

APLIKACJE

MOBILNE

DLA KULTURY



Zaczynamy!

Aplikacje mobilne dla kultury – tworzenie multimediiów na smartfonie i tablecie Zaczynamy!

Koncepcja i treść publikacji: Sylwia Żółkiewska

Projekt graficzny i skład: Sylwia Żółkiewska

Redakcja: Ula Engelmayer

Korekta: Lidia Ścibek

Konsultacje, porady, rekomendacje:

Marta Białek-Graczyk, Dagmara Gortych, Katarzyna Grubek, Eliza Gryszko, Paulina Jędrzejewska, Aleksandra Janus, Grzegorz Krause, Ewa Majdecka, Karolina Szczepaniak, Dorota Szkodzińska, Alicja Szulc, Kamil Śliwowski, Agnieszka Świątecka

Wydanie 1

Warszawa 2018

ISBN: 978-83-950756-0-5

Wydawca: Aplikacje Mobilne w Kulturze i Edukacji

Publikacja została zrealizowana w ramach stypendium Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego i jest częścią projektu pt. Aplikacje mobilne dla kultury – tworzenie multimediiów na smartfonie i tablecie.



Więcej o projekcie: www.zolkiewska.pl

Materiały dodatkowe: www.aplikacjewkulturze.pl

Instytucje, które wzięły udział w pilotażowych warsztatach



BIBLIOTEKA PUBLICZNA
im. J. Iwaszkiewicza w Sepólnie Krajerskim



Biblioteka Publiczna
im. Wacława Wernera
w Brwinowie

Partnerzy projektu



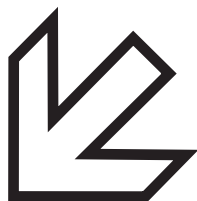
FUNDACJA
CULTUREshock



Tekst publikacji i wszystkie materiały stworzone w ramach projektu dostępne są na licencji **CC BY-NC-SA 4.0 PL**

(Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0, <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>).

Na okładce i wewnątrz publikacji ilustracje na podstawie obrazów i fotografii z domeny publicznej: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pole1000Fwa-wa_xix_wieku_pole1.JPG, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ulica_Zamenhofs_pomnik_Bohater%C3%B3w_Getta_lata_60.jpg, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Suprematist_Composition_-_Kazimir_Malevich.jpg, [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Juan_Gris,_1916,_Woman_with_Mandolin,_after_Corot_\(La_femme_%C3%A0_la_mandoline,_d%27apr%C3%A8s_Corot\)_oil_on_canvas,_92_x_60_cm,_Kunstmuseum_Basel.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Juan_Gris,_1916,_Woman_with_Mandolin,_after_Corot_(La_femme_%C3%A0_la_mandoline,_d%27apr%C3%A8s_Corot)_oil_on_canvas,_92_x_60_cm,_Kunstmuseum_Basel.jpg), <https://pixabay.com/en/concert-harp-logo-hamburg-breysen-1335779/>

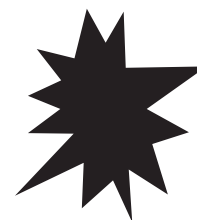


Spis treści

Cześć!	4
Aplikacje mobilne dla kultury	9
Dlaczego akurat aplikacje mobilne?	9
Nowe technologie jako pretekst	9
Korzyści mobilnej rewolucji	9
Dokonywanie wyboru i nauka krytycznego myślenia	10
Archiwa cyfrowe i ich twórczy potencjał	11
Nie tylko młodzi - tablet i aplikacje mobilne w pracy z osobami starszymi	11
Jak zacząć prowadzić warsztaty z aplikacjami mobilnymi?	12
Jak korzystać z tej publikacji?	15
Zaczynamy! Jak się przygotować do warsztatów, co warto wiedzieć, na co zwrócić uwagę	17
SCENARIUSZ I. Tworzymy kolaże na tabletach	19
SCENARIUSZ II. Historia jednej fotografii - tworzymy komiksy na smartfonie i tablecie	21
SCENARIUSZ III. Cyfrowy album rodzinny - skanujemy zdjęcia na smartfonie i tablecie	24
SCENARIUSZ IV. Nasze okolice kiedyś i dziś - interaktywna prezentacja	27
SCENARIUSZ V. Sztuka świata - tworzymy quizy na tablecie	30
SCENARIUSZ VI. Cyfrowe opowieści - tworzymy fotokasty na smartfonie i tablecie	33
SCENARIUSZ VII. Ożywiamy lokalne archiwa - tworzymy animacje poklatkowe na tabletach	36
SCENARIUSZ VIII. Podwójny portret rodzinny - cyfrowa wystawa z rozszerzoną rzeczywistością	39
Opisy aplikacji	42
Podsumowanie	52
Co dalej?	53
Linki, materiały dodatkowe	54



Cześć!



“ Nazywam się **Sylwia Żółkiewska**, jestem projektantką, animatorką kultury i edukatorką. Od kilku lat propaguję stosowanie aplikacji mobilnych jako narzędzia warsztatowego. Chcę podzielić się z tobą tymi doświadczeniami i zachęcić cię do poznania możliwości, jakie drzemią w bezpłatnych, powszechnie dostępnych grach i aplikacjach mobilnych.

Skąd ten pomysł?

W ramach projektów Towarzystwa Inicjatyw Twórczych „ę”, Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, Fundacji Orange, Filmoteki Narodowej Instytutu Audiowizualnego, Fundacji Culture Shock **opracowałam scenariusze i przeprowadziłam kilkadziesiąt warsztatów z aplikacjami mobilnymi w całej Polsce**. Zastosowanie aplikacji mobilnych w kulturze i edukacji daje wiele możliwości: nie wymaga dodatkowych kosztów, aktywuje i zachęca młodszych i starszych do poznawania, a także promocji lokalnej historii z pomocą urządzeń, które są pod ręką: smartfonów i tabletów.


Dla kogo to jest?

Dla animatorów kultury, którzy chcą twórczo wykorzystywać ogólnodostępne aplikacje mobilne w działaniach animacyjnych.

Dla edukatorów i nauczycieli, którzy chcą lepiej zrozumieć świat aplikacji mobilnych, a nabytą wiedzę wykorzystać w swojej codziennej pracy.

Dla pasjonatów lokalnej historii, którzy dzięki bezpłatnym i prostym w obsłudze aplikacjom będą mogli ożywiać **lokalne archiwa cyfrowe** wspólnie z dziećmi i młodzieżą, dorosłymi i osobami starszymi.

Dla artystów sztuk wizualnych, którzy chcą eksperymentować z nowymi mediami lub szukają inspiracji do twórczej pracy.



Czego dowiem się z tej publikacji?

Mam nadzieję, że publikacja, którą trzymasz w ręku, zachęci cię do rozpoczęcia przygody z aplikacjami mobilnymi. Pomoże ci **urozmaicić warsztaty i szkolenia**, ułatwi i przybliży sposoby kreatywnego wykorzystywania aplikacji mobilnych w działaniach kulturalnych i edukacyjnych.

Co mogę zrobić z pomocą aplikacji?

Na smartfonie i tablecie dzięki prostym i intuicyjnym aplikacjom mobilnym możesz samodzielnie lub podczas warsztatów:



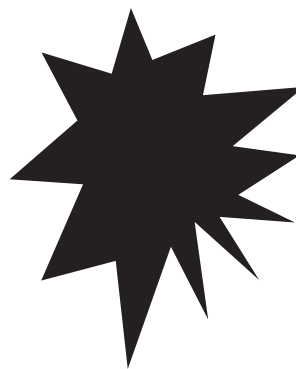
zdigitalizować i udostępnić domowe archiwum,



stworzyć cyfrowy kolaż lub pocztówkę z użyciem starych fotografii lub gazet,



nagrać i zmontować **film** ze współczesnych i archiwalnych materiałów audio i wideo,



stworzyć **animację poklatkową albo komiks** na podstawie reprodukcji obrazów lub zdjęć,



przygotować interaktywną **prezentację lub opowiadanie** na podstawie lokalnych historii i legend,



nagrać wypowiedzi mieszkańców i stworzyć **podkast** wykorzystujący archiwalia,



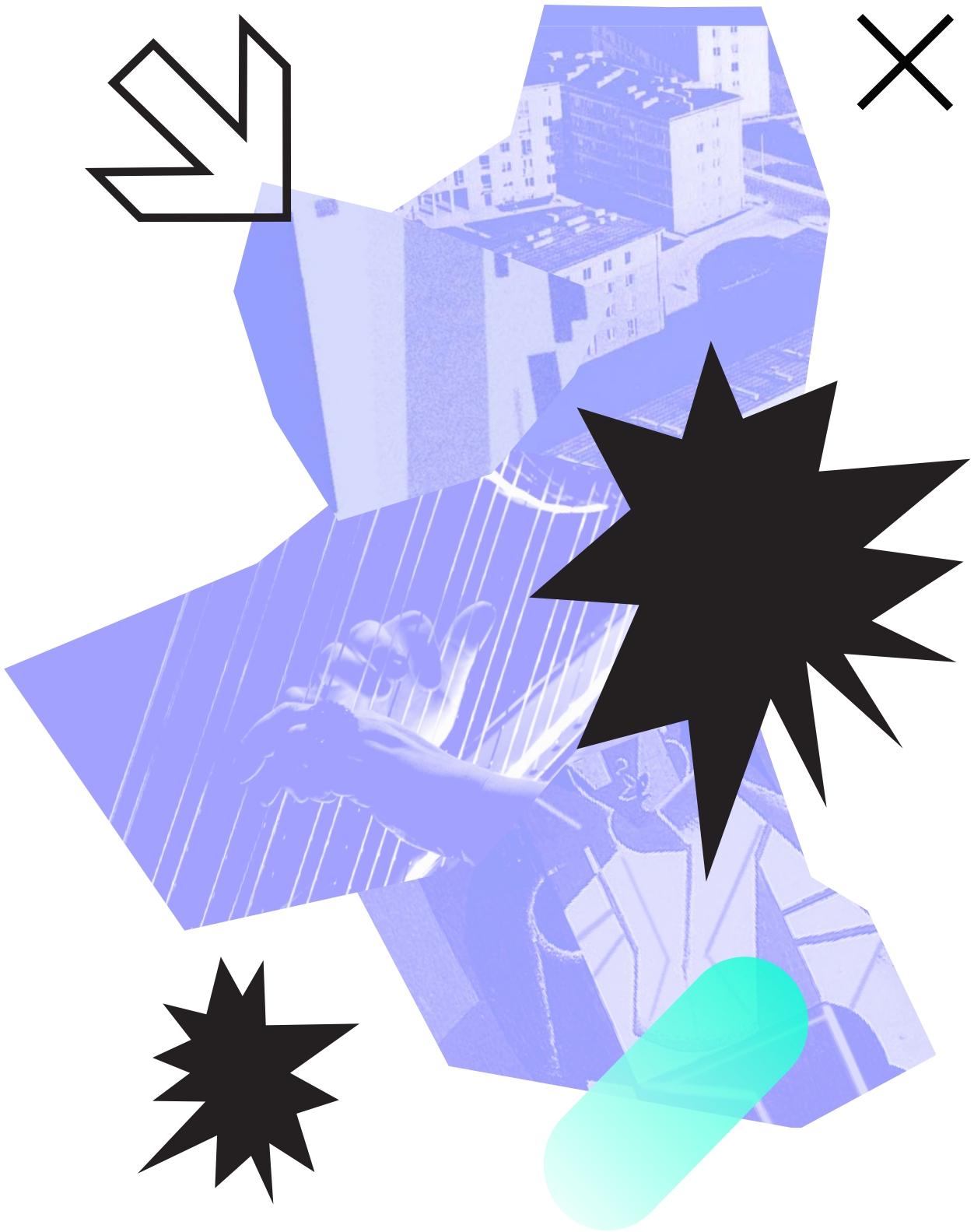
stworzyć wystawę z **rozszerzoną rzeczywistością** z filmów i archiwalnych fotografii,

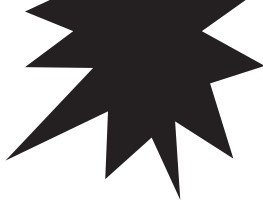


stworzyć wystawę w **wirtualnej rzeczywistości**.

Powstałe multimedia możesz udostępnić w internecie i wykorzystać do promocji archiwów cyfrowych, lokalnej kultury i historii, twojej instytucji lub organizacji.







Aplikacje mobilne dla kultury

Dlaczego akurat aplikacje mobilne?

Mobilna rewolucja stała się faktem. Już prawie każdy z nas dysponuje smartfonem lub tabletem. Te przenośne urządzenia stały się nieodłączną częścią naszego życia. Pośród milionów aplikacji dostępnych w sklepach Google Play i App Store można znaleźć użyteczne i bezpłatne, które pozwolą szybko i intuicyjnie tworzyć oraz przekształcać multimedia.

Potencjał aplikacji mobilnych w kulturze i edukacji jest wciąż niedoceniany, mimo iż są one powszechnie dostępne, proste i intuicyjne w użyciu. Ich stosowanie nie wymaga specjalistycznych szkoleń ani zakupu drogiego sprzętu – **możemy korzystać z tych urządzeń, które większość z nas ma.**

Praca z urządzeniami mobilnymi **może odbywać się w parze lub kilkusobowym zespole** – dzieci i młodzież szybko przekonują się do tego pomysłu, jeśli nawiążemy do ich wiedzy na temat tworzenia gier, aplikacji mobilnych, filmów, które zazwyczaj realizują wieloosobowe, interdyscyplinarne zespoły.

Nowe technologie jako pretekst

Aplikacje mobilne dobrze sprawdzają się jako **pretekst, zachęta do zdobywania wiedzy, tworzenia i pracy w grupie.** Nauczyciele,

edukatorzy i animatorzy są niekiedy uprzedzeni do korzystania z gier i aplikacji mobilnych podczas prowadzonych przez siebie zajęć. Gry i aplikacje kojarzą się im negatywnie: jako zapychacz czasu lub bezmyślna rozrywka; część szkół nie zezwala na używanie urządzeń mobilnych podczas lekcji, a nawet w trakcie przerw¹.

Być może także dlatego młodzi ludzie nie potrafią wskazać pożytecznych i kreatywnych aplikacji mobilnych. Tym bardziej warto dzielić się z nimi wiedzą **o użytecznych aplikacjach, które pobudzą kreatywność i zainspirują do tworzenia ciekawych treści.**

Korzyści mobilnej rewolucji

Świat aplikacji i gier mobilnych szybko nie zniknie, przeciwnie – rynek mobilny rośnie i rozwija się, pojawiają się coraz to nowe technologie, które umożliwiają jeszcze więcej różnych interakcji między użytkownikiem a aplikacją².

¹ Fundacja Dbam o Mój Zasięg przestrzega przed „fonoholizmem” rozumianym jako uzależnienie od smartfonów. Warto jednak zauważyć, że fonoholizm nie znajduje się na żadnej oficjalnej liście jednostek chorobowych, a inne badania nie potwierdzają wniosków z raportu Fundacji.

² Więcej informacji na temat aplikacji mobilnych można znaleźć w bezpłatnych publikacjach: *APPetyt na APPLikacje* (wyd. Fundacja Orange 2016), *Kultura, Biznes, Aplikacje. Historie sukcesu twórców aplikacji i gier mobilnych* (wyd. Fundacja Culture Shock 2017) oraz książce *Biznes w świecie mobile. Jak zaprojektować, stworzyć i wypromować aplikację mobilną* (wyd. Poltex 2018).

Aplikacje mobilne coraz powszechniej stosuje się w **ochronie zdrowia, medycynie, nauce, bankowości, sprzedaży, promocji, komunikacji, w biznesie (szkolenie pracowników może być szybsze i bardziej efektywne, gdy odbywa się w wirtualnej rzeczywistości).**

Aplikacje ułatwiają życie osobom z niepełnościami, pomagają też wczuć się w ich położenie³.

Wraz z rozwojem rynku mobile coraz więcej osób próbuje swoich sił jako projektanci i twórcy aplikacji i gier mobilnych. I wcale nie chodzi tutaj o programistów. Tworzenie narzędzi cyfrowych odbywa się w interdyscyplinarnych zespołach, w których potrzebni są humaniści: osoby zajmujące się badaniem potrzeb użytkowników, graficy, marketingowcy, copywriterzy, projektanci doświadczenia użytkownika.

Warto, by aplikacje były coraz lepsze i mądrze służyły użytkownikom. Najłatwiejszym sposobem na naukę ich projektowania jest testowanie najlepszych rozwiązań poprzez obcowanie z prostymi, przyjaznymi i intuicyjnymi interfejsami.

Dokonywanie wyboru i nauka krytycznego myślenia

Tylko jak wybrać te najlepsze aplikacje: nie tylko estetyczne i intuicyjne, ale również pożyteczne? Pośród milionów dostępnych obecnie aplikacji coraz trudniej znaleźć te najbardziej wartościowe, które można wykorzystać w działaniach kulturalnych i edukacyjnych.

Aby znaleźć te najlepsze, trzeba wyszukać je w internecie, przeczytać opinie użytkowników, pobrać, przetestować i zastanowić się, do czego mogą służyć w danym obszarze.

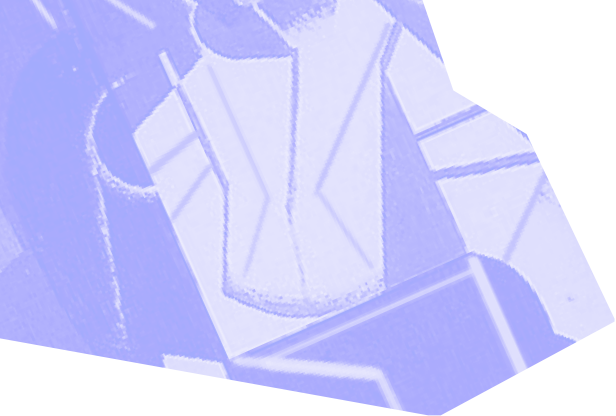
³ Np. aplikacja Notes on Blindness VR, która pokazuje świat oczami osoby niedowidzącej.

Wybór jednej aplikacji często poprzedza przetestowanie kilkunastu podobnych dla upewnienia się, że właśnie ta aplikacja ma największy potencjał, spełnia wysokie standardy technologiczne, jest estetycznie wykonana, a jej twórcy będą dbać o aktualizacje⁴.

W świecie nowych technologii, mediów społecznościowych i internetu warto nie tylko krytycznie segregować informacje, ale i uważnie przyglądać się narzędziom cyfrowym, samodzielnie decydować o kryteriach, które powinny spełniać, abyśmy chcieli poświęcić im czas.



⁴ Więcej o kryteriach doboru aplikacji przeczytasz na końcu tej publikacji.



Archiwa cyfrowe i ich twórczy potencjał

W internecie mamy coraz więcej cyfrowych archiwów, takich jak **Cyfrowe Archiwa Tradycji Lokalnej, Cyfrowe Archiwa Społeczne, Polona** czy **Europeana**. Coraz więcej instytucji udostępnia swoje zasoby⁵, które mogą stać się materiałem do tworzenia atrakcyjnych wizualnie, a jednocześnie ciekawych merytorycznie materiałów. Udostępnione archiwa edukują, pobudzają kreatywność, a stworzone na ich podstawie multimedia prezentują je w nietypowej, nowatorskiej formie i pomagają dotrzeć do nowych odbiorców, angażując ich i zachęcając do działania, a także do samodzielnego poszukiwania informacji. **Remiksowanie materiałów archiwalnych na smartfonie lub tablecie może rozwijać kompetencje medialne i cyfrowe**, jest też świetnym pretekstem do pracy w grupie, szczególnie międzypokoleniowej.

Nie tylko młodzi – tablet i aplikacje mobilne w pracy z osobami starszymi

Może wydać się to zaskakujące, ale urządzenia mobilne – szczególnie tablety – dobrze sprawdzają się podczas warsztatów z osobami starszymi i z niepełnosprawnościami. Urządzenia mobilne pomagają likwidować bariery związane z motoryką. Łatwiej także używać urządzeń mobilnych przy

osłabionym wzroku, ponieważ wygodnie można powiększyć fragmenty ekranu i podnieść jego kontrast.

Dzięki temu, że aplikacje mobilne mają **uproszczone interfejsy, przystosowane do obsługi poprzez dotyk, osoba starsza ma do dyspozycji tylko te najważniejsze funkcje**, które pomagają wykonać konkretne zadanie. Jest to szczególnie ważne podczas tworzenia multimedialnych programów graficznych przeznaczonych na komputer zawiera bardzo dużo przycisków, okien, funkcji, których poznanie zajmuje kilka godzin.

Zdarza się, że osoby starsze, które nie lubią pracować na komputerze, szybko przekonują się do urządzeń mobilnych. Kontakt z komputerem i jego urządzeniami peryferyjnymi powoduje stres. Tablet jest postrzegany jako bardziej przyjazny, można go wziąć do ręki, obrócić, obejrzeć ze wszystkich stron, poczuć.

Zalety tabletu z punktu widzenia potrzeb i możliwości osób starszych:

- ☞ nie wymaga sprawnej koordynacji ruchowej – brak myszki i klawiatury,
- ☞ elementy wybierane są palcem, nie trzeba w nie dokładnie trafiać kursorem,
- ☞ można pracować w różnych pozycjach,
- ☞ działa kilka godzin na baterii,
- ☞ aplikacje są proste i intuicyjne,
- ☞ różne aplikacje umożliwiają komunikację, edukację, rozrywkę, tworzenie, uczenie się, czytanie, dyktowanie notatek, przetwarzanie mowy na tekst, monitorowanie stanu zdrowia,
- ☞ zastępuje wiele urządzeń.

⁵ Metropolitan Museum of Art, Zachęta – Narodowa Galeria Sztuki, Muzeum Narodowe, Muzeum Historii Polski i wiele innych, więcej: www.otwartzasoby.pl

Jak zacząć prowadzić warsztaty z aplikacjami mobilnymi?

W ramach projektu przeprowadziłam wywiady z animatorkami i animatorami kultury: **Pauliną Jędrzejewską, Grzegorzem Krause i Alicją Szulc**, którzy tworzą programy edukacyjne i prowadzą warsztaty z wykorzystaniem nowych technologii i archiwów. Na podstawie tych wywiadów i moich doświadczeń powstały porady i rekomendacje dla tych, którzy chcą zacząć stosować aplikacje mobilne do tworzenia multimedialnych na podstawie archiwów cyfrowych i otwartych zasobów.

Nowe technologie i aplikacje mobilne w animacji kultury

Wszyscy moi rozmówcy podkreślali, że **warto korzystać z nowych technologii w działaniach animacyjnych**, szczególnie gdy polegają na przekształcaniu materiałów archiwalnych – w ten sposób ożywiamy je i przedstawiamy w nowym, nieoczekiwanym kontekście. Aplikacje mobilne, ze względu na swoją intuicyjność i prostotę, znacznie obniżają próg wejścia związany z korzystaniem z oprogramowania do tworzenia multimedialnych. Podczas gdy stworzenie pierwszej grafiki w **Gimpie** lub **Photoshopie** wymaga kilkugodzinnego przygotowania, stworzenie grafiki na urządzeniu mobilnym w aplikacji **Pixlr**, **PicSticker** lub **Canva** dzieje się szybko i intuicyjnie, przejrzysty interfejs nie wymaga dodatkowych tłumaczeń⁶.

Łączenie kilku aplikacji w drodze do celu

Wiele prowadzonych przeze mnie i moich rozmówców warsztatów polega na pracy w kilku aplikacjach po kolei w celu

⁶ Dotyczy to dobrze zaprojektowanych aplikacji. Jeśli trudno zrozumieć, o co w aplikacji chodzi, należy ją odrzucić i poszukać innych, podobnych, lepiej wykonanych.

uzyskania konkretnego efektu. **Aplikacje mobilne są niekiedy tak uproszczone, że w jednej z nich możemy wykonać tylko jedno konkretne zadanie.** Aby stworzyć bardziej rozbudowane i nietypowe multimedia, możemy użyć 2-4 aplikacji. Każda z nich jest prosta i nie wymaga tłumaczenia, więc praca odbywa się płynnie. Proces pobudza kreatywne myślenie, zachęca do eksperymentowania i testowania różnych rozwiązań⁷.

Praca z archiwami i remiks⁸

Warsztaty, do których zachęcam, realizowane są na podstawie **materiałów archiwalnych dostarczonych przez uczestników** oraz znajdujących się w **archiwach cyfrowych starych fotografii, filmów i piosenek**, a także **otwartych zasobów: reprodukcji obrazów, nagrań audio i wideo.** Moi rozmówcy podkreślali, że twórcze wykorzystanie archiwów jest wciąż sprawą tak świeżą i niszową, że nie należy wprowadzać na tym etapie zbyt wielu ograniczeń, jeśli chodzi o temat i sposób remiksowania utworów⁹.

Grzegorz Krause:

Praca z archiwami i multimediami skłania do refleksji, jednoczy ludzi razem, zachęca do wspólnego działania, uruchamia procesy społeczne. Dzięki ludziom i nowoczesnym narzędziom archiwa mają szansę przetrwać.

⁷ Podejście to nazywa się *app smashing*, a jego autorem jest amerykański edukator Greg Kulowiec.

⁸ Remiks to utwór stworzony na bazie innego utworu lub kilku utworów, dzieło o innej wymowie, rodzaj reinterpretacji.

⁹ Warto jednak pamiętać o ryzyku dekontekstualizacji i estetyzacji archiwów, o czym wspomina Marcin Wilkowski w tekście *Co się dzieje z archiwum w internecie* (*Archiwistyka społeczna*, wyd. Ósrodek Karta 2012).

Otwarte zasoby, wolne licencje i sposoby udostępniania

Otwarte zasoby to filmy, muzyka, fotografie, grafiki i dokumenty, dostępne w sieci na **wolnych licencjach** takich jak:

CCO (domena publiczna 1.0) – utwory oznaczone tą licencją możemy dowolnie wykorzystywać, modyfikować, remiksować, upubliczniać, nawet w celach komercyjnych.

CC BY (Uznanie autorstwa 4.0) – utwory oznaczone tą licencją możemy dowolnie wykorzystywać, modyfikować, remiksować, upubliczniać, nawet w celach komercyjnych!
Warunek: podpisanie autora utworu.

CC BY-SA (Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 4.0) – utwory oznaczone tą licencją możemy dowolnie wykorzystywać, modyfikować, remiksować, upubliczniać.
Warunek: podpisanie autora utworu i oznaczenia powstałego na tej podstawie utworu tą samą licencją. Jest to licencja używana np. przez Wikipedię.

CC BY-NC (Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne 4.0) – utwory oznaczone tą licencją możemy dowolnie wykorzystywać, modyfikować, remiksować, upubliczniać.
Warunek: podpisanie autora utworu, wykorzystanie w celach niekomercyjnych.

CC BY-NC-SA (Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0) – utwory oznaczone tą licencją możemy dowolnie wykorzystywać, modyfikować, remiksować, upubliczniać.
Warunek: podpisanie autora utworu, oznaczenie naszego utworu tą samą licencją i wykorzystanie w celach niekomercyjnych¹⁰.

Do przekształcania i remiksowania **nie możemy używać utworów oznaczonych warunkiem ND („Bez utworów zależnych” ang. No Derivative Works).**



W opisie naszego utworu (powstałego na bazie materiałów archiwalnych) warto umieścić link do archiwum, z którego korzystaliśmy. Celem jest promocja archiwum, a także naszej instytucji lub organizacji¹¹.

¹⁰ Więcej o wolnych licencjach: <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>

¹¹ Więcej o oznaczaniu licencji i otwartych zabytkach można przeczytać w publikacji: *Otwarte zabytki. Przewodnik dla nauczycieli, bibliotekarzy i animatorów kultury*, A. Janus, P. Haratyk, E. Majdecka, K. Radziwiłko, K. Sawko, K. Sielicka, K. Śliwowski, K. Werner, wyd. Centrum Cyfrowe Projekt: Polska, Warszawa 2014; o udostępnianiu i promocji archiwów – w publikacji *Archiwistyka społeczna*, wyd. Ośrodek Karta, Warszawa 2012.

Proces czy rezultat?

Moi rozmówcy zauważyli, że w pracy z nowymi technologiami i archiwami **rezultat może być mniej ważny niż sam proces** i jego wpływ na uczestników, np. doświadczenie pracy w zespole, doświadczenie nowych technologii, zapoznanie się z lokalną historią i z archiwami cyfrowymi. Rezultat jest o tyle ważny, że jest wymierny i widoczny gołym okiem (lub uchem), co wzmacnia poczucie sprawczości. Rezultat w postaci multimedialnych jest też okazją do promocji warsztatów, archiwów, instytucji lub organizacji.

Być może przed warsztatami warto określić, co jest dla nas ważniejsze: proces czy rezultat i ustalić to z uczestnikami warsztatów.

Paulina Jędrzejewska:

Oprócz tego, że pracujemy z archiwami i z technologiami, to podczas warsztatu wiele się dzieje. Warto zapewnić przestrzeń do eksperymentów, umieć nazywać różne sytuacje, procesy i emocje (np. frustrację).

Eksperyment a rola prowadzącego

Animatory podkreślali, że warsztaty i zajęcia z aplikacjami mobilnymi warto prowadzić w formule **medialabu**¹². Podczas tego typu zajęć, które z założenia są eksperymentalne, prowadzący jest przewodnikiem i facylitatorem, czuwa nad procesem i nie musi dawać gotowych rozwiązań. Szuka ich w grupie i to jej oddaje maksimum inicjatywy, a także odpowiedzialności za przebieg warsztatów.

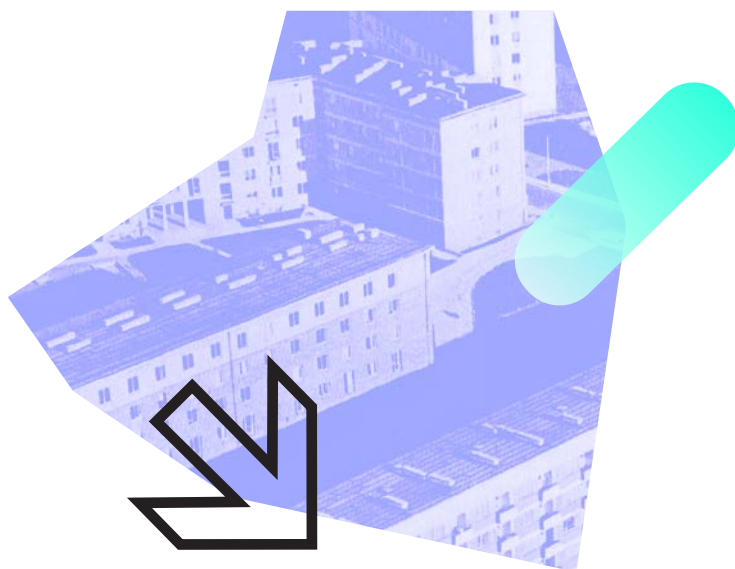
¹² Więcej o medialab: https://pl.wikipedia.org/wiki/Media_Lab

Alicja Szulc:

Nic na siłę – zajęcia z aplikacjami i urządzeniami mobilnymi warto prowadzić wtedy, gdy się to po prostu lubi.

Praca z tabletami i smartfonami

Praca z nowymi technologiami wiąże się z pewnym **ryzykiem związanym z działaniem urządzeń i internetu**. Warto liczyć się z tego typu sytuacjami, które przecież zdarzają się także w codziennym życiu, i w razie potrzeby zapytać uczestników o rozwiązanie. Ja i moi rozmówcy korzystamy podczas warsztatów przeważnie z urządzeń przyniesionych przez uczestników¹³. Plusem takiego rozwiązania jest brak konieczności wypożyczania lub kupowania sprzętu, minusem to, że każde z urządzeń może mieć inny system i mogą działać na nim różne aplikacje.



¹³ Jest to tzw. model BYOD (ang. bring your own device).



Jak mam zacząć swoją przygodę z aplikacjami mobilnymi?

Weź smartfon lub tablet do ręki i zacznij testować gry i aplikacje. Kilka minut dziennie w kolejce, tramwaju, autobusie wystarczy, by zaznajomić się z filozofią ich działania.

Co muszę wiedzieć, aby zacząć prowadzić zajęcia z urządzeniami mobilnymi?

Wystarczy zapoznać się z wybranymi scenariuszami i aplikacjami, pozytywnie nastawić się do eksperymentowania i je przetestować.

Czy muszę mieć umiejętności techniczne?

Nie. Wystarczy otwartość i chęć rozwiązywania problemów wspólnie z grupą.

Czy muszę mieć szybkie wi-fi, aby prowadzić zajęcia z aplikacjami mobilnymi?



*Nie. Część aplikacji działa bez dostępu do internetu. Sprawdź **opisy aplikacji**.*

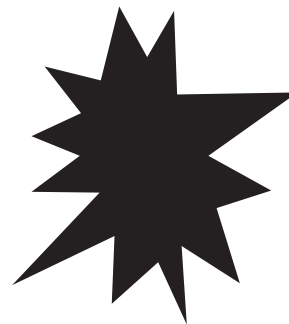
Skąd wziąć tablety i smartfony do prowadzenia zajęć?

Możesz poprosić uczestników o przyniesienie swoich urządzeń. W dłuższej perspektywie możesz spróbować znaleźć dofinansowanie na zakup tych urządzeń.

Czy muszę być ekspertem od aplikacji mobilnych, aby prowadzić tego typu zajęcia?

Nie. Wystarczy znać aplikacje, które będą wykorzystywane podczas warsztatu.

Jak korzystać z tej publikacji?



Scenariusze są ułożone od najłatwiejszego do najbardziej złożonego. Można je łączyć ze sobą, tworząc dłuższe i bardziej złożone scenariusze oraz cykle warsztatów. Publikacja zawiera krótkie opisy przydatnych aplikacji oraz linki do materiałów dodatkowych i przykładów multimediów, które znajdziesz także na stronie www.aplikacjewkulturze.pl

Jak przygotować się do warsztatów, co warto wiedzieć, na co zwrócić uwagę

1. Przed warsztatami

Wybierz temat i scenariusz

Tematy twoich warsztatów zależą od materiałów archiwalnych, z których zamierzasz skorzystać. Mogą dotyczyć **historii miejscowości, regionalnej kuchni, sposobów spędzania wolnego czasu, sztuki, sportu, muzyki** itp. Temat warto dopasować do wieku uczestników i ich zainteresowań. Do tematu dobierz jeden z ośmiu scenariuszy lub potraktuj je jako inspirację.

Wybierz materiały do przekształcania

A. z archiwów i bibliotek cyfrowych: **Cyfrowych Archiwów Tradycji Lokalnej (CATL), Cyfrowych Archiwów Społecznych (CAS), Europeana, Polona,**

B. otwartych zasobów: **Pixabay, Wikimedia Commons.**

Uwaga! Sprawdź, czy licencja, na której zostały udostępnione, umożliwia ich przekształcanie,

C. analogowe do skanowania.

Uwaga! Upewnij się, że mogą być one przekształcane (np. autor wyraził zgodę lub znajdują się one w domenie publicznej).

Przygotuj sprzęt

A. Jeżeli uczestnicy pracują na sprzęcie twojej instytucji lub organizacji:

- 📁 **naładuj** urządzenia mobilne,
- 📁 **wgraj i przetestuj** wybrane aplikacje.

B. Jeżeli uczestnicy pracują na swoim sprzęcie:

- 📁 poproś, by **przyszli z naładowanymi urządzeniami,**
- 📁 by nikogo nie wykluczać, warunkiem uczestnictwa w warsztacie **nie powinno być posiadanie własnego sprzętu:** na początku możesz zapytać, czy ci, którzy posiadają urządzenia mobilne, mogą podzielić się nimi z innymi i pracować wspólnie (zazwyczaj nie jest to problem, lecz mogą zdarzyć się wyjątki i to też jest OK),
- 📁 **zarezerwuj czas na warsztacie na wgranie aplikacji** – nie wszyscy będą potrafili zrobić to samodzielnie przed warsztatem.

Zaczynamy!

Nie zapomnij

Uważnie przeczytać scenariusza warsztatu, opisów aplikacji wymienionych w scenariuszu oraz przetestować aplikację!

2. Na początku warsztatów

Ustal zasady współpracy podczas warsztatów, spisz kontrakt z uczestnikami – o kontrakcie przeczytaj na stronie **edukacja-medialna.edu.pl**:

(<https://edukacjamedialna.edu.pl/info/tem/jak-uniknac-trudnych-sytuacji/>).

Udostępnij materiały archiwalne uczestnikom

A. Jeżeli uczestnicy pracują na sprzęcie twojej instytucji lub organizacji:

- 📁 wgraj przygotowane zdjęcia lub multimedia lub udostępnij je na wspólnym dysku Google.

B. Jeżeli uczestnicy pracują na swoim sprzęcie, przygotuj:

- 📁 adres strony WWW z wybranym archiwum, na którym zamierzasz pracować z uczestnikami warsztatu,
- 📁 pakiet materiałów archiwalnych, który będą mogli pobrać na swoje urządzenia z pomocą QR kodu.

Miejsce na twoje notatki

3. Po warsztatach

Udostępnij stworzone multimedia i promuj lokalną historię

Wszystkie stworzone podczas warsztatów multimedia można umieścić na stronie WWW, w mediach społecznościowych, jak **Facebook, Pinterest, Instagram, Flickr, YouTube, Tumblr, SoundCloud** lub zaprezentować w formie wystawy cyfrowej (na stronie WWW lub **Padlecie**) lub analogowej (po wydrukowaniu).

Multimedia należy oznaczyć odpowiednią **licencją** i linkiem do niej: (<https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>).

Warto też podlinkować do archiwum, z którego materiały zostały wykorzystane (w celu promocji archiwum) oraz dodać **hashtagi** – kluczowe słowa ułatwiające znalezienie w internecie efektów warsztatu i promocję twojej instytucji (więcej o hashtagach: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Hashtag>).

Upublicznianie wizerunku

Jeśli multimedia zawierają **wizerunki osób biorących udział w warsztacie**, należy uzyskać pisemną zgodę na ich publikowanie od nich lub od ich rodziców (jeśli są to osoby nieletnie).

Pamiętaj!

Każdy scenariusz możesz swobodnie przekształcać lub łączyć z innym – możesz stworzyć jeden dłuższy warsztat lub cykl warsztatów. Proponowane aplikacje zmieniaj swobodnie na inne, pamiętaj tylko o kryteriach doboru aplikacji (strona 52).

Tworzymy kolaże na tabletach

1. PODSTAWOWE INFORMACJE

Opis i cel warsztatów: podczas warsztatów zaprosimy uczestników do stworzenia prostych kolaży na podstawie współczesnych i archiwalnych fotografii, reprodukcji obrazów np. z **Wkimedia Commons** i z **Pixabay**. Zachęcimy, by poznali podstawy obróbki obrazu i dowiedzieli się, czym są archiwa cyfrowe i otwarte zasoby.

Rezultaty: cyfrowe kolaże można umieścić na stronie WWW, w mediach społecznościowych, zaprezentować w formie wystawy cyfrowej (na stronie WWW lub Facebooku) lub analogowej (po wydrukowaniu).

Przykład:



Kolaż na podstawie obrazów Petera Breugla Starszego: *Zima*, *Myśliwi na śniegu*, *Zimowy pejzaż z łyżwiarzami i pułapką na ptaki* oraz ze zdjęć współczesnych z portali Pixabay i Pxhere (domena publiczna, CC 0).

Użyte aplikacje: **Pixlr-Photo Editor**, ewentualnie **Pixabay** i **QR Code Reader** lub **Google Drive** (wszystkie aplikacje na Androida i iOS)

Czas trwania: 90 min

Grupa: dzieci 7-12 lat, ew. młodzież lub seniorzy

Liczba uczestników: optymalnie: 8-12 osób, maksymalnie: 16 osób

Sprzęt: optymalnie 1 urządzenie mobilne na 2 uczestników, maksymalnie 1 na 4, ew. rzutnik i komputer do prezentacji.

2. PRZED WARSZTATAMI

Dowiedz się:

- czym jest kolaż: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Kolaż>,
- czym są wolne licencje i jak korzystać z zasobów udostępnionych na tych licencjach: <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>.

Nie zapomnij:

- Przetestować aplikacji **Pixlr-Photo Editor**.

Miejsce na twoje notatki

3. PRZEBIEG WARSZTATÓW

KROK 1. Witamy uczestników, mówimy, co będziemy robić podczas warsztatów. Prosimy, by krótko się przedstawili: imieniem i tytułem ulubionej bajki lub książki.

KROK 2. Pytamy uczestników, czy wiedzą, czym są archiwa i do czego służą. Czy archiwum może być w internecie? Co może znajdować się w archiwum? W razie potrzeby dopytujemy lub komentujemy.

KROK 3. Za pomocą rzutnika prezentujemy przygotowane wcześniej zdjęcia np. z **Wkimedia Commons** (www.commons.wikimedia.org). Pytamy, co na nich widać, co robią ludzie na zdjęciach, ile lat mogą mieć zdjęcia. Czy kiedyś zdjęcia robiło się tak samo jak obecnie?

Można pokazać aparat analogowy i zaprezentować jego działanie. Jeśli nie dysponujemy aparatem, można pokazać film przedstawiający jego działanie: <https://www.youtube.com/watch?v=VrSc8uOdZrU> [0:20-1:20]

KROK 4. Przypominamy uczestnikom, że za chwilę będziemy na tabletach tworzyć kolaże z archiwalnych zdjęć. Pytamy, czy wiedzą, czym jest kolaż. A może kiedyś już ktoś robił kolaż? Pokazujemy przykładowe kolaże.

KROK 5. Uczestnicy dzielą się na 3- lub 4-osobowe grupy, przeglądają archiwalne

fotografie, zastanawiają się, które zdjęcia wybiorą do swoich kolaży, wymyślają tytuły dla swoich prac.

KROK 6. Uruchamiają aplikację **Pixlr**, wybierają opcję **Kolaż** (Collage), testują różne funkcje aplikacji: zmieniają kolory, dodają napisy, naklejki, zmieniają wygląd ramek.

KROK 7. Wspólnie oglądamy gotowe kolaże. Możemy poprosić autorów o powiedzenie kilku słów o każdej z prac. Gotowe kolaże można umieścić w internecie – na stronie WWW lub w mediach społecznościowych, pamiętając o licencjach i warunkach udostępniania.

4. DODATKOWE INFORMACJE

Warianty: kolaż można stworzyć także na bazie zeskanowanych dokumentów lub gazet, gdy pracujemy z grupą nieco starszych uczestników.

Miejsce na twoje refleksje: co się udało, co nie, co można by zmienić następnym razem

Scenariusz dostępny jest na licencji CC BY-NC-SA 4.0 PL (Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Polska). Autorka: Sylwia Żółkiewska, www.zolkiewska.pl, dodatkowe materiały: www.aplikacjewkulturze.pl. Jest częścią projektu Aplikacje mobilne dla kultury – tworzenie multimediów na smartfonie i tablecie, zrealizowanego w ramach stypendium Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Historia jednej fotografii – tworzymy komiksy na smartfonie i tablecie

1. PODSTAWOWE INFORMACJE

Opis i cel warsztatów: podczas warsztatów zaprosimy uczestników do stworzenia krótkich komiksów, dla których inspiracją będzie jedno wybrane z archiwum zdjęcie. Zachęcimy, aby w grupach poznali podstawy obróbki obrazu i dowiedzieli się, czym są archiwa cyfrowe i otwarte zasoby.

Rezultaty: komiksy można umieścić na stronie WWW, w mediach społecznościowych, zaprezentować w formie wystawy cyfrowej (na stronie WWW lub Facebooku) lub analogowej (po wydrukowaniu).

Przykład:



Komiks wykonany przez uczestników warsztat w Sepólnie Krajeńskim z użyciem fotografii z Cyfrowego Archiwum Tradycji Lokalnej w Sepólnie Krajeńskim: <http://sepolno.krajenskie.archiwa.org/zasoby.php?id=13656>

Użyte aplikacje: **Pixlr** (Android, iOS), **PicSticker** (tylko Android)

Czas trwania: od 90 do 120 min

Grupa: dzieci 7-12 lub młodzież 13-19 lat

Liczba uczestników: optymalnie: 8-12 osób, maksymalnie: 16 osób

Sprzęt: optymalnie 1 urządzenie mobilne na 2 uczestników, maksymalnie 1 na 4, ew. rzutnik i komputer do prezentacji.

2. PRZED WARSZTATAMI

Dowiedz się:

- 👉 czym jest komiks: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Komiks>,
- 👉 czym są **wolne licencje** i jak korzystać z zasobów udostępnionych na tych licencjach: <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>.

Nie zapomnij:

- 👉 przetestować aplikacje **Pixlr-Photo Editor** i **PicSticker**,

przygotować formularza zgody na upublicznianie wizerunku i poprosić rodziców uczestników o jego wypełnienie i podpisanie.

Miejsce na twoje notatki

3. PRZEBIEG WARSZTATÓW

KROK 1. Witamy uczestników, mówimy, co będziemy robić na warsztatach. Prosimy, by krótko się przedstawili: imieniem i tytułem ulubionego komiksu ew. książki lub gry (planszowej albo komputerowej).

KROK 2. Pytamy, czy zdarza im się rysować komiksy. Jeśli tak, to jak to się robi, od czego trzeba zacząć? Czy komiks trzeba narysować, czy można go zrobić inaczej? Pokazujemy przykładowe komiksowe plansze stworzone ze zdjęć (www.aplikacjewkulturze.pl).

KROK 3. Pytamy uczestników, czy wiedzą, czym są archiwa i do czego służą. Czy archiwum może być w internecie? Co może znajdować się w archiwum? Słuchamy odpowiedzi i w razie potrzeby dopytujemy i komentujemy.

KROK 4. Pokazujemy przygotowane zdjęcia [link] i pytamy, co na nich widać, co robią ludzie na zdjęciach, ile lat mogą mieć zdjęcia. Jak kiedyś robiło się zdjęcia? Czy tak samo jak obecnie? Można pokazać aparat analogowy i zademonstrować, jak działa. Jeśli nie dysponujemy aparatem, możemy pokazać film na **YouTube** przedstawiający jego działanie: <https://www.youtube.com/watch?v=Vr-Sc8uOdZrU> [0:20-1:20]

KROK 5. Przypominamy uczestnikom, że będziemy tworzyć komiksy inspirowane jednym wybranym zdjęciem archiwalnym.

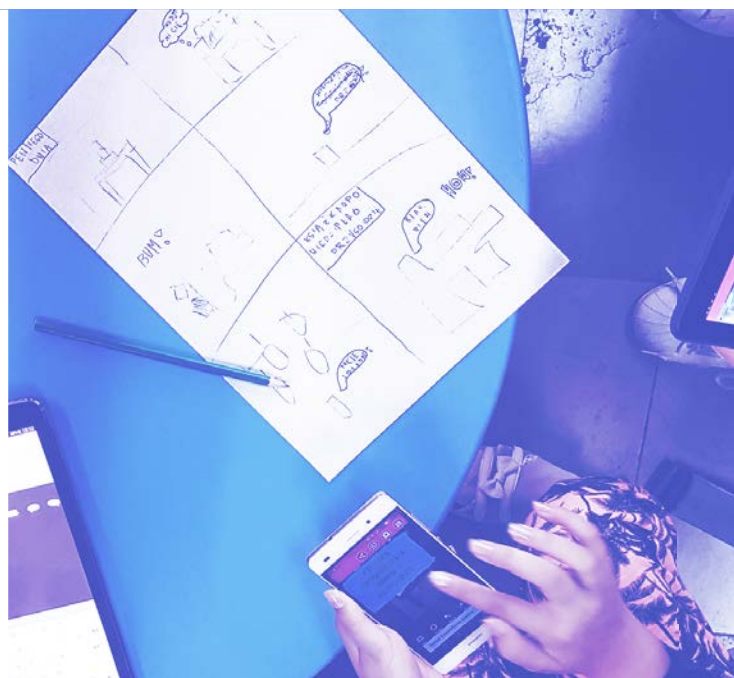
Nasze komiksy przygotujemy w sposób nietypowy: zamiast rysować poszczególne kadry, co jest dość czasochłonne, będziemy robić zdjęcia, które staną się kadrami.

KROK 6. Prosimy uczestników, by podzielili się na 3-5-osobowe zespoły.

KROK 7. Jeszcze raz pokazujemy archiwalne zdjęcia i prosimy, aby każdy zespół wybrał/wylosował 1 z nich i wymyślił komiks na 5-6 kadrów, inspirowany wybranym zdjęciem oraz wymyślił jego tytuł. W komiksie powinny pojawić się dymki (chmurki dialogowe) zawierające po kilka słów.

Uwaga! Pisanie na urządzeniach mobilnych nie jest wygodne, więc tekst należy ograniczyć.

KROK 8. Uczestnicy w zespołach zastanawiają się nad fabułą komiksu i dialogami. Planują kadry komiksu i tworzą bardzo ogólny szkic/zarys scenek, jak na przykładzie poniżej.



Archiwalne zdjęcie może znajdować się na początku, na końcu lub w środku komiksu.

KROK 9. Zespoły robią zdjęcia według kadrów narysowanych w scenorysie.

KROK 10. W aplikacji **PicSticker** dodają napisy i naklejki (pioruny, dym, gwiazdy) oraz efekty kolorystyczne do każdego ze zdjęć.

KROK 11. Następnie łączą stworzone kadry w aplikacji **Pixlr**, wybierając opcję **Kolaż** (Collage). W aplikacji **Pixlr** mogą wybrać dodatkowe efekty kolorystyczne.

KROK 12. Wspólnie oglądamy gotowe komiksy. Możemy poprosić autorów o powiedzenie kilku słów o stworzonych pracach. Gotowe komiksy można umieścić w internecie – na stronie WWW lub w mediach społecznościowych.

Jeśli na zdjęciach użytych do komiksów znajdują się twarze uczestników, pamiętajmy, **że aby upubliczniać wizerunek osoby nieletniej, musimy mieć zgodę rodziców.**

Udostępnione komiksy należy oznaczyć wybraną licencją.

4. DODATKOWE INFORMACJE

Warianty: Komiksy można też tworzyć z samych zdjęć archiwalnych lub obrazów i z nich układać historie. Możemy stworzyć dłuższy komiks – każdy z zespołów przygotowuje jego fragment.

Punktem wyjścia do stworzenia komiksu może być także **informacja z archiwalnej gazety, lokalna historia lub legenda.**

Inspiracje, tutoriale:

Jak kadrować:

<https://www.youtube.com/watch?v=DcSrwPRw9U8>

Twoje refleksje: co się udało, co nie, co można by zmienić następnym razem

Cyfrowy album rodzinny – skanujemy zdjęcia na smartfonie i tablecie

1. PODSTAWOWE INFORMACJE

Opis i cel warsztatów: Podczas warsztatów zaprosimy uczestników do zeskanowania fragmentu ich prywatnych archiwów, a następnie do stworzenia cyfrowego albumu rodzinnego. Zachęcimy, by poznali podstawy digitalizacji zbiorów, projektowania i obróbki obrazu.

Rezultaty: Strony z cyfrowego albumu (w formacie PNG lub JPG) można umieścić na stronie WWW, w mediach społecznościowych, zaprezentować w formie wystawy cyfrowej lub analogowej (po wydrukowaniu).

Przykład:



Użyte aplikacje: Skaner zdjęć Google – PhotoScan by Google Photos (Android, iOS), Canva (Android, iOS, WWW)

Fotografie wykorzystane w grafice powyżej i na stronie 25. pochodzą z portali Pixabay i Pxhere (domena publiczna, CC 0).

Czas trwania: 180 min

Grupa: grupa międzypokoleniowa (np. rodzinne pary międzypokoleniowe: nastolatek i dorosły, nastolatek i senior, dorosły i senior)

Liczba uczestników: optymalnie: 8-12 osób, maksymalnie: 16 osób

Sprzęt: optymalnie 1 urządzenie mobilne na 2 uczestników, maksymalnie 1 na 4, ew. rzutnik i komputer do prezentacji.

2. PRZED WARSZTATAMI

Utwórz konto w aplikacji Canva:

👉 aplikacja wymaga rejestracji, uczestnicy mogą równolegle pracować na jednym koncie, tworząc osobne infografiki, plakaty, prezentacje,

👉 przygotuj login i hasło do aplikacji, które będzie można podać uczestnikom.

Nie zapomnij:

👉 poprosić uczestników o przyniesienie zdjęć analogowych z ich rodzinnych albumów oraz (opcjonalnie) dokumentów należących do przodków: np. aktu ślubu, chrztu itp., które chcieliby zdigitalizować,

👉 przetestować aplikację Skaner zdjęć Google (PhotoScan by Google Photos) i Canva.

Miejsce na twoje notatki:

3. PRZEBIEG WARSZTATÓW

KROK 1. Witamy uczestników, mówimy, co będziemy robić na warsztatach. Prosimy, aby krótko przedstawili się imieniem i powiedzieli kilka słów o materiałach archiwalnych, które ze sobą przynieśli.

KROK 2. Pytamy uczestników, czy próbowali już digitalizować swoje zbiory. Jeśli tak, to w jaki sposób? Rozmawiamy o tym, na co warto zwrócić uwagę podczas digitalizacji (np. jakość skanu, wysoka rozdzielczość, oznaczenie licencji).

KROK 3. Możemy podsumować wiedzę i wspólnie zapoznać się ze stroną na temat wolnych licencji (<https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>). Możemy też zapytać uczestników, czy myśleli o udostępnieniu swoich zbiorów w **Cyfrowym Archiwum Tradycji Lokalnej** (np. www.trzebinia.archiwa.org).

KROK 4. Przypominamy, że dziś wspólnie będziemy przenosić zdjęcia analogowe do świata cyfrowego. Demonstrujemy, jak można zrobić to z pomocą aplikacji **Skaner zdjęć Google** (PhotoScan by Google Photos).

KROK 5. Prosimy uczestników, by podzielili się na 4-osobowe zespoły (po 2 pary między-pokoleniowe).

KROK 6. Prosimy, by w zespołach uczestnicy opowiedzieli sobie bardziej szczegółowo o przyniesionych fotografiach i dokumentach, a następnie wspólnie zastanowili się, które z przyniesionych materiałów będą najbardziej atrakcyjne i ciekawe dla odbiorcy, a także jaką opowieść można z nich ułożyć (np. równoległe losy rodzeństwa, drzewo genealogiczne).

KROK 7. Uczestnicy skanują wybrane zdjęcia i dokumenty z pomocą aplikacji **Skaner zdjęć Google** (PhotoScan by Google Photos).



KROK 8. Zeskanowane zdjęcia i dokumenty każda z par zamieszcza na wybranym w **Canvie** szablonie – infografice, kolażu, plakacie – który najlepiej prezentuje ich opowieść rodzinną. Dodatkowe zdjęcia lub strony z gazet ilustrujące opowiadaną historię można pobrać z archiwów cyfrowych.

KROK 9. Uczestnicy pobierają gotowe grafiki na swoje urządzenia. Wspólnie oglądamy gotowe strony z cyfrowego albumu rodzinnego. Jeśli pracujemy na jednym koncie aplikacji **Canva**, wówczas można pokazać je ze swojego komputera podłączonego do rzutnika. Jeśli nie, to zespoły mogą wymieniać się

Scenariusz III

tabletami i w ten sposób oglądać swoje prace. Warto zapytać uczestników, jak im się pracowało z aplikacjami i z archiwami, czy mają zamiar ich używać.

4. DODATKOWE INFORMACJE

Warianty: scenariusz można uprościć, pomijając **krok 8**.

Można go rozwinąć, łącząc ze **scenariuszem VIII**: do powstałych w **Canvie** kolaży i infografik dołączyć w rozszerzonej rzeczywistości film zawierający komentarz członka danej rodziny na temat osób, które znajdują się na zdjęciach.

Można też stworzyć fotokast na podstawie zeskanowanych zdjęć (**scenariusz VI**).

Poziom trudności ● ● ● ○ ○

Aplikację **Skaner zdjęć Google** można wykorzystać do pozyskania materiałów do innych scenariuszy.

Twoje refleksje: co się udało, co nie, co można by zmienić następnym razem

Scenariusz dostępny jest na licencji CC BY-NC-SA 4.0 PL (Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Polska). Autorka: Sylwia Żółkiewska, www.zolkiewska.pl, dodatkowe materiały: www.aplikacjewkulturze.pl. Jest częścią projektu **Aplikacje mobilne dla kultury – tworzenie multimediów na smartfonie i tablecie**, zrealizowanego w ramach stypendium Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Nasze okolice kiedyś i dziś – interaktywna prezentacja

1. PODSTAWOWE INFORMACJE

Opis i cel warsztatów: podczas warsztatów zaprosimy uczestników do stworzenia interaktywnej prezentacji ich miejscowości na podstawie materiałów archiwalnych (np. z CATL, czyli Cyfrowych Zasobów Tradycji Lokalnej). Zachęcimy, by poznali podstawy **storytellingu**, projektowania i obróbki obrazu, a także pokażemy, czym są archiwa cyfrowe i otwarte zasoby.

Rezultaty: Interaktywne prezentacje można zamieścić na stronie WWW lub Facebooku.

Przykład:



Zdjęcie Rynku Głównego pochodzi z Cyfrowego Archiwum Tradycji Lokalnej w Trzebinii, udostępnił je Andrzej Kostka, CC-BY-SA, <http://trzebinia.archiwa.org/zasoby.php?id=443>

Użyte aplikacje: Pixlr, Thinglink (Android, iOS, WWW)

Czas trwania: 180 min

Grupa: młodzież 13-19 lat lub dorośli, lub seniorzy, lub grupa międzypokoleniowa

Liczba uczestników: optymalnie: 8-12 osób, maksymalnie: 16 osób

Sprzęt: optymalnie 1 urządzenie mobilne na 2 uczestników, maksymalnie 1 na 4, ew. rzutnik i komputer do prezentacji.

2. PRZED WARSZTATAMI

Utwórz konto w aplikacji Thinglink:

- ☞ aplikacja wymaga rejestracji, uczestnicy mogą równolegle pracować na jednym koncie, tworząc osobne interaktywne prezentacje,
- ☞ przygotuj login i hasło do aplikacji, które będzie można podać uczestnikom.

Dowiedz się:

- ☞ jak tworzyć interaktywną prezentację: <https://www.youtube.com/watch?v=0SSJfrfgkIY>
- ☞ czym są **wolne licencje** i jak korzystać z zasobów udostępnionych na tych licencjach: <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>

Nie zapomnij:

👉 przetestować aplikacje **Pixlr** i **Thinglink**.

Miejsce na twoje notatki

3. PRZEBIEG WARSZTATÓW

KROK 1. Witamy uczestników, mówimy, co będziemy robić na warsztatach. Prosimy, by krótko się przedstawili: imieniem i tytułem ulubionego filmu lub książki.

KROK 2. Pytamy uczestników, czy zdarzyło im się tworzyć prezentacje. Jeśli tak, to w jaki sposób? Czy ktoś tworzył prezentację na urządzeniu mobilnym? Jeśli tak, to w jakiej aplikacji?

KROK 3. Pytamy uczestników, czy wiedzą, czym są archiwa i do czego służą. Czy znają archiwa cyfrowe? Czy z materiałów, które się w nich znajdują, można korzystać? Jeśli tak, to na jakich zasadach? Odpowiedzi możemy spisywać na tablicy lub flipcharcie.

KROK 4. Możemy podsumować wiedzę i wspólnie zapoznać się ze stroną na temat wolnych licencji: <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>

Uwaga! Ta część warsztatu może trwać 20 minut lub nawet 2 godziny. Wszystko

zależy od tego, jak bardzo chcemy poszerzyć wiedzę o wolnych licencjach i archiwach oraz ile mamy czasu na przeprowadzenie całego warsztatu.

KROK 5. Demonstrujemy przykładową interaktywną prezentację: <https://www.thinglink.com/scene/994257121052721153>
Możemy również pokazać filmik przedstawiający tworzenie interaktywnej prezentacji: <https://www.youtube.com/watch?v=OSSJfrfgkIY>

KROK 6. Prosimy uczestników, by podzielili się na 3-5-osobowe zespoły.

KROK 7. Uczestnicy w zespołach tworzą interaktywne prezentacje na podstawie wybranych materiałów archiwalnych. Główne zdjęcie mogą wcześniej przygotować w aplikacji **Pixlr**: skadrować, dodać napis, zmienić kolorystykę.

KROK 8. Wspólnie oglądamy gotowe interaktywne prezentacje. Jeśli pracujemy na jednym koncie Thinglink, wówczas można pokazać je ze swojego komputera podłączonego do rzutnika. Jeśli nie, to zespoły mogą wymieniać się tabletami i w ten sposób oglądać swoje prace. Warto zapytać uczestników, jak im się pracowało z aplikacjami i z archiwami, czy mają zamiar ich używać.

4. DODATKOWE INFORMACJE

Warianty: do interaktywnej prezentacji można dodać inne multimedia stworzone w aplikacjach takich jak: **Stop Motion Studio**, **Magisto** lub **FilmoraGo**, **PicSticker**. Warsztaty uwzględniające tę opcję warto przedłużyć do 4-5 godzin lub podzielić na cykl np. 3 warsztatów po 3 godziny.

Punktem wyjścia do stworzenia interaktywnej prezentacji może być także informacja z archiwalnej gazety, lokalna historia lub legenda.

Inspiracje, tutoriale:

Jak tworzyć interaktywne prezentacje w aplikacji Thinglink krok po kroku:
<https://polskapress.atavist.com/interaktywne-zdjecia>

Film instruktażowy o tworzeniu interaktywnych prezentacji w Thinglink:
<https://www.youtube.com/watch?v=OSSJfrfgkIY>

Twoje refleksje: co się udało, co nie, co można by zmienić następnym razem

Sztuka świata – tworzymy quizy na tablecie

1. PODSTAWOWE INFORMACJE

Opis i cel warsztatów: Podczas warsztatów zaprosimy uczestników do stworzenia quizu na temat historii sztuki. Zachęcimy, by poznali podstawy projektowania i obróbki obrazu i dowiedzieli się, czym są otwarte zasoby, wolne licencje i domena publiczna.

Rezultaty: Quizy można udostępnić innym np. na stronie WWW lub Facebooku.

Przykład:



Link do quizu: https://quizlet.com/_4nn1ka

Użyte aplikacje: Pixlr, Quizlet, Wikipedia, Pixabay (Android, iOS, WWW)

Czas trwania: 120 min

W grafice powyżej użyte zostały reprodukcje dzieł znajdujących się w domenie publicznej (CC 0).

Grupa: młodzież 13-19 lat lub dorośli, seniorzy, grupa międzypokoleniowa

Liczba uczestników: optymalnie: 8-12 osób, maksymalnie: 16 osób

Sprzęt: optymalnie 1 urządzenie mobilne na 2 uczestników, maksymalnie 1 na 4, ew. rzutnik i komputer do prezentacji.

2. PRZED WARSZTATAMI

Utwórz konto w aplikacji Quizlet:

- ☞ aplikacja wymaga rejestracji, uczestnicy mogą równolegle pracować na jednym koncie, tworząc osobne quizy,
- ☞ przygotuj login i hasło do aplikacji, które będzie można podać uczestnikom.

Dowiedz się:

- ☞ jak działa Quizlet: <http://www.superbelfrzy.edu.pl/pomyslodajnia/quizlet-czyli-fiszki-online/>,
- ☞ czym są wolne licencje i otwarte zasoby: <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>,

- 📄 czym jest domena publiczna:
https://pl.wikipedia.org/wiki/Domena_publiczna.

Nie zapomnij:

- 📄 Przetestować aplikacji Pixlr i Quizlet.

Miejsce na twoje notatki

3. PRZEBIEG WARSZTATÓW

KROK 1. Witamy uczestników, mówimy, co będziemy robić podczas warsztatów. Prosimy, by krótko się przedstawili: swoim imieniem i nazwiskiem ulubionego artysty (malarza, rzeźbiarza, muzyka, aktora).

KROK 2. Pytamy uczestników, czy grają w quizy. A może zdarzyło im się je tworzyć? Jeśli tak, to w jaki sposób? Czy ktoś tworzył quizy na urządzeniu mobilnym? Jeśli tak, to w której aplikacji?

KROK 3. Demonstrujemy przykładowy quiz wykonany w aplikacji **Quizlet**, np: https://quizlet.com/_4nn1ka

Demonstrujemy, jak wykonać podobny quiz.

KROK 4. Przypominamy uczestnikom, że ich zadaniem jest stworzenie krótkiego quizu na temat zagadnień związanych ze sztuką, a także zilustrowanie ich fotografiami

i reprodukcjami udostępnionymi na wolnych licencjach. Wspólnie z uczestnikami oglądamy strony: <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>, https://pl.wikipedia.org/wiki/Domena_publiczna, sprawdzamy, których znanych nam twórców dzieła znajdują się w **domenie publicznej**.

KROK 5. Prosimy uczestników, by podzielili się na 3-osobowe zespoły. Każda grupa losuje komplet 6 pojęć takich jak:

- 📄 ekspresjonizm, dadaizm, dagerotyp, impast, akwarela, linoryt;
- 📄 kolaż, fresk, graffiti, drzeworyt, węduta, impresjonizm;
- 📄 polichromia, pejzaż, gwasz, enkaustyka, pointylizm, minimal art;
- 📄 nokturn, ikona, manga, konstruktywizm, witraż, sztukateria;
- 📄 koloryzm, impresja, sfumato, tondo, ukiyo-e, kamea.

Zadaniem uczestników jest znalezienie w **Wikipedii** znaczeń tych pojęć oraz odśzukanie pośród otwartych zasobów reprodukcji i zdjęć, które zilustrują każde pojęcie. Ilustracje i reprodukcje należy połączyć w kolaż w aplikacji **Pixlr**.

KROK 6. Uczestnicy z wylosowanych pojęć tworzą quiz w aplikacji **Quizlet**. Jako główne zdjęcie wgrywają przygotowany wcześniej kolaż, a potem bezpośrednio na nim oznaczają pojęcia i ich definicje. Definicje powinny być bardzo krótkie (kilkanaście słów) i zrozumiałe.

KROK 7. Uczestnicy zapisują swoje quizy i testują je w aplikacji w różnych wariantach (fiszki, test, grawitacja itd.). W razie potrzeby poprawiają.

KROK 8. Każdy zespół po kolei rozwiązuje quizy innych zespołów w wybranych wariantach. Następnie pytamy uczestników, które z dzieł sztuki, kierunków, technik spodobały się im najbardziej. Warto zapytać uczestników o ich refleksje i wrażenia z pracy z aplikacjami **Quizlet** i **Pixlr** i czy mają zamiar ich używać.

4. DODATKOWE INFORMACJE

Warianty: punktem wyjścia do stworzenia quizu mogą być tematy takie jak lokalna historia, kuchnia regionalna czy historia mody.

Quizy można tworzyć także z pomocą aplikacji **Kahoot!** (www.kahoot.com) i **Plickers** (www.plickers.com).

Inspiracje, tutoriale:

O aplikacji **Quizlet**:

<http://www.superbelfrzy.edu.pl/>

pomyslodajnia/quizlet-czyli-fiszki-online/

Lekcja 18. kursu Tablety w Twojej Bibliotece:

http://www.biblioteki.org/kursy/Tablety_w_Bibliotece_kurs_na_platformie_iTunes_U.html

Twoje refleksje: co się udało, co nie, co można by zmienić następnym razem

Cyfrowe opowieści – tworzymy fotokasty na smartfonie i tablecie

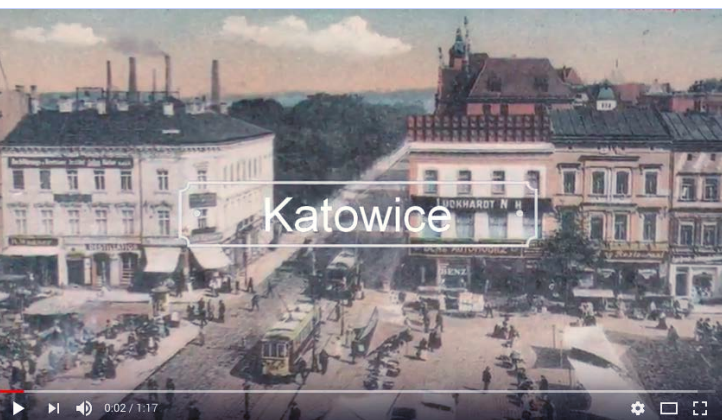
1. PODSTAWOWE INFORMACJE

Opis i cel warsztatów: Podczas warsztatów zaprosimy uczestników do stworzenia fotokastów na podstawie materiałów archiwalnych, nagrań audio i wideo. Zachęcimy, by poznali podstawy tworzenia cyfrowych opowieści (**storytellingu**), projektowania, obróbki dźwięku i obrazu i dowiedzieli się, czym są archiwa cyfrowe i otwarte zasoby.

Fotokast to rodzaj cyfrowej opowieści, połączenie nagrań audio i zdjęć w film. Do stworzenia fotokastu można użyć wielu rodzajów nagrań audio: archiwalnych audycji radiowych, utworów muzycznych lub nagrać własne i połączyć je ze zdjęciami współczesnymi lub archiwalnymi.

Rezultaty: 1-2-minutowe fotokasty w formie pliku wideo do umieszczenia w odcinkach na YouTube, Facebooku.

Przykład:



Użyte aplikacje: FilmoraGo (Android)

Czas trwania: 180 min

Grupa: młodzież 13-19 lat lub dorośli, seniorzy, grupa międzypokoleniowa

Liczba uczestników: optymalnie: 8-12 osób, maksymalnie: 16 osób

Sprzęt: optymalnie 1 urządzenie mobilne na 2 uczestników, maksymalnie 1 na 4, ew. rzutnik i komputer do prezentacji.

2. PRZED WARSZTATAMI

Dowiedz się:

👉 jak tworzyć **cyfrowe opowieści**: (str. 32, 44, 59): <http://bit.ly/Storytelling-podrecznik-dla-edukatora>,

👉 czym są **wolne licencje** i jak korzystać z zasobów udostępnionych na tych licencjach: <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>

Nie zapomnij:

👉 przetestować aplikacji FilmoraGo (Android).

W filmie użyte zostały reprodukcje fotografii i pocztówki znajdujących się w domenie publicznej (CC 0): https://pl.wikipedia.org/wiki/Historia_Katowic

Miejsce na twoje notatki

3. PRZEBIEG WARSZTATÓW

KROK 1. Witamy uczestników, mówimy, co będziemy robić podczas warsztatów. Prosimy, by krótko przedstawili się imieniem i tytułem ulubionego audiobooka, utworu muzycznego lub filmu.

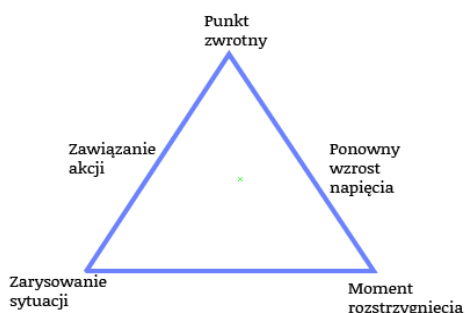
KROK 2. Pytamy uczestników, czy zdarzyło im się tworzyć nagrania audio. Jeśli tak, to w jaki sposób? Czy ktoś nagrywał pliki audio na urządzeniu mobilnym?

KROK 3. Pokazujemy kilka przykładowych fotokastów:

<https://www.youtube.com/watch?v=DZ61u-REpTUU>

<https://www.youtube.com/watch?v=1xokY-tHRmko&t=73s>

Pytamy o refleksje. Wspólnie zastanawiamy się, jak tworzyć angażujące cyfrowe opowieści, jak je konstruować, na co zwrócić uwagę (rysunek osi opowieści wg. G. Freytaga poniżej).



KROK 4. Razem z uczestnikami zastanawiamy się, czy można i czy warto tworzyć cyfrowe opowieści na podstawie utworów archiwalnych. Pytamy uczestników, jakie archiwa cyfrowe znają. Czy z materiałów, które się w nich znajdują, można korzystać? Jeśli tak, to na jakich zasadach? Odpowiedzi możemy spisywać na tablicy lub flipcharcie.

KROK 5. Wspólnie podsumowujemy wiedzę na temat archiwów cyfrowych, możemy też skorzystać z informacji o wolnych licencjach: <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>

KROK 6. Prosimy uczestników, by podzielili się na 3-5-osobowe zespoły. Przypominamy o zadaniu: **stworzeniu 1-2-minutowego fotokastu**. Jeśli korzystają z archiwów cyfrowych, każda z grup samodzielnie wybiera materiały, których użyje do stworzenia cyfrowej opowieści i konstruuje opowieść wokół nich.

Jeśli uczestnicy skanują przyniesione wcześniej analogowe fotografie w aplikacji **Skaner zdjęć Google**, należy doliczyć ok. 40 minut do czasu trwania warsztatu.

KROK 7. Uczestnicy w zespołach na podstawie wybranych materiałów tworzą fotokasty. W aplikacji **FilmoraGo** do ułożonych po kolei zdjęć mogą dograć komentarz lub dodać fragment wybranego utworu muzycznego – maks. 10 sekund nagrania dźwiękowego do jednego zdjęcia, więc opowieść należy podzielić na części. Zdjęcia i dźwięk można łączyć z filmami archiwalnymi lub współczesnymi oraz z fragmentami animacji poklatkowej.

KROK 8. Uczestnicy pobierają gotowe fotokasty w formie plików wideo lub przesyłają je na **Dysk Google**.

KROK 9. Wspólnie oglądamy gotowe fotokasty. Najlepiej za pośrednictwem Dysku Google pokazać po kolei wszystkie za pomocą komputera i rzutnika. Zespoły mogą też wymieniać się tabletami i w ten sposób oglądać filmiki. Warto zapytać uczestników, jak im się pracowało z aplikacjami i z archiwami, czy mają zamiar ich używać. Jeśli tak, to w jaki sposób?

4. DODATKOWE INFORMACJE

Warianty: uczestnicy mogą również użyć aplikacji **Dyktafon** (Android), w której można nagrać dłuższą wypowiedź lub wywiad (kilka lub nawet kilkadziesiąt minut).

Potem w razie potrzeby wyedytować w aplikacji **Timbre** (Android): przyciąć, zmienić format. Następnie zmontować ze zdjęciami lub filmami w **FilmoraGo**.

Jeśli uczestnicy posiadają urządzenia firmy Apple (iPady, iPhone'y), mogą użyć aplikacji **iMovie** (montaż) i **GarageBand** (dźwięk). Zamiast aplikacji **FilmoraGo** na urządzeniach Android można użyć również aplikacji **InShot**.

Dłuższe fotokasty można tworzyć z fragmentów przygotowanych przez zespoły i publikować je w odcinkach w mediach społecznościowych lub na stronie WWW.

Punktem wyjścia do stworzenia fotokastu może być także informacja z archiwalnej gazety, lokalna historia lub legenda.

Twoje refleksje: co się udało, co nie, co można by zmienić następnym razem

Ożywiamy lokalne archiwa – tworzymy animacje poklatkowe na tabletach

1. PODSTAWOWE INFORMACJE

Opis i cel warsztatów: Podczas warsztatów zaprosimy uczestników do stworzenia animacji poklatkowych na podstawie archiwalnych fotografii lub grafik czy reprodukcji obrazów. Zachęcimy, by poznali podstawy tworzenia scenorysów, kadrowania i dowiedzieli się, czym są archiwa cyfrowe i otwarte zasoby.

Rezultaty: Animacje poklatkowe w formie filmu do umieszczenia na stronie WWW lub portalu społecznościowym (np. YouTube). Można również wykorzystać animację do stworzenia wystawy z rozszerzoną rzeczywistością (patrz **scenariusz VIII**).

Przykłady:

www.aplikacjewkulturze/multimedia

lub

<https://vine.co/u/1116410125662781440?mode=list>



Użyte aplikacje: Stop Motion Studio (Android, iOS)

Czas trwania: 240 min

Grupa: młodzież 13-19 lat lub grupa międzypokoleniowa

Liczba uczestników: optymalnie: 8-12 osób, maksymalnie: 16 osób

Sprzęt: optymalnie 1 urządzenie mobilne na 2 uczestników, maksymalnie 1 na 4, ew. rzutnik i komputer do prezentacji.

2. PRZED WARSZTATAMI

Przygotuj materiały:

- ✎ wydrukowane na kartkach A4 wybrane materiały archiwalne (czarno-białe lub kolorowe),
- ✎ sznurki, klej, papier kolorowy, mazaki, pędzle, farby, kredki, nożyczki, taśma klejąca.

Przygotuj stanowisko do animacji:

- ✎ animacje poklatkowe na tablecie najlepiej wykonywać, gdy tablet leży na wyściętym kartonie (**zdjęcie na stronie 37**.)

Animacja wykonana została podczas warsztatów w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Cieszanowie, użyte zostały fotografie z Cyfrowego Archiwum Tradycji Lokalnej w Cieszanowie: <http://mbp.cieszanow.archiwa.org/>



Poziom trudności ● ● ● ● ○

KROK 2. Pytamy uczestników, czy wiedzą, czym jest i na czym polega animacja poklatkowa. Czy ktoś z nich kiedyś ją tworzył? Jeśli tak, to w jaki sposób? Czy filmy animowane zwykle robi się samodzielnie, czy w zespole? W razie potrzeby dopytujemy i komentujemy.

KROK 3. Pokazujemy kilka przykładowych animacji poklatkowych z materiałami archiwalnymi (np. <https://vine.co/u/1116410125662781440?mode=list>).

KROK 4. Pytamy uczestników, czy wiedzą, czym są archiwa i do czego służą. Czy znają archiwa cyfrowe? Czy z materiałów, które się w nich znajdują, można korzystać? Jeśli tak, to na jakich zasadach?

KROK 5. Demonstrujemy, jak stworzyć animację poklatkową. Można w tym celu wziąć jakiś przedmiot i przesuwając go, opowiedzieć, kiedy robić zdjęcia, z których powstanie film.

KROK 6. Prosimy uczestników, by podzielili się na 3-5-osobowe zespoły.

KROK 7. Każdy zespół wybiera wydrukowane materiały archiwalne lub otwarte zasoby. Na ich podstawie ma stworzyć kilku- lub kilkunastosekundową animację poklatkową w aplikacji **Stop Motion Studio**.

KROK 8. Uczestnicy w zespołach naradzają się nad animacją, wycinają elementy z wydrukowanych materiałów archiwalnych, z gazet, z papieru kolorowego. Mogą narysować krótki **scenorys** (storyboard, zdjęcie na stronie następnej), wykorzystując do tego 4-6 narysowanych na kartce prostokątnych kadrów (każde okienko może oznaczać kolejną sekundę animacji). Scenorys to ogólny szkic animacji, umownie pokazuje, co się dzieje w animacji, pomaga ustalić jej plan i kolejność.

Dowiedz się:

- 📖 czym jest animacja poklatkowa: https://pl.wikipedia.org/wiki/Animacja_poklatkowa,
- 📖 czym są wolne licencje i jak korzystać z zasobów udostępnionych na tych licencjach: <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>.

Nie zapomnij:

- 📖 Przetestować aplikację **Stop Motion Studio** i stworzyć kilka testowych animacji poklatkowych.

Miejsce na twoje notatki

3. PRZEBIEG WARSZTATÓW

KROK 1. Witamy uczestników, mówimy, co będziemy robić podczas warsztatów. Prosimy, by krótko się przedstawili: imieniem i tytułem ulubionego filmu animowanego lub fabularnego.

4. DODATKOWE INFORMACJE

Warianty: wspólnie można stworzyć dłuższą animację – wystarczy, że każdy z zespołów zanimuje jedną scenę, a gotowe sceny zmontować w jeden film, np. z pomocą bezpłatnych aplikacji **FilmoraGo** (Android) lub **iMovie** (iOS).

Punktem wyjścia do stworzenia animacji poklatkowej może być także **informacja z archiwalnej gazety, lokalna historia lub legenda, utwór muzyczny, wywiad, nagranie.**

Inspiracje, tutoriale:

Bardzo dokładne scenariusze zajęć opisujące tworzenie animacji poklatkowych:

<http://mobolab.org.pl/tworcze-zajecia-z-tabletami/>

Twoje refleksje: co się udało, co nie, co można by zmienić następnym razem

KROK 9. Zespoły z gotowymi storyboardami i przygotowanymi elementami tworzą animacje w aplikacji **Stop Motion Studio**. Gotową animację eksportują w postaci filmu (np. w formacie HD 720 lub 1080 pikseli) na urządzenie. Jeśli pracują na własnym sprzęcie, uczestnicy powinni przesłać filmy na nasz **Dysk Google**, adres e-mail lub przez **WeTransfer**.

Uwaga! W podstawowej wersji **Stop Motion Studio** możliwości edycyjne animacji są bardzo ograniczone – jeśli animacja jest nieudana, należy ją powtórzyć.

KROK 10. Wspólnie oglądamy gotowe animacje. Możemy zapytać uczestników, czy podobało się im tworzenie animacji poklatkowych na smartfonie i tablecie, czy chcą to powtórzyć. Można też zapytać o archiwa – jak im się pracowało z tego typu materiałem, czy mają pomysły, jak je wykorzystać.

Scenariusz dostępny jest na licencji CC BY-NC-SA 4.0 PL (Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Polska). Autorka: Sylwia Żółkiewska, www.zolkiewska.pl, dodatkowe materiały: www.aplikacjewkulturze.pl. Jest częścią projektu **Aplikacje mobilne dla kultury – tworzenie multimediów na smartfonie i tablecie**, zrealizowanego w ramach stypendium Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego

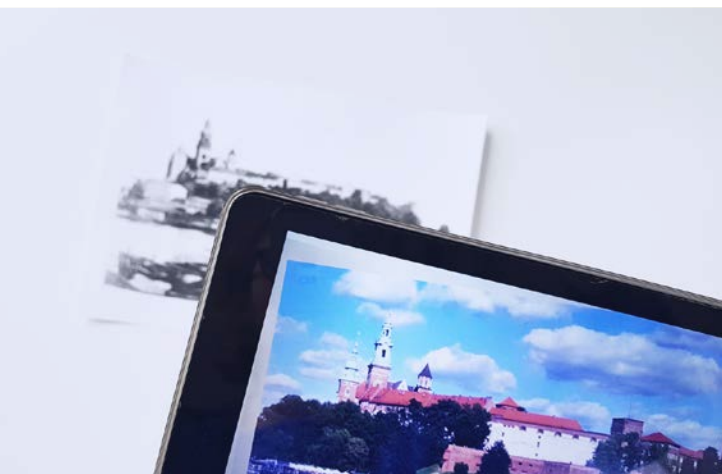
Podwójny portret rodzinny – cyfrowa wystawa z rozszerzoną rzeczywistością (AR)

1. PODSTAWOWE INFORMACJE

Opis i cel warsztatów: Podczas warsztatów zaprosimy uczestników do stworzenia wystawy rodzinnych portretów lub pocztówek z okolicy z rozszerzoną rzeczywistością (AR). Zachęcimy, by poznali podstawy tworzenia wystaw, obróbki obrazu i digitalizacji.

Rezultat: Wystawa cyfrowa portretów rodzinnych lub pocztówek z rozszerzoną rzeczywistością, którą obejrzeć można poprzez aplikację **HP Reveal**.

Przykład:



Użyte aplikacje: Skaner zdjęć Google (PhotoScan by Google Photos), Padlet, Pixlr, HP Reveal (wszystkie aplikacje na Android i iOS)

Czas trwania: 240 min

W grafice powyżej użyte zostały fotografie z portalu Pixabay (domena publiczna, CC 0).

Grupa: grupa międzypokoleniowa (np. rodzinne pary międzypokoleniowe: nastolatek i dorosły, nastolatek i senior, dorosły i senior)

Liczba uczestników: optymalnie: 8-12 osób, maksymalnie: 16 osób

Sprzęt: optymalnie 1 urządzenie mobilne na 2 uczestników, maksymalnie 1 na 4, ew. rzutnik i komputer do prezentacji.

2. PRZED WARSZTATAMI

Utwórz konto w aplikacjach Padlet i HP Reveal:

- 📁 aplikacje wymagają rejestracji, uczestnicy mogą równolegle pracować na jednym koncie, tworząc warstwy z rozszerzoną rzeczywistością,
- 📁 przygotuj loginy i hasła do aplikacji, które będzie można podać uczestnikom.

Dowiedz się:

- 📁 jak tworzyć rozszerzoną rzeczywistość krok po kroku: <http://aplikacjewkultu-rze/multimedia>,
- 📁 czym są wolne licencje i jak korzystać z zasobów udostępnionych na tych licencjach: <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>.

Nie zapomnij:

- 📁 zapoznać się z aplikacjami **Skaner zdjęć Google** (PhotoScan by Google Photos), **Pixlr**, **Padlet**, **HP Reveal** i ich przetestować,
- 📁 poprosić uczestników o przyniesienie analogowych zdjęć z ich rodzinnych albumów, które chcieliby wykorzystać na wystawie (powinny przedstawiać przodków),
- 📁 przygotować formularza zgody na upublicznianie wizerunku i poprosić uczestników o jego wypełnienie i podpisanie.

Przygotuj:

- 📁 kilka dodatkowych lamp do punkowego doświetlenia pomieszczenia (np. biurkowych), ewentualnie fotel, zasłonę lub duży kawał materiału.

Miejsce na twoje notatki

3. PRZEBIEG WARSZTATÓW

KROK 1. Witamy uczestników, mówimy, co będziemy robić podczas warsztatów. Prosimy, by przedstawili się imieniem i krótko powiedzieli o ostatnio widzianej wystawie lub takiej, którą chcieliby zobaczyć.

KROK 2. Pytamy uczestników, czy widzieli kiedyś wystawę z rozszerzoną rzeczywistością (AR). A może spotkali się z AR w innych sytuacjach?

Pokazujemy przykładowe filmy prezentujące, czym jest AR:

<https://www.youtube.com/watch?v=fv71Pe9kTU0>
[czas trwania: 2:33]

lub

<https://www.youtube.com/watch?v=nWGffYt-mODo> [czas trwania 1:30]

Pytamy, czy uważają, że **AR może być przydatna**. Jeśli tak, to do czego może służyć? Odpowiedzi możemy spisywać na tablicy lub flipcharcie.

KROK 3. Przypominamy o zadaniu: **stworzeniu podwójnego portretu rodzinnego z warstwą z rozszerzonej rzeczywistości**, która zostanie dodana do zdjęcia na cyfrowej wystawie. Możemy zademonstrować działanie aplikacji **Skaner zdjęć Google**, **Padlet** oraz **HP Reveal**. Na oczach uczestników tworzymy wspólną tablicę **Padlet**, która będzie stanowić cyfrową przestrzeń wystawową dla fotografii.

KROK 4. Prosimy uczestników, by podzielili się na 4-osobowe zespoły (po 2 pary międzypokoleniowe).

KROK 5. Prosimy, by w zespołach opowiedzieli sobie bardziej szczegółowo o przyniesionych fotografiach swoich przodków i wybrali po jednej, którą chcą wykorzystać na wystawie.

KROK 6. Uczestnicy skanują wybrane zdjęcia przodków w aplikacji **Skaner zdjęć Google** (PhotoScan by Google Photos). Zeskanowane fotografie umieszczają na wspólnej tablicy **Padlet** i umieszczają opis: kiedy

Scenariusz VIII ● ● ● ● ●

zdjęcie powstało, kto na nim jest. Chętni mogą oznaczyć zdjęcie jedną z wolnych licencji i w ten sposób pozwolić na ich wykorzystywanie.

KROK 7. Tabletem lub smartfonem w międzypokoleniowych parach nawzajem robią sobie zdjęcia, które posłużą jako warstwa cyfrowa. Za pomocą lamp, fotela, zasłony lub draperii można zaaranżować tło do zdjęć lub poszukać odpowiedniej scenerii, np. jeśli postaci na archiwalnym zdjęciu pozowały na tle pobliskiego sklepu, który nadal istnieje, warto tam zrobić zdjęcie.

KROK 8. Zdjęcie można wykadrować, zmniejszyć (jeśli jest duże, np. powyżej 3000 x 4000 pikseli), dodać efekty kolorystyczne w aplikacji **Pixlr**.

KROK 9. Wykorzystując współczesne zdjęcie, uczestnicy tworzą warstwę (aure) w aplikacji **HP Reveal**, którą łączą ze zdjęciem archiwalnym (markerem) umieszczonym na tablicy **Padlet**.

KROK 10. Wspólnie oglądamy wystawę: współczesne portrety zobaczymy po zbliżeniu urządzenia mobilnego do tablicy **Padlet** na monitorze komputera lub na ekranie innego urządzenia mobilnego. Możemy zapytać uczestników, jak im się pracowało z aplikacjami, czy mają zamiar ich używać i do czego.

Uwaga! W Padlecie warto umieścić informację, w jaki sposób oglądać warstwę AR z aplikacją HP Reveal.

4. DODATKOWE INFORMACJE

Warianty: cyfrową warstwę może stanowić także film o przodkach lub o nas, ich potomkach. Można go przygotować w aplikacjach **FilmoraGo (scenariusz VI)** **InShot** lub **iMovie** (iOS).

Zamiast umieszczać zdjęcia w aplikacji **Padlet**, można je opublikować na stronie WWW, Facebooku, Pinterest lub Instagramie albo wydrukować na zwykłej drukarce i powiesić na ścianach. Należy dodać informację o tym, jak oglądać rozszerzoną rzeczywistość.

Inspiracje, tutoriale:

Instruktaż tworzenia rozszerzonej rzeczywistości w aplikacji **HP Reveal** krok po kroku: <http://aplikacjewkulturze/multimedia>

Twoje refleksje: co się udało, co nie, co można by zmienić następnym razem

Scenariusz dostępny jest na licencji CC BY-NC-SA 4.0 PL (Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Polska). Autorka: Sylwia Żółkiewska, www.zolkiewska.pl, dodatkowe materiały: www.aplikacjewkulturze.pl. Jest częścią projektu **Aplikacje mobilne dla kultury – tworzenie multimediów na smartfonie i tablecie**, zrealizowanego w ramach stypendium Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Opisy aplikacji



Skanowanie, przechowywanie i udostępnianie plików

Skaner zdjęć Google (PhotoScan by Google Photos) - skanuj stare fotografie i dokumenty

Tagi: zdjęcia, skanowanie, digitalizacja, fotografie, dokumenty

Platforma: Android, iOS

Bezpłatność: tak

Język: polski

Działanie: offline

Rejestracja: nie

Dzięki aplikacji można szybko i precyzyjnie skanować zdjęcia analogowe i papierowe dokumenty z naszego prywatnego archiwum w dużej rozdzielczości (np. 3000 x 4000 pix). Zdjęcia można obrócić i wykadrować, zapisać na urządzeniu, wysłać mailem lub udostępnić np. na **Dysku Google**.

Przyda się do:

- 📄 szybkiego digitalizowania fotografii analogowych i dokumentów, z których następnie można wykonać kolaż, komiks, prezentację czy film w innej aplikacji.

Dysk Google - udostępniaj i przechowuj pliki w chmurze

Tagi: przechowywanie, udostępnianie, dokumenty, zdjęcia, filmy

Platforma: Android, iOS, WWW (www.drive.google.com)

Bezpłatność: tak

Język: polski

Działanie: online

Rejestracja: tak

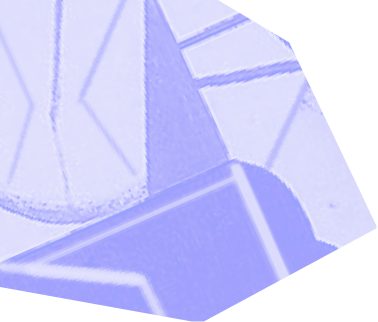
Aplikacja **Dysk Google** połączona jest z kontem mailowym firmy Google (gmail). Umożliwia przesyłanie i przechowywanie plików w chmurze, czyli na dysku wirtualnym, dzięki czemu możemy mieć do nich dostęp z każdego urządzenia, na którym się zalogujemy. **Dysk Google** w wersji bezpłatnej ma pojemność 15 GB.

Więcej: https://www.google.com/intl/pl_ALL/drive.

Podobne aplikacje: Dropbox (2 GB) i One Drive (5 GB).

Przyda się do:

- 📄 szybkiego przesyłania plików między urządzeniami,
- 📄 udostępniania materiałów archiwalnych, zdjęć, nagrań, dokumentów.



Otwarte zasoby i archiwa cyfrowe

Pixabay - korzystaj z bazy otwartych zasobów

Tagi: zdjęcia, otwarte zasoby, grafiki, ilustracje, ikony, CCO, domena publiczna

Platforma: Android, iOS, WWW (www.pixabay.com)

Bezpłatność: tak

Język: polski

Działanie: online

Rejestracja: nie (tak, by pobierać pliki w wysokiej rozdzielczości)

W aplikacji znajdują się współczesne zdjęcia, ikony i ilustracje na **licencji CCO** (domena publiczna), która nie wymaga podpisywania autora oraz umożliwia ich przekształcanie, upublicznianie, a nawet sprzedawanie. Pliki można pobrać na urządzenie mobilne lub na komputer w różnych rozdzielczościach i formatach (do WWW wystarczą te najmniejsze).

Przyda się do:

- 📄 łączenia z materiałami archiwalnymi, np. jako tło lub dodatkowa ilustracja,
- 📄 tworzenia multimediiów: prezentacji, kolaży, filmów, plakatów i grafik na różne tematy.

QR Code Reader - udostępniaj linki i zasoby z pomocą kodów QR

Tagi: QR kody, grywalizacja, udostępnianie

Platforma: Android, iOS

Bezpłatność: tak

Język: polski

Działanie: online

Rejestracja: nie

Umożliwia odczytywanie kodów QR z linkiem do strony WWW, tekstu, informacji. QR kod można łatwo stworzyć samodzielnie (np. tutaj: <https://www.qr-online.pl/>), pobrać jako PNG, JPG lub PDF do wydruku, który udostępniemy uczestnikom warsztatów.

Przyda się do:

- 📄 szybkiego udostępnienia wybranej strony z archiwami cyfrowymi lub otwartymi zasobami podczas warsztatów.

Fotografia, kolaż, komiks

Pixlr-Free Photo Editor - popraw zdjęcie, dodaj napis

Tagi: retusz fotografii, filtry, kolaż, rysowanie
Platforma: Android, iOS, WWW (www.pixlr.com)
Bezpłatność: tak
Język: angielski (poziom podstawowy)
Działanie: offline
Rejestracja: nie

Aplikacja **Pixlr** służy do podstawowego retuszu fotografii. Umożliwia dodawanie filtrów, napisów i tworzenia kolaży ze zdjęć, a także rysowanie. Gotowe zdjęcia i kolaże można udostępnić lub zapisać na urządzeniu mobilnym w wybranej rozdzielczości (od bardzo dużej do małej, nadającej się do WWW).

Przyda się do:

- 📄 szybkiego tworzenia kolaży z otwartych zasobów lub archiwalnych fotografii, gazet, dokumentów,
- 📄 retuszu fotografii, kadrowania, poprawiania kontrastu i koloru.

PicSticker-Photo Editor - stwórz komiks, opowiedz historię

Tagi: komiks, storytelling, cyfrowe opowieści, storyboard, scenorys
Platforma: Android
Bezpłatność: tak
Język: angielski (poziom podstawowy)
Działanie: offline
Rejestracja: nie

Aplikacja **PicSticker-Photo Editor** służy do szybkiego tworzenia kadrów komiksów na podstawie zdjęć współczesnych lub archiwalnych. Do zdjęć można dodać dymki (chmurki dialogowe), wpisać teksty, dodać filtry i naklejki. Kilka kadrów można złożyć w całość (pasek komiksu) w aplikacji **Pixlr** i w ten sposób tworzyć komiksy. Podobna aplikacja: **Szkic**.

Przyda się do:

- 📄 tworzenia komiksu na podstawie zdjęć archiwalnych lub otwartych zasobów,
- 📄 opowiedzenia lokalnej historii lub legendy w formie komiksu.




Projektowanie plakatów i ulotek, tworzenie publikacji cyfrowych

Canva - twórz plakaty, ulotki, infografiki

Tagi: projektowanie, plakat, prezentacja, grafika, infografika
Platforma: Android, iOS, WWW (www.canva.com)
Bezpłatność: tak
Język: angielski (poziom podstawowy)
Działanie: online
Rejestracja: tak

W aplikacji można tworzyć plakaty, zaproszenia, kolaże, karty okolicznościowe, pocztówki, prezentacje, ulotki, krótkie publikacje, infografiki. Stworzone elementy można pobrać w formatach PNG, JPG lub PDF (w tym formacie można je zamieścić na stronie WWW lub w aplikacji **Issuu**).

Przyda się do:


-  stworzenia cyfrowego albumu rodzinnego na podstawie zeskanowanych zdjęć lub zdjęć z archiwum cyfrowego.

Issuu - promuj archiwa, albumy, prezentacje i publikacje

Tagi: tekst, książka, publikacja, album, promocja
Platforma: Android, iOS, WWW (www.issuu.com)
Bezpłatność: tak
Język: angielski (poziom podstawowy)
Działanie: online
Rejestracja: tak

Aplikacja pozwala na publikację i promocję stworzonych w innych aplikacjach i programach (np. **Canva**) prezentacji, albumów itp. Umożliwia dotarcie do szerokiej rzeszy czytelników, polsko- i obcojęzycznych.

Przyda się do:

-  promocji cyfrowych publikacji twojej instytucji lub organizacji, albumu ze zdjęciami, książki.

Animacja poklatkowa, film, muzyka, dźwięk, muzyka

Vine Camera - zacznij animować

Tagi: animacja poklatkowa, film, storyboard, scenorys

Platforma: Android, iOS

Bezpłatność: tak

Język: polski

Działanie: offline

Rejestracja: nie

Aplikacja służy do tworzenia krótkich, 6-sekundowych animacji poklatkowych. Nadaje się do nauki animacji poklatkowej. Gotową animację (w formacie kwadratu) możemy udostępnić lub pobrać na urządzenie mobilne.

Przyda się do:

- ✎ tworzenia animacji na podstawie ksero lub wydruków archiwalnych fotografii, gazet, dokumentów, z których przygotowujemy elementy do animacji,
- ✎ opowiadania lokalnej historii lub legendy w nietypowy sposób z użyciem otwartych zasobów.

Stop Motion Studio - twórz animacje poklatkowe

Tagi: animacja poklatkowa, film, scenariusz, opowiadanie, storyboard, scenorys

Platforma: Android, iOS

Bezpłatność: tak, możliwy zakup dodatkowych funkcji (które nie wpływają na podstawowe działanie aplikacji)

Język: angielski (poziom podstawowy)

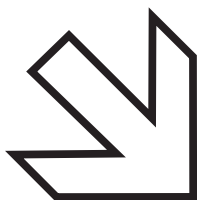
Działanie: offline

Rejestracja: nie

Aplikacja służy do tworzenia animacji poklatkowych (nawet kilku- lub kilkunastominutowych) w formacie HD (1920 x 1080) lub niższym do wyboru. Gotowe animacje można wmontować w film stworzony w **FilmoraGo** lub **Magisto**.

Przyda się do:

- ✎ tworzenia animacji na podstawie odbitek ksero lub wydruków archiwalnych fotografii, gazet, dokumentów, z których przygotowujemy elementy do animacji,
- ✎ opowiadania lokalnej historii lub legendy w formie animacji z użyciem archiwów, otwartych zasobów lub archiwalnych przedmiotów.



FilmoraGo - montuj filmy, twórz fotokasty

Tagi: fotokast, film, montaż, intro, reklama, wideo, promocja

Platforma: Android, iOS

Bezpłatność: tak, możliwy zakup dodatkowych funkcji (które nie wpływają na podstawowe działanie aplikacji)

Język: polski

Działanie: offline

Rejestracja: nie

Aplikacja umożliwia szybkie montowanie krótkich filmów, tworzenie reklam, zwisłunów i fotokastów. W aplikacji można dodawać animowane napisy, nagrywać głos, animować zdjęcia. Gotowy film można pobrać na swoje urządzenie mobilne w formacie HD lub udostępnić. Na końcu każdego filmu stworzonego w **FilmoraGo** widać logo aplikacji. Podobna aplikacja na Androida: **InShot**, na iOS: **iMovie**.

Przyda się do:

- ✎ tworzenia fotokastów, czyli łączenia plików audio i wideo,
- ✎ tworzenia filmów i prezentacji na podstawie fotografii i nagrań archiwalnych.

Magisto - baw się i twórz filmowe kolaże

Tagi: film, intro, reklama, wideo, multimedialna prezentacja

Platforma: Android, iOS, WWW (www.magisto.com)

Bezpłatność: tak, możliwy zakup dodatkowych funkcji (które nie wpływają na podstawowe działanie aplikacji)

Język: polski

Działanie: online (potrzebne jest wi-fi)

Rejestracja: nie (tak, jeśli chcemy tworzyć więcej filmów i mieć do nich dostęp)

Aplikacja „sama” montuje filmy i zdjęcia, tworzy kilkuminutowe kolaże i filmowe impresje.

W wersji bezpłatnej możemy zmontować do 10 materiałów (filmów lub zdjęć), umieścić film jedynie bezpośrednio na **YouTube** lub podać link do **Magisto**. Pobieranie filmów jest płatne osobno. Materiały filmowe powinny być krótkie (15-30 sekund), ponieważ materiał montowany jest online. Na końcu każdego filmu zrobionego w **Magisto** widać logo aplikacji.

Przyda się do:

- ✎ stworzenia filmiku promującego naszą instytucję,
- ✎ szybkiego tworzenia prezentacji ze zdjęć współczesnych lub archiwalnych.

Dyktafon - nagrywaj muzykę, rób wywiady

Tagi: audio, nagrywanie, wywiad, efekty dźwiękowe, muzyka

Platforma: Android

Bezpłatność: tak

Język: polski

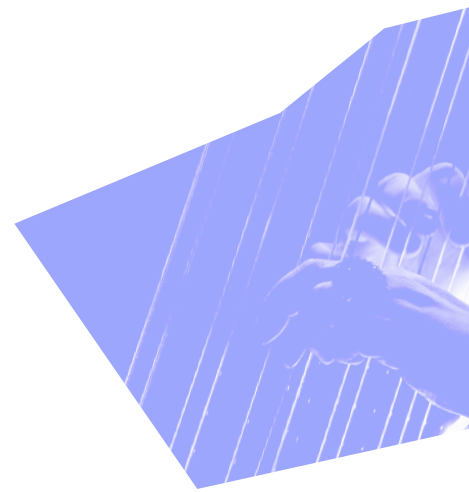
Działanie: offline

Rejestracja: nie

Aplikacja umożliwia nagrywanie dźwięku w wybranej jakości i wybranym formacie: PCM (wav), AAC (m4a), AMR (3gp), MP3. Nagranie może trwać nawet kilkadziesiąt minut, można je zapisać na urządzeniu mobilnym, przesłać lub udostępnić. Nagrania można umieścić w serwisie **SoundCloud** (można je wcześniej wyedytować z pomocą aplikacji **Timbre** lub **GarageBand**) lub połączyć np. w aplikacji **FilmoraGo** ze zdjęciami i umieścić na **YouTube**. Na iOS możemy użyć aplikacji **Dictaphone - Voice Dictation Assistant**.

Przyda się do:

- 📁 nagrywania wypowiedzi i wywiadów,
- 📁 nagrywania muzyki na żywo, np. pieśni regionalnych,
- 📁 nagrywania lokalnych wydarzeń,
- 📁 tworzenia audiobooków na podstawie lokalnych historii,
- 📁 nagrywania efektów dźwiękowych.



Timbre - edytuj, łącz, przycinaj. eksportuj elementy audio i wideo

Tagi: muzyka, audio, wideo, edycja

Platforma: Android

Bezpłatność: tak

Język: polski

Działanie: offline

Rejestracja: tak

Prosta aplikacja do edytowania, przycinania i eksportowania nagrań audio w różnych formatach. Obsługuje formaty takie jak: mp3, wav, flac, m4a, aac. Nagrania można umieścić w serwisie **SoundCloud** lub połączyć np. w aplikacji **FilmoraGo** ze zdjęciami i umieścić na **YouTube**. Na iOS możemy użyć aplikacji **GarageBand**.

Przyda się do:

- 📁 edytowania elementów audio i wideo,
- 📁 tworzenia ścieżek dźwiękowych do filmów i podcastów,
- 📁 tworzenia audiobooków na podstawie lokalnych historii.

Cyfrowe opowieści

Thinglink - twórz interaktywne prezentacje

Tagi: interaktywna prezentacja, storytelling, cyfrowa opowieść

Platforma: Android, iOS, WWW (www.thinglink.com)

Bezpłatność: tak

Język: angielski (poziom podstawowy)

Działanie: online

Rejestracja: tak

Aplikacja **Thinglink** służy do tworzenia interaktywnych, nielinearnych prezentacji.

Do tła (np. archiwalnego zdjęcia) można dodać tzw. hot spoty, czyli interaktywne punkty, do których „przypniemy” film, zdjęcie, opis, grafikę, wykres. Elementy te można przygotować w innych aplikacjach:

Pixlr Photo Editor, Magisto, FilmoraGo, Stop Motion Studio. Tutorial **Thinglink**

w języku polskim: [http://bit.ly/](http://bit.ly/Thinglink-interaktywne-zdjecie-tutorial)

[Thinglink-interaktywne-zdjecie-tutorial](http://bit.ly/Thinglink-interaktywne-zdjecie-tutorial)

Przyda się do:

- 📌 ożywiania zdjęć archiwalnych,
- 📌 tworzenia nielinearnych prezentacji,
- 📌 przygotowania interaktywnej reklamy do umieszczenia w mediach społecznościowych lub na Facebooku.

Wattpad - pisz historie, które przeczyta cały świat

Tagi: tekst, książka, opowieść, legenda

Platforma: Android, iOS, web (www.wattpad.com)

Bezpłatność: tak

Język: polski

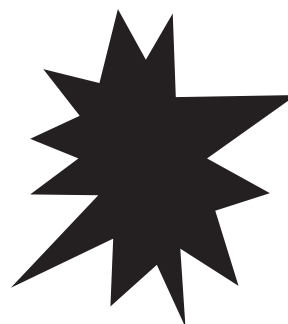
Działanie: online i offline (czytanie)

Rejestracja: tak

W aplikacji **Wattpad** można pisać opowiadania i powieści, które można ozdobić stworzoną przez siebie okładką i udostępnić czytelnikom. Czytelnicy mogą dodawać komentarze w trakcie czytania, dzięki czemu tekst jest interaktywny.

Przyda się do:

- 📌 stworzenia opowiadania inspirowanego historią okolicy, legendą, wywiadem.



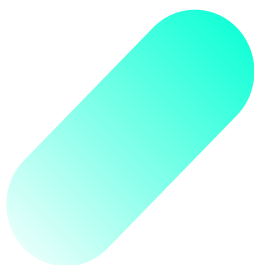
HP Reveal (dawniej Aurasma) - twórz rozszerzoną rzeczywistość

Tagi: rozszerzona rzeczywistość, wystawa, cyfrowa opowieść, storytelling
Platforma: Android, iOS, WWW (www.hpreveal.com)
Bezpłatność: tak
Język: angielski
Działanie: online
Rejestracja: wymagana

Aplikacja do tworzenia rozszerzonej rzeczywistości, czyli dodawania warstwy cyfrowej, np. filmu do zdjęć, obrazów, grafik, plakatów, które mogą być wydrukowane i powieszona na wystawie. Tutorial **HP Reveal** w języku polskim: www.aplikacjewkulturze/multimedia

Przyda się do:

- 📄 urozmaicenia wystawy analogowej,
- 📄 urozmaicenia publikacji lub prezentacji, rozszerzenia o warstwę cyfrową,
- 📄 urozmaicenia gry o dodatkowe elementy.



Aparat Cardboard - twórz wirtualną rzeczywistość i spaceru 360°

Tagi: wirtualna rzeczywistość, VR, 360°, spacer, panorama
Platforma: Android, iOS
Bezpłatność: tak
Język: polski
Działanie: offline
Rejestracja: nie

Aplikacja do tworzenia zdjęć panoramicznych 360°, które następnie można obejrzeć w smartfonie przez kartonowe okulary typu **Google Cardboard** lub udostępnić na Facebooku i przeglądać z poziomu przeglądarki, zmieniając kąt widzenia kursorem myszki.

Przyda się do:

- 📄 tworzenia wirtualnych spacerów po okolicy inspirowanych kadrami z archiwalnych zdjęć lub informacjami z archiwalnych gazet,
- 📄 stworzenia spaceru 360° po wystawie archiwaliów.

Praca w grupie, interakcja, grywalizacja

Padlet - pracuj w grupie na interaktywnej tablicy

Tagi: interaktywna prezentacja
Platforma: Android, iOS, WWW (www.padlet.com)
Bezpłatność: tak
Język: polski
Działanie: online
Rejestracja: tak

Aplikacja umożliwia pracę w grupie i stworzenie interaktywnej tablicy, do której można dodawać różne elementy: teksty, multimedia, filmy, linki, komiksy, grafiki, dokumenty w PDF. Użytkownicy **Padletu** mogą także oceniać i komentować powstałe notatki, jeśli udostępnimy taką opcję.

Padlet krok po kroku:

<https://padlet.com/appsywkulturze/Padlet>

Przyda się do:

- ✎ tworzenia prezentacji tematycznych na smartfonie, tablecie lub komputerze,
- ✎ tworzenia w grupie interaktywnej tablicy z informacjami na podstawie materiałów archiwalnych, przykład: www.aplikacjewkulturze/multimedia
- ✎ tworzenia tutoriali: <https://padlet.com/appsywkulturze/Padlet>.

Quizlet - twórz wciągające quizy

Tagi: quiz, grywalizacja, wiedza, edutainment, test
Platforma: Android, iOS, WWW (www.quizlet.com)
Bezpłatność: tak
Język: polski
Działanie: online
Rejestracja: tak

Aplikacja WWW i mobilna do szybkiego tworzenia quizów, fiszek, testów na wybrany temat, np. związany z lokalną historią. Quizy i testy mogą zawierać materiały archiwalne, grafiki, filmy, linki. Więcej o podobnych aplikacjach: <https://pl.padlet.com/appsywkulturze/technologiedlaedukatora>.

Przyda się do:

- ✎ tworzenia quizów na podstawie lokalnej historii lub legendy z użyciem materiałów archiwalnych (grafik, zdjęć, gazet).

Podsumowanie

Mam nadzieję, że zachęciłam cię do poznawania i testowania aplikacji!

Proponowane przeze mnie aplikacje możesz wymieniać na inne lub szukać zupełnie nowych, takich, które będą odpowiadały ci najlepiej.

Kryteria doboru aplikacji

Podczas wybierania aplikacji warto brać pod uwagę następujące kryteria:

- 📄 ocena w sklepie: ok. 4 gwiazdek, pozytywne komentarze;
- 📄 przyjemna, prosta i czysta grafika, najlepiej w stonowanych barwach;
- 📄 intuicyjność i prostota obsługi (możesz zrobić prosty test: jeśli po 1-2 minutach od uruchomienia wciąż nie wiesz, jak jej używać, poszukaj innej, bardziej intuicyjnej);
- 📄 bezpłatność, nienachalne opcje zakupu, które nie wpływają na działanie aplikacji w podstawowym zakresie;
- 📄 brak reklam w aplikacji lub mało inwazyjne reklamy (warto odrzucić aplikacje, w których są reklamy przeszkadzające, zajmujące cały ekran);

- 📄 język polski albo prosty angielski (do używania aplikacji powinna wystarczyć znajomość kilku podstawowych słówek: save, delete, download itd.);
- 📄 brak konieczności zakładania konta (opcję tę zarezerwuj jedynie dla bardzo dobrych aplikacji);
- 📄 ciężar aplikacji mniejszy niż 50 MB;
- 📄 brak żądania dostępu do zbyt wielu funkcji i elementów urządzenia: kontaktów, maila, lokalizacji itd.;
- 📄 dostosowanie do danej grupy wiekowej (zwróć uwagę na oznaczenia PEGI: https://pl.wikipedia.org/wiki/Pan_European_Game_Information).

Uwaga! Często niemożliwe jest znalezienie bezpłatnej aplikacji spełniającej wszystkie powyższe kryteria, lecz warto o nich pamiętać.

Zasady używania poszczególnych aplikacji mogą się zmieniać po aktualizacji: w aplikacjach mogą pojawiać się reklamy lub dodatkowe zakupy.

Co dalej?

“ Na stronie
www.aplikacjewkulturze.pl
znajdziesz wszystkie dodatkowe
materiały związane z projektem:



publikacje,



materiały edukacyjne,



inne scenariusze zajęć,



tutoriale,



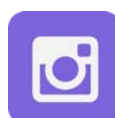
przykłady multymediów.

Obserwuj na Facebooku stronę
Aplikacje mobilne w kulturze i edukacji,
aby mieć dostęp do najnowszych informacji.
***Po więcej wiedzy i inspiracji dołącz
do grupy o tej samej nazwie!***



Dołącz!

Bądźmy w kontakcie:



www.zolkiewska.pl

Linki, materiały dodatkowe

Aplikacje mobilne i ich zastosowanie w kulturze i edukacji:

1. *APPetyt na APlikaCje*, S. Żółkiewska, wyd. Fundacja Orange 2016: <http://bit.ly/APPetyt-na-APlikaCje-2016>
2. *Instytucje Kultury w Środowisku Cyfrowym*, praca zbiorowa pod red. K. Czerwińskiej, wyd. Narodowy Instytut Audiowizualny, Warszawa 2016: <http://bit.ly/Instytucje-kultury-w-srodowisku-cyfrowym>
3. Publikacja Forum Aplikacji i Gier Mobilnych, P. Jędrzejewska, S. Żółkiewska, N. Gryczko, wyd. Fundacja Culture Shock 2017: <http://bit.ly/FAM2017-appsy>

O otwartych zasobach i archiwach cyfrowych i ich wykorzystaniu:

1. *Archiwistyka społeczna*, praca zbiorowa pod red. K. Ziętał, Warszawa 2012, wyd. Ośrodek KARTA: <https://ksiegarnia.karta.org.pl/produkt/archiwistyka-spoeczna-poradnik/>
2. O wolnych licencjach: <http://bit.ly/Licencje-Creative-Commons>
3. *Czym jest dozwolony użytek?*: <https://centrumcyfrowe.pl/blog/2013/09/10/dozwolony-uzytek-w-edukacji-infografika/>
4. Kamil Śliwowski o tworzeniu otwartych zasobów: <http://otwartzasoby.pl/pierwsze-kroki-do-tworzenia-i-publikowania-otwartych-zasobow-edukacyjnych/>

Archiwa cyfrowe i otwarte zasoby:

1. Cyfrowe Archiwa Tradycji Lokalnej (archiwalne dokumenty i fotografie): <http://trzebinia.archiwa.org/>
2. Polona (mapy, książki, dokumenty, grafiki, fotografie, starodruki, plakaty): <https://polona.pl/>
3. Europeana (malarstwo europejskie, dokumenty, moda, przedmioty): <https://www.europeana.eu/portal/pl>
4. Materiały online Narodowego Archiwum Cyfrowego (głównie fotografie): <https://www.nac.gov.pl>
5. Wikimedia Commons (fotografia, film, muzyka, grafika, dokumenty): <https://commons.wikimedia.org/wiki/>
6. Archiwalne i współczesne zdjęcia i ilustracje w domenie publicznej (CC 0): <https://pixabay.com>, <https://pxhere.com>
7. Zdjęcia, wideoklipy, dźwięki (głównie na licencji CC0): <http://piviso.com/>
8. Muzyka na wolnych licencjach: <http://freemusicarchive.org/>
9. Filmy w domenie publicznej (CC 0): <http://publicdomainmovies.net>

Więcej: <https://domenapubliczna.org/zasoby/>, www.otwartzasoby.pl

Digital storytelling, grywalizacja, design thinking:

1. *Grywalizacja, zrób to sam*, J. Siadkowski, wyd. Fundacja Orange, Fundacja Highlight/Inaczej, Laboratorium EE 2014: <http://grywalizujemy.pl>
2. *Digital storytelling, podręcznik dla animatorów*, oprac. A. Świątecka, Warszawa 2013, wyd. Fundacja Ad Hoc: <http://bit.ly/Storytelling-podrecznik-dla-edukatora>
3. O tworzeniu cyfrowych opowieści: <https://www.techsoup.pl/pl/item-details/543/sposoby-na-digital-storytelling-a-czas-i-zasoby>
4. *Megafon Kultury*, praca zbiorowa pod red. A.Kaim, wyd. Muzeum Emigracji w Gdyni 2017: <http://bit.ly/Megafon-Kultury-2017>

Scenariusze lekcji i warsztatów z aplikacjami mobilnymi:

1. Kurs Tablety w Twojej Bibliotece, wyd. Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego 2015 i 2016: <http://bit.ly/Tablety-w-bibliotece-KURS>
2. MoboLab - Roboty i tablety w Twojej Szkole, wyd. Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego 2017: <http://bit.ly/MoboLab-scenariusze-lekcji-z-tabletami>, <http://bit.ly/MoboLab-studio-kreatywnosci>