



SPOSÓB NA REUSE W EDUKACJI

Notatki z seminarium

- I. WSTĘP / s. 2**
- II. THE MIND OF THE UNIVERSE / s. 3**
- III. REUSE W DZIAŁANIU / s. 4-8**
Jak robią to jedni z najbardziej pomysłowych edukatorów
 - Permeation - przenikanie
 - Lekcja w pokoju zagadek
 - Gry terenowe w szkole
 - Pieśni do śmierci
 - Muzeum dźwięku
- IV. SPOSÓB NA EDUKACJĘ / s. 9**
Dyskusja
- V. PRAKTYCZNE PORADY / s. 10-13**
Co nam zostało z warsztatów
 - Zasoby dźwiękowe z domeny publicznej w tworzeniu podcastów w projektach edukacyjnych
 - Prawo autorskie w edukacji
 - Gry terenowe od kuchni
 - Zamień lekcję w przygodę, czyli pokój zagadek w praktyce szkolnej
- VI. NA ZAKOŃCZENIE / s. 14**

I. WSTĘP

Zasoby cyfrowe muzeów, archiwów i bibliotek dostępne są dla edukatorów i uczniów przez całą dobę, siedem dni w tygodniu. Nie zawsze jednak wspomniane instytucje i nauczyciele mówią o edukacji tym samym językiem. Czy obchody stulecia odzyskania niepodległości można świętować w Sieci? Czy zajęcia komputerowe w szkole można zmienić w lekcje lokalnej historii? Wychodząc naprzeciw takim pytaniom, zorganizowaliśmy w FINA seminarium *Reuse w edukacji*, poświęcone ponownemu wykorzystaniu cyfrowych zasobów dziedzictwa kulturowego w edukacji. Kwestią reuse, czyli ponownego wykorzystywania zasobów cyfrowych, podejmowaliśmy dotąd wielokrotnie, po raz pierwszy jednak postanowiliśmy przedyskutować ją z edukatorami i nauczycielami.

Czy na co dzień korzystanie z cyfrowych zasobów w szkołach jest łatwe? Jakie propozycje mają dla szkół i edukatorów instytucje, które udostępniają takie materiały? Jakie pomysły i potrzeby mają osoby zajmujące się edukacją? Jaką rolę odgrywają w praktykowaniu edukacji prawo autorskie i nowe technologie, zarówno te, których używają do udostępniania swych zasobów instytucje kulturalne, jak i te, które dostępne są dla nauczycieli w szkołach? Chcąc odpowiedzieć na te pytania, poruszyliśmy na seminarium temat ograniczeń i barier dla ponownego wykorzystania zasobów cyfrowych w edukacji. Zmierzałyśmy przy tym do wskazania praktycznych sposobów ich przewycięzania. Odnależliśmy je w projektach nauczycieli, którzy przekraczają stereotypy i ramy nauczanych przedmiotów, oraz w inspiracjach płynących z edukacji nieformalnej i ruchów mejkerskich (ang. *makers movement*).

Tym inspirującym i konstruktywnym podejściem do edukacji chcemy podzielić się z Państwem na kartach niniejszej publikacji. Można odnaleźć w niej najważniejsze porady i linki z każdego z wystąpień i warsztatów. Zachęcamy do dzielenia się tym materiałem z innymi nauczycielami i nauczycielkami oraz do dzielenia się własnymi pomysłami na to, jak cyfrowe zasoby archiwów, muzeów i bibliotek wykorzystują Państwo w swojej pracy w szkołach, bibliotekach i świetlicach.

Życzymy owocnej, inspirującej lektury.

Ewa Korzeniowska, Kamil Śliwowski



Naszym gościem specjalnym był **Maarten Brinkerink**.

Maarten pracuje w dziale badawczo-rozwojowym [The Netherlands Institute for Sound and Vision](#) jako ekspert w dziedzinie partycypacji publicznej i innowacyjnego dostępu do zasobów cyfrowych. Rozwija projekty, strategie i polityki wykorzystujące nowe technologie, otwarty dostęp i kulturę partycypacyjną. W swej pracy dąży do upowszechniania, różnicowania i znajdowania nowych zastosowań dziedzictwa kultury audiowizualnej.

Na naszym seminarium Maarten prezentował projekt *The Mind of the Universe* (*Umysł Wszechświata*), który The Netherlands Institute for Sound and Vision pomagał zrealizować publicznej telewizji holenderskiej.

Efektom projektu jest 10-odcinkowa seria telewizyjna, poświęcona gwałtownemu rozwojowi wiedzy, którego świadkami i uczestnikami dziś jesteśmy. Każdy z odcinków skupia się na jednej z ludzkich cech, a zamysłem całości jest próba przedstawienia przyszłości widzianej oczami naukowców pochodzących z różnych miejsc na Ziemi.

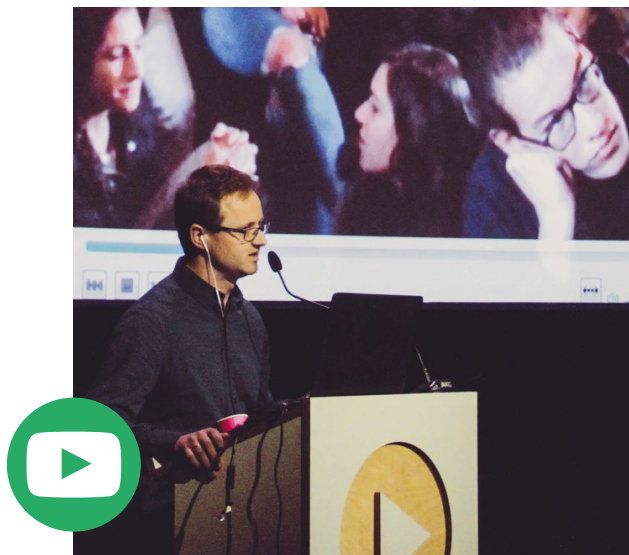
Projekt od początku pomyślany był tak, aby wszystkie materiały powstałe podczas produkcji i postprodukcji zostały udostępnione do ponownego wykorzystania. Część z nich znalazła zastosowanie przy tworzeniu kursów online.

W kuluarach zapytaliśmy Maartena, jakiej rady udzieliliby edukatorom, którzy chcą nadążać za zmianami technologicznymi i mierzyć się ze stawianymi przez nie wyzwaniem.

To naprawdę zależy od poziomu kompetencji nauczycieli (*śmiech*). Wiele rad padło już na tej konferencji, oto najważniejsze. Po pierwsze, mówcie do uczniów, szczególnie tych młodszych, językiem dla nich zrozumiałym: bardziej wizualnym, dynamicznym, nieopartym na samym wykładzie lub materiale do przeczytania. Zwracajcie uwagę na to, w jakiej formie przedstawicie treści, których chcecie nauczyć. Po drugie, pamiętajcie, że obecnie istnieje bardzo wiele materiałów wideo, które można wykorzystać i włączyć do waszych zasobów edukacyjnych. Po trzecie, jeśli macie bardziej zaawansowane umiejętności cyfrowe, dostosowujcie dostępne materiały według swojego uznania, twórzcie własne cyfrowe lekcje, a nie tylko używajcie ich jako materiału ilustracyjnego dla tego, co robicie.

III. REUSE W DZIAŁANIU

Permeation - Przenikanie



Rezultatem projektu *Permeation-Przenikanie*, realizowanego wspólnie przez młodzież z V Liceum Ogólnokształcącego im. Janusza Korczaka w Tarnobrzegu oraz z Harel High School spod Jerozolimy, jest wystawa multimedialna. Składają się na nią archiwalne zdjęcia przedwojennej społeczności żydowskiej Tarnobrzegu nałożone na zdjęcia współczesne. Każdemu obrazowi towarzyszy odpowiednio dobrany cytat ze wspomnień osób, które przeżyły Zagładę, oraz kod QR, kierujący do nagrania wideo ze wspomnieniami dotyczącymi przedstawionego miejsca.

Nasz projekt może stanowić inspirację dla innych oraz pomoc w rozwijaniu przez uczniów cennych umiejętności. Pierwszą z nich to zdolność do współpracy w Sieci. Większość czasu poświęconego przez uczniów w ramach projektu obejmowało pracę w domu, a Internet zapewniał możliwość ciągłej komunikacji, wymieniać się materiałami i ich przetwarzania. W koordynacji działań pomogło stworzenie grupy na Facebooku, w pracy na plikach – Dysk Google, zaś fotomontaże zdjęć i cytatów powstały dzięki serwisowi pixlr.com.

Kolejną umiejętnością to skuteczne wyszukiwanie oraz analizowanie informacji. Wyszukiwaniu archiwalnych zdjęć i miejsc, które zostały na nich przedstawione, towarzyszyły analiza fragmentów książki *I never saw my face* Sama Goetza i przyporządkowanie pochodzących z niej cytatów do posiadanych zdjęć. Ciekawe uzupełnienie archiwalnych materiałów Tarnobrzegskiego Muzeum Okręgowego uczniowie znaleźli w zasobach Muzeum Holokaustu w Waszyngtonie oraz Instytutu Yad Vashem w Jerozolimie. Projekt wzbogaciło filmowe nagranie wspomnień nieżyjącego już Sama Goetza, odnalezione przez uczennice na YouTube.

Ważne okazały się również ciekawość i wyobraźnia. Wielu uczniów właśnie z ciekawości zdecydowało się przystąpić do projektu, aby realizować swoje pasje lub je kształtować. Jej rozbudzenie zaowocowało rozmowami z pokoleniem dziadków o historii ich małych ojczyzn. Młode pokolenie zaczęło się nią interesować, zaś wyobraźnia sprawiła, że planowana pierwotnie wystawa fotograficzna stała się czymś więcej – projektem multimedialnym.

III. REUSE W DZIAŁANIU

Lekcja w pokoju zagadek



Kto z nauczycieli nie zastanawia się, w jaki sposób wzbudzić w uczniach wewnętrzną motywację do pracy, do aktywnego udziału? Kto chce osiągnąć te cele, powinien zapytać, co lubi dzisiejsza młodzież. Wiadomo, że nie tak łatwo ją zaskoczyć i zaintrygować. Jak zatem zmienić nudną lekcję – ograniczającą się do rozwiązywania przykładów z podręcznika, wysłuchania wykładu, zrobienia notatki – w przygodę?

Wykorzystanie mody na zabawy integracyjne w pokojach zagadek (escape room) jest świetnym sposobem na urozmaicenie lekcji. Idea takiej zabawy jest prosta: grupa uczestników zostaje zamknięta w pomieszczeniu, a jej zadaniem jest odnajdowanie wskazówek i rozwiązywanie zadań. Cel to odnalezienie klucza lub hasła, które pozwolą wydostać się z zamkniętego pomieszczenia. Czy taką ideę, łączącą w sobie elementy gry, tajemnicy i rywalizacji, można zastosować w szkole?

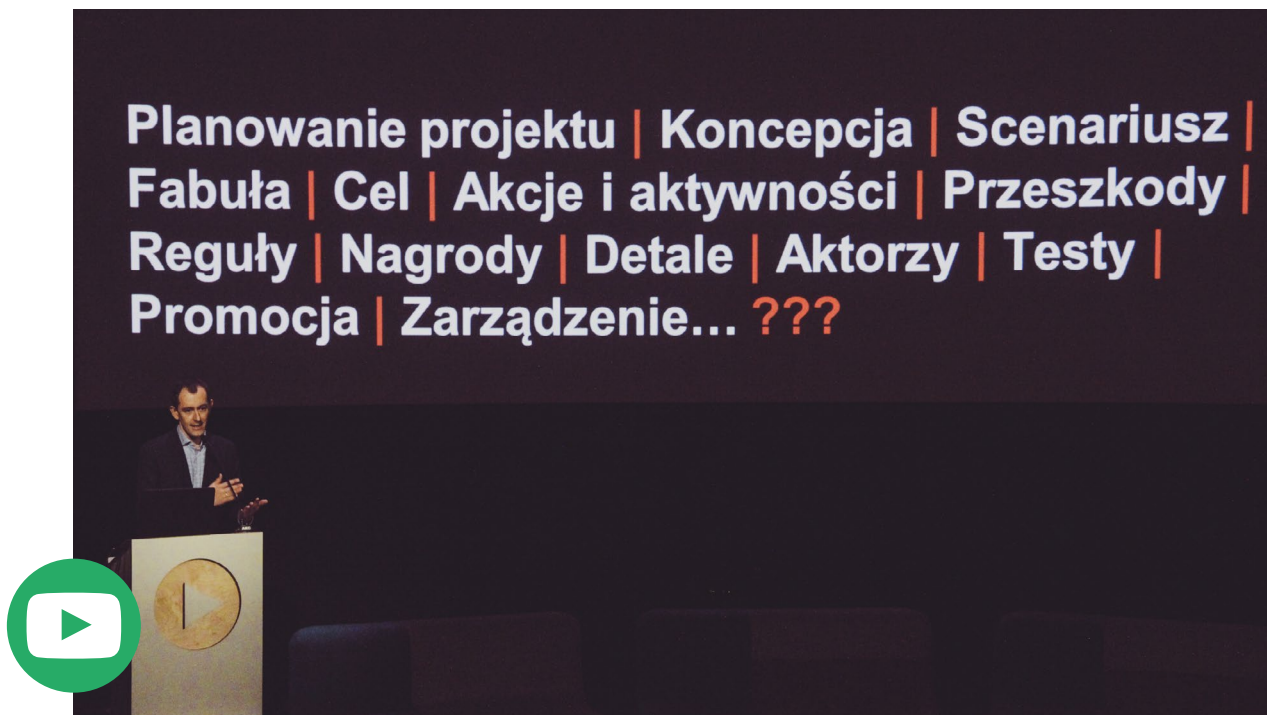
Podczas seminaryjnych warsztatów zabawę z elementami typowymi dla escape room zaproponowałam nauczycielom, wcześniej jednak lekcję powtórzeniową w formie pokoju zagadek przeprowadziłam w szkole. Zaangażowanie uczestników i tempo pracy upewniły mnie, że był to strzał w dziesiątkę. Każda z grup chciała jak najszybciej zdobyć tajne hasło, rozwijając przy tym umiejętności analizy, wnioskowania oraz współpracy. Jeśli poszukujecie sposobu na uatrakcyjnienie lekcji lub urozmaicenie szkolnej uroczystości, wstąpcie do pokoju zagadek.

Materiał przygotowany na podstawie wystąpienia na seminarium FINA i artykułu na [blogu grupy Superbelfrzy RP](#).



III. REUSE W DZIAŁANIU

Gry terenowe w szkole



Udział uczniów w grze terenowej, korespondującej z zagadnieniami omawianymi na lekcji danego przedmiotu, z pewnością pozwoli urozmaicić proces nauczania.

Wyobraźmy sobie klasę, która opracowując własną grę terenową, poznaje historię lokalną albo uczy się właściwości materiałów, zjawisk fizycznych. Nauczyciel wyłania liderów, ci zaś, korzystając z kart kompetencji, tworzą swoje zespoły. Zajmują się one badaniami rynku, tworzeniem zespołu projektowego, bilansem kosztów, grafiką i marketingiem. Odtąd każdy uczeń staje się ekspertem w swojej dziedzinie. Wszyscy tworzą zespół, który ma wspólny cel – wydanie gry terenowej w określonym czasie, mieszczącej się w założonym budżecie i gotowej do wprowadzenia na rynek.

Klasa zamienia się w mały start-up, gdzie skonstruowanie ciekawych, praktycznych zadań wymaga wiedzy i wnikliwej analizy wielu zjawisk. Wielka płachta z karteczkami, na których skrupulatnie wypisano zadania, uczy planowania i zarządzania czasem; opracowanie instrukcji dla gracza – komunikatywności; szukanie inspiracji w cyfrowych archiwach – selekcji informacji, gromadzenie zasobów cyfrowych, kojarzenia faktów, krytycznego myślenia.

Czy tak właśnie nie mogłaby wyglądać nowoczesna lekcja?

III. REUSE W DZIAŁANIU

Pieśni do śmierci

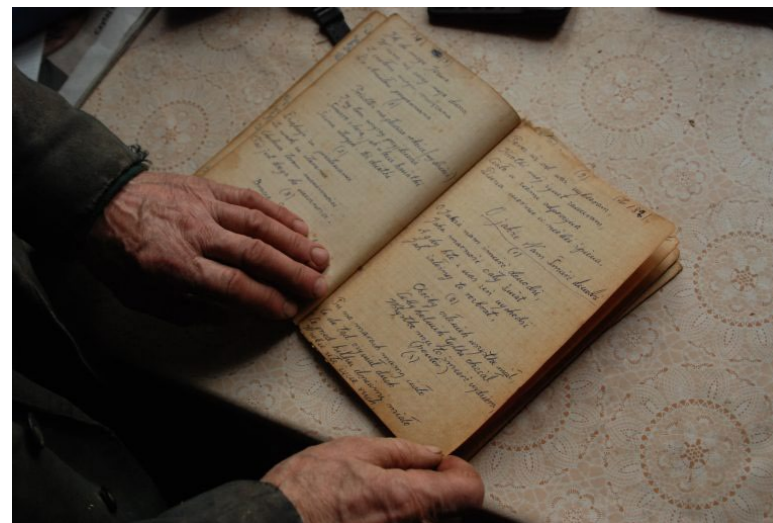


Pieśni do śmierci to projekt grupy pasjonatów śpiewu tradycyjnego, realizowany przy wsparciu Stowarzyszenia Katedra Kultury. To działania na styku etnografii, animacji kultury i sztuki, którego punktem centralnym jest spotkanie, a głównym tematem pieśni i (nie)odchodzące w zapomnienie tradycje, takie jak czuwanie przy zmarłym, odprowadzanie panny młodej, kolędowanie.

W ramach działań na wschodnim Mazowszu w latach 2015-2017 powstało archiwum, w oparciu o które prowadzimy, działając w nurcie edukacji nieformalnej, spotkania śpiewacze, warsztaty i koncerty. Mamy nadzieję, że także nauczyciele odnajdą w naszych archiwach przydatne w ich pracy materiały.



piesnidosmierci.blogspot.com



Zgromadzone przez nas zbiory – nagrania pieśni, śpiewniki, reportaże dźwiękowe – mogą być inspiracją do pracy na zajęciach z języka polskiego, muzyki, kształcenia słuchu, religii, wiedzy o społeczeństwie. Mogą również zachęcać do poszukiwania wraz z uczniami tematów pracy projektowej związanej z dawnymi tradycjami i tożsamością lokalną, do prowadzenia wywiadów z babciami, dziadkami, sąsiadkami, uważnego przejrzenia śpiewników i odnalezienia w nich przykładów poezji barokowej czy oświeceniowej (np. pieśni pogrzebowej *Zmarły człowiecze Franciszka Karpińskiego*).



JULIA BICZYSKO - członkini zespołu projektu *Pieśni do śmierci*, Stowarzyszenia Katedra Kultury i Kolektywu Terenowego. Animatorka kultury, badaczka. Śpiewa w zespołach Starorzecze, Wołyń w pieśniach.

III. REUSE W DZIAŁANIU

Muzeum dźwięku



Muzeum Dźwięku to inicjatywa prowadzona od 2014 roku przez nasze Stowarzyszenie „Z Siedzibą w Warszawie” we współpracy ze stołecznym Państwowym Muzeum Etnograficznym. W naszym projekcie dawne instrumenty ludowe o wdzięcznych nazwach, takich jak gadułka, sarangi, suka mielecka, bandoneon, ożyły w rękach profesjonalnych muzyków. Utrwalone dźwięki umożliwiły nam stworzenie Banku Brzmień. Dzięki zastosowaniu nowoczesnych, czułych na ruch sterowników możliwe było tworzenie oryginalnych aranżacji. Bank Brzmień został wykorzystany do stworzenia aplikacji muzycznej, dzięki której użytkownik może poznać brzmienie i historię danego instrumentu.

W latach 2017-2018 roku stworzyliśmy nowe scenariusze ciekawych lekcji muzycznych, wykorzystujące wspomniane aplikację i Bank Brzmień. Nauczyciele i nauczycielki udostępniły instrukcję prowadzenia zajęć oraz wszystkie niezbędne materiały graficzne. Dzięki zajęciom uczniowie i uczennice zyskują wiedzę na temat dud wielkopolskich czy instrumentów azjatyckich, zachęceni są do poznawania muzyki i kultury ludowej, doskonalią umiejętności wspólnego muzykowania, improwizacji i tworzenia prostych ilustracji muzycznych.



instrumentyludowe.pl



EDYTA OŁDAK - absolwentka Wydziału Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. Doktorantka na Wydziale Sztuki Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie. Graficzka, ilustratorka książek, animatorka kultury. Założycielka i prezeska Stowarzyszenia „Z Siedzibą w Warszawie”, w którym odpowiada za programy edukacyjne oraz identyfikację wizualną.



ANNA STOKOWSKA
Katalyst Education

O najważniejszej rzeczy, która wydarzyła się ostatnio w edukacji

„Do skrótu STEM, który utworzono od angielskich słów Science, Technology, Engineering i Mathematics dodano literę „A”, która reprezentuje sztukę (Arts) i dziedziny pokrewne, w tym humanistykę”.

O największym wyzwaniu w edukacji

„W tym momencie to stworzenie perspektywy, która przygotuje młodych ludzi do funkcjonowania w bardziej chaotycznych warunkach, do większej elastyczności, gotowości na ciągle redefiniowanie siebie i swoich ról, nie tylko jako pracowników, ale też członków społeczeństwa”.

POLECANE LINKI
mapakarier.org
katalysteducation.org



ŁUKASZ KOWALSKI
Ośrodek „Brama Grodzka – Teatr NN”

O znaczeniu społecznego kontekstu funkcjonowania technologii

„Studenci naturalnie funkcjonują w środowiskach cyfrowych, co nie oznacza, że robią to w sposób świadomy. Nie wiedzą, jak zadbać o bezpieczeństwo w Sieci, jakie są społeczno-kulturowe skutki oddziaływania technologii cyfrowych. Kiedy opowiadam o YouTube właśnie w takich kontekstach, budzi to zainteresowanie. Rola nauczyciela wciąż więc jest ważna, trzeba jedynie przemyśleć środki i tematy”.

O pierwszych krokach w cyfrowym świecie

„Zacząłbym od bardzo prostej rzeczy – wykorzystywania zasobów cyfrowych. Tych, które były już prezentowane na konferencji, tych, które są w Europeanie, w Federacji Bibliotek Cyfrowych, czy też na świetnej stronie otwartzasoby.pl, którą pokazuję studentom”.

POLECANE LINKI
teatrnn.pl
teatrnn.pl/lubelskie-cegielnie
otwartzasoby.pl



JOANNA SKORUPSKA
radicalzz.studio

O wspólnym języku

„«Generacja Z» nie korzysta już z Google’a, YouTube jest ich pierwszą formą wyszukiwania, są przyzwyczajeni do tego, że konsumują treści w postaci wideo. Porozumiewamy się z nimi za pośrednictwem tych kanałów, w których możemy ich spotkać. Nie działamy wbrew ich komunikacyjnym przyzwyczajeniom”.

O zmianie roli nauczyciela

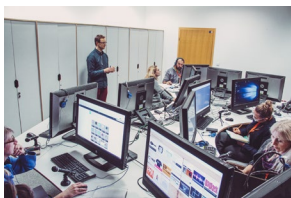
„Nauczyciel nie jest już osobą, która zawsze znajduje się w centrum, nie jest też nieomylny. Staje się za to coraz częściej mentorem. W 2015 wytworzyliśmy więcej informacji niż cała ludzkość od początku istnienia. «Generacja Z», ta najmłodsza, nie ma potrzeby posiadania wiedzy, ma potrzebę dowiadywania się. Nieustannie trzyma w dłoni telefon, z którego w dowolnym momencie można się dowiedzieć dowolnej rzeczy. Kluczowe jest więc wskazanie, gdzie i jak tych informacji mądrze i świadomie szukać”.

POLECANE LINKI
youngmakers.world
radicalzz.studio



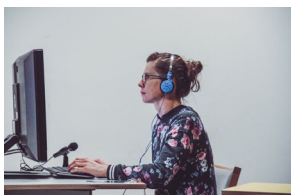
MARCIN ZARÓD

Zasoby dźwiękowe z domeny publicznej w tworzeniu podcastów w projektach edukacyjnych



Warsztat obejmuje omówienie technik tworzenia podcastu, jego wykorzystania edukacyjnego, a także podstawy pracy podcastera: pozyskiwanie i obróbkę plików dźwiękowych, montaż materiałów archiwalnych z nagraniami osób tworzących podcast w ogólnodostępnych aplikacjach, publikowanie gotowych podcastów w Sieci.

CO MIELIŚMY NA WARSZTACIE?



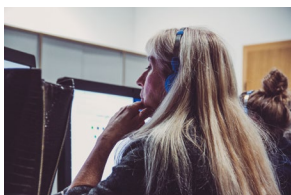
Podcasty to internetowe audycje dźwiękowe, które można odsłuchać w dowolnym, wybranym przez siebie czasie, na przykład za pomocą odpowiedniej aplikacji i telefonu komórkowego. Popularne polskie podcasty dla nauczycieli to *EduGadki* oraz *Od nauczania do uczenia się* (ONDU), choć dostępne są też audycje poświęcone historii, emitowane oryginalnie na antenie radiowej, np. cykl *Historia żywa*.

pozwalają bez większych nakładów finansowych niemal każdemu stworzyć własne podcasty. Wystarczy do tego telefon komórkowy, którego mikrofon posłuży do nagrania dźwięku, oraz odpowiednia aplikacja, na przykład Dyktafon lub Anchor, która umożliwi nagranie. Edycja może się odbyć za pomocą aplikacji Audacity, a do publikacji plików z nagraniem dźwiękowym może posłużyć platforma Spreaker.



Do słuchania podcastów służą aplikacje działające na urządzeniach mobilnych (np. Podcasty na iOS, Podcast Addict lub Stitcher na system Android), choć można je także znaleźć na stronach internetowych rozgłośni radiowych. Podcasty dostępne w aplikacjach można subskrybować; dzięki subskrypcji otrzymujemy powiadomienie o pojawieniu się nowego odcinka.

Przykładem rodzimych dobrych praktyk są materiały podcastowe realizowane w ramach międzynarodowego projektu [e-twinningowego](#) przez uczniów klas licealnych Zespołu Szkół Paderewski z Lublina, pracujących pod opieką Barbary Ostrowskiej. Trzeba pamiętać, że poza publikacją podcastu warto zająć się jego promocją w Internecie, w tym w mediach społecznościowych, np. na Facebooku lub Twitterze. Niekiedy kanały podcastowe mają swoje wersje na portalu YouTube, dzięki czemu docierają do większej liczby osób.



Nagrywanie podcastu w formie rozmowy z zaproszonym gościem jeszcze parę lat temu nie byłoby możliwe. Dziś twórcy podcastu mogą łączyć się z zaproszonymi gośćmi m.in. za pomocą programu Skype, aplikacji Messenger lub usługi Cleanfeed. Każda ze ścieżek nagrywana jest osobno na komputerach prowadzących, a na etapie postprodukcji łączy się je i optymalizuje jakość dźwięku.

Tworzenie podcastu przez uczniów to ciekawe urozmaicenie realizowanych przez nich projektów. Niewielkie wymagania sprzętowe



PRZYDATNE LINKI

Podcasting - radio na życzenie
magazynt3.pl

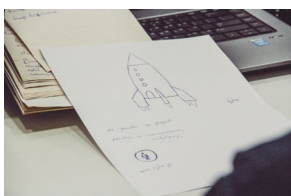
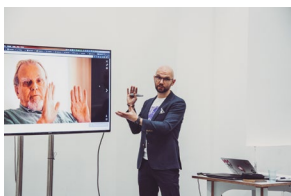
Źródła nagrań:
Wolne Lektury
Archiwum Historii Mówionej

Dom Spotkań z Historią
Wirtualny Sztetl

Samuczki:
youtu.be (aplikacja Podcasty dla systemu iOS)
youtu.be (urządzenia mobilne z systemem Android)

KAMIL ŚLIWOWSKI

Prawo autorskie w edukacji



Modnie i zgodnie z prawem. Praktyczne podstawy prawa autorskiego i technologii, które warto znać, korzystając w edukacji z materiałów muzealnych i archiwalnych. Kiedy utwór trafia do domeny publicznej? Kiedy mogę skorzystać z obrazów ze stron muzeów, a kiedy nie mogę w muzeum zrobić zdjęcia? Jak oznaczać materiały na licencjach Creative Commons? Skąd czerpać najlepsze otwarte i darmowe treści?

CO MIELIŚMY NA WARSZTACIE?

Z czego mogę bezpiecznie korzystać w szkole? Nie rozpowszechniając utworów szerzej niż tylko dla naszych uczniów, działamy w ramach dozwolonego użytku. By opublikować coś w Sieci, podzielić się z innymi na blogach czy YouTube, musimy skorzystać z własnych utworów, uzyskać zgodę od autorów, znaleźć materiały z domeny publicznej lub na licencjach Creative Commons.

Co to jest ta domena publiczna? Domena publiczna to zwykle starsze materiały, do których nikt nie rości sobie praw majątkowych. Znajdziemy je w archiwach, muzeach i bibliotekach cyfrowych. Możemy korzystać z nich bez ograniczeń, pamiętając jedynie o zaznaczeniu autorstwa.

Nie szukaj za daleko! Wiele ciekawych grafik, zdjęć czy map znajdziemy w [Wikimedia Commons](#), polskiej bibliotece cyfrowej [Polona.pl](#), w [Federacji Bibliotek Cyfrowych](#) lub w europejskich archiwach w [europeana.eu](#). Jeśli szukasz czegoś wyjątkowego lub specjalnego, zajrzyj na [otwartzasoby.pl](#) i sprawdź mniej znane strony i kolekcje.

A co ze współczesnymi materiałami? Dzięki licencjom [Creative Commons](#) współcześni autorzy określają warunki, na których możemy korzystać swobodnie z ich dzieł, np. w zamian za podpis, bez modyfikowania lub bez zmieniania warunków prawnych. Typów takich licencji jest aż 7, ale są opisane prostym językiem i specjalnymi ikonami. Materiały na licencjach CC możesz odnaleźć przez zaawansowaną wyszukiwarę Google.

Publikujesz? Daj się łatwo odnaleźć! Jeśli tworzysz materiały edukacyjne lub remiksy, które mogą się przydać innym, nie bój się ich opublikować. Oznacz je wybraną licencją Creative Commons i udostępnij – w mediach społecznościowych lub w serwisach takich, jak Flickr (zdjęcia), SlideShare (prezentacje) czy nawet w Dokumentach Google. Nie potrzebujesz do tego własnej strony WWW!



PRZYDATNE LINKI

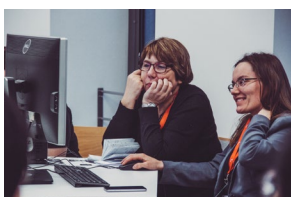
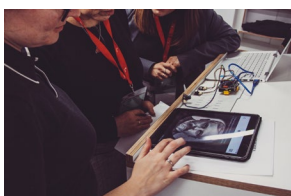
Otwarte Zasoby
Pierwsza pomoc w prawie autorskim
Domena publiczna w instytucjach dziedzictwa. Instrukcja



KAMIL ŚLIWOWSKI - animator i trener; poprzez bloga, warsztaty i webinary wspiera nauczycieli i bibliotekarzy w tworzeniu i wykorzystywaniu otwartych zasobów edukacyjnych.

ZBIGNIEW KARWASIŃSKI

Gry terenowe od kuchni



Historie skrywane dotąd w archiwach, na kartach rękopisów i dzienników coraz częściej inspirują twórców gier, także gier terenowych. Do archiwów sięgają również uczestnicy takich gier, gdy rozwiązują zadania i zagadki. Podczas warsztatów weźmiesz udział we fragmencie gry terenowej. W jej trakcie zapoznasz się z wybranymi technologiami informacyjnymi, sięgniesz do archiwów, stworzysz interaktywny przewodnik gry i opracujesz prostą cyfrową instrukcję dla gracza.

CO MIELIŚMY NA WARSZTACIE?

Zespół autorów – twórczych, dociekliwych, z fantazją, szalonych, o różnych kompetencjach – jest kluczem do ciekawej i angażującej gry. Potrzeba tu takich autorów, którzy potrafią współpracować zarówno podczas spotkań w terenie, jak i online. Takich, którzy potrafią inspirować się sztuką, archiwami, muzyką, gramami, filmami. Słowem – potrzeba tu naszych uczniów, których pomysłowość trzeba wykrzesać, rozbudzić i rozwijać.

Dobrze przemyślany cel. Gracz musi znać cel gry, aby chciał spędzić godzinę lub dwie w jej świecie. Pytanie o cel musi wystąpić na początku tworzenia gry. Celem może być wykonanie ostatniej woli zmarłego bohatera, dokończenie misji, odkrycie zagadki tajemniczego papirusu, odszukanie skradzionego skarbu.

Intrygująca fabuła, bo fabuła w grze terenowej jest kluczem do utrzymania uwagi. Ciekawa historia może sprawić, że uczeń przeniesie się do świata opowieści, stanie się na moment żołnierzem-powstańcem, lekarzem lub członkiem zespołu europejskiej agencji kosmicznej; będzie chciał przeglądać rękopisy, strony encyklopedii, rozmawiać z napotkanymi bohaterami, rozwiązywać zadania matematyczne, łamać szyfry.

Detale budują napięcie, motywują graczy, bo to od dopracowanych szczegółów zależy powodzenie gry. Detalami takimi są stroje aktorów, wygląd otrzymywanych w toku gry wiadomości, krój czcionki, forma wypowiedzi, ilustracje – w szczególności historyczne, ale także jasne, przemyślane komunikaty, udane testy gry, informacje zwrotne od jej testerów.

Bogata akcja, czyli urozmaicony zestaw zadań, które po nitce do kłębka doprowadzą gracza do rozwikłania zagadki. Pamiętaj, że nawet najbardziej cierpliwego gracza ogarnie nuda, gdy jedynym typem zadań w grze będzie quiz. Stosuj zatem zadania interdyscyplinarne, wymagające poszukiwania, zbierania informacji, kojarzenia faktów, wykonywania czynności manualnych, dokumentowania, wnioskowania.



PRZYDATNE LINKI

akademia.pcss.pl
actionbound.com
newspaperclub.com

DOROTA CZECH-CZERNIAK

Zamień lekcję w przygodę, czyli pokój zagadek w praktyce szkolnej



Escape roomy, czyli pokoje zagadek, jak grzyby po deszczu pojawiają się w naszych miastach jako forma rozrywki. Na warsztatach uczestnicy doświadczą, jaką wartość dydaktyczną mogą mieć zajęcia w takiej formie. Sami zobaczą, na czym polega taka zabawa z odrobiną adrenaliny. Poznają sprawdzone przepisy i narzędzia, jak samemu stworzyć takie zajęcia.

CO MIELIŚMY NA WARSZTACIE?

Pokój zagadek może być efektem pracy projektowej zarówno uczniów, jak i nauczycieli czy edukatorów. Ponieważ łączy zabawę z nauką, stanowi doskonały sposób na zaangażowanie uczestników w odkrywanie historii, praw czy twierdzeń. Analizowanie, łączenie faktów, korzystanie z dostępnych informacji oraz współpraca w grupie to fundamentalne kompetencje uczestników prowadzące do rozwikłania zagadki.

Cel. Dla uczestników pokój zagadek to świetna zabawa. Dla nauczyciela/edukatora to realizacja celów dydaktycznych. Przy projektowaniu własnego pokoju zagadek postawienie sobie celów dydaktycznych to pierwszy i najważniejszy krok. Metoda jest o tyle ciekawa, że możemy łatwo, w formie zabawy, przemycić trudne treści edukacyjne.

Fabula. Ważnym elementem jest fabuła gry. Uczestnicy muszą czuć, że mierzą się z tajemnicą, rozwiązują zagadki, poszukują skarbu. Zaciekawienie od pierwszych chwil jest warunkiem powodzenia naszej gry. Najczęściej są to historie rozbitek, odkrywców, poszukiwaczy czy szalonych naukowców, w których rozwiązanie zaledwie kilku zagadek dzieli bohatera od życiowego sukcesu.

Wystrój. Kolejnym krokiem do sukcesu jest zadbanie o detale. Uwagę uczestników po przekroczeniu progu pokoju zagadek przyciągnie skrzynia z kłódką, w której czeka skarb. Kłódki, szyfry, skrzynie, sejfy, mapy, książki to elementy, które dodadzą naszemu pokojowi zagadek

tajemniczości i pomogą w rozwikłaniu zagadki. Na ścianach mogą pojawić się archiwalne zdjęcia, a w tle może rozbrzmiewać muzyka z danej epoki. Zadania możemy przygotować w tradycyjnej formie, ale możemy także wykorzystać technologie informacyjne. Przed przygotowaniem zadań zawsze musimy dobrze określić możliwości, jakimi dysponujemy w trakcie zabawy (np. dostępność sprzętu, aplikacji, Internetu).

Zadania, które stworzą pokój zagadek, powinny stanowić pewną całość. Cel ten możemy osiągnąć na dwa sposoby. Pierwszy to ciąg zadań tworzących łańcuch przyczynowo-skutkowy. Uczestnicy na wstępie otrzymują informację, gdzie odnajdą pierwsze zadanie, zaś jego rozwiązanie pokieruje ku kolejnej łamigłówce. Gracze rozwiązują kolejne zadania, by dojść do ostatecznego rozwiązania – klucza do szyfru, hasła do wyjścia lub wskazówki, gdzie znajduje się klucz do kłódki. Drugi sposób to przygotowanie zadań, których rozwiązania – jak w układance – pozwolą na poznanie upragnionego hasła do wyjścia lub klucza do szyfru.



PRZYDATNE LINKI

edulab.pcass.pl
www.superbelfrzy.edu.pl
padlet.com



Tytuł: Sposób na reuse w edukacji. Notatki z seminarium
Koncepcja: Klaudia Grabowska, Ewa Korzeniowska, Kamil Śliwowski
Redakcja merytoryczna i koordynacja: Klaudia Grabowska
Redakcja i korekta: Michał Wójtowski
Projekt graficzny i skład: Syd Breslauer
Zdjęcia: Kamila Szuba; zdjęcia na stronach 4, 7, 8 pochodzą z archiwów autorów
Warszawa, grudzień 2018



**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.**

„Organizacja międzynarodowej konferencji wraz z publikacją pokonferencyjną”. Dofinansowano ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.