AKADEMIA CYFROWYCH KOMPETENCJI

2015

Wstęp
Monika Czapka 4

I. NARZĘDZIOWNIK

Materiały, z których można swobodnie i legalnie korzystać. Gdzie je znaleźć w sieci?
Kamil Śliwowski 7

Jak wykorzystywać darmowe narzędzia internetowe
Michał Korba 12

Praca w grupie vs TIK?
Agnieszka Jarmuł 18

Narzędzia do tworzenia cyfrowych opowieści. W stronę aktywnego odbioru
Radosław Bomba 23

Facebookowe narzędzia lidera medialnego
Michał Pałasz 29

Akademia cyfrowych kompetencji – w świecie dźwięku
Tomasz Ślusarski 36

II. ZAINSPIRUJ SIĘ!

Twórczość w edukacji
Anna Wuls 42

Młodzież nauczycielom
Katarzyna Skubisz 45

Oddajemy w Wasze ręce publikację będącą podsumowaniem III edycji projektu Akademia Cyfrowych Kompetencji. Po raz kolejny staraliśmy się udoskonalić umiejętności posługiwania się tzw. nowymi mediami w różnych grupach wiekowych oraz zaktywizować młodych ludzi do pracy na rzecz lokalnej społeczności poprzez podniesienie ich kompetencji medialnych.

Niniejsza publikacja składa się z dwóch części:

I. NARZĘDZIOWNIK to zbiór tekstów przygotowanych przez prowadzących zajęcia w ramach Akademii Cyfrowych Kompetencji. Poprosiliśmy ich o wybór i zaprezentowanie narzędzi, które w ich opinii są ciekawe i przydatne w codziennej pracy w instytucjach kultury, organizacjach pozarządowych i placówkach edukacyjnych. Bardzo często są to narzędzia, z których oni sami korzystają lub korzystali w swojej zawodowej karierze.

II. ZAINSPIRUJ SIĘ! to prezentacja dwóch inicjatyw, które zostały zrealizowane w ramach bloku praktycznego Akademii Cyfrowych Kompetencji. Poprosiliśmy ich autorki nie tylko o krótkie opisy, ale też o to, żeby podzieliły się z nami refleksją dotyczącą ich przebiegu. Znajdziecie tam również spis narzędzi, z których korzystały podczas realizacji swoich działań.

Mamy nadzieję, że materiał ten stanie się dla Was inspiracją do sięgania po nowe narzędzia, podnoszenia swoich umiejętności z wykorzystania tzw. nowych mediów oraz do podejmowania własnych działań z zakresu edukacji medialnej.

Tradycyjnie na zakończenie chciałabym podziękować naszym trenerom, którzy zechcieli wzbogacić tę publikację o swoje teksty: dr. Radosławowi Bombie, Agnieszce Jarmuł, Michałowi Korbie, Michałowi Pałaszowi, Kamilowi Śliwowskiemu i Tomaszowi Ślusarskiemu.

Podziękowania i gratulację kieruję również do osób, które podjęły nasze wyzwanie i zechciały wykształcić u siebie nowe kompetencje, czyli uczestników III edycji Akademii Cyfrowych Kompetencji.

Monika Czapka
Koordynatorka projektu

I. NARZĘDZIOWNIK

Materiały, z których można swobodnie i legalnie korzystać. Gdzie je znaleźć w sieci?

Kamil Śliwowski

Sprawa powinna być prosta: jeśli cudzych utworów używamy tak jak w szkole, w celach edukacyjnych, to powinniśmy móc je pozyskiwać zewsząd. Niestety, nie jest to aż tak łatwe. Zasada zwana dozwolonym użytkiem edukacyjnym daje taką swobodę wyłącznie wtedy, kiedy działamy w klasie, offline. Jeśli w naszej pracy wykorzystujemy chronione prawem autorskim utwory, granicą jest dla nas możliwość rozpowszechniania rezultatów (w internecie, poza szkołą).

Na ratunek przychodzą tutaj otwarte zasoby, w szczególności treści dostępne na wolnych licencjach (np. licencjach Creative Commons) i w domenie publicznej (czyli do których wygasły już majątkowe prawa autorskie). Znajdziemy ich w sieci mnóstwo, a z odrobiną wcześniejszego przygotowania możemy ich bezpiecznie i śmiało używać.

CO WARTO WIEDZIEĆ O OTWARTYCH ZASOBACH?

Najpopularniejszym sposobem na tworzenie otwartych zasobów – udostępnianie materiałów edukacyjnych, zdjęć, filmów, muzyki – są **licencje Creative Commons**. Dzięki nim autorzy mogą jasno określić, a odbiorcy zrozumieć, co legalnie i bez pytania o zgodę wolno zrobić z danym utworem. Wspólną cechą wszystkich licencji Creative Commons jest poszanowanie osobistych praw autorskich (czyli konieczność podania informacji o autorze utworu, z którego korzystamy), różnią się one dodatkowymi warunkami wybranymi przez licencjodawcę (czy twórcę). Twórca, udostępniając utwór

na licencji CC, zawsze zachowuje prawa autorskie, jednocześnie umożliwia innym kopiowanie i rozpowszechnianie swojego dzieła. Dodatkowo może zastrzec, że wykorzystywanie utworu może odbywać się wyłącznie na warunkach niekomercyjnych lub może ograniczyć możliwość tworzenia utworów zależnych.

Z dostępnych licencji aż dwie pozwalają na dowolne modyfikowanie i komercyjne wykorzystywanie utworów. Są to: **Creative Commons Uznanie autorstwa**, na której dostępne są m.in. wyniki projektów edukacyjnych i kulturalnych Akademii Orange, oraz **Creative Commons Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach**, na której publikowane są treści z Wikipedii. Warunki licencji, na których udostępniono dane dzieło, są zwykle łatwe do rozpoznania dzięki systemowi ikonek oraz ogólnodostępne dzięki specjalnym wielojęzycznym stronom, do których linkują oznaczenia licencji.

Kiedy potrzebujemy czegoś zupełnie wolnego, utworu dostępnego bez żadnych ograniczeń (czyli takiego, do którego wygasły już prawa autorskie majątkowe), możemy poszukać go w **domenie publicznej** lub w **materiałach dedykowanych domenie publicznej** za pomocą narzędzia Creative Commons Zero (które pozwala autorom nowych utworów zrezygnować z jakichkolwiek wymagań wobec odbiorców).

Na licencjach Creative Commons dostępnych jest w sieci wiele materiałów dedykowanych edukacji, które nazywamy **otwartymi zasobami edukacyjnymi**. Są to m.in. e-podręczniki programu Ministerstwa Edukacji Narodowej „Cyfrowa szkoła", serwis Wikipedia, filmy Akademii Khana i cyfrowa biblioteka Wolne Lektury.

GDZIE ZNALEŹĆ OTWARTE ZASOBY?

Materiałów dostępnych na licencjach Creative Commons można szukać m.in. w wyszukiwarce Google, wystarczy przejść do widoku wyszukiwania zaawansowanego i skorzystać z ostatniego filtru: **PRAWA DO UŻYTKOWANIA**. Wy-

bierając odpowiedni zakres praw, otrzymamy przefiltrowanie wyniku wyszukiwania zarówno stron WWW, jak i grafiki.

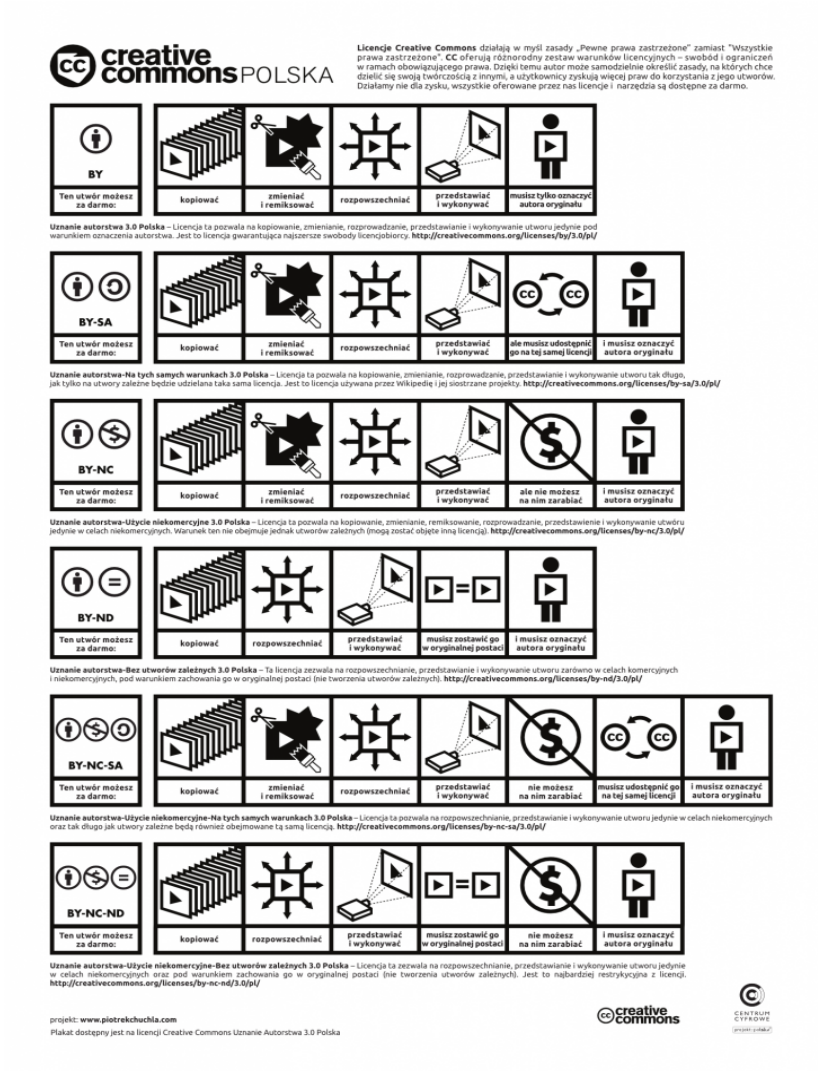
Jeśli nie mamy czasu lub ochoty przekopywać się przez tysiące wyników wyszukiwania albo wiemy dokładnie, jakich zasobów potrzebujemy, warto skorzystać z katalogów, np. dostępnych w serwisie **Otwarte Zasoby** (otwartezasoby.pl), który zbiera strony WWW z materiałami opublikowanymi na licencjach Creative Commons i znajdującymi się w domenie publicznej. Strona podzielna jest na sześć dużych kategorii: grafika, muzyka, wideo, otwarte oprogramowanie, książki, materiały edukacyjne. Znajdziemy tu m.in. wiele polskich stron, np. bibliotek i muzeów udostępniających bez większych ograniczeń swoje materiały edukacyjne czy zbiory z kolekcji, a także serwisy z profesjonalnymi zdjęciami, grafiką wektorową itp.

Zrzut ekranu ze strony Otwarte Zasoby

Kilka takich stron warto dodać sobie od razu do zakładek w przeglądarce. Z pewnością należy do nich największy na świecie serwis fotograficzny **Flickr** (flickr.com), który umożliwia nam publikowanie na licencjach Creative Commons własnych zdjęć, a odbiorcom pozwala je łatwo odnaleźć (w Otwartych Zasobach znajdziemy strony, które umożliwiają edukacyjne wykorzystywanie Flickra). Warto zwrócić uwagę na serwis **Wikimedia Commons** (commons.wikimedia.org), który jest trochę mniej znaną częścią popularnej

Wikipedii. Wikimedia uzupełniają internetową encyklopedię o multimedia, zdjęcia, wideo, mapy, archiwalia. Godny polecenia jest serwis **Musopen** (musopen.org) poświęcony w całości muzyce klasycznej i jej nauce, gdzie zarówno nagrania, jak i zapisy nutowe dostępne są w domenie publicznej.

Więcej informacji o prawie autorskim i otwartych zasobach edukacyjnych można znaleźć na stronach **Koalicji Otwartej Edukacji** (www.koed.org.pl), **Creative Commons Polska** (www.creativecommons.pl) oraz w serwisie **Prawo Kultury** (www.prawokultury.pl), który co tydzień w środę oferuje także telefoniczny i mailowy dyżur prawnika.



Typy licencji Creative Commons. Autor: Piotr Chuchla/Centrum Cyfrowe.
Plakat na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa.

O AUTORZE

Trener i animator edukacji medialnej od siedmiu lat związany z Creative Commons Polska. Na co dzień współpracuje z Fundacją Panoptykon, Centrum Cyfrowym i przewodniczy prezydium Koalicji Otwartej Edukacji.

Jak wykorzystywać darmowe narzędzia internetowe

Michał Korba

Internet i technologie cyfrowe na zawsze zmieniły sposób, w jaki pracujemy. Wybór tak płatnych, jak i darmowych narzędzi dostępnych w sieci jest tak szeroki, że wiedza, jakim narzędziem posługiwać się do realizacji określonych pomysłów, staje się pożądaną informacją. Codziennie posługujemy się coraz większą liczbą różnych programów i aplikacji, dzięki czemu jesteśmy coraz bardziej obyci cyfrowo. Interfejsy wszystkich programów stają się z każdą wersją bardziej intuicyjne, a dostawcy oprogramowania zapewniają liczne tutoriale i inne materiały edukacyjne, które ułatwiają nam poszerzanie swoich kompetencji w posługiwaniu się oferowanymi przez nich narzędziami.

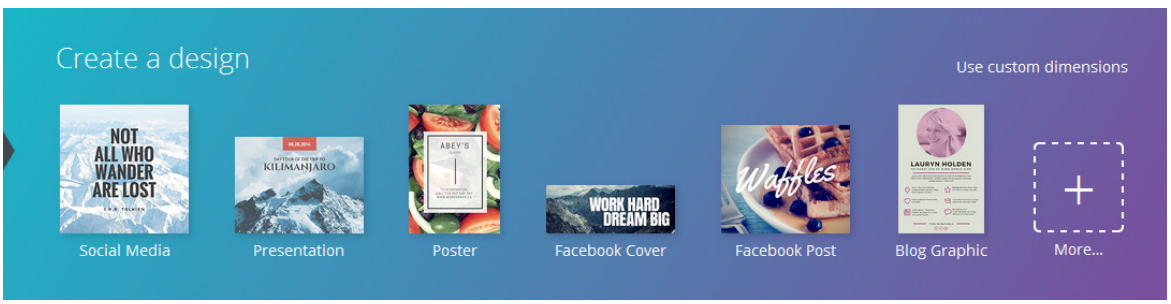
Poniżej przedstawiam cztery wybrane aplikacje, które przydadzą się w codziennej pracy każdemu internetowemu bywalcowi.

TWÓRZ PIĘKNE GRAFIKI, CZYLI CANVA I PIXLR EDITOR

Niestety edukację plastyczną w naszym procesie nauczania kończymy bardzo wcześnie, co uniemożliwia nam doskonalenie umiejętności manualnych i poczucia estetyki. Tymczasem rzeczywistość zawodowa, w której wszyscy funkcjonujemy, coraz częściej wymaga od nas posługiwania się różnego rodzaju grafikami. Nie mówię tu tylko o pracownikach działów marketingu czy o osobach zajmujących się np. komunikacją w mediach społecznościowych, gdzie te umiejętności są wręcz niezbędne. Praktycznie na każdym stanowisku związanym z pracą umysłową, szczególnie tam, gdzie wykorzystujemy komputer, jesteśmy zmuszeni do przygotowywania prezentacji, do zobrazowania jakiegoś procesu czy zjawiska, którym się zajmujemy. Wtedy nie wystarczy tylko użyć tekstu, a grafiki

wykonane w PowerPoint czy Paint mogą się wydawać odbiorcom brzydkie lub infantylne.

W tej sytuacji z pomocą przychodzi nam aplikacja sieciowa **Canva** (canva.com). Założenie konta w serwisie jest całkowicie darmowe. Program umożliwia nam wykorzystanie kilkuset gotowych projektów plakatów, postów, ulotek, reklam, wzorów CV itp. Wszystkie one wykonane zostały przez profesjonalnych designerów. Naszym zadaniem jest jedynie podmiana tekstów na własne. Fonty, kolorystyka i zdjęcia wykorzystane w udostępnionych projektach tworzą wyjątkowo piękne kompozycje. Warto jednak pamiętać, że niektóre zdjęcia i fonty są płatne, ich użycie spowoduje, że w momencie eksportu gotowej grafiki na nasz komputer będziemy musieli wnieść opłatę. Wynosi ona zazwyczaj kilka dolarów, co w porównaniu z wyceną pracy grafika jest kosztem bardzo niskim, a efekty mogą być porównywalne.



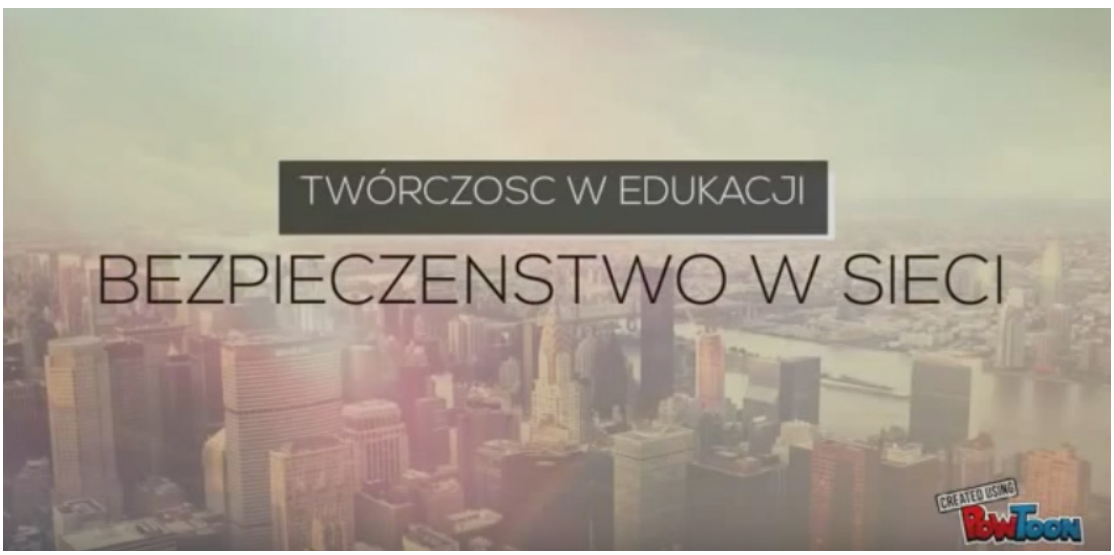
Zrzut ekranu ze strony Canva

Canva jest idealnym rozwiązaniem, jeżeli chcemy szybko uzyskać znakomity efekt, niemniej narzędzie to ma wiele ograniczeń i nie będziemy w stanie zaprojektować na nim wszystkiego. Aby tworzyć zaawansowane projekty graficzne wykorzystujące grafikę rastrową bez wydawania kilku tysięcy złotych na najpopularniejszy program graficzny, czyli Photoshop od firmy Adobe, możemy skorzystać z aplikacji **Pixlr Editor** (pixlr.com/editor). Program wymaga bardziej zaawansowanych umiejętności graficznych, umożliwia bowiem operowanie na warstwach, obiektach inteligentnych i innych skomplikowanych właściwościach cyfrowych obrazów.

TWORZENIE FILMÓW NIE MUSI BYĆ TRUDNE, CZYLI POWTOON

Pomimo że projektowanie grafik może wydawać się trudne, a nawet niemożliwe do wykonania dla „niespecjalisty", wiele osób podejmuje się wykonania prostych projektów. W przypadku filmów czy animacji odsetek „niespecjalistów" tworzących w tym obszarze jest zdecydowanie niższy. Ruchome obrazki wydają się fizyką kwantową grafiki cyfrowej wymagającą opanowania bardzo skomplikowanych narzędzi.

Z doświadczenia w realizacji zarówno dużych projektów filmowych, w które zaangażowanych jest wiele osób, od reżysera przez scenarzystę, producenta, operatora, montażystę, kolorystę, po specjalistę od efektów specjalnych i animatora, jak i małych form, gdzie te wszystkie funkcje pełnione są przez jedną osobę, wiem, że najistotniejsza jest praca wykonana na początku, czyli praca nad scenariuszem. Jeżeli jesteśmy w stanie rozplanować po kolei sceny, jakie chcemy zobaczyć w naszym filmiku, co ma pojawić się w warstwie dźwiękowej (lektor) i w warstwie obrazu, to sami możemy stworzyć materiał filmowy. Świetnym narzędziem do realizacji tego zadania jest aplikacja **PowToon** (powtoon.com).



Zrzut ekranu z prezentacji zrobionej w PowToon

Jej interfejs jest bardzo podobny do znanego większości osób interfejsu programu PowerPoint, z tą różnicą, że pojedynczy slajd to tak naprawdę scena, która trwa określoną liczbę sekund. W ramach tej sceny możemy umieszczać, animować albo usuwać napisy, grafiki i postacie. Aplikacja udostępnia nam sporą liczbę gotowych, wcześniej zaanimowanych postaci wyrażających określone emocje. PowToon jest to idealne narzędzie do tworzenia tzw. explainerów, czyli krótkich demonstracyjnych filmików, które przekazują informacje o określonym produkcie czy inicjatywie.

ORGANIZACJA PRACY SWOJEJ I INNYCH, CZYLI ASANA

Wiadomo że, aby zrealizować jakikolwiek proces, potrzebne jest odpowiednie planowanie. W organizowaniu pracy zarówno zespołu, jak i pojedynczej osoby bardzo dobrze sprawdzają się tzw. to-do listy, czyli listy konkretnych czynności do wykonania, które w całości składają się na większy proces, np. stworzenie strony internetowej czy organizację jakiegoś wydarzenia. **Asana** (asana.com) jest narzędziem, dzięki któremu możemy tworzyć listy zadań, dowolnie je kategoryzować i grupować w projekty. Każdemu zadaniu możemy przypisać termin realizacji oraz osobę za nie odpowiedzialną. W ramach zadań mamy możliwość dyskusji z członkami zespołu, co powoduje porządkowanie komunikacji.

Asana sprawdza się idealnie wszędzie tam, gdzie należy uporządkować pracę, a jednoczenie istnieje potrzeba szybkich zmian w planowanych procesach.

KOMUNIKACJA Z ZESPOŁEM, CZYLI SLACK

Komunikacja to obok organizacji i planowania niezbędny element każdego realizowanego projektu. Narzędzi do komunikacji mamy wiele, podstawowym i nadal niezbędnym jest e-mail. Często jednak potrzebujemy szybszej informacji zwrotnej na zasadzie „pytanie – odpowiedź". Oczywiście jest telefon, ale uniemożliwia on pokazanie rozmówcy linku czy obrazka. Musi też angażować obie osoby w tym samym czasie. W wypadku komunikacji naj-

lepiej sprawdzają się różnego rodzaju czaty. A najgenialniejszym czatem do komunikacji biurowej, jaki do tej pory wynaleziono, jest **Slack** (slack.com)**.**

Slack umożliwia nam grupowanie kanałów komunikacji po tzw. #hasztagach. Duże możliwości integracji z różnorodnymi serwisami (np. Twitter, Google Docs, Dropbox, GitHub) sprawia, że to narzędzie staje się numerem jeden, jeżeli chodzi o platformy komunikacji w nowoczesnych organizacjach. Jego intuicyjność powoduje, że jeśli chociaż raz skorzystamy ze Slacka, nie będziemy chcieli już nigdy korzystać z innego narzędzia do czatu.

Oczywiście narzędzi internetowych ułatwiających pracę jest niezliczona ilość, ale opisane powyżej przydadzą się na pewno każdemu, kto często korzysta z komputera.

O AUTORZE

Co-Founder i CEO iWishera (iwisher.pl), czyli aplikacji ułatwiającej finansowanie prezentów. Na pytanie, co robi, zawsze odpowiada, że „robi internety". Przez ponad sześć lat kierował projektami internetowymi w agencji reklamowej Vena Art, wcześniej zbierał doświadczenie w obszarze marketingu jako konsultant ds. public relations w firmie doradczej i jako specjalista ds. marketingu w sieciowym centrum rozrywki. Fanboy marki Apple, pasjonat i teoretyk internetu. Praktyk e-marketingu. W trakcie studiów współpracował z organizacją Young Professionals działającą przy Międzynarodowym Stowarzyszeniu Reklamy IAA. Organizator pierwszego w Lublinie TEDx-a oraz unikalnego na skalę kraju projektu Medialab Lublin Battle. Niedoszły bloger, amator yerba mate i koszykówki oraz teoretyk-gawędziarz w temacie interakcji człowieka z technologią.

Praca w grupie vs TIK?

Agnieszka Jarmuł

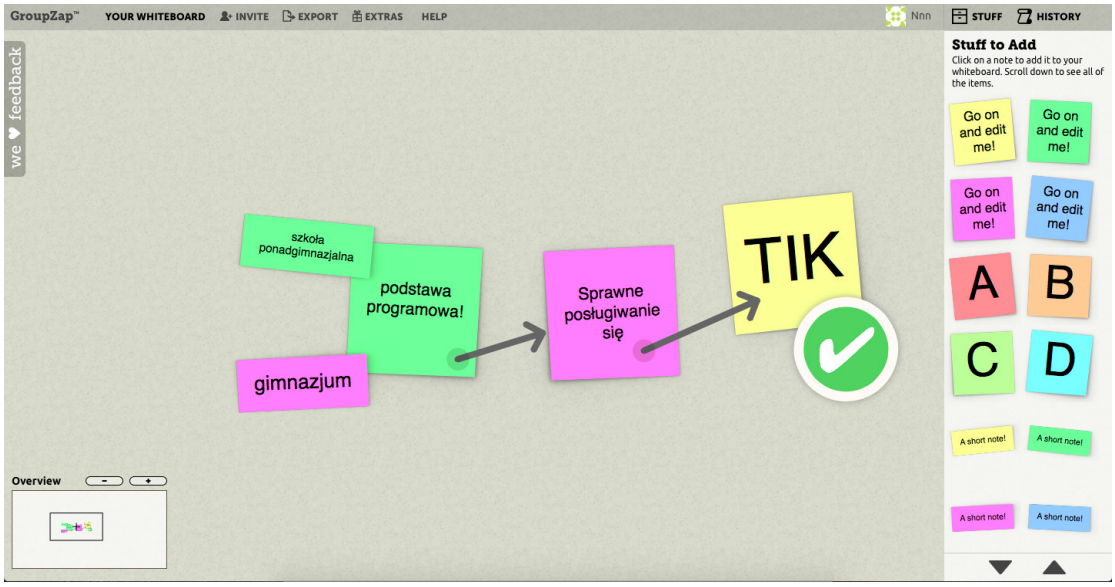
W nowej podstawie programowej, którą wprowadzano systematycznie od września 2009 znajduje się m.in. zapis dotyczący umiejętności sprawnego posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi (TIK). Z takimi umiejętnościami uczniowie i uczennice powinni zakończyć szkolę gimnazjalną i ponadgimnazjalną.

Co to jednak oznacza w praktyce? Prowadząc warsztaty z nauczycielkami i nauczycielami, bardzo często słyszę, że programów, aplikacji, narzędzi jest tak wiele, że nie wiadomo, co wybrać ani gdzie szukać tych najbardziej przydatnych i że przecież nie da się sprawnie opanować ich wszystkich. W TIK nie chodzi jednak o to, by znać i obsługiwać wszystko, ale żeby świadomie wybrać te rzeczy, które mogą być nam pomocne w procesie edukacyjnym.

Jedną z kompetencji, którą powinni nabyć uczniowie i uczennice, jest umiejętność pracy w grupie. W jej rozwijaniu mogą nam pomóc właśnie (nowe) technologie. Praca przed komputerem wbrew pozorom coraz rzadziej jest pracą indywidualną. Współpraca online w grupie osób nad jednym zadaniem jest codziennością firm, organizacji, a coraz częściej także codziennością uczniów i uczennic. Jak im w tym pomóc? Być może podsunąć kilka narzędzi, które będą mogli wykorzystać! Wybrane trzy znajdziecie poniżej.

GROUPZAP

GroupZap (groupzap.com) to narzędzie służące do prowadzenia tzw. burzy mózgów online. Wykorzystuje ono wirtualne karteczki, na których każdy może coś wpisać i umieścić w dowolnym miejscu na planszy. Można zamieszczać również pliki i zdjęcia, a całość dowolnie przenosić i porządkować.



Zrzut ekranu ze strony GroupZap

Jak korzystać z tej aplikacji? Wystarczy wejść na stronę www.groupzap.com, kliknąć na przycisk **START**, podać swój adres e-mail oraz nazwę tablicy, na której będziemy pracować (może to być nazwa naszego projektu, zadania, opracowywanego przez nas tematu). I możemy zaczynać! Wystarczy, że prześlemy pozostałym osobom adres URL naszej tablicy (klikamy: **INVITE**, a następnie **SEND LINK**), aby razem z nami mogły one ją edytować, dodawać swoje karteczki. Co ważne, własne karteczki możemy zablokować kłódką, tak by nikt nam ich nie zmienił.

DOODLE

Doodle (doodle.com) jest narzędziem ułatwiającym planowanie spotkań, np. zebrań zespołu projektowego, wyjścia klasy do kina, teatru, spotkania pozaszkolnego. Doodle jest bardzo prosty w obsłudze, wystarczy, że jedna osoba założy tzw. ankietę-kalendarz, w której zaznaczy wszystkie możliwe dni i/lub godziny spotkania. Reszta osób po otrzymaniu linku do kalendarza zaznacza pasujące terminy. Doodle automatycznie to zlicza i pokazuje, jaki

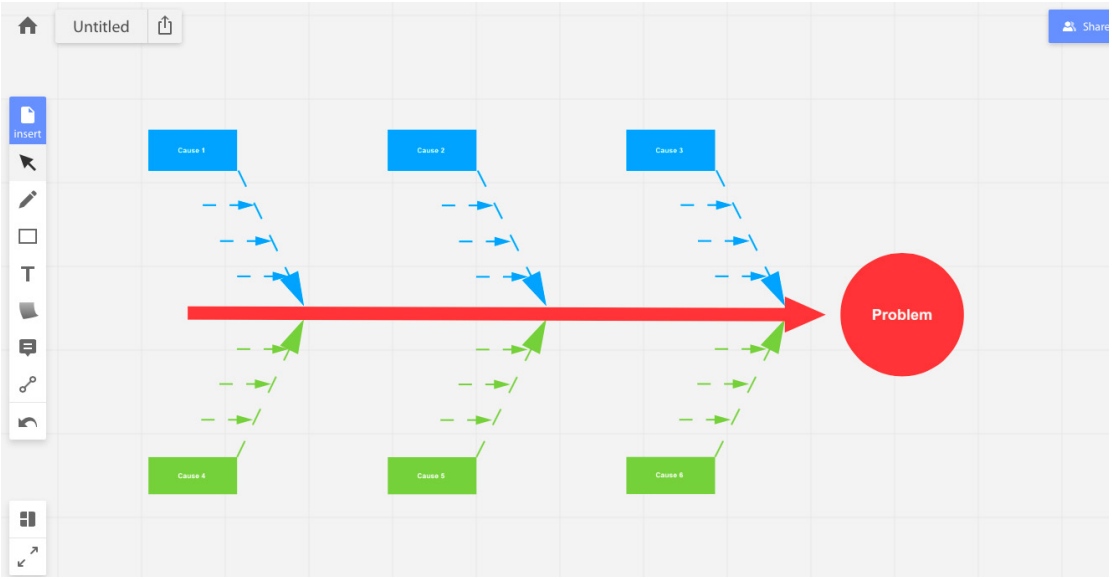
termin cieszy się największym powodzeniem! Założenie własnego Doodla trwa dosłownie dwie minuty!

To sprytne narzędzie pozwala oszczędzać czas milionom ludzi na całym świecie, Doodle jest darmowe i nie wymaga rejestracji ani przez twórcę ankiety-kalendarza, ani przez jej użytkowników.

REALTIMEBOARD

RealtimeBoard (realtimeboard.com) to serwis umożliwiający tworzenie wirtualnych tablic, na których możemy wspólnie rysować i pisać.

Zaletą RealtimeBoard jest bardzo intuicyjny i przejrzysty interfejs. Po zalogowaniu się możemy korzystać z kilkunastu szablonów, m.in. tabeli z widokiem tygodnia, mapy myśli, arkusza SWOT, diagramu ryby, sześciu kapeluszy de Bono itp.



Zrzut ekranu ze strony RealtimeBoard

Dowolnie możemy ustawić widoczność naszej tablicy (publiczna, prywatna), ale przede wszystkim możemy zaprosić innych do jej współedytowania: pisania, rysowania, wstawiania plików .pdf, .doc, arkuszy kalkulacyjnych, dodawania ikon czy obrazków.

Komunikacja w grupie pracującej na jednej tablicy jest niezwykle prosta: polega na zostawianiu komentarzy w wybranych miejscach, rozmawianiu na chacie, a także przypinaniu żółtych karteczek do wybranych elementów.

Po stworzeniu tablicy możemy zapisać ją na naszym komputerze jako plik .jpg lub .pdf. Możemy ją także przekształcić w prezentację multimedialną w stylu Prezi. Jak to zrobić? Wystarczy zaznaczyć, poprzez kliknięcie, poszczególne miejsca na naszej tablicy. W ten sposób automatycznie utworzą się kolejne slajdy, a w efekcie gotowa prezentacja.

O AUTORCE

Trenerka, animatorka. Prezeska Fundacji „5Medium” zajmującej się edukacją medialną. Absolwentka filologii polskiej na Uniwersytecie Jagiellońskim, studiów podyplomowych Akademia Menadżerów III Sektora w Collegium Civitas oraz Szkoły Trenerskiej STOP. Członkini Rady Organizacji Pozarządowych przy Ministrze Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

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

Współpracuje z różnymi organizacjami, m.in. z Ośrodkiem „Brama Grodzka - Teatr NN” i z Centrum Edukacji Obywatelskiej.

Narzędzia do tworzenia cyfrowych opowieści. W stronę aktywnego odbioru

Radosław Bomba

Dynamiczny rozwój internetu, jaki możemy zaobserwować w ostatnich kilku latach, umożliwił łatwy dostęp do rozrywki, ale także wiedzy, edukacji i niezmierzonych zasobów kulturowych. Jedną z istotniejszych konsekwencji takiego stanu rzeczy jest upowszechnienie się aktywnych postaw odbiorczych. Przeciętny użytkownik internetu prawdopodobnie pierwszy raz w historii ma możliwość kreowania własnych przekazów medialnych i rozpowszechniania ich w sieci. Tendencja ta stopniowo nasila się: od pierwszych blogów do mediów społecznościowych. W efekcie we współczesnym internecie powstaje coraz więcej narzędzi umożliwiających spersonalizowaną komunikację. Narzędzia te nie opierają się tylko na tekście, obrazie, dźwięku, ale coraz częściej eksperymentują z nowymi formami przekazu, wykorzystując hiperłącza, poetykę remiksu, interakcje i elementy wizualizacji danych, i kreują w ten sposób nieznane dotąd formy ekspresji. Tendencje te obrazują takie zjawiska, jak: *digital storytelling*, *data journalism*, a na płaszczyźnie naukowej humanistyka cyfrowa.

Warto pokrótce omówić kilka narzędzi, które już dziś każdy użytkownik sieci może wykorzystywać do tworzenia własnych cyfrowych projektów.

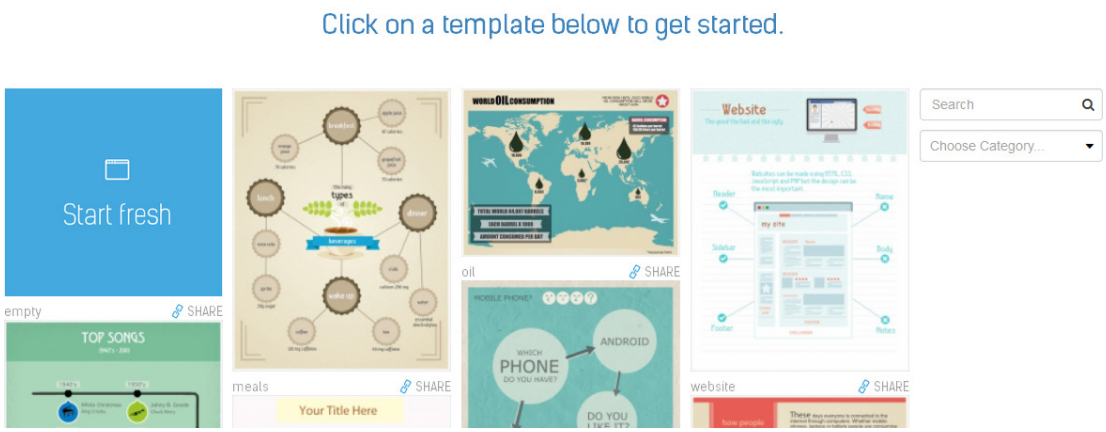
CYFROWY RENESANS INFOGRAFIKI

Współczesna rzeczywistość jest przesycona informacją. Lekarstwem na ten stan rzeczy staje się wykorzystanie komunikacji wizualnej. Dlatego też zaobserwować możemy obecnie renesans infografik. Infografika, wykorzystu-

jąc proste elementy: ikony, kolor, kształt, wielkość, aranżację elementów, potrafi w szybki i łatwy sposób przekazywać duże ilości informacji. Nie bez znaczenia jest również estetyczny aspekt tego typu komunikatów.

Do tworzenia infografik możemy wykorzystywać programy graficzne, takie jak **Inkscape**, ale oprócz tego mamy do dyspozycji wiele aplikacji sieciowych, które są proste w obsłudze i nie wymagają dużych umiejętności.

Jedną z najprostszych aplikacji, z której możemy skorzystać, tworząc swoją infografikę, jest **Easelly** (www.easel.ly). Program działa online i nie wymaga od użytkownika instalowania czegokolwiek na własnym komputerze. Wystarczy wejść na stronę i zarejestrować się, aby móc tworzyć swoje projekty. Program pozwala na wykorzystanie gotowych schematów infografik, które można wypełniać dowolną treścią. Intuicyjny jest także interfejs oparty na zasadzie „przeciągnij i upuść". Użytkownik z górnego paska menu wybiera interesujące go diagramy, wykresy, ikony i symbole i przenosi na obszar roboczy. Gotowy projekt można pobrać jako plik graficzny lub zamieścić w sieci.



Zrzut ekranu ze strony Easelly

Aby tworzyć bardziej zaawansowane infografiki, można wykorzystać program **Piktochart** (piktochart.com). Daje on użytkownikowi dużą swobodę działania: od określenia wysokości, szerokości i liczby segmentów, z których

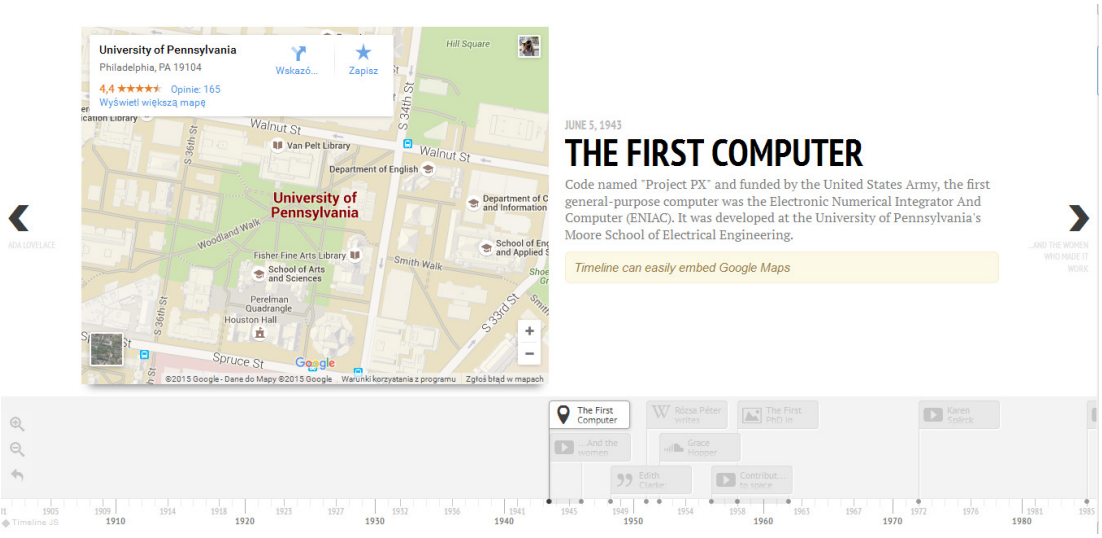
składa się infografika, po możliwość dodawania własnych ikon i zdjęć. Dodatkowo program oferuje rozbudowaną sekcję wizualizacji danych, która pozwala na tworzenie różnorodnych wykresów lub interaktywnych map w oparciu o dane dostarczone przez użytkownika. Piktochart pozwala również na zastosowanie w infografikach elementów multimedialnych, takich jak filmy z YouTube. Gotowe infografiki mogą być zamieszczane w sieci w postaci interaktywnej lub pobierane jako statyczne ilustracje.

CZAS I PRZESTRZEŃ W CYFROWYCH OPOWIEŚCIACH

Infografiki stanowią znakomite narzędzie przekazu informacji. Nieco inne możliwości dają linie czasu, które mogą być wykorzystywane zarówno przez blogerów, dziennikarzy, jak i naukowców. Linia czasu pozwala na prezentowanie ułożonych chronologicznie wydarzeń. W ten sposób można przedstawić wydarzenia historyczne, biografię danej osoby lub dowolny przebieg zdarzeń. W przeciwieństwie do tradycyjnych, statycznych linii czasu, które znamy z podręczników historii, linie czasu tworzone w oparciu o sieciowe aplikacje pozwalają na zaadoptowanie licznych elementów multimedialnych oraz na rozbudowaną interaktywność.

Obecnie najciekawszym narzędziem do tworzenia linii czasu jest **TimelineJS** (timeline.knightlab.com). Aplikacja ta powstaje na zasadzie open source i jest bezpłatna. Aby stworzyć swoją linię czasu, użytkownik powinien założyć sobie również konto na Dysku Google, ponieważ program bazuje na przestrzeni wirtualnego dysku, na którym zapisuje się nasz dokument przechowujący wszystkie informacje dotyczące linii czasu. TimelineJS wykorzystuje materiały zamieszczane w sieci, stąd użytkownik nie musi przesyłać wszystkiego na dysk. Wystarczy jedynie wkleić linki do interesujących nas multimediów: map, muzyki, filmów z YouTube, oraz przyporządkować im określone daty w szablonie dokumentu na Dysku Google.

Nieco inną formą przekazywania informacji są interaktywne mapy. W przeciwieństwie do linii czasu, gdzie podstawą jest chronologia, zasadniczą ka-



Zrzut ekranu ze strony TimelineJS

tegorią porządkującą mapę jest przestrzeń. Doskonałym przykładem narzędzia do tworzenia map jest aplikacja **Odyssey** (cartodb.github.io/odyssey.js/). W programie tym możemy tworzyć własne wydarzenia opatrzone zdjęciami i opisami, ale najważniejszą częścią aplikacji jest mapa świata, na której konkretne wydarzenie możemy przypisać do dowolnego miejsca. Gotowa prezentacja ma formę animacji, która prowadzi użytkownika przez kolejne miejsca na mapie i związane z nimi wydarzenia.

HUMANISTYKA CYFROWA. APLIKACJE INTERNETOWE W BADANIACH NAUKOWYCH

Nowe możliwości inspirują także współczesnych naukowców, którzy wykorzystują aplikacje internetowe w badaniach. Nurtem badawczym, który szeroko adaptuje do swoich działań narzędzia cyfrowe, jest humanistyka cyfrowa. Ta nowa gałąź nauk humanistycznych rozwija się dynamicznie od początków lat dwutysięcznych. Badacze zajmujący się tą tematyką sami często tworzą własne aplikacje i narzędzia, z których korzystać mogą później nie tylko naukowcy. Projekty takie rozwijają się dynamicznie w wielu ośrodkach naukowych na całym świecie.

Obecnie przodującą uczelnią jest Uniwersytet Stanford. To właśnie naukowcy z tej uczelni opracowali aplikację **Palladio** (palladio.designhumanities.org). Początkowo była ona częścią projektu (Mapping Republic of Letters), który przedstawiał korespondencję intelektualistów epoki oświecenia, wykorzystując do tego celu wizualizację sieci naniesioną na mapę Europy. W ramach tego projektu Humanities + Design a Research Lab opracowało aplikację, która pozwalała tworzyć interaktywne wizualizacje sieci i przedstawiać je na mapach. Po zakończeniu przedsięwzięcia aplikacja ta została udostępniona jako otwarte narzędzie sieciowe. Palladio jest relatywnie proste w obsłudze i nie wymaga wysokich kompetencji informatycznych, a daje interesujące rezultaty.

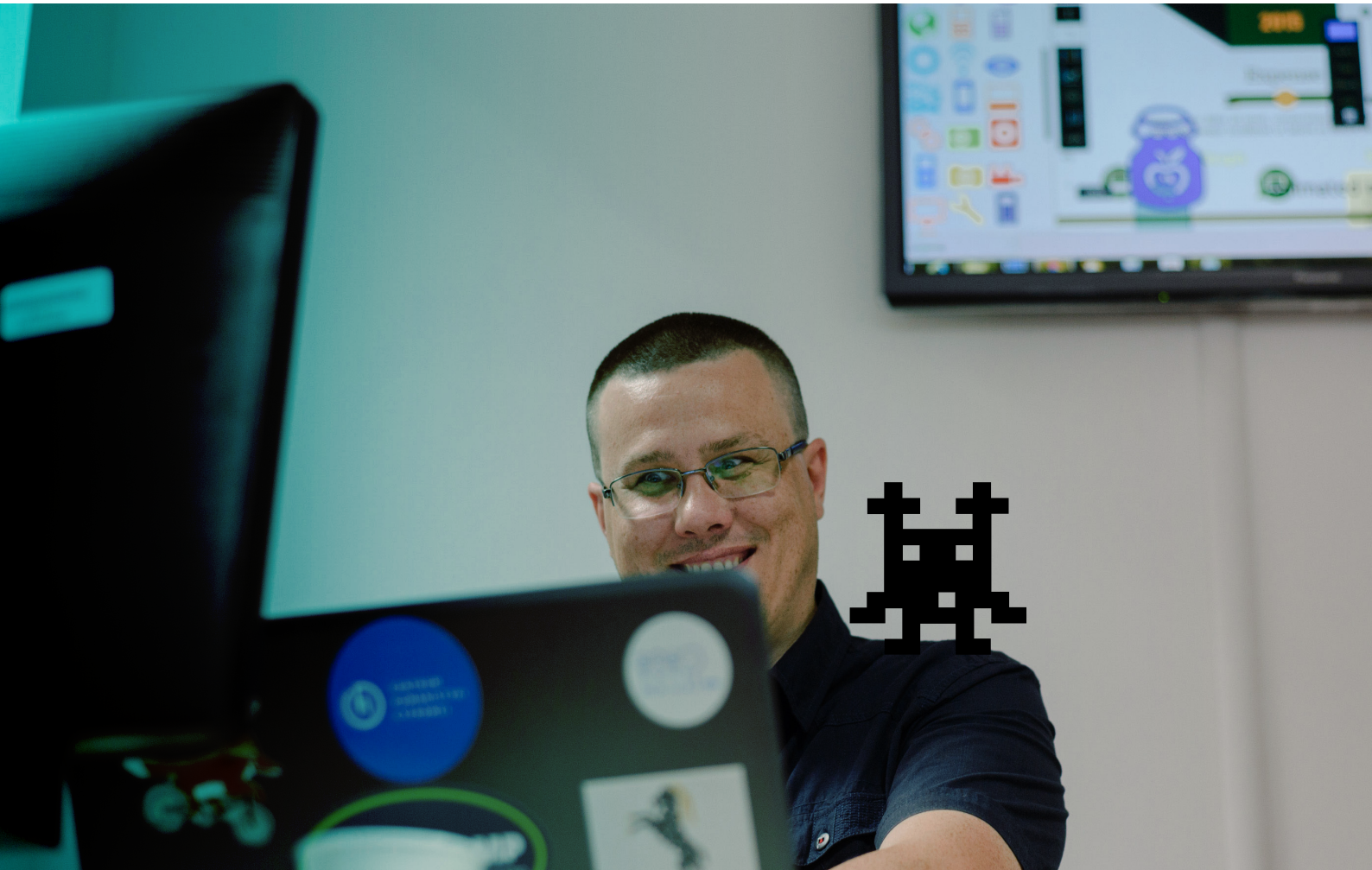
Aby skorzystać z aplikacji, wystarczy mieć dostęp do przeglądarki oraz dowolnego arkusza kalkulacyjnego (polecam LibreOffice Calc). Po wejściu na stronę aplikacji wystarczy wcisnąć przycisk **START** znajdujący się w górnym prawym rogu przeglądarki. Wyświetli się nam okno, w którym możemy wkleić skopiowane z arkusza kalkulacyjnego dane. Następnie wybieramy opcję **LOAD**. Po załadowaniu danych przechodzimy już do wizualizacji. Aplikacja umożliwia tworzenie wizualizacji w formie sieci (grafu), gdzie można łączyć dane z konkretnych kolumn naszego arkusza. Dane możemy oglądać również w galerii i w formie tabeli. Najciekawsza jest jednak wizualizacja sieci na mapie. W takim przypadku w arkuszu musi znajdować się kolumna zawierająca nazwy miejsc dodatkowo zaopatrzonych w koordynaty geograficzne.

Nowe narzędzia sieciowe stają się dzisiaj coraz prężniej rozwijającą się częścią internetu. Dzięki takim projektom zmienia się nie tylko komunikacja i przekaz informacji, ale również nastawienie użytkowników do mediów – z biernych konsumentów stają się aktywnymi twórcami.

O AUTORZE

Badacz, nauczyciel akademicki, animator kultury cyfrowej. Od 2006 r. pracuje w Instytucie Kulturoznawstwa Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, gdzie po obronie pracy doktorskiej (2012) pełni funkcję adiunkta. Ekspert Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego w zakresie edukacji medialnej. Autor książki *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności* (2014), współredaktor pierwszej w Polsce monografii poświęconej humanistyce cyfrowej pt. *Zwrot cyfrowy w humanistyce* (2012), autor kilkudziesięciu artykułów o kulturze cyfrowej publikowanych w pracach zbiorowych i recenzowanych czasopismach.

Zainteresowany wizualizacją wiedzy, humanistyką cyfrową, analityką kulturową, antropologicznymi aspektami gier komputerowych, ludologią, cyberkulturą, kulturą cyfrową, nowymi mediami oraz ich wpływem na przeobrażenia społeczno-kulturowe.



Facebookowe narzędzia lidera medialnego

Michał Pałasz

Media społecznościowe mogą służyć tworzeniu, integracji i rozbudowie społeczności tak wokół marek, jak i inicjatyw, projektów, idei. Właściwe ich wykorzystanie pozwala łączyć zalety rzeczywistości wirtualnej z kreatywnym i namacalnym wpływaniem na otoczenie. Aby było to możliwe, wirtualne społeczności potrzebują liderów medialnych wychodzących z inicjatywą, twórczo animujących, sprawnie korzystających z dostępnych technologii informacyjno-komunikacyjnych i potrafiących tę sprawność rozprzestrzeniać. Niniejszy tekst omawia esencjonalne narzędzia lidera medialnego w środowisku dominującego w Polsce medium społecznościowego – serwisu Facebook.

FACEBOOK FAN PAGE, CZYLI STRONA FANOWSKA

Fan page to podstawowa oficjalna forma obecności w serwisie Facebook. Pozwala ona na komunikację z fanami, czyli osobami, które kliknęły na stronie fanowskiej przycisk **LUBIĘ TO**, co jest równoznaczne z deklaracją chęci czytania i oglądania komunikatów publikowanych przez tę stronę w aktualnościach – na stronie głównej profilu osobistego widocznej po zalogowaniu. Do podstawowych narzędzi dostępnych dla fan page'ów, ułatwiających zarządzanie społecznością, należą: planowanie postów, darmowe statystyki, reklamy.

PLANOWANIE POSTÓW NA FACEBOOKU

Planowanie postów pozwala zredagować ich dowolną liczbę i zaplanować publikację na stronie w późniejszym terminie – do sześciu miesięcy od daty

Zrzut ekranu ze strony fanowskiej na Facebook

utworzenia. Ułatwia to długoterminowe zarządzanie treścią, nie zwalnia jednak z obowiązku monitorowania interakcji, które posty wygenerowały w społeczności odbiorców, i reagowania na nie.

Aby zaplanować post, wystarczy utworzyć go w okienku publikacji na fan page'u, a następnie z rozwijanego menu dostępnego obok przycisku **OPUBLIKUJ** wybrać **ZAPLANUJ** i ustawić datę i godzinę publikacji. Do zaplanowanych postów można dotrzeć, korzystając z menu widocznego dla administratora fan page'a u góry strony fanowskiej, klikając **NARZĘDZIA PUBLIKOWANIA**, a następnie wybierając z lewej strony **ZAPLANOWANE POSTY**. W tym miejscu można także edytować wybrane komunikaty i zmieniać ich czas publikacji.

DARMOWE STATYSTYKI DLA STRON NA FACEBOOKU

Statystyki udostępniane przez strony fanowskie pozwalają m.in. na śledzenie dynamiki uzyskiwania polubień (i odlubień) na fan page'u, odczytywanie informacji na temat zasięgu poszczególnych postów oraz odwiedzin strony fanowskiej, przeglądanie danych dotyczących konkretnych postów,

w tym liczby polubień, komentarzy, udostępnień, kliknięć, obserwowanie, kiedy fani są online, śledzenie, które typy postów sprawdzają się na fan page'u (tekstowe, graficzne, wideo, linki) czy wreszcie umożliwiają analizowanie demografii fanów strony, osób, do których dotarły posty, oraz osób, które na nie zareagowały. Analiza statystyk umożliwia dostosowanie strategii komunikacji do oczekiwań społeczności na podstawie empirycznych danych.

Do statystyk można dotrzeć, korzystając z menu widocznego dla administratora fan page'a u góry strony fanowskiej, klikając **STATYSTYKI**, a następnie przeglądając kolejne zakładki: **PODSUMOWANIE**, **POLUBIENIA**, **ZASIĘG**, **ODWIEDZINY**, **POSTY**, **FILMY**, **OSOBY**.

REKLAMY NA FACEBOOKU

Do podstawowych zalet reklam na Facebooku zaliczyć można możliwość bardzo precyzyjnego określenia grupy docelowej, zarówno według kryterium demograficznego (m.in. lokalizacja, wiek, płeć), kryterium zainteresowań (np. po słowach kluczowych lub według tego, które strony fanowskie lubią potencjalni odbiorcy reklamy), jak i kryterium związku z reklamowaną stroną fanowską (np. tylko fani, tylko nie fani, tylko znajomi fanów) oraz ich relatywnie niska cena – w przypadku inicjatyw lokalnych można zacząć od budżetu kilkudziesięciu złotych miesięcznie, zwiększając go w miarę poznawania narzędzia do prawdopodobnie nie więcej niż kilkuset złotych miesięcznie.

Aby utworzyć reklamę na Facebooku, należy odwiedzić adres fb.com/ads, wybrać **UTWÓRZ REKLAMĘ**,podać **CEL KAMPANII** oraz promowaną stronę, określić grupę docelową, budżet oraz zaprojektować komunikat w warstwie tekstowej i wizualnej.

FACEBOOK – PROFIL OSOBISTY

Wykorzystanie własnego profilu do promocji inicjatywy, projektu czy idei może znacznie wzbogacić wachlarz dostępnych na Facebooku narzędzi. Do najbardziej przydatnych należą: listy zainteresowań, listy znajomych, grupy i wydarzenia (te ostatnie możliwe do wykorzystania także przez strony fanowskie, jednak w zakresie ograniczającym się do utworzenia i aktualizowania wydarzenia, bez możliwości bezpośredniego zapraszania do wzięcia w nim udziału).

Należy pamiętać, że zgodnie z regulaminem Facebooka komunikacja marketingowa nie powinna być głównym zastosowaniem profilu osobistego i że mówimy o prawdziwym profilu osobistym prawdziwej osoby, z imieniem i nazwiskiem, mianowicie o profilu administratora strony fanowskiej danego przedsięwzięcia, a nie o profilu osobistym tworzonym przez instytucję czy przedsięwzięcie, funkcjonującym pod ich nazwą. Tworzenie profili osobistych z nieprawdziwymi danymi, a więc z danymi niezgodnymi z tymi, które znajdują się dowodzie osobistym osoby, która z profilu korzysta, jest sprzeczne z regulaminem serwisu i grozi usunięciem profilu w każdej chwili, bez możliwości odwołania od tej decyzji.

LISTY ZAINTERESOWAŃ I RELACJE MIĘDZY FAN PAGE'AMI

Listy zainteresowań pozwalają właścicielom profili osobistych na grupowanie stron fanowskich według dowolnego klucza, a następnie przeglądanie treści publikowanych w konkretnych grupach fan page'ów.

Do przykładowych sposobów wykorzystania takich list należy grupowanie stron fanowskich według tematyki, po czym regularne przeglądanie publikowanych tam treści w poszukiwaniu inspiracji dla własnej działalności publikacyjnej, czy też wchodzenie w interakcje ze stronami, których fani znajdują się w grupie docelowej promowanej inicjatywy, projektu czy idei – a więc utrzymywanie relacji między fan page'ami i z fanami innych ważnych

dla danego przedsięwzięcia stron. Listy zainteresowań można upubliczniać i udostępniać do subskrybowania innym profilom osobistym.

Aby dodać fan page do listy zainteresowań, wystarczy, znajdując się pod jego adresem internetowym, nakierować kursor na przycisk **LUBIĘ TO!** a następnie wybrać: **DODAJ DO LIST ZAINTERESOWAŃ**. Wszystkie utworzone listy można znaleźć na stronie głównej swego profilu osobistego po zalogowaniu, w menu po lewej stronie.

LISTY ZNAJOMYCH I WYDARZENIA

Listy znajomych pozwalają właścicielom profili osobistych na grupowanie znajomych według dowolnego klucza, a następnie przeglądanie treści publikowanych w konkretnych grupach, a także na wykorzystanie ich jako grup docelowych przy zapraszaniu znajomych do wzięcia udziału w wydarzeniach.

Ta ostatnia funkcja pozwala z jednej strony na wyeliminowanie zagrożenia bycia postrzeganym jako osoba spamująca, zapraszająca wszystkich znajomych, bez podzielenia ich na grupy zainteresowane konkretnymi rodzajami lub lokalizacjami wydarzeń, z drugiej zaś strony umożliwia zapraszanie znajomych z list za pomocą przycisku **ZAPROŚ WSZYSTKICH**, bez konieczności ręcznego wybierania każdej osoby pojedynczo.

Aby dodać znajomego do listy zainteresowań, wystarczy, znajdując się pod adresem internetowym jego profilu osobistego, nakierować kursor na przycisk **ZNAJOMI**, a następnie wybrać **DODAJ DO INNEJ LISTY**. Wszystkie utworzone listy można znaleźć na stronie głównej swojego profilu osobistego w menu po lewej stronie.

GRUPY

Grupy są narzędziem dostępnym jedynie profilom osobistym. Strony fanowskie nie mogą być członkami grup, przeglądać ich treści ani publikować w nich postów.

Dzielą się one na otwarte – z widocznymi członkami i treściami publikowanymi w grupie, zamknięte – z widocznymi członkami, lecz bez widocznych treści, oraz tajne – bez widocznych treści ani członków. Do celów promocyjnych najprzydatniejsze są dwa pierwsze rodzaje, do współpracy online – grupy tajne.

HASHTAGI

Syntetyczny przegląd najważniejszych narzędzi udostępnianych przez serwis Facebook, przydatnych w działaniach lidera medialnego podsumowują doskonale sprawdzające się w serwisach takich jak Twitter, Instagram czy Pinterest – hashtagi – słowa czy też zwroty pisane bez spacji poprzedzone znakiem #, np. #lidermedialny, zawarte w treści posta.

Oznaczanie postów hashtagami zgodnymi z ich wydźwiękiem (najczęściej lokalizacją i tematem) zwiększa szansę ich dotarcia do osób zainteresowanych – przeglądających komunikaty oznaczone konkretnymi hashtagami.

Inną możliwością wykorzystania hashtagów jest aktywne przeglądanie oznaczonych nimi treści i wchodzenie w interakcje z osobami/fan page'ami używającymi tych hashtagów, najprawdopodobniej znajdującymi się w grupie docelowej promowanej inicjatywy, projektu czy idei.

O AUTORZE

Doktorant Wydziału Zarządzania i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego w dziedzinie nauk humanistycznych, dyscyplinie nauk o zarządzaniu, w tematyce promocji kultury i sztuki w mediach społecznościowych; autor licznych szkoleń i wystąpień związanych z wykorzystaniem mediów społecznościowych do promowania instytucji kultury. Menedżer kultury, od 2014 r. zarządza Festiwalem Kultury i Mediów Polikultura, od 2008 r. dyrektor programowy Muzeum Erotyzmu, koordynował prace związane z powstaniem dwóch krakowskich murali – Mayamuralu w krakowskim Podgórzu i Audiomuralu w Nowej Hucie. Przewodnik Krakowskiego Szlaku Street Artu. Autor publikacji naukowych i poradnikowych, prowadzi bloga, którego tematyką są media społecznościowe i marketing kultury.

Akademia cyfrowych kompetencji – w świecie dźwięku

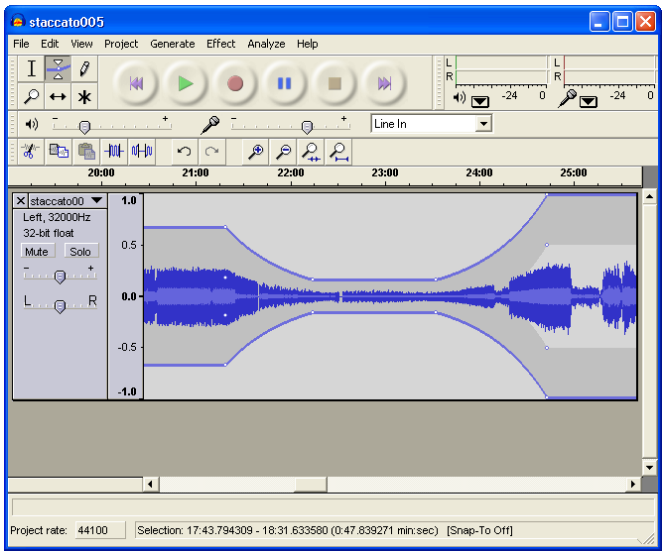
Tomasz Ślusarski

Dźwięk – czym jest? Odpowiedź na to pytanie zna chyba każdy z nas, a przynajmniej powinien ją mieć w pamięci z najmłodszych lat i lekcji fizyki w szkole podstawowej. W naszym życiu istnieje wiele sytuacji, kiedy zauważamy, a raczej słyszymy, wpływ dźwięku na nasze codzienne czynności. Dźwięk w kinie, szelest liści, sygnał telefonu czy alarm budzika - to tylko kilka przykładów. Czy możemy mieć wpływ na to, co i jak słychać? Oto kilka najważniejszych narzędzi, które pozwalają na dowolną edycję ścieżki dźwiękowej, przeznaczonych, w zależności od celu i dostępności, dla początkującego lub zaawansowanego użytkownika.

AUDACITY

Audacity (audacityteam.org) to w pełni opensource'owe oprogramowanie dostępne dla właściwie każdego użytkownika, zarówno używającego Windowsa, Maca, jak i Linuxa. Jego nadrzędną zaletą jest, obok prostoty funkcji i obsługi, dostępność – Audacity jest bowiem programem darmowym. Dla początkującego i mało wymagającego montażysty to idealne narzędzie do nauki i tworzenia podstawowych dźwięków. Ma ono funkcję nagrywania, konwersji płyt, edycji podstawowych formatów muzycznych, kopiowania, wklejania, mieszania i zmiany prędkości oraz częstotliwości dźwięków. Strukturą nie różni się zbytnio od innych programów do obróbki dźwięku. Odstraszyć może co prawda wygląd interfejsu (który przypomina Windowsa 95), ale przecież nie wygląd jest tu najważniejszy, a możliwość pracy z dźwiękiem. Jej efekty Audacity zapisuje w podstawowych formatach: WAV, MP3, OGG. Dla fanów efektów specjalnych programiści włożyli w niego np.

funkcje tworzenia echa, podbicia wysokich i niskich tonów, standardowy equalizer czy likwidację szumów. To nic innego jak dobry program do prywatnego, niezbyt skomplikowanego montażu. Montujesz dźwięk do filmu? Audacity raczej nie spełni Twoich oczekiwań. Nagrywasz pierwsze słowa swojego dziecka i chciałbyś/chciałabyś mieć dźwiękowy album? Program jest idealny dla Ciebie.



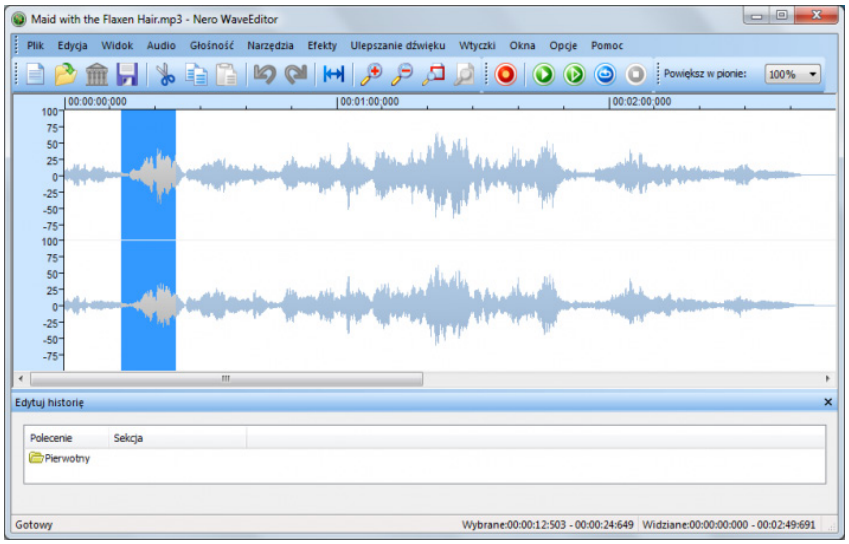
Zrzut ekranu z programu Audacity

NERO WAVEEDITOR

Znana z obsługi nagrywarek i narzędzi rejestrowania, firma Nero stworzyła także **WaveEditor** (www.wave-editor.com) – bezpłatną wersję swojej aplikacji do podstawowej obróbki audio. Podobnie jak w przypadku Audacity, aplikacja ta opiera się na najprostszych funkcjach, takich jak: przycinanie, usuwanie niechcianych fragmentów czy regulacja głośności. Dla bardziej wymagających programiści przygotowali: procesor stereo, filtr karaoke, dodawanie pogłosu, zniekształcanie dźwięku, usuwanie klików oraz szumów kamery (jeśli edytowana ścieżka audio pochodzi z nagrania filmowego).

Całość wyposażona jest w wygodny, przyjazny dla początkujących użytkowników interfejs, który w łatwy sposób można dostosować do własnych

preferencji. W głównym oknie programu znajdziemy wizualizację dźwięku, historię wykonanych operacji, menu oraz paski narzędziowe zawierające odnośniki do najczęściej używanych funkcji. Aplikacja jest dostępna bezpłatnie na zasadach licencji freeware. Nero WaveEditor jest wyposażony w bardzo dobrą dokumentację, składającą się z pliku pomocy oraz instrukcji obsługi, które można pobrać z oficjalnej strony internetowej produktu.

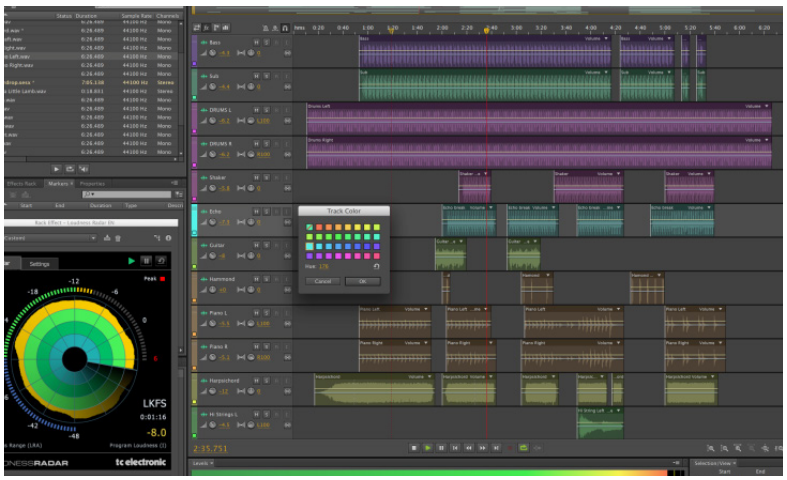


Zrzut ekranu z programu Nero WaveEditor

ADOBE AUDITION

Za nami dwa spośród wielu bezpłatnych narzędzi do montażu dźwięku. Przyszła więc pora przedstawić oprogramowanie dla wymagających: **Adobe Audition**, czyli kompleksowy zestaw narzędzi do szeroko pojętego masteringu, wykorzystywany przez producentów, dziennikarzy, artystów – niestety – płatny. I tak jak to bywa w przypadku płatnego oprogramowania, oferuje dużo więcej funkcji montażowych, zarówno podstawowych, jak i bardzo zaawansowanych. Na pierwszy rzut oka wyglądem nie różni się skrajnie od swoich darmowych „kolegów". Kiedy jednak zagłębimy się bardziej, odkryjemy wiele skomplikowanych funkcji. Program ten wykorzystywany jest do profesjonalnego tworzenia ścieżki dźwiękowej w filmach, animacjach czy

prezentacjach. Namacalnym plusem tego oprogramowania jest jego ciągły rozwój, dzięki czemu daje ono coraz więcej możliwości. Posiada własną bazę wszelakich dźwięków, dostępnych dla jego użytkowników i wirtualną sieć, dzięki której mamy gwarancję bezpieczeństwa i pomocy w razie np. utraty danych. Z racji przynależności do rodziny Adobe, Audition oferuje kupującemu dodatkowe pakiety, które z pewnością mogą się przydać w trakcie edycji materiałów. Niestety, nie jest to tanie.



Zrzut ekranu z programu Adobe Audition

Montaż dźwięku z roku na rok staje się coraz bardziej przystępny dla zwykłego użytkownika. Mnogość remiksów, sampli i aplikacji, które znajdują się w ofercie do użytku prywatnego lub komercyjnego, poraża. Niestety równie porażająca jest cena – w przypadku, gdy oczekujemy zaawansowanych funkcji. Czy płacić? To już wybór każdego z nas. Na szczęście dźwięk jest elastyczną formą przekazu i nie zawsze wymaga niebywale skomplikowanych programów. Na początek wystarczą proste, darmowe. Chcesz zacząć przygodę z montażem? Sprawdź, jak wygląda dźwięk, potnij kilka kawałków. Przyśpiesz, zwolnij. Dodaj echo. Z każdym kolejnym krokiem rób coś innego. Naucz się tworzyć przejścia. Dopiero za jakiś czas sampluj, remiksuj. Nie od razu Kraków zbudowano! Masz swojego ulubionego DJ'a? Myślisz, że jak zaczynał?

O AUTORZE

Na co dzień pracownik Warsztatów Kultury w Lublinie, człowiek od zadań sieciowych i digital/social marketingu. Po godzinach dziennikarz kulturalny i muzyczny działający w lubelskim Radiu Centrum. Współtwórca i współorganizator Ogólnopolskiego Festiwalu Piosenki Artystycznej Wschody oraz były członek działu HR Fundacji TEAM Teatrikon. Edukacyjnie związany z kierunkiem Technologie Cyfrowe w Animacji Kultury na UMCS. Prywatnie – fanatyk social marketingu, snowboardu i kuchni świata.

II. ZAINSPIRUJ SIĘ!

Twórczość w edukacji

Anna Wuls

DLA KOGO?

Adresatem projektu były dwie klasy gimnazjalne. Powodem wybrania tej grupy była chęć pokazania gimnazjalistom, jak można zrobić nieszablonowe prezentacje oraz jak zaciekawić nimi odbiorców. Młodzież pomimo łatwego dostępu do internetu nie wie o znajdujących się tam darmowych narzędziach, które mogłyby ułatwić im pracę.

CO?

Projekt *Twórczość w edukacji* składał się z cyklu sześciu warsztatów mających na celu zwiększenie kreatywnego korzystania z mediów cyfrowych, pobudzenie do twórczej pracy i przedstawiania treści w ciekawy sposób, propagowanie darmowych narzędzi online oraz edukację w zakresie bezpieczeństwa, tzn. przybliżenie zasad netykiety i bezpiecznego korzystania z sieci. Zajęcia przeznaczone były dla osób, które miały przynajmniej podstawową umiejętność obsługi komputera.

Każde warsztaty składały się z dwóch części: w pierwszej uczestnicy zdobywali wiedzę teoretyczną, w drugiej praktyczną – przez konkretne ćwiczenia. W sieci (na YouTubie) zostały umieszczone lekcje pokazowe opisujące narzędzia online do prezentowania treści edukacyjnych. Uczniowie w ramach zaliczenia mieli, wykorzystując poznane narzędzia, wykonać projekt – prezentację na dowolny temat zawierającą remiks zrobiony w Powtoonie, infografikę wykonaną w Piktocharcie oraz interaktywne mapy (*story maps*) lub osie czasu *(timelines*) zrobione z użyciem StoryMapJS lub TimelineJS.

JAKIE KOMPETENCJE?

Podczas warsztatów uczestnicy nabyli umiejętność bezpiecznego i kreatywnego korzystania z mediów cyfrowych, w tym bezpiecznej komunikacji w sieci, poznali prawa obowiązujące w sieci oraz język mediów.

JAKIE NARZĘDZIA?

- Pow toon (www.powtoon.com) – tworzenie remiksów,
- Piktochart (piktochart.com) – tworzenie infografik,
- TimelineJS (timeline.knightlab.com) – tworzenie interaktywnych map,
- StoryMapJS (storymap.knightlab.com) – tworzenie osi czasu,
- Emaze (https://www.emaze.com), Sway (sway.com) – tworzenie prezentacji.

REFLEKSJE

Planowo zajęcia miały odbyć się w godzinach popołudniowych w wynajętej sali, jednak za zgodą dyrekcji szkoły mogliśmy je przeprowadzić w godzinach lekcyjnych. Miało to swoje plusy i minusy. Minusem było to, że choć na zajęciach teoria miała się przeplatać z praktyką, to w czasie realizacji projektu wynikły problemy z salami i musieliśmy podzielić warsztat na część teoretyczną jednego dnia oraz część praktyczną dnia następnego, co skutkowało u uczniów znudzeniemZmieniłabym również formę zaliczenia. Uczniowie mieli problem z wyborem tematu i z wykonaniem projektu grupowego. Może lepiej byłoby, gdyby robili projekt końcowy podczas zajęć (wtedy należałoby zwiększyć liczbę godzin warsztatowych) albo gdyby mieli podane konkretne tematy prac (wybór tematu zabrał im najwięcej czasu).

O AUTORCE

Animatorka czasu wolnego, instruktorka ZHP, prowadziła liczne warsztaty artystyczne ze scrapbookingu i DIY dla harcerek w wieku 10–18 lat. Studiuje technologie cyfrowe w animacji kultury. Absolwentka III edycji programu Akademia Cyfrowych Kompetencji. Koordynatorka w projekcie *Bezpieczna e-Szkoła*, realizowała projekt *Akademia Kreatywnej Twórczości*.

Młodzież nauczycielom

Katarzyna Skubisz

DLA KOGO?

Adresatami projektu byli nauczyciele i nauczycielki, z których wielu potrzebuje innego, nieco bardziej nowoczesnego, spojrzenia na narzędzia wykorzystywane w codziennej pracy. Kompetencje cyfrowe to obszar w oświacie, którego ważność trzeba szczególnie podkreślać i który warto doskonalić.

CO?

Przedsięwzięcie polegało na zorganizowaniu dla nauczycieli warsztatów komputerowych, które poprowadziła przygotowana do tego młodzież. Warsztaty dotyczyły nowych narzędzi internetowych, które mogą ułatwiać pracę nauczycielom.

JAKIE KOMPETENCJE?

Podczas warsztatów uczestnicy nabyli kompetencje wykorzystania narzędzi internetowych w pracy nauczyciela oraz umiejętność korzystania z poszczególnych narzędzi i dostosowania ich do własnych potrzeb.

JAKIE NARZĘDZIA?

- Piktochart (piktochart.com), Easel.ly (easel.ly), Infogr.am (infogr.am) – tworzenie infografik,
- Canva (canva.com) – tworzenie grafik,
- Pixlr (pixlr.com) – edycja zdjęć,
- Pearltrees (pearltrees.com) – organizacja naszych zainteresowań,

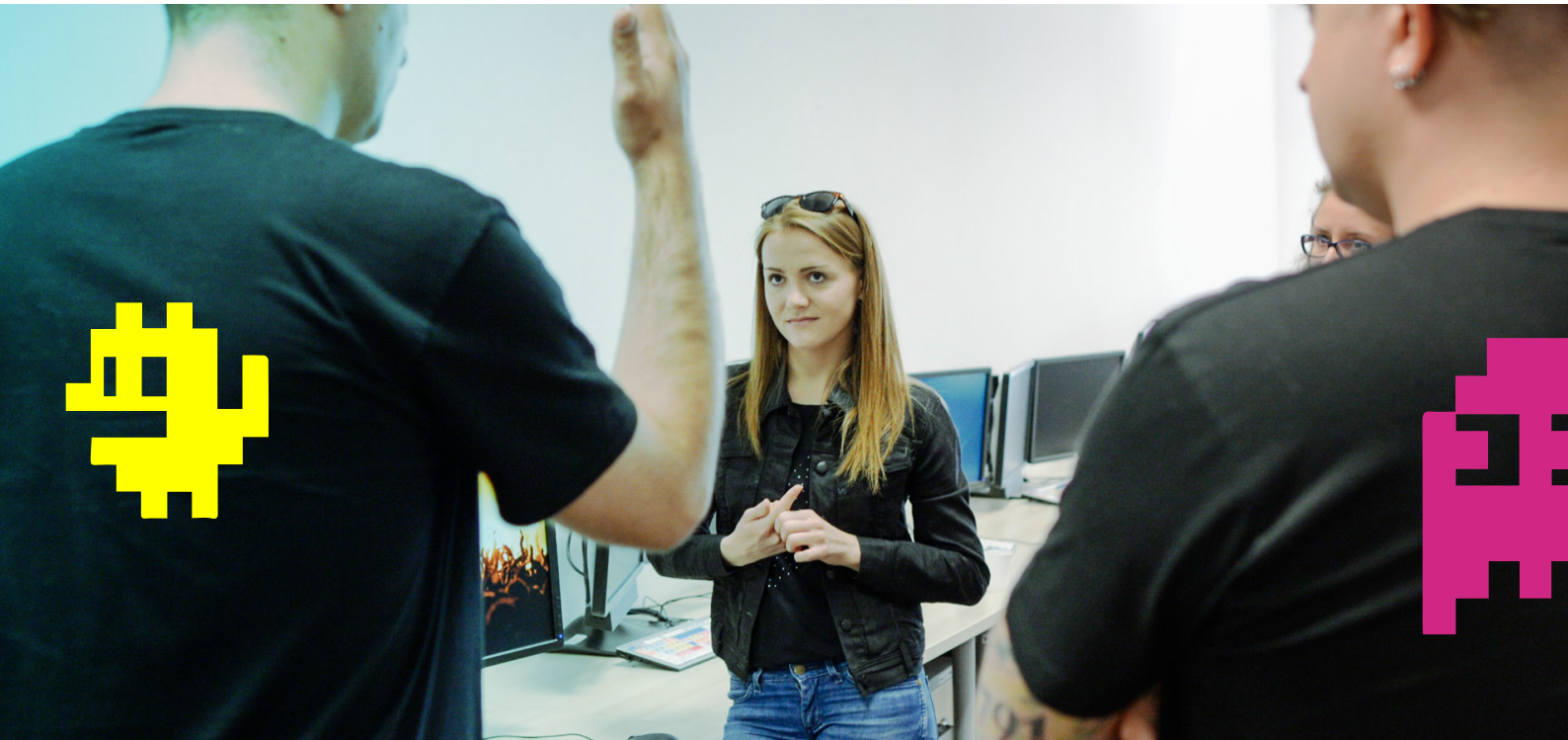
- Doodle (doodle.com/pl/) – planowanie,
- GroupZap (groupzap.com) – współpraca online.

REFLEKSJE

Młodzież chętnie uczestniczyła w spotkaniach i doskonaliła wykorzystywanie narzędzi internetowych, ale nauczycieli trudno było zebrać w konkretnym terminie, byli zajęci pracą, niechętnie poświęcali czas wolny na dodatkowe aktywności.

O AUTORCE

Na co dzień nauczycielka i studentka anglistyki zafascynowana technologiami cyfrowymi, nowymi mediami i infografiką. Pasjonatka rękodzieła pod każdą postacią, w tym DIY. Wielka miłośniczka literatury, filmów wojennych i historii, zainteresowana szczególnie II wojną światową i Holocaustem. Wolny czas najchętniej spędza, wyszukując w sieci interesujące blogi artystyczne i rękodzielnicze oraz poszukując inspiracji i dobrych praktyk, które można wcielić w życie.



Publikacja została przygotowana w ramach projektu „Akademia Cyfrowych Kompetencji", edycja II, którego organizatorem jest Fundacja „5Medium"

Fundacja Piąte Medium

Partnerzy:
Akademickie Centrum Kultury UMCS „Chatka Żaka"

Instytut Kulturoznawstwa Wydziału Humanistycznego UMCS

Patronat medialny:
Platforma Kultury

Radio Centrum

Nowy Tydzień w Lublinie

Zrealizowano dzięki wsparciu finansowemu Miasta Lublin

Projekt dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Treść publikacji dostępna jest na licencji
Creative Commons Uznanie autorstwa – na tych samych warunkach 3.0 Polska (CC BY-SA 3.0 PL)

Redakcja: Monika Czapka

Zdjęcia: Paweł Jusyn

Korekta: Anna Kiszka, Katarzyna Pawlik

Projekt graficzny i skład: Florentyna Nastaj

Wydawca: Fundacja „5Medium", www.5medium.org

ISBN 978-83-941745-1-4

Lublin 2015

Dziękuję
za uwagę