link do aplikacji: <https://www.magisto.com>

Urządzenia: komputer, smartfon, tablet

Zakładanie konta: Wymagane

Język: Angielski

To aplikacja, która wykorzystuje Sztuczną Inteligencję do tworzenia video. Dzięki niej można przygotować ciekawy film lub fotokast w kilka minut.

KIEDY WYKORZYSTAĆ:

- do przygotowania relacji z wydarzenia
- do stworzenia prostego filmu promocyjnego
- podczas warsztatów

LINK DO TUTORIALU WIDEO:

<https://www.youtube.com/watch?v=MVUDXVNaQ58>

OTWARTE ZASOBY DLA KULTURY

Cyfryzacja i rozwój społeczeństwa informacyjnego sprawiły, że dostęp do wiedzy, edukacji, kultury i twórczości stał się otwarty niemalże dla każdego. Przejście od form analogowych – tekstów, obrazów, fotografii - do postaci cyfrowej umożliwiło ich twórcom przygotowanie doskonałych kopii dzieł. Dostęp do internetu pozwolił natomiast rozpowszechnić efekty pracy w skali globalnej bez ponoszenia większych kosztów. Nic więc dziwnego, że dziś coraz mniej rzeczy widzimy w formie analogowej. Cyfrowe stały się książki, zdjęcia, listy czy nawet... pieniądze. Stały dostęp do tak wielkiej ilości informacji i wytworów człowieka sprawia, że każdego dnia docierają do nas setki różnego rodzaju informacji, spośród których musimy wybrać i przyswoić te najistotniejsze. Ważna stała się więc dla nas nie tylko umiejętność uczenia się, ale także, a może przede wszystkim, krytycznego podejścia i wyboru informacji.

Mając tak wielkie możliwości tworzenia i udostępniania dóbr możemy mówić o demokratyzacji w dostępie do wiedzy i edukacji. Jednakże wraz ze zmianą nośników treści i zasobów potrzebna jest również zmiana w podejściu do procesu edukacyjnego. Przekształceniu powinna ulec rola edukatora – nauczyciela, wykładowcy, trenera, który przestaje być osobą podającą wiedzę, a staje się przewodnikiem w sieci zasobów i informacji. Uczy jak korzystać, rozwijać, łączyć i w rezultacie tworzyć własne zasoby. Aby taki proces był efektywny, osoby uczące powinny wpięrow poznać i nauczyć się wykorzystywać, a także tworzyć Otwarte Zasoby, aby móc przyczynić się do upowszechniania idei otwartej edukacji.

CZYM SĄ OTWARTE ZASOBY?

Istnieje kilka definicji otwartych zasobów. Wszystkie one zaznaczają, że utwory udostępniane podlegają prawom autorskim bez względu na to czy są one udostępniane w domenie publicznej czy na jednej z wolnych licencji, które umożliwiają ich bezpłatne wykorzystanie lub modyfikowanie.

Według Davida Wiley dyrektora Lumen Learning o otwartości zasobów decyduje tzw. [zasada 5R](#) czyli:

- **Reuse** – ponowne użycie, wykorzystanie zasobu,
- **Revise** – modyfikacja lub adaptacja zasobu,
- **Remix** – łączenie i miksowanie różnych treści tak aby stworzyły nową jakość,
- **Redistribute** – redystrybucja, rozpowszechnianie i dzielenie się zasobami lub ich kopiami,
- **Retain** – tworzenie własnych materiałów i umieszczanie ich w Internecie.

Otwarte Zasoby to więc takie, które można kopiować, modyfikować, łączyć i dzielić się nimi dalej w sieci. Przyjmują one różne formy. Mogą to być filmiki np. na YouTube, aplikacje, zdjęcia, muzyka, artykuły, scenariusze zajęć, pomoce dydaktyczne, książki, dzieła sztuki, grafiki, ikonki i wiele innych.

Udostępnianie zasobów nie oznacza, że ich twórcy wrzucają utwory w sieć losowo i zrzekają się do nich praw. Wykorzystanie poszczególnych materiałów określają wolne licencje – Creative Commons. Są one darmowe i mają zasięg międzynarodowy.

Istnieje [6 licencji CC](#) i tzw. licencja CCo, która przekazuje utwór do Domeny Publicznej.

Znajomość wolnych licencji jest istotna zarówno z perspektywy twórcy jak i użytkownika. Warto świadomie udostępniać swoje treści i legalnie z nich korzystać.

Przykładowe portale z Otwartymi zasobami:

OBRAZY, ZDJĘCIA, SKANY

Pixabay - <https://pixabay.com/pl/>

Freepik - <https://pl.freepik.com/>

Unsplash - <https://unsplash.com/>

Public domain - <https://www.publicdomainpictures.net/pl/>

Europeana - <https://www.europeana.eu/pl>

Polona - <https://polona.pl/>

Wikimedia Commons - https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page

MODELE 3D

SketchFab - <https://sketchfab.com/feed>

IKONY, PIKTOGRAMY, EMOTIKONY

The Noun Project - <https://thenounproject.com/>

Emojipedia - <https://emojipedia.org/>

MUZYKA

Bensound - <https://www.bensound.com/>

Free Music Archive - <https://www.freemusicarchive.org/search>

Zasoby darmowych narzędzi w internecie wydają się nie mieć końca. Cały czas pojawia się coś nowego. Z wieloma z nich zaprzyjaźniamy się na długie lata, inne przetestujemy i odłożymy na cyfrową półkę. Osobiście bardzo lubię poznawać nowe ciekawe aplikacje, dlatego też zachęcam również Was do testowania i odkrywania nowych możliwości.

Monika Schmeichel-Zarzeczna

historyk sztuki, trenerka, bibliotekarka. Zawodowo związana z MBP w Lublinie. Zajmuje się prowadzeniem działań wykorzystujących nowe technologie w edukacji, pisaniem projektów oraz wspieraniem rozwoju osób z różnych grup wiekowych i społecznych. Trenerka kompetencji cyfrowych w ogólnopolskich programach. Członkini Stowarzyszenia LABiB, ambasadorka EPALE, stypendystka Ministra KiDN. Realizuje autorski projekt bibliotekaaplikacji.com, którego celem jest wsparcie pracowników instytucji kultury w nauce korzystania z narzędzi cyfrowych potrzebnych do działań organizacyjnych, edukacyjnych lub animacyjnych.

WYDAWCA



SPOTKANIA
KULTUR

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY



BARDZO
MŁODA KULTURA
woj. lubelskie

Dofinansowano ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu Bardzo Młoda Kultura 2019-2021.

PATRONAT HONOROWY



Patronat Marszałka
Województwa Lubelskiego
Jarostawa Stawiarskiego