



Scenariusze warsztatów dla sektora GLAM

*Innowacyjne działania kulturalne,
gotowe do użycia materiały, porady i wskazówki*



SCENARIUSZE WARSZTATÓW DLA SEKTORA GLAM. Innowacyjne działania kulturalne, gotowe materiały, porady i wskazówki

2023

Koordynacja:

Sylwia Żółkiewska, Paulina Jędrzejewska ([Fundacja Culture Shock](#), PL), Oksana Shamonova, Miguel Caneda ([Clitic](#), ES)

Autorki i autorzy:

Paulina Jędrzejewska, Sylwia Żółkiewska, Karolina Pyzik, Olga Perzyna ([Fundacja Culture Shock](#), PL)
Valentina Crepaldi, Devis Pavese ([Escape4Change](#), IT)
Oksana Shamonova, Miguel Caneda ([Clitic](#), ES)
Nikolaos Apostolidis, Ilias Giannopoulos, Ioannis Parastatidis ([Roes Cooperativa](#), GR)

Projekt graficzny:

Wacław Marat ([Fundacja Culture Shock](#))

Tłumaczenie

Sylwia Żółkiewska

Redakcja/korekta:

Sylwia Żółkiewska, Jolanta Nabiałek

Mobile Culture

to projekt Erasmus+ koordynowany przez Paulinę Jędrzejewską z [Fundacja Culture Shock](#) (PL)

[Clitic](#), Hiszpania

[Spółdzielnia Roes](#), Grecja

[Escape4Change SIAVS srl](#), Włochy

Opublikowano na licencji: Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe (CC BY 4.0)

Obrazy i fotografie użyte na okładce: Basen drabinkowy ze stali nierdzewnej, 2017 - licencja Unsplash/ Etienne Girardet; El Quitasol, 1777, Goya F., domena publiczna / Wikipedia; Domena publiczna / Inne obrazy - Domena publiczna CC-0 +.

FUNDACJA
CULTURESHOCK



ESCAPE 4 CHANGE

SPIS TREŚCI

SPIS TREŚCI	3
1. WSTĘP	4
KONTEKST	5
O PROJEKCIE MOBILE CULTURE	5
2. SCENARIUSZE DZIAŁAŃ KULTURALNYCH	7
2.1 AI Storytelling – budowanie niezwykłych historii	7
DODATKOWE MATERIAŁY	9
Informacje o storytellingu	
Co to jest storytelling?	9
2.2. Art Trivia — ciekawostki artystyczne	12
DODATKOWE MATERIAŁY	14
TUTORIAL: Jak stworzyć quiz w Kahoot	14
TUTORIAL: Jak stworzyć grę z ciekawostkami w Kahoot	14
2.3. Kreatywne rozwiązywanie problemów poprzez sztukę	16
2.4. Melodie i bity — uwolnij ekspresję słowami i ciałem	19
2.5. Ludzie & roboty — gdzie sztuka spotyka AI!	22
MATERIAŁY DODATKOWE	25
2.6. Artystyczna podróż w czasie	26
⌘ DODATKOWE MATERIAŁY — CIEKAWOSTKI	28
SAMOUCZEK: Korzystanie z funkcji osi czasu w Google Arts and Culture	29
2.7. Poszukiwanie skarbów	30
DODATKOWE MATERIAŁY - PRZYKŁAD MAPY MyMaps	33
2.8. Wirtualna wystawa	34
3. WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE INKLUZYWNOŚCI	37
4. NARZĘDZIA CYFROWE WZMACNIAJĄCE KREATYWNOŚĆ I WYRAŻANIE SIEBIE	38
Dzieła wizualne	38
Opowiadanie historii	40
Edycja zdjęć i wideo	41
Sztuka cyfrowa	42
Narzędzia oparte na sztucznej inteligencji	43
Gry i grywalizacja	44
Muzyka i dźwięk	45
5. PODSUMOWANIE	47
5. CO DALEJ?	48



1. WSTĘP

Publikacja ta powstała, aby wesprzeć mniejsze i większe instytucje kultury w tworzeniu atrakcyjnej oferty działań kulturalnych offline i online. Dzięki inspirującym i sprawdzonym scenariuszom warsztatów dla różnych grup, animatorzy kultury i edukatorki mogą podnieść kreatywność, pewność siebie i umiejętności cyfrowe uczestników. Publikacja zawiera pomocne metody, techniki i narzędzia ułatwiające planowanie i prowadzenie działań kulturalnych:

- osiem gotowych scenariuszy warsztatów do przeprowadzenia w bibliotece, domu kultury, archiwum lub muzeum za pomocą bezpłatnych narzędzi cyfrowych oraz popularnych urządzeń elektronicznych takich jak komputery, tablety lub smartfony¹,
- wskazówki i podpowiedzi dotyczące inkluzji,
- listę bezpłatnych narzędzi cyfrowych do wykorzystania podczas działań kulturalnych (także tych opartych o AI).

Każdy scenariusz zawiera podpowiedzi dotyczące jego dostosowania do trybu online. W przypadku grup z różnymi ograniczeniami (słuchowymi, wzrokowymi, ruchowymi) rekomendowane jest:

- uproszczenie scenariusza (użycie tylko podstawowych narzędzi),
- wydłużenie czasu trwania warsztatu,
- ograniczenie liczby osób uczestniczących,
- prowadzenie warsztatu wspólnie z innymi osobami.

W każdym scenariuszu znajdują się także wskazówki dotyczące jego przebiegu, lista materiałów, metod i narzędzi potrzebnych do jego przeprowadzenia oraz materiały dodatkowe do wykorzystania podczas przygotowania i przydatne linki poszerzające wiedzę.

Na końcu publikacji znajdują się szczegółowe wskazówki dotyczące tego, jak uczynić warsztat bardziej inkluzyjnym, na co zwrócić uwagę, jak się przygotować i jak prowadzić komunikację z odbiorcami, a także aktualna, interaktywna lista bezpłatnych narzędzi cyfrowych (w tym opartych o AI) do tworzenia multimediów wraz z zastosowanymi przykładami ich wykorzystania w kontekście edukacji kulturalnej.

¹ Jeśli instytucja nie posiada tego typu urządzeń, rekomendujemy skorzystanie z modelu BYOD (Bring Your Own Device); Więcej o BYOD można przeczytać na stronie [E-nauczanie](#)

Lista powstała na podstawie rekomendacji z badań przeprowadzonych w ramach projektu Mobile Culture i następujących kryteriów:

- bezpieczeństwo,
- bezpłatny dostęp,
- przydatność w edukacji kulturalnej.

KONTEKST

W czasie pandemii sektor GLAM przeszedł szybką transformację cyfrową. Mniejsze i większe instytucje zmuszone były do szybkiego wprowadzenia cyfrowych narzędzi komunikacji z publicznością, a także znalezienia nowych pomysłów na tworzenie angażującej oferty kulturalnej. Teraz odbiorczynie i odbiorcy są już przyzwyczajeni, że sektor GLAM oferuje złożone i wciągające doświadczenia kulturalne, nie tylko offline, ale i online. Nowe technologie i narzędzia cyfrowe mogą sprawić, że oferta kulturalna będzie nie tylko ciekawsza, ale także bardziej włączająca dla osób z różnymi potrzebami i tych zagrożonych wykluczeniem społecznym i cyfrowym.

Korzystanie z narzędzi cyfrowych może pomóc zwiększyć kreatywność, pewność siebie oraz zachęcić uczestników do eksperymentowania i innowacji. Tworząc oferty wykorzystujące nowe technologie, sektor GLAM może poszerzyć grupę odbiorczą. Ponadto wykorzystanie najnowszych trendów w działaniach kulturalnych, takich jak współtworzenie (ko-kreacja), metody partycypacyjne i storytelling, może uczynić samo działania kulturalne bardziej wciągającym, a także podnieść zaangażowanie i interakcje pomiędzy osobami uczestniczącymi.

O PROJEKCIE MOBILE CULTURE

Publikacja ta powstała w ramach projektu Mobile Culture, finansowanego w ramach programu Erasmus+. Projekt skierowany jest do edukatorów i specjalistów pracujących w instytucjach kultury (GLAM — Galerie, Biblioteki, Archiwa i Muzea) oraz organizacjach pozarządowych (NGO) zajmujących się edukacją pozaformalną osób dorosłych, w szczególności pracujących z seniorami, bezrobotnymi, osobami z niepełnosprawnościami, migrantkami, uchodźcami lub osobami o niskich kwalifikacjach i tych zagrożonych wykluczeniem cyfrowym.

Partnerstwo tworzą 4 organizacje pozarządowe/organizacje:

- Fundacja Culture Shock (organizacja lidarska), Polska
- ClicTic, Hiszpania
- Spółdzielnia Roes, Grecja
- Escape4Change SIaVS srl, Włochy

Projekt ma na celu wzmocnienie europejskich instytucji kultury i organizacji pozarządowych poprzez wyposażenie ich przedstawicieli w wiedzę i narzędzia umożliwiające wykorzystanie innowacyjnych technologii i rozwój kompetencji cyfrowych. W wyniku kryzysu związanego z pandemią Covid-19 kompetencje te stały się bardziej potrzebne w obszarze edukacji kulturalnej. Technologie te mogą umożliwić obcowanie ze sztuką, kulturą i dziedzictwem, wyrażanie siebie i pobudzić kreatywność, a przy okazji wesprzeć umiejętności cyfrowe. Dzięki zdigitalizowanym zasobom (wideo, audio, plikom graficznym) każdy może tworzyć krótkie filmy, remiksować obrazy i dzieła sztuki, uzyskiwać dostęp do zabytków w rzeczywistości rozszerzonej, nagrywać podcasty i nie tylko, korzystając z łatwych i dostępnych narzędzi cyfrowych oraz metodologii uczenia się przez działanie.

2. SCENARIUSZE DZIAŁAŃ KULTURALNYCH

2.1 AI Storytelling – budowanie niezwykłych historii

🕒 90 minut

ZŁOŻONOŚĆ: ★ ★ ★ ★ ★

OPIS SCENARIUSZA: Warsztat polega na współtworzeniu narracji i testowaniu różnych metod opowiadania historii. Osoby uczestniczące rozwijają swoje umiejętności kreatywnego pisania i eksperymentują z narzędziami AI. Najpierw dowiadują się, jak skonstruować angażującą historię i jak wykorzystać tę wiedzę do własnych celów, np. autoprezentacji. Potem wspólnie tworzą narrację, opierając się na popularnej strukturze narracyjnej wg. Pixar i losowo generowanych słowach. Ostatnim krokiem będzie podzielenie się historią z innymi.

GRUPY DOCELOWE: Osoby dorosłe w różnym wieku (scenariusza w wersji uproszczonej można użyć podczas warsztatów z grupami międzypokoleniowymi, osobami z wadą słuchu, dziećmi)

LICZBA OSÓB: Maks. 16 (idealnie 12)

METODY: Kreatywne pisanie, korzystanie z narzędzi AI, ko-kreacja

POTRZEBNE MATERIAŁY: Komputer i projektor dla osoby prowadzącej, łącze internetowe, ołówki, kartki papieru A4 lub A3, smartfony uczestników (1 na grupę 4-osobową), udostępnione online lub wydrukowane materiały dodatkowe dostępne pod scenariuszem (1 na każdą grupę 4-osobową)

NARZĘDZIA CYFROWE:

- [Random Word Generator](#) — generator słów losowych (dostępny w kilku językach, działa z [Tłumaczem Google](#), bez rejestracji, bardzo łatwy w użyciu)

OPCJONALNIE:

- [Padlet](#) (pusta tablica do pisania/nagrywania opowiadań lub rysowania — przygotowana przez edukatora, uczestnicy mogą ją edytować bez rejestracji)
- [Toolbaz.com](#) — generator historii AI (bez rejestracji)
- [Craiyon.com](#) — generator obrazów AI (bez rejestracji) lub [Pixabay](#) (aby zilustrować historię za pomocą zasobów CC)
- Zoom lub podobna platforma (jeśli warsztaty prowadzone są online)

Przebieg	Wskazówki dla osoby prowadzącej
<p>Rozpoczęcie i przełamywanie lodów: <u>Mapa Grupy</u></p> <p>[☹: 5 minut]</p>	<p>Osoba prowadząca rozpoczyna od przedstawienia się i wyjaśnienia celów warsztatu. Prosi osoby uczestniczące, aby napisały na przygotowanej wcześniej mapie swoje imię i miejsce, z którego pochodzą lub obecnie mieszkają.</p> <p><i>Gdy warsztat odbywa się offline, mogą to zrobić na kartce papieru typu flipchart z konturem mapy, kiedy online: na wirtualnej mapie (np. przygotowanej w Padlecie). Osoba prowadząca powinna przygotować mapę wcześniej.</i></p>
<p>Prezentacja dot. storytellingu</p> <p>[☹: 10 minut]</p>	<p>Osoba prowadząca pokazuje prezentację na temat opowiadania historii, przygotowaną na podstawie dodatkowych materiałów dostępnych poniżej.</p> <p><i>Osoba prowadząca musi wcześniej przygotować prezentację, kopiując/wklejając informacje do programu Google Slides lub Power Point.</i></p>
<p>Podział na grupy 4 lub 5 osób</p> <p>[☹: 5 minut]</p>	<p>Podział uczestników na grupy 4- lub 5-osobowe.</p> <p><i>Osoba prowadząca może wykorzystać różne techniki do tworzenia grup, m.in. gorące krzesła.</i></p>
<p>Prezentacja zadania</p> <p>[☹: 5 minut]</p>	<p>Każda grupa wykorzysta swoją kreatywność i stworzy krótką historię na podstawie losowo wygenerowanych słów i strukturę opowieści Pixar dostępną w materiałach poniżej.</p>
<p>Praca zespołowa: przygotowanie</p> <p>[☹: 15 minut]</p>	<p>Używając <u>generatora losowych słów</u>, uczestnicy generują trzy losowe słowa kluczowe, które uwzględnią w swojej historii. Następnie grupy wybierają bohatera, miejsce i czas swojej historii, korzystając z szablonu dostępnego poniżej.</p> <p><i>Osoby prowadzące dbają o to, aby każdy znał znaczenie słów. Powinny wcześniej wydrukować szablon lub udostępnić go online grupie, np. w Dokumentach Google lub Padlecie.</i></p>
<p>Praca zespołowa: współtworzenie historii</p> <p>[☹: 20 minut]</p>	<p>Grupy wymyślają historię na podstawie wygenerowanych słów kluczowych i strukturę opowieści Pixar (kilka krótkich zdań). Mogą to zrobić na papierze lub na swoim smartfonie, korzystając z Dokumentów Google lub dowolnego notatnika.</p> <p><i>Poniżej znajduje się struktura historii wg. Pixara. Osoba prowadząca może ją wydrukować lub udostępnić grupie online. Opcjonalnie: jeśli jest dodatkowy czas (około 15 minut), osoby uczestniczące mogą wprowadzić trzy losowe słowa do narzędzia AI typu Toolbaz.com lub ChatGPT i tam wygenerować historię przy użyciu struktury Pixar. Następnie mogą porównać historię stworzoną przez AI i swoją.</i></p>
<p>Dzielenie się efektem współtworzenia</p> <p>[☹: 15 minut]</p>	<p>Każda grupa dzieli się historią z innymi, wypowiadając ją na głos.</p> <p><i>Opcja (+15 minut): osoby uczestniczące mogą nagrać historię bezpośrednio na udostępnionej tablicy Padlet i podzielić się nią w ten sposób z grupą. Mogą także dodać ilustracje do swojej historii, korzystając z Pixabay (zasoby domeny publicznej) lub stworzyć ją samodzielnie od podstaw, rysując w Padlecie, a także utworzyć ją za pomocą narzędzia Craiyon AI, promptując.</i></p>
<p>Refleksja</p> <p>[☹: 10 minut]</p>	<p>Osoba prowadząca zachęca osoby uczestniczące do dzielenia się swoimi doświadczeniami dotyczącymi metod opowiadania historii, współtworzenia, AI lub narzędzi cyfrowych, z których korzystali.</p>

DODATKOWE MATERIAŁY

Informacje o storytellingu

Co to jest storytelling?

- Dzielenie się narracją (historią) z publicznością za pomocą słów, obrazów lub innych mediów.
- Potężne narzędzie do przekazywania informacji i wywoływania emocji.
- Narzędzie używane w wielu różnych kontekstach, od rozrywki i edukacji, po marketing i rzecznictwo.

Więcej informacji w bezpłatnej publikacji pt. [Digital storytelling](#) (Ad Hoc 2014).

Jak i gdzie można go zastosować:

- W mediach społecznościowych opowiadanie historii można wykorzystać do tworzenia fascynujących treści, które oddziałują na odbiorców na poziomie emocjonalnym.
- W branży filmowej opowiadanie historii można wykorzystać do przeniesienia widowni do nowych światów i zanurzenia ich w nowych doświadczeniach.
- W grach opowiadanie historii można wykorzystać do stworzenia niepowtarzalnej atmosfery, zwiększenia wrażeń z gry i zachęcenia grających do budowania więzi z postaciami i odkrywania gry.
- W kulturze i edukacji opowiadanie historii angażuje publiczność, tworzy połączenia i sprzyja głębszemu zrozumieniu historii, kultury i społeczeństwa.
- W muzeum lub galerii (np. osoby muszą stworzyć opowieść o określonej ekspozycji lub dziele sztuki).

Najbardziej skuteczne i popularne struktury opowiadania historii:

- Struktura składająca się z trzech aktów: ustawia historię i postacie w akcie 1, buduje konflikt i napięcie w akcie 2 i rozwiązuje historię w akcie 3.
- Hero's Journey: podąża za bohaterem lub bohaterką w podróż lub wyprawę, podczas której stawia on czoła wyzwaniom i ostatecznie osiąga cel lub odbiera lekcję.

Szablon opowiadania historii Pixara, z którym będziemy dzisiaj pracować, opiera się na tych dwóch strukturach opowiadania historii.

Inne struktury opowiadania historii:

- *W Medias Res* (łac. „w środku rzeczy”): Rozpoczyna historię w środku akcji, aby przyciągnąć uwagę publiczności i utrzymać zaangażowanie.
- Narracja cyrkularna: kończy historię w miejscu, w którym zaczęła tworzyć poczucie zamknięcia i kompletności.
- Narracja nieliniowa: opowiada historię w nieuporządkowany sposób, wykorzystując techniki takie jak retrospekcje i sekwencje snów, aby stworzyć złożoność i intrygę.

Refleksje:

- Najbardziej efektywna struktura zależy od opowiadanej historii i grupy docelowej.
- Różne struktury mogą działać lepiej w przypadku różnych gatunków, mediów i osób.
- Warto eksperymentować, aby znaleźć strukturę, która najlepiej sprawdza się w przypadku każdej indywidualnej historii.

Informacje o strukturze opowieści Pixara (inspirowanej "Morfologią bajki" Władimira Proppa):

Struktura opowieści Pixara to uniwersalna i łatwa formuła tworzenia fascynujących historii. Zawiera sześć kluczowych elementów: wprowadzenie do świata i postaci, wezwanie do działania, przeszkody i konflikty, mroczny moment, rozwiązanie i zakończenie. Jest szeroko stosowany w Hollywood (np. w takich produkcjach jak przygodowy film akcji "Poszukiwacze zaginionej Arki", thriller science fiction "Blade Runner" i dramat kryminalny "Breaking Bad"). Aby efektywnie wykorzystać strukturę historii Pixar, skorzystaj z poniższych szablonów.

☞ BOHATER, SCENA I KONFLIKT — SZABLON

Stwórz podstawę dla swojej historii

1 Krok 1: Pomyśl o bohaterach

Kim on/ona/oni/one są? Jakie jest jego/jej/ich pochodzenie?

Głównymi bohaterami tej historii jest/są _____ który/-a/-e/-zy jest/są _____. Jego/jej/ich wiek to _____. Jego/jej/ich mię/imiona to _____.

Uwaga: bohaterem opowieści może stać się także jakiś przedmiot (np. długopis, stół) lub idea (wolność, miłość).

2 Krok 2: Ustaw scenę

Gdzie rozgrywa się Twoja historia? Jaka jest atmosfera tego miejsca?

Fabula jest osadzona _____ podczas _____.

Uwaga: miejsce to można rozumieć bardziej metaforycznie, np.: sen, świat starożytny itp. „Kiedy” można też osadzić na różne sposoby: w ciemnych wiekach, w przyszłości lub w jednej sekundzie.

3 Krok 3: Pomyśl o przeszkodach/konflikcie, to będzie siła napędowa Twojej historii.

Co może się wydarzyć w tej historii? Z czym spotka się bohaterka (bohaterowie)? Z kim on/ona/oni/one mogą się spotkać?

Bohater (owie) _____.

✂ SZABLON HISTORII

Utwórz historię, korzystając z następującej struktury:

1. Pewnego razu

2. Codziennie

3. Ale pewnego dnia

Z tego powodu

i z tego powodu

z tego powodu

aż w końcu



2.2. Art Trivia — ciekawostki artystyczne

🕒 90 minut

ZŁOŻONOŚĆ: ★ ★ ★ ★ ★

OPIS SCENARIUSZA: Warsztaty polegają na wspólnym tworzeniu krótkiej gry z ciekawostkami i eksplorowaniu sztuki z różnych kultur i okresów, wykorzystując narzędzia cyfrowe takie jak Kahoot oraz burzę mózgów. Warsztat kończy się testowaniem gry, dyskusją i refleksją.

GRUPY DOCELOWE: osoby dorosłe w różnym wieku (po uproszczeniu scenariusz można zastosować dla grupy seniorskiej i osób z wadą słuchu)

LICZBA OSÓB: 12-16

METODY: Przełamywanie lodów, dynamika grupy, pisanie, grywalizacja

POTRZEBNE MATERIAŁY: Komputery lub urządzenia z dostępem do Internetu (min. 1 na 4 osoby oraz osobny dla prowadzącego), wizerunki różnych dzieł sztuki z różnych kultur i okresów², materiały piśmiennicze do burzy mózgów: flamastry, postity (opcjonalnie), papierowa kula lub mały lekki przedmiot do tworzenia grup

NARZĘDZIA CYFROWE:

- Platforma do tworzenia gier i quizów (np. [Kahoot](#), [Quizlet](#) lub [Quizizz](#)),
- Platforma [Wikimedia Commons](#) z dziełami sztuki w domenie publicznej (do swobodnego użytku i ponownego wykorzystania): [Europeana](#) lub [Polona](#),
- Dysk Google lub inna platforma do przechowywania danych w chmurze.

² Możesz skorzystać z udostępnionego przez nas pakietu Wikimedia Commons dostępnego w folderze Dysku [Google](#)

Przebieg	Wskazówki dla osoby prowadzącej
Wstęp: Autoprezentacja i prezentacja warsztatu [☺: 5 minut]	<i>Osoba prowadząca</i> rozpoczyna od przedstawienia się i wyjaśnienia celów warsztatu. Podkreśla, że warsztaty te mają na celu rozwijanie kreatywności i poznawanie sztuki i kultury. Wyjaśnia, że osoby uczestniczące stworzą grę z ciekawostkami.
Tworzenie grupy: podział na grupy 3-4-osobowe [☺: 5 minut]	Osoby stoją w kręgu i rzucają do siebie piłkę. Osoba, która rzuca, mówi swoje imię. Po tym, jak wszyscy rzucają, <i>osoba prowadząca</i> prosi, aby utworzyć grupy składające się z osób, którym rzuciliśmy piłkę.
Dynamika grupy: grając w ciekawostki [☺: 10 minut]	<i>Osoba prowadząca</i> uruchamia przykładowy quiz w Kahoot. Osoby grają i zaznajamiają się z formatem gry. <i>Osoba prowadząca</i> powinna wcześniej przygotować swój quiz w Kahoot i udostępnić uczestnikom link. Wystarczy 3-5 pytań. Dobrze jest, jeśli obejmują one pytania dot. sztuki z różnych kultur i epok, aby wszyscy uczestnicy czuli się włączeni.
Praca w grupach: burza mózgów [☺: 15 minut]	Osoby uczestniczące pracują w grupach 3-4-osobowych. Robią burzę mózgów na temat pytań i odpowiedzi do swojej wersji quizu dotyczącego kulturalnych ciekawostek. Dla inspiracji korzystają ze strony Wikimedia Commons lub podobnej. Notują pomysły na kartkach lub w smartfonach. <i>Osoba prowadząca</i> zachęca do aktywnego udziału w sesji burzy mózgów. Może dawać podpowiedzi lub sugestie, aby pobudzać kreatywność.
Współtworzenie: osoby uczestniczące pracują nad własną grą z ciekawostkami [☺: 25 minut]	Osoby logują się na wybranej platformie quizowej i tworzą własną grę. Na początku osoba prowadząca przeprowadza je przez proces tworzenia nowej gry, dodawania pytań i odpowiedzi. <i>Osoba prowadząca</i> upewnia się, że wszystkie osoby wiedzą, jak korzystać z platformy.
Sterowanie: testowanie gier [☺: 20 minut]	Każda grupa testuje swoją grę z ciekawostkami, aby upewnić się, że działa ona poprawnie oraz że pytania i odpowiedzi są jasne. Następnie grupy dzielą się linkami i grają w swoje gry. <i>Osoba prowadząca</i> podkreśla znaczenie dokładności i przejrzystości pytań i odpowiedzi. Zachęca do sprawdzenia faktów i korekty treści. Quiz Kahoot można zapisywać i udostępniać publicznie, aby wszyscy mieli do nich dostęp w przyszłości.
Ocena [☺: 10 minut]	<i>Osoba prowadząca</i> kończy warsztat refleksją nad procesem tworzenia quizu. Dziękuje osobom uczestniczącym za poświęcony czas i wysiłek oraz zachęca je do dalszej eksploracji <i>Osoba prowadząca</i> kieruje grupę do kolejnych źródeł zasobów i wskazuje możliwości poszerzania swoich kompetencji w zakresie kultury mobilnej

DODATKOWE MATERIAŁY

TUTORIAL: Jak stworzyć quiz w Kahoot

1. Utwórz konto dla edukatora na stronie [Kahoot.it](https://kahoot.it). Konto można utworzyć także w aplikacji mobilnej.
2. Kliknij przycisk „Utwórz”, aby rozpocząć nowy quiz. Wybierz tytuł i opis quizu oraz wybierz odpowiednią kategorię lub temat.
3. Dodaj pytania do quizu i podaj możliwe odpowiedzi na każde pytanie. Wybierz poprawną odpowiedź na każde pytanie i dodaj obrazy lub filmy.
4. Podaj limit czasu dla każdego pytania i dostosuj wygląd quizu, wybierając motyw, schemat kolorów i obraz tła.
5. Gdy quiz będzie gotowy, kliknij „Zapisz i kontynuuj”, aby przejść do następnego kroku.

TUTORIAL: Jak stworzyć grę z ciekawostkami w Kahoot

Ten samouczek zawiera podstawowy przegląd tworzenia gry z ciekawostkami Kahoot na potrzeby warsztatów kulturalnych. Możesz to rozwinąć, dodając więcej pytań i dostosowując ustawienia gry do potrzeb swojego warsztatu.

- 1 Krok 1:** Zaloguj się do Kahoota. Wejdź na stronę Kahoot (kahoot.com) i zaloguj się na swoje konto Kahoot. Jeśli go nie masz, możesz zarejestrować się bezpłatnie.
- 2 Krok 2:** Utwórz nowego Kahoota³. Kliknij przycisk „Utwórz”, aby rozpocząć nowy quiz Kahoot.
- 3 Krok 3:** Dodaj tytuł i opis. Nadaj swojemu Kahootowi tytuł odzwierciedlający tematykę warsztatów, np. „Sztuka z różnych kultur i okresów”. W razie potrzeby dodaj krótki opis.
- 4 Krok 4:** Dodaj pytania. Oto trzy przykładowe:

Pytanie 1:

- Pytanie: „Kto namalował Mona Lisę?”
- Opcje odpowiedzi:
 - A. Leonardo da Vinci
 - B. Vincent van Gogh
 - C. Pablo Picasso
 - D. Michał Anioł
- Prawidłowa odpowiedź: A. Leonardo da Vinci.

Pytanie 2:

- Pytanie: Która starożytna cywilizacja słynie z utworzenia Armii Terakotowej?
- Opcje odpowiedzi:
 - A. Starożytny Egipt
 - B. Starożytna Grecja
 - C. Starożytne Chiny
 - D. Starożytny Rzym

³ [Przewodnik wideo dla edukatorów Kahoot!](#)

- Prawidłowa odpowiedź: C. Starożytne Chiny

Pytanie 3:

- Pytanie: Kto jest znany ze swojego obrazu „Gwiaździsta noc”?
- Opcje odpowiedzi:
 - A. Leonardo da Vinci
 - B. Vincent van Gogh
 - C. Pablo Picasso
 - D. Salvador Dali
- Prawidłowa odpowiedź: B. Vincent van Gogh

5 Krok 5: Dodaj multimedia (opcjonalnie). Aby uczynić Kahoot bardziej wciągającym, możesz dodać obrazy lub filmy powiązane z każdym pytaniem. Na przykład do pytania 1 możesz dołączyć zdjęcie Mony Lisy.



2.3. Kreatywne rozwiązywanie problemów poprzez sztukę

🕒 90 minut

ZŁOŻONOŚĆ: ★ ★ ★ ★ ★

OPIS SCENARIUSZA: Podczas tych warsztatów osoby uczestniczące identyfikują i interpretują „problemy” przedstawione w dziełach sztuki, np. problemy społeczne, polityczne, emocjonalne. Każda osoba wybiera dzieło sztuki, które z nią rezonuje, i identyfikuje podstawowy problem, który reprezentuje. Następnie osoby używają narzędzi cyfrowych do tworzenia kolaży, grafik lub obrazów, które wizualnie odnoszą się do zidentyfikowanego problemu.

GRUPY DOCELOWE: osoby dorosłe, szczególnie osoby migranckie (w wersji uproszczonej scenariusz można zastosować podczas warsztatów dla dzieci, nastolatków, grup wielopokoleniowych, seniorów, osób z wadą słuchu)

LICZBA OSÓB: Maks. 16 (idealnie 12)

METODY: kreatywne rozwiązywanie problemów, wizualizacja, praca indywidualna, obróbka zdjęć, tworzenie kolaży, dyskusja

POTRZEBNE MATERIAŁY: Długopisy, kredki, mazaki, markery, papier A4 dla każdego, smartfony lub laptopy (wystarczy 1 na parę plus 1 dla edukatora), łącze Wi-Fi (plus ew. nożyczki, klej i gazety z elementami do wycinania, papier kolorowy, jeśli chcemy, aby warsztat miał mniej cyfrowy charakter)

NARZĘDZIA CYFROWE:

- [Dysk Google](#) lub jakakolwiek inna platforma do przechowywania danych w chmurze, lub platformy takie jak [Europeana](#), [Polona](#) czy [Wikimedia Commons](#) z dziełami sztuki w domenie publicznej (do swobodnego użytku i ponownego wykorzystania)

OPCJONALNIE

- [Padlet](#), [Jamboard](#) lub [Mural](#) (pusta tablica, którą edukator przygotowuje wcześniej)
- [Darmowy CollageMaker](#) (nie wymaga rejestracji) lub [Canva](#) (wymagana rejestracja)
- [Zoom](#) lub podobna platforma (jeśli warsztaty prowadzone są online)

Przebieg	Wskazówki dla osoby prowadzącej
<p>Początek: przełamanie lodów [☺: 10 minut]</p>	<p>Osoby uczestniczące otrzymują długopisy, ołówki i markery oraz kartki papieru. Połowa grupy stoi w kręgu, tyłem do siebie, trzymając kartki, podczas gdy druga połowa maluje portrety tych, które trzymają kartki. Jedna po drugiej, bardzo szybko — około 30 sekund — szkicują jedną część portretu (np. głowę, oczy lub nos) i podają kartkę osobie po prawej stronie. Równolegle wymieniają się imionami, rozmawiają — poznają się.</p> <p>Kiedy jeden krąg jest już gotowy, osoby zamieniają się miejscami — teraz osoby portretowane rysują osoby, które portretowały wcześniej (i kontynuują rozmowę).</p> <p><i>Osoba prowadząca dba o to, aby każda osoba miała portret i każda brała udział w procesie. Odmierza czas i daje znać, gdy upłynie 30 sekund. W wersji online można podzielić grupę w pary i zaprosić do pokoiów dzielonych, aby tam rysowały swoje portrety (po 3 minuty każda osoba).</i></p>
<p>Przejsięcie do trybu online: prezentacja działania [☺: 10 minut]</p>	<p>Osoby otrzymują link do folderu Google z wybranymi wcześniej przez osobę prowadzącą pracami (co najmniej 3 na osobę uczestniczącą). Otrzymuje także link do wspólnej, wirtualnej tablicy.</p> <p><i>Osoba prowadząca tworzy folder i wcześniej wybiera dzieła sztuki, np. w Wikimedia Commons. Dostęp mają wszystkie osoby posiadające link. Każdy przykład powinien ilustrować jakiś problem, a w nazwie każdego pliku należy podać nazwisko osoby autorskiej i tytuł. Przykłady:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Industrialny <u>krajobraz</u> może sugerować problem degradacji środowiska.</i> • <i>Portret o <u>smutnym wyrazie</u> może przedstawiać ludzki smutek lub problemy zdrowia psychicznego.</i> • <i>Abstrakcja o <u>zderzających się kolorach i kształtach</u> może sugerować konflikt osobisty lub społeczny.</i> • <i>Zdjęcie <u>pustej ulicy w obszarze miejskim</u> może sugerować problem samotności we współczesnym społeczeństwie.</i>
<p>Przygotowanie [☺: 10 minut]</p>	<p>Osoby uczestniczące sprawdzają wszystkie zdjęcia, zastanawiają się i wybierają to, które im się podoba, lub takie, z którymi czują więź. Same odnajdują i definiują problem w dziele sztuki, zwracając uwagę na własną reakcję emocjonalną, zastanawiając się nad intencją osoby autorskiej, badając symbolikę dzieła sztuki, kontekst historyczny i kulturowy (czas i miejsce, w którym dzieło sztuki powstało). Konteksty te mogą rzucić światło na problemy, które dzieło sztuki może poruszać.</p> <p>Każda wybiera 1 dzieło i kopiuje do wspólnej tablicy cyfrowej.</p> <p><i>Osoba prowadząca pomaga wszystkim w rozmieszczeniu dzieł na tablicy i dba o to, aby zapisali swoje imiona blisko swoich obrazów. W wersji uproszczonej wystarczy po prostu wskazać dzieło, które wydało się najbardziej interesujące i ew. pobrać je na swoje urządzenie</i></p>
<p>Podział zadań [☺: 5 minut]</p>	<p>Osoba prowadząca przedstawia zadanie: teraz wszystkie osoby, wykorzystując swoją kreatywność, stworzą nowe dzieło sztuki, które będzie komentarzem lub rozwiązaniem zidentyfikowanego problemu. Mogą na przykład ponownie wyobrazić sobie zanieczyszczony krajobraz,</p>

	<p>dodając elementy sugerujące działania ekologiczne lub przedstawiające pełną nadziei przyszłość. Mogą też zmienić ponury portret, tak, aby zawierał elementy niosące nadzieję na inne jutro, w ten sposób wizualnie „rozwiązując” problem smutku.</p> <p>Mogą wykonać własny rysunek, stworzyć kolaż od zera (wirtualnie lub fizycznie) lub po prostu wyedytować i zremiksować wybraną grafikę.</p>
<p>Kreacja dzieła sztuki [☺: 20 minut]</p>	<p>Osoby indywidualnie pracują nad swoimi pracami plastycznymi, wykorzystując m.in. Darmowy CollageMaker, Canva lub kartkę papieru, mazaki, kredki, ołówki, klej, nożyczki oraz fragmenty startych gazet.</p> <p><i>Osoba prowadząca wspiera uczestniczącą, jeśli ta ma problemy z narzędziami online.</i></p>
<p>Udostępnienie wyniku [☺: 10 minut]</p>	<p>Osoby dzielą się wynikami na tej samej wirtualnej tablicy, na którą wcześniej przesłały prace. Następnie oglądają, to co zrobiły. Porównują to, co powstało, z tym, co było inspiracją. Starają się identyfikować problemy i propozycje ich rozwiązania w pracach innych.</p>
<p>Refleksje [☺: 10 minut]</p>	<p>Osoba prowadząca zachęca osoby do dzielenia się swoimi doświadczeniami na temat zastosowanych metod, procesu tworzenia i używanych narzędzi cyfrowych.</p>

2.4. Melodie i bity — uwolnij ekspresję słowami i ciałem

🕒 90 minut

ZŁOŻONOŚĆ: ★ ★ ★ ★ ★

OPIS SCENARIUSZA: Celem warsztatów jest zachęcenie osób uczestniczących do eksperymentowania z własną kreatywnością, poezją, produkcją muzyczną i narzędziami cyfrowymi. Prezentuje metody i techniki, służące do wyrażania siebie poprzez słowa, gesty i ruch, integrując technologię i dostępne multimedia. Podczas warsztatu osoby remiksują swoje unikalne nagrania z innymi utworami, korzystając z narzędzi online, np. platformy Rave.dj. Następnie prezentują swoje remiksy, dzielą się doświadczeniami i omawiają efekty.

GRUPY DOCELOWE: Młode osoby dorosłe 18-30 lat, dotyczy także grup wielopokoleniowych oraz osób z wadą wzroku.

LICZBA OSÓB: Maks. 12 (idealnie 8)

METODY: Przełamywanie lodów, praca w grupie, pisanie, śpiewanie/rapowanie

POTRZEBNE MATERIAŁY: blok flipchart/2 sztuki kartonu; pisaki, ołówki, kredki, najlepiej kartki papieru A3, smartfony osób uczestniczących lub 4–5 komputerów, albo tablety ze słuchawkami z dostępem do Internetu; głośnik i projektor; połączenie internetowe; smartfon lub tablet dla osoby prowadzącej.

NARZĘDZIA CYFROWE:

- Tablica Padlet, Miro, Jamboard lub czat grupowy (Messenger, WhatsApp itp.)
- [Youtube](#)
- [Rave.dj](#) (nie wymaga rejestracji)
- Zoom lub podobna platforma (jeśli warsztaty prowadzone są online)

Przebieg	Wskazówki dla edukatora
<p>Wprowadzenie i przełamywanie lodów [☹: 10 min]</p>	<p>Osoba prowadząca rozpoczyna od przedstawienia się i wyjaśnienia celów warsztatu. Osoby uczą się nawzajem imion. Następnie stają w kręgu i, jeden po drugim, szybko wymieniają imię konkretnej osoby. W przypadku pomyłki dwie osoby stojące obok klaszczą. Osoba, która popełni błąd, tworzy rym do zaproponowanego przez edukatora słowa.</p> <p><i>Przykłady słów do znalezienia rymu: miasto, miłość, sen, rodzina, samotność, wolność, sprawiedliwość, koniec, podróż, strach, znaczenie, sukces.</i></p>
<p>Rozgrzewka - ćwiczenie kreatywności [☹: 5 minut]</p>	<p>Osoby stają w kręgu. Osoba prowadząca wprowadza ćwiczenie: po kolei i jak najszybciej każda osoba uczestnicząca ma wskazać palcem przedmiot i nazwać go tym, czym nie jest. Należy unikać ciągów skojarzeń (np. gdy osoba wskazuje na lampę i mówi: książka).</p> <p><i>Inna opcja: znalezienie metafory – osoba uczestnicząca przedstawia się swoim imieniem, a następnie dodaje słowo, które oddaje jej/jego/ich charakter, osobowość.</i></p>
<p>Kreatywne ćwiczenie [☹: 15 minut]</p>	<p>Podział osób na grupy 4-osobowe. Każda grupa otrzymuje dwie kartki papieru formatu A4 z pustym balonem narysowanym pośrodku i wychodzącymi 4–8 promieniami. Każda osoba pisze jedno słowo (niezwiązane z tematem ćwiczenia). Kiedy osoby skończą opisywać ostatni promień, edukator rozdaje losowe kartki papieru z przygotowanymi słowami, które umieszczają w pustym baloniku (np.: miasto, miłość, marzenie, rodzina, samotność, wolność, sprawiedliwość, odwaga, starość, koniec, podróż, strach). Następnie osoba prowadząca zachęca, aby podzieliły się na pary i utworzyły jak najwięcej zaskakujących wersów (zdań), aby połączyć dodane słowa z tymi na promieniach.</p> <p><i>Osoba prowadząca może wykorzystywać techniki twórcze do tworzenia grup. Może także wykorzystać teksty kultury — poezję, popkulturę.</i></p>
<p>Praca indywidualna [☹: 5 minut]</p>	<p>Na podstawie poprzedniego ćwiczenia każda osoba indywidualnie tworzy dwie linijki tekstu. Mogą się rymować lub nie.</p>
<p>Nagranie: 1 bit - 2 linie [☹: 15 minut]</p>	<p>Kiedy już wszyscy będą gotowi, wstają i tworzą krąg. Osoba prowadząca odtwarza wybrany bit w tle. Osoby wypowiadają swoje zdania jeden po drugim, a reszta grupy może je powtarzać.</p> <p>Po jednej próbie (lub dwóch): osoba prowadząca nagrywa utwór w dowolnej aplikacji dyktafon na swoim smartfonie. Następnie udostępnia go na wspólnej tablicy Padlet, tak, aby wszystkie osoby miały do niej dostęp.</p> <p><i>Polecane bity hip-hopowe: https://www.youtube.com/watch?v=vjWwR5FGj1k Lub https://www.youtube.com/watch?v=0bFjL-l0hw</i></p>

	<p><i>Nagranie musi trwać co najmniej minutę. Aby mieć pewność, że słowa zostaną dobrze nagrane, osoba prowadząca podchodzi pojedynczo do wszystkich osób. Jeśli zajdzie taka potrzeba, robi to dwa razy.</i></p>
<p>Praca grupowa: Remiks i mashup [☺: 15 minut]</p>	<p>Osoby ponownie łączą się w grupy — mogą być inne niż poprzednio. Następnie na tablicę Padlet wstawiają 2-3 ulubione piosenki.</p> <p>Teraz zadaniem każdej grupy jest stworzenie mashupu — połączenia 2 piosenek: właśnie nagranej piosenki hiphopowej i drugiej, wybranej przez siebie za pomocą aplikacji online <u>Rave.dj</u> lub innej, podobnej aplikacji⁴.</p> <p><i>Wybranie odpowiedniego utworu do zremiksowania może wymagać kilku prób.</i></p> <p><i>Czekając na wykonanie mashupu, osoba prowadząca może pokazać grupie, jak korzystać z IA Adobe lub Audacity (bezpłatnego oprogramowania) z próbką utworu w celu poprawy dźwięku. Ponieważ Rave.DJ tworzy mashupy trwające około 30 sekund, sugerujemy nagranie dwóch filmów, z czego drugi jest nagrany z drugiej połowy nagrania.</i></p>
<p>Dzielenie się efektem współtworzenia [☺: 15 minut]</p>	<p>Każda grupa udostępnia fragment zremiksowanych piosenek z tabletu, smartfona lub komputera i krótko opowiada o wykonawcy drugiego wybranego przez siebie utworu.</p> <p><i>Osoby mogą przysyłać linki do swoich mashupów bezpośrednio na tablicę Padlet i udostępniać je w ten sposób.</i></p>
<p>Ewaluacja [☺: 10 minut]</p>	<p>Osoba prowadząca zachęca osoby do dzielenia się swoimi doświadczeniami i odkryciami. Proponuje, aby na koniec każda wymieniła jedno słowo, które przychodzi jej do głowy po warsztacie.</p> <p><i>Opcjonalnie (+15 minut): Osoba prowadząca może zapytać, czy osoby chcą stworzyć przestrzeń do przechowywania mashupów. Mogą stworzyć playlistę w Spotify (wymaga rejestracji) lub stworzyć grupę, a nawet publikować w mediach społecznościowych. Dobrze jest poprosić chętne osoby, które mogą zapisać tę playlistę i udostępnić ją innym.</i></p>

⁴ Znajdź więcej narzędzi do miksowania dźwięku na [Narzędzia przyszłości](#).

2.5. Ludzie & roboty — gdzie sztuka spotyka AI!

🕒 90 minut

ZŁOŻONOŚĆ: ★ ★ ★ ★ ★

OPIS SCENARIUSZA: Kreatywna zabawa z AI. Warsztaty mają na celu zachęcenie osób uczestniczących do korzystania z narzędzi cyfrowych opartych na sztucznej inteligencji i uczeniu maszynowym, pobudzenie kreatywności i ćwiczenie umiejętności krytycznego myślenia. Warsztat rozpocznie porównanie dzieł sztuki stworzonych przez ludzi i AI, następnie osoby będą tworzyć własne grafiki cyfrowe nawiązujące do tekstów literackich, eksperymentując z promptowaniem (tworzeniem skutecznych poleceń) oraz różnymi narzędziami AI.

GRUPY DOCELOWE: osoby dorosłe w każdym wieku (w uproszczonej wersji także osoby z wadą słuchu, osoby seniorskie, osoby migranckie, dzieci, młodzież)

LICZBA OSÓB: 16 (idealnie 12)

METODY: Krytyczne myślenie, praca w grupie, ko-kreacja, dyskusja

POTRZEBNE MATERIAŁY: Minimum 1 urządzenie typu komputer, smartfon lub tablet z łączem internetowym na jedną 3-4-osobową grupę; komputer i projektor dla osoby prowadzącej, ewentualnie kartki i ołówki do notatek.

NARZĘDZIA CYFROWE:

- ChatGPT (wymagana rejestracja)
- [Playgroundai](#) albo [Leonardo.ai](#) (wymagana rejestracja), ewentualnie mniej zaawansowane narzędzie [Craiyon.com](#) (bez rejestracji)
- [Padlet](#) (pusta tablica online — przygotowana przez edukatora, uczestnicy mogą ją edytować bez rejestracji)

OPCJONALNIE:

- Dokumenty Google lub Notatnik do robienia notatek
- Wtyczka Chrome Google Translate do automatycznego tłumaczenia interfejsów narzędzi
- [Toolbaz.com](#) (bez rejestracji) — do tworzenia opisów dzieł sztuki
- [Color Hex Color Codes](#) — strona z informacjami dot. numerycznej wartości kolorów
- Zoom lub podobna platforma (jeśli warsztaty prowadzone są online)

Przebieg	Wskazówki dla osoby prowadzącej
<p>Wprowadzenie [☹: 10 minut]</p>	<p>Osoba prowadząca wita osoby i krótko mówi, na czym będzie polegał warsztat. Może zapytać je, czy już korzystają z narzędzi AI, jeśli tak, to z jakich i do czego.</p> <p><i>Opcjonalnie, szczególnie gdy warsztat odbywa się online, można poprosić osoby o podanie nazw programów na współdzielonej tablicy lub na czacie.</i></p>
<p>Dyskusja, burza mózgów, praca w grupach [☹: 15 minut]</p>	<p>Osoba prowadząca dzieli osoby na grupy 3-4-osobowe (losowo lub po prostu prosi o dobranie się). Następnie wyświetla na ekranie tablicę Padlet i udostępnia link lub QR do niej. Na tablicy znajdują się obrazy, grafiki i fotografie stworzone przez artystów od podstaw i te wygenerowane z pomocą AI.</p> <p>Grupy mają teraz kilka minut, aby zapoznać się z przykładami i zidentyfikować, które z nich zostały stworzone z pomocą AI, a które nie.</p> <p>Po 5-7 minutach osoby starają się odpowiedzieć na to pytanie, osoba prowadząca zbiera odpowiedzi. Może też poprosić o podanie argumentów za i przeciw.</p> <p>Na koniec osoba prowadząca mówi uczestnikom, że istnieje tylko jeden opis stworzony przez człowieka – <u>„Bez tytułu”, B. Sean</u></p> <p><i>Osoba prowadząca powinna zadbać o to, aby każda grupa miała możliwość podzielenia się swoimi wrażeniami i przemyśleniami.</i></p>
<p>Współtworzenie: uczestnicy w grupach pracują dziełami sztuki, korzystając z narzędzi AI [☹: 20 minut]</p>	<p>Osoba prowadząca zaprasza osoby do wymyślenia i opracowania w grupach pomysłu i opisu (instrukcji zrozumiałej dla programu, tzw. promptu) grafiki, zdjęcia, kolażu, który zostanie następnie wprowadzony do jednego z narzędzi AI (Leonardo.ai, Playgroundai, Craiyon.com) w celu wygenerowania obrazu.</p> <p>Warto zaproponować temat (np. „Wertykalne ogrody”, „plaża na Marsie”, „Motyl we mgle”). Temat ten może nawiązywać także do baśni, legend lub dzieł literackich, np. „Burzy” Szekspira lub „Cyberiady” Stanisława Lema.</p> <p><i>W razie potrzeby osoba prowadząca podpowiada, <u>jak skutecznie promptować</u>: podawać w opisie bardzo konkretne informacje, co ma znaleźć się na obrazku, jaki ma mieć charakter kompozycja (np. statyczna, dynamiczna, asymetryczna, symetryczna), jakiego koloru ma być tło (można podać wartość numeryczną <u>hex</u>). Jeśli jest więcej czasu, osoba prowadząca może zachęcić do eksperymentowania z różnymi narzędziami i wprowadzania różnych opisów (promptów), aby zobaczyć, jak różne mogą być efekty.</i></p>
<p>Praca w grupie: tworzenie opisu do obrazu [☹: 20 minut]</p>	<p>Gdy każda z grup stworzy już obraz z pomocą AI, udostępnia go na pustej tablicy Padlet, przygotowanej wcześniej przez osobę prowadzącą.</p>

	<p>Każda z grup powinna stworzyć kilkudzaniowy opis dzieła, m.in. imię i nazwisko autora lub autorki, motywację powstania dzieła, kraj pochodzenia i datę. Jeśli starczy czasu, mogą także dodać anegdoty i historie dotyczące pracy.</p> <p>Osoby uczestniczące mogą tworzyć opisy samodzielnie lub skorzystać z narzędzi AI takich jak ChatGPT.</p>
<p>Podsumowanie [🕒: 20 minut]</p>	<p>Osoby oglądają udostępnione na Padlecie obrazy i czytają ich opisy. Wymieniają się refleksjami na temat procesu tworzenia obrazów i technik promptowania (tworzenia poleceń zrozumiałych dla AI).</p> <p>Na koniec osoba prowadząca może zachęcić do dalszych eksperymentów z narzędziami opartymi o AI.</p>

Przydatne linki:

- Tablica Padlet Art Wall (po polsku): <https://padlet.com/MCFCS/AIart>
- "Jak pisać dobre prompty w ChatGPT i komunikować się ze sztuczną inteligencją? Zobacz 90 przykładów!" - przeczytaj artykuł na stronie Widoczni.com: <https://widoczni.com/blog/najlepsze-prompty-chatgpt/>



MATERIAŁY DODATKOWE

Przykładowa tablica Padlet ze stworzonymi przez ludzi i AI obrazami i opisami ([link](#)):

Art wall

Unnamed

Unnamed, B. Sean

This is a figure made as concept art for videogames by a semi-known artist on a website. It is only a man dressed in Japanese traditional army but with a strange cyber face, suggesting a non realistic setting for the game

The modern muse

The modern muse, K. Gustaf

The painting depicts a woman dressed in flowing robes, with golden hair cascading down her shoulders. She is standing in a garden, with a vibrant array of flowers and plants surrounding her. In her hand, she holds a strange, futuristic-looking mobile phone, its glowing screen illuminating her face. The background of the painting is filled with swirling, futuristic shapes in gold and silver, giving the impression of a technologically advanced world. Despite the modern technology depicted in the painting, the woman's pose and the lush, organic setting evoke a sense of timeless beauty and elegance.

Just a name

Just a name, G. Gustaf

The photo of the soldier's face may be poignant because it captures the innocence and vulnerability of a person before they are sent off to war. War is a devastating and destructive force, and seeing a young person's face before they are trained to fight can remind us of the human cost of conflict. The simplicity of the photo may also add to its emotional impact, as it allows the viewer to focus on the soldier's expression and imagine what they may be thinking or feeling.

Zercol

Zercol, P. Nigami

In a world ravaged by war and pollution, a lone woman android emerges from the ashes to fight for justice. With her advanced technology and unbreakable determination, she battles against the oppressive forces that rule the city and fights for the rights of its citizens. But as she delves deeper into the seedy underbelly of the city, she begins to uncover secrets that could change the course of the world forever. Can she overcome the challenges in her path and become the hero the city desperately needs? Find out in this thrilling new cyberpunk comic.

Derebot

Derebot, P. Nigami

In a world ravaged by war and pollution, a lone woman android emerges from the ashes to fight for justice. With her advanced technology and unbreakable determination, she battles against the oppressive forces that rule the city and fights for the rights of its citizens. But as she delves deeper into the seedy underbelly of the city, she begins to uncover secrets that could change the course of the world forever. Can she overcome the challenges in her path and become the hero the city desperately needs? Find out in this thrilling new cyberpunk comic.

Red Hero

Red Hero, AA.VV.

The photo, entitled "Red Hero," features a woman dressed in a red superhero costume, standing proudly with her fists on her hips. The photo was initially hailed as a powerful and empowering representation of women, and it quickly went viral on social media. However, as more people began to examine the photo, it sparked a heated debate about its true meaning and intent. Some argued that the photo was a progressive and feminist statement, while others accused it of being sexist and objectifying. The controversy quickly spread on social media, with people on both sides of the issue weighing in with their opinions. In the end, the photo sparked a wider conversation about the role of women in society and the need for more inclusive and empowering representations of women in the media.

Chebweca Vudu doll

Chebweca Vudu doll

The Chebweca Vudu doll is a must-have for any Star Wars fan! This adorable little figurine is designed in the shape of the beloved Wookiee character, Chewbecca. The attention to detail on this doll is impressive, from the fur texture on Chewie's body to the bandolier he wears across his chest. The doll is small enough to fit in the palm of your hand, making it a perfect desk accessory or addition to any collection. Despite its cute appearance, the doll has a slightly eerie quality that adds to its charm. Don't miss out on the opportunity to add this unique and collectible item to your Star Wars collection!

Canine connection

Canine connection, Anon Weik

The art piece, entitled "Canine Connection," was created by the talented artist Anon Weik. Weik is known for her contemporary style, which blends elements of realism with abstract expressionism. In "Canine Connection," Weik showcases her skill in depicting light and shadow, as a group of dogs are bathed in the warm glow of the setting sun. The dogs are captured in a variety of poses, from energetic play to peaceful contemplation, lending a sense of individuality to the piece. The symbolic meaning of the artwork is multifaceted. On one hand, it can be seen as a celebration of the special bond between humans and their canine companions, depicting the joy and companionship that dogs bring to our lives. On the other, it can also be interpreted as a reflection on the fleeting nature of time and the importance of cherishing the present moment. Overall, "Canine Connection" is a stunning example of Weik's unique style and a thought-provoking reflection on the beauty of the natural world. Try again.

Lessons

Lessons, AA.VV.

"Lessons" is a thought-provoking art piece that depicts a robot teaching a child how to paint robots. The scene is a metaphor for the role of technology in modern society, with the robot serving as a symbol of the advancements that have changed the way we live and learn. The piece is a commentary on the relationship between humans and machines, and the impact that technology has on our lives.

The Devil's Forest

The Devil's forest, J. D. Fever The art piece

The Devil's Forest is a reinterpretation of an ancient Roman painting depicting the god Bacchus and his court. In this modern interpretation, the god is replaced by a devilish figure, lurking in the shadows of a dense forest. The piece was created by contemporary artist J. D. Fever, who is known for his unique style that blends elements of classical art with a modern twist. Fever's reimagining of the original painting brings a new perspective to the scene, adding a sense of darkness and mystery to the scene. The symbolic meaning of the piece is open to interpretation, but it could be seen as a commentary on the duality of human nature. The presence of the devilish figure amongst the idyllic setting of the forest could be seen as a reflection on the darker impulses that exist within us, even in the most beautiful of environments.

Autumn solitude

Autumn solitude, Jane Doe

The photo, entitled "Autumn Solitude," features a Japanese woman standing amidst the vibrant colors of an autumn forest. The woman is depicted with a solemn expression, as if lost in thought, adding a sense of introspection and contemplation to the scene. The photo was renowned by photographer Jane Doe, who is known for her ability to capture the beauty and mood of the natural world. Doe's signature style is evident in the photo, with its use of muted colors and soft lighting to create a sense of tranquility and serenity. "Autumn Solitude" was awarded the prestigious Nature Photography Prize last year, and it's easy to see why. The photo perfectly captures the mood of autumn, with its golden leaves and cool, crisp air. It's a beautiful and artistic tribute to the changing of the seasons. The symbolic meaning of the photo is open to interpretation, but it could be seen as a reflection on the ephemeral nature of life and the importance of cherishing each moment. The lone figure of the Japanese woman, standing amidst the vibrant colors of the forest, could be seen as a reminder of the fleeting beauty of the natural world and the need to cherish it.

The red forest

The red forest, Emily Williams

In "The Red Forest," artist Emily Williams has created a dark and haunting work of art that explores the duality of the natural world. The piece features a black background, with swirling greys and hints of red throughout. At first glance, the red trees appear to be a simple element of color, but upon closer inspection, they take on a deeper and more symbolic meaning. The red trees represent the constant push and pull of these opposing forces, and how they are intertwined in the cycle of nature. The black background serves as a backdrop for these red trees, highlighting their intense and striking color. Overall, "The Red Forest" is a thought-provoking and powerful work of art that invites the viewer to contemplate the complexities of the natural world.

The colorful dance

The colorful dance, John Smith

In his latest masterpiece, "The Colorful Dance," artist John Smith has once again proven himself to be a true master of his craft. The piece is a vibrant and lively celebration of color, with abstract shapes and patterns coming together in a joyful and playful dance. Smith's use of bold hues and dynamic composition is simply breathtaking, and the result is a work of art that is both deeply personal and universally relatable. As one of the most talented and sought-after artists of his generation, Smith has consistently pushed the boundaries of what is possible in the world of art. His passion and dedication are evident in every brushstroke, and "The Colorful Dance" is a true testament to his artistic vision and skill. This is a must-see work of art for anyone who appreciates beauty and creativity.

The Vortex

The Vortex, James Thompson

In his latest work, "The Vortex," British artist James Thompson has expertly captured the raw power and beauty of the natural world. The piece is a swirling vortex of blues and greens, with brushstrokes and splatters of paint creating a sense of movement and energy. The addition of purple and gold highlights adds depth and complexity, making this a truly unique and captivating work of art. Thompson's use of color and composition is masterful, and "The Vortex" is sure to leave a lasting impression on all who behold it.

Contrasting Visions

Contrasting Visions, Yoko Smith

The art piece you have described is a vibrant and striking creation, combining bold shades of yellow and pink with geometric shapes and patterns. The work is believed to have been created by a talented Japanese street artist, and is now proudly displayed in a prestigious London museum. The use of the bold, contrasting colors immediately catches the viewer's eye, drawing them in to explore the intricate details of the piece. The geometric shapes add a sense of order and balance to the work, while also serving as a canvas for the artist to convey their message. The deep meaning behind the art piece is left open to interpretation, allowing each viewer to connect with it in their own way. Some may see it as a commentary on the modern world, while others may find personal significance in the abstract shapes and colors. Overall, this is a captivating and thought-provoking work of art that is sure to leave a lasting impression on all who behold it.



2.6. Artystyczna podróż w czasie

🕒 90 minut

ZŁOŻONOŚĆ: ★ ★ ★ ★ ★

OPIS SCENARIUSZA: Celem warsztatów jest zachęcenie osób uczestniczących do odkrywania różnych okresów historii sztuki, dzieł sztuki i uwolnienie swojej kreatywności podczas wspólnego tworzenia osi czasu, inspirowanej zasobami Google Arts and Culture. Osoby poznają europejskie i światowe dziedzictwo kulturowe oraz znaczenie historii sztuki, ćwicząc komunikację i współpracę w grupie oraz poznając przydatne narzędzia cyfrowe.

GRUPY DOCELOWE: osoby dorosłe w różnym wieku (scenariusz w wersji uproszczonej może być przeznaczony dla osób z wadą słuchu, osób migranckich, osób seniorskich)

LICZBA OSÓB: 16 (idealnie 12)

METODY: Lodołamacz, narzędzia cyfrowe, praca zespołowa, ko-kreacja, dyskusja

POTRZEBNE MATERIAŁY: Projektor i ekran, laptopy/komputery stacjonarne z dostępem do Internetu, smartfony lub tablety (wystarczy 1 na grupę 3-4-osobową); kartki z wydrukowanymi ciekawostkami (jeśli warsztat odbywa się stacjonarnie), kartki, długopisy i ołówki do robienia notatek.

NARZĘDZIA CYFROWE:

- [Google Arts & Culture](#) (ewentualnie [WikiArt](#))
- Jedna wspólna tablica [Padlet](#) — funkcja osi czasu (aby stworzyć Padlet, należy się zarejestrować i udostępnić link — uczestnicy mogą go edytować bez logowania)



Przebieg	Wskazówki dla osoby prowadzącej
Wprowadzenie i przełamanie lodów [☹: 10: minut]	Osoba prowadząca przedstawia się, wita osoby uczestniczące, w skrócie mówi, na czym polega warsztat i przeprowadza krótką grę, której celem jest przełamanie lodów: każda osoba mówi swoje imię i nazwę owocu, zaczynając się na tę samą literę. Owoce nie mogą się powtarzać. <i>Objaśniając cel warsztatów, podkreśl znaczenie poznawania historii sztuki i dziedzictwa kulturowego.</i>
Podział na grupy i rozgrzewka [☹: 10 minut]	Osoba prowadząca dzieli osoby na grupy 3-4-osobowe; każdej udostępnia minimum 1 ciekawostkę dotyczącą sztuki lub kultury w formie tekstu i zaprasza do krótkiej dyskusji w grupie. <i>Wcześniej wydrukuj na kartkach lub udostępnij na tablicy typu Padlet (w przypadku zajęć online) zabawne fakty na temat sztuki i historii (przykłady dostępne na końcu scenariusza).</i>
Prezentacja funkcji osi czasu Google Arts & Culture [☹: 5 minut]	Osoby łączą się z Google Arts and Culture na swoich urządzeniach. Osoba prowadząca krótko wyjaśnia, jak uzyskać dostęp do funkcji osi czasu. <i>Pokaż, jak dostać się do osi czasu ze strony głównej na ekranie projektora lub ekranie dzielonym, jeśli zajęcia odbywają się online.</i>
Praca grupowa [☹: 15 minut]	Każda grupa przegląda inny okres w historii sztuki, korzystając z funkcji osi czasu. Osoby robią notatki i zapisują zdjęcia ulubionego dzieła sztuki na swoim urządzeniu. <i>Zachęcaj do robienia notatek i zapisywania zdjęć.</i>
Dyskusja między grupami [☹: 15 minut]	Grupy dzielą się swoimi odkryciami z innymi grupami, sprawdzając podobieństwa i różnice pomiędzy swoimi okresami w historii sztuki. <i>Wesprzyj grupy w prowadzeniu sprawnej dyskusji.</i>
Współtworzenie: tworzenie kolaży przy użyciu notatek i obrazów [☹: 20 minut]	Teraz grupy wykorzystują swoje notatki i wcześniej zapisane obrazy, aby stworzyć jedną dużą oś czasu z wybranymi dziełami sztuki na osi czasu Padlet.
Podsumowanie [☹: 10 minut]	Osoby omawiają proces współtworzenia, dzieląc się refleksją na temat tego, czego się dzisiaj dowiedzieli. Po zakończeniu dyskusji osoba prowadząca podsumowuje warsztaty i dziękuje wszystkim za udział. <i>Zachęć do dalszego poznawania historii sztuki poprzez Google Arts and Culture, WikiArt, Europeane, Wikimedia Commons lub aplikację DailyArt.</i>

✂ DODATKOWE MATERIAŁY — CIEKAWOSTKI

- **Mona Lisa (Leonardo da Vinci):** Choć „Mona Lisa” jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych obrazów na świecie, to niewiele osób wie, że jej uśmiech był tematem badań naukowych. Badacze użyli technologii skanowania emocji twarzy, aby ustalić, że uśmiech Mony Lisy jest „w 83% szczęśliwy, w 9% znudzony, w 6% przestraszony i w 2% zły”.
- **Sfinks z Gizy:** Podczas wykopalisk w 1817 roku odkryto, że sfinks był pierwotnie pomalowany na czerwono, a ślady farby są nadal widoczne wokół jednego z uszu.
- **Pałac w Wersalu:** Pałac w Wersalu ma 700 pokoi, ponad 2000 okien, 1250 kominków i 67 schodów. Interesującym jest fakt, że podczas budowy Wersalu używano soku z cytryny i octu do polerowania marmurowych podłóg i statui.
- **Rzeźba Dawida:** Michał Anioł ukrył swój podpis na rzeźbie Dawida – jest to jedyny znany przypadek, gdy artysta podpisał swoje dzieło. Podpis znajduje się na pasie bohatera i został umieszczony tam po tym, jak inny artysta fałszywie przypisał sobie autorstwo tej rzeźby.
- **Wieża Eiffla:** Kiedy Wieża Eiffla została ukończona w 1889 roku, była to najwyższa budowla świata. Jednak mało kto wie, że Eiffel miał w swoim biurze na szczycie wieży tajne mieszkanie, które zostało później odtworzone i jest dostępne dla zwiedzających.
- **Koloseum w Rzymie:** Koloseum, znane jako symbol Rzymu, posiada ukryty system kanałów podziemnych, znanych jako hypogeum. W starożytności służyły one do transportowania zwierząt i gladiatorów na arenę. Co ciekawe, Koloseum było także wykorzystywane do inscenizacji morskich bitew, gdzie arena była zalewana wodą, a statki wchodziły do środka przez specjalne otwory.
- **Impresja, wschód słońca:** Obraz „Impresja, wschód słońca” Claude'a Moneta, namalowany w 1872 roku, dał nazwę całemu ruchowi impresjonistycznemu i jest symbolem innowacji w malarstwie. Dzieło początkowo spotkało się z negatywnymi recenzjami, a terminu „impresjonizm” użyto w tonie krytycznym, aby zasugerować, że obraz jest niedokończony i zbyt „impresjonistyczny”.
- **Partenon w Atenach:** Chociaż Partenon wydaje się mieć proste linie, żadna z jego kolumn nie jest prosta. Każda z nich jest lekko zakrzywiona, co tworzy optyczną iluzję doskonałości dla zwiedzających, którzy widzą budowlę od dołu.

SAMOUCZEK: Korzystanie z funkcji osi czasu w Google Arts and Culture

Wprowadzenie: podczas tych warsztatów będziemy korzystać z funkcji osi czasu dostępnej w Google Arts and Culture, aby poznawać różne okresy historii sztuki. W tym przewodniku dowiesz się, jak uzyskać dostęp do tego potężnego narzędzia i jak z niego korzystać, aby wzbogacić swoje doświadczenia w eksploracji sztuki.

- 1 Krok 1:** Uzyskaj dostęp do Google Arts and Culture. Otwórz przeglądarkę internetową i przejdź do witryny Google Arts and Culture: <https://www.artsandculture.google.com>.
- 2 Krok 2:** Przejdź do funkcji Oś czasu. Na stronie głównej Google Arts and Culture znajdziesz menu w lewym górnym rogu przycisk „Eksploruj”. Kliknij go, aby wyświetlić menu rozwijane. W menu rozwijanym kliknij „Oś czasu”. Spowoduje to przejście do funkcji osi czasu.
- 3 Krok 3:** Poznaj okresy w historii sztuki. Zobaczysz teraz chronologiczną oś czasu obejmującą wieki historii sztuki. Przewiń w poziomie, aby poruszać się po różnych okresach. Kliknij konkretny okres, który chcesz zbadać. Na przykład, jeśli Twojej grupie przypisano renesans, kliknij sekcję „Renesans” na osi czasu.
- 4 Krok 4:** Przeglądaj dzieła sztuki i eksponaty. W wybranym okresie znajdziesz mnóstwo informacji. Możesz przeglądać polecane dzieła sztuki, wystawy i kolekcje związane z tym okresem. Kliknij dzieło sztuki lub wystawę, aby dowiedzieć się więcej na jego temat. Znajdziesz szczegółowe informacje, zdjęcia, a czasem nawet wirtualne wycieczki po muzeach.
- 5 Krok 5:** Rób notatki i zapisuj obrazy. Podczas eksploracji rób notatki dotyczące ważnych szczegółów, interesujących faktów i wrażeń z dzieł sztuki. Aby zapisać obrazy swojego ulubionego dzieła sztuki, kliknij obraz prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję „Zapisz obraz jako...”, aby pobrać go na swoje urządzenie.
- 6 Krok 6:** Podziel się swoimi odkryciami. Wróć do swojej grupy warsztatowej i podziel się zebranymi informacjami i obrazami. Omów znaczenie badanego okresu i wszelkich znanych artystów lub dzieł sztuki, które odkryłeś.

Wniosek: funkcja osi czasu w Google Arts and Culture to cenne źródło informacji dla entuzjastów sztuki i osób uczących się. Postępując zgodnie z tym przewodnikiem, możesz poruszać się po różnych okresach historii sztuki, gromadzić informacje i angażować się w wartościowe dyskusje podczas warsztatów. Miłej eksploracji świata sztuki!

2.7. Poszukiwanie skarbów

🕒 90 minut

ZŁOŻONOŚĆ: ★ ★ ★ ★ ★

OPIS SCENARIUSZA: Scenariusz ma na celu stworzenie kompleksowej mapy wybranego obszaru z punktami przedstawiającymi ważne dzieła sztuki, muzea, biblioteki i inne miejsca o znaczeniu kulturowym. Klikając dowolny punkt, osoby będą mogły eksplorować to konkretne miejsce, uzyskując dostęp do opisu i przeglądając określone jego fragmenty. Mapa będzie zawierać także element gry polegającej na poszukiwaniu skarbów: w prawdziwych lokalizacjach znajdują się fikcyjne miejsca, w których znajduje się tajemniczy skarb. Można go odkryć jedynie poprzez skrupulatne badanie i odkrywanie dziedzictwa artystycznego okolicy.

GRUPY DOCELOWE: osoby dorosłe bez ograniczeń wiekowych, również, w wersji uproszczonej, osoby niedosłyszące, osoby z niepełnosprawnościami fizycznymi, seniorzy, migranci, grupy wielopokoleniowe i międzynarodowe.

LICZBA UCZESTNIKÓW: 16 (idealnie 12)

METODY: Przełamywanie lodów, praca w grupie, ko-kreacja, budowanie zespołu, learning by doing

POTRZEBNE MATERIAŁY: Jeden komputer z łączem internetowym dla każdej osoby lub po jednym dla każdej grupy 3-4 osób; projektor dla osoby prowadzącej, post-ity, mazaki, puste pudełko, flipchart, papier A4 i długopisy do notatek.

NARZĘDZIA CYFROWE:

- Funkcja [Google Maps MyMaps](#) (wymagana rejestracja) lub Padlet z funkcją mapy po 1 dla każdej grupy (aby stworzyć Padlet, należy się zarejestrować i udostępnić link — osoby uczestniczące mogą go edytować bez logowania)

OPCJONALNIE:

- Dodatkowa pusta tablica Padlet, Jamboard, Miro lub Mural do robienia notatek

Przebieg	Wskazówki dla osoby prowadzącej
<p>Wprowadzenie i przełamanie lodów [☹: 10 minut]</p>	<p>Każda osoba otrzymuje minimum 2 samoprzylepne karteczki i pytanie: „Czym jest sztuka?”. Następnie na każdej karteczce zapisuje jednowyrazową odpowiedź i umieszcza karteczki w pojemniku. Następnie wszystkie osoby obserwują osobę prowadzącą, gdy ta bierze po kolei post-ity z pojemnika, głośno odczytuje ich zawartość i umieszcza na flipcharcie.</p> <p><i>Osoba prowadząca dba o to, aby wszystkie osoby miały min. 2 samoprzylepne karteczki. Zadaje pytania i upewnia się, że osoby odpowiadają na karteczkach. Jeśli warsztaty prowadzone są online, osoba prowadząca może zebrać odpowiedzi za pomocą chmury słów w Mentymetrze lub na cyfrowych karteczkach w Muralu.</i></p>
<p>Wprawianie się w nastrój: poszukiwanie skarbów online [☹: 10 minut]</p>	<p>Osoba prowadząca udostępnia link do utworzonej wcześniej mapy z oznaczonymi lokalizacjami (link do Padletu lub Google Map; zrzut ekranu poniżej). Osoby mają 5 minut na zbadanie wszystkich lokacji i znalezienie takiej, w której znajduje się skarb.</p> <p><i>Osoba prowadząca tworzy mapę przed warsztatami. W jednym punkcie (najlepiej wśród wielu innych punktów) tworzy dodatkowy punkt ze „skarbem”, np. fotografią kamieni szlachealnych lub starożytnych pieniędzy.</i></p>
<p>Podział na grupy i praca w zespole [☹: 5 minut]</p>	<p>Osoby dzielą się na grupy 3-4 osobowe i wspólnie wybierają miasto, region lub część świata, w której chciałyby stworzyć nową mapę.</p> <p><i>Osoba prowadząca pilnuje, aby lokalizacje poszczególnych grup się nie powtarzały.</i></p>
<p>Kolekcja dzieł sztuki i lokalizacji [☹: 10 minut]</p>	<p>Grupy na kartkach notują swoje propozycje: dzieł sztuki, muzeów, galerii, pomników czy innych ciekawych artystycznie miejsc w wybranej części świata. Mają też kilka minut na przeszukanie Internetu, jeśli nie wiedzą, co dodać lub nie mogą się zdecydować.</p> <p><i>Osoba prowadząca pilnuje, aby na tym etapie każda grupa zebrała co najmniej 10 propozycji miejsc. Każda osoba powinna zaproponować więcej niż jedno miejsce. Jeśli warsztat odbywa się online, osoba prowadząca może udostępnić pustą cyfrową tablicę lub Dokument Google do zapisywania notatek.</i></p>
<p>Współtworzenie: przygotowanie nowej mapy [☹: 20 minut]</p>	<p>Na podstawie notatek każda grupa tworzy własną mapę za pomocą Google MyMaps lub mapy Padlet i ukrywa skarb w jednej z lokalizacji.</p> <p>Grupa dodaje jedno miejsce o fałszywej nazwie na tej samej mapie i w opisie dodaje zdanie typu „gratulacje, znalazłeś skarb!”. Ważne jest dobre ukrycie wskaźnika, np. za innymi tagami z lokalizacjami.</p>
<p>Ostateczne poszukiwanie skarbów [☹: 10 minut]</p>	<p>Grupy wymieniają się linkami do swoich map. Osoby muszą bardzo szybko uzyskać do nich dostęp i odnaleźć ukryty skarb (5 minut).</p>

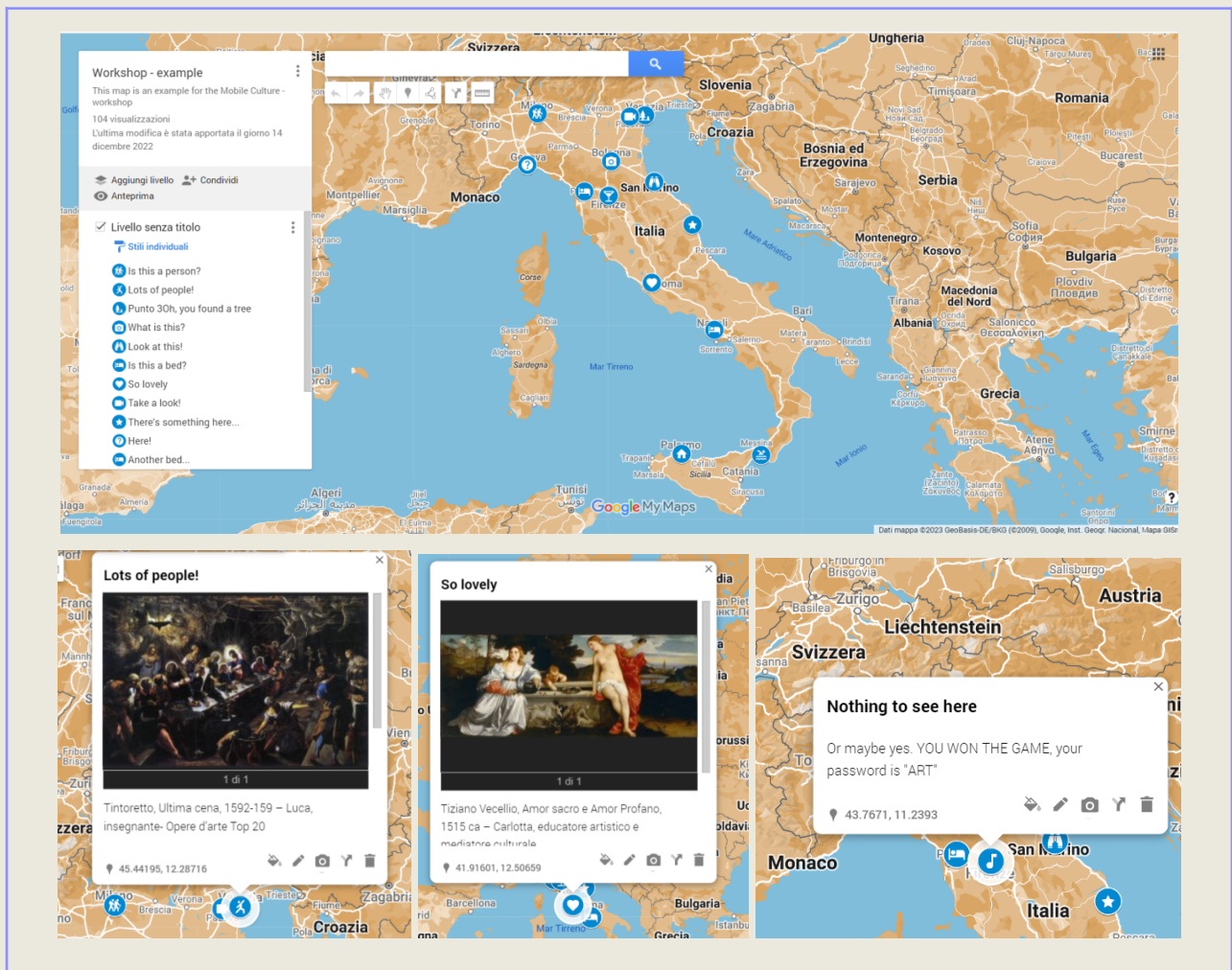
Podsumowanie
[☺: 15 minut]

Osoba prowadząca zachęca do dyskusji, podczas której można dzielić się, omawiać i porównywać pomysły na mapy i cały proces twórczy. Ta otwarta faza dyskusji umożliwia każdej osobie przedstawienie swoich opinii, wzbogacenie debaty o różne perspektywy i wspieranie dialogu opartego na współpracy. W ten sposób promowane jest włączające i partycypacyjne środowisko, w którym każda osoba ma możliwość wniesienia wkładu i uczenia się od innych.

Osoba prowadząca facylituje dyskusję, starając się ją uporządkować, ułatwić wymianę pomysłów i refleksji i zapewnić wszystkim osobom możliwość wyrażenia siebie.



DODATKOWE MATERIAŁY - PRZYKŁAD MAPY MyMaps



2.8. Wirtualna wystawa

🕒 75 minut

ZŁOŻONOŚĆ: ★ ★ ★ ★ ★

OPIS SCENARIUSZA: Podczas tych warsztatów zachęcamy osoby uczestniczące do tworzenia wirtualnych wystaw – podobnych do tych, których mogą doświadczyć odwiedzający instytucje kultury w sieci. Osoby dowiedzą się więcej o określonych stylach lub dziełach sztuki i będą korzystać z narzędzi cyfrowych. Będą eksplorować historię, sztukę użytkową i architekturę. Metodologia tego działania polega na odkrywaniu i uczeniu się podczas tworzenia. Rozwija kreatywne, krytyczne i przestrzenne myślenie uczestników, a także umiejętności komunikacyjne. Osoby prowadzące mogą z niego korzystać w trybie offline, online i hybrydowym.

GRUPY DOCELOWE: 18-100 lat (scenariusz w formie podstawowej może być stosowany w także dla seniorów, osób zagrożonych wykluczeniem, grup międzypokoleniowych i międzynarodowych, osób z wadą słuchu)

LICZBA UCZESTNIKÓW: 12-16

METODY: Lodołamacze, ko-kreacja, learning by doing

POTRZEBNE MATERIAŁY: Długopisy, karteczki samoprzylepne; laptop lub tablet na uczestnika (korzystanie z telefonów komórkowych jest mniej wygodne); połączenie internetowe.

NARZĘDZIA CYFROWE:

- Folder na Dysku Google z wybranymi dziełami sztuki na licencji Creative Commons lub serwis Wikimedia Commons
- [wirtualny spacer po wystawie](#) Andrzeja Wróblewskiego
- Prezentacja Google Slides lub pusta tablica Padlet – 1 dla każdej grupy 3-4-osobowej (aby stworzyć Padlet, należy się zarejestrować i udostępnić link — można go edytować bez logowania)
- Laptop, komputer lub tablet (przynajmniej 1/4 uczestników)

OPCJONALNIE:

- [Artsteps VR](#) (wymagana rejestracja)
- Zoom lub podobna platforma (jeśli warsztaty prowadzone są online)

Przebieg	Wskazówki dla osoby prowadzącej
Wprowadzenie i zabawa „Okłam mnie” na przełamanie lodów [☹: 10-15 minut]	Osoba prowadząca przedstawia się i krótko opisuje warsztat. Uczestniczki i uczestnicy otrzymują po dwa post-ity. Na pierwszym wpisują swoje imię i nazwisko, na drugim 2 fakty o sobie. Ważne: jeden z faktów powinien być fałszywy. Przyklejają post-ity na sweter lub inną część ciała. Osoby uczestniczące mają 10 minut na poznanie siebie nawzajem i zgadują, który z faktów jest fałszywy, a który prawdziwy. <i>Edukator zachęca uczestników do wzajemnego poznania się. Po zakończeniu tego ćwiczenia edukator pyta, ile imion pamiętają. Ćwiczenie to można także przeprowadzić w wersji online, umieszczając 3-4 uczestników jednocześnie w pokojach dzielonych na 2-3 minuty.</i>
Wirtualna wystawa: krótka dyskusja [☹: 15 minut]	Osoba prowadząca prosi o podniesienie ręki tych uczestniczek i uczestników, którzy odwiedzali wirtualne muzeum lub wystawę i zaprasza ich do odwiedzenia <u>wirtualnej wystawy</u> Andrzeja Wróblewskiego (lub innej, podobnej). Osoba prowadząca może zachęcić do krótkiej dyskusji na temat wad i zalet wirtualnej wystawy.
Podział na grupy i zadanie [☹: 5 minut]	Osoba prowadząca zachęca uczestników do tworzenia 3-4-osobowych grup w celu współtworzenia wirtualnej wystawy. Grupy mogą powstawać spontanicznie, można też podzielić je losowo. Następnie omawia zadanie: wspólne stworzenie swojej wystawy online.
Współtworzenie koncepcji wystawy [☹:10 minut]	Uczestniczki i uczestnicy pracują nad koncepcją wirtualnej wystawy. <ul style="list-style-type: none"> • wybierają temat/motyw przewodni, • wybierają 6-10 dzieł sztuki z sieci (najlepiej z repozytorium Creative Commons, np. Wikimedia Commons lub z folderu Google przygotowanego wcześniej przez osobę prowadzącą). • zastanawiają się nad kolejnością prezentacji dzieł sztuki, która pomogłaby logicznie pokazać wybrane dzieła. Mogą przyjąć kryteria takie jak: czas powstania, kolory, emocje lub tematyka dzieł sztuki.
Poszukiwanie informacji [☹: 10 minut]	Osoby uczestniczące dostają czas na poszukanie w Internecie dodatkowych informacji na temat wybranych arcydzieł.
Współtworzenie wystawy [☹: 10 minut]	Za pomocą wybranych narzędzi cyfrowych (Google Slides, Padlet lub bardziej zaawansowany Artstep) każda grupa tworzy jedną wystawę online, układając prace w wybranej kolejności, dodając tytuły i krótkie opisy, ustalając kolor tła, który podkreśli nastrój prezentowanych dzieł
Dzielenie się efektem	Każda grupa prezentuje swoją wystawę na ekranie komputera,

współtworzenia
[☹: 10 minut]

wchodząc w kuratorską rolę. Osoba prowadząca zachęca do komentowania i zadawania pytań.

DODATKOWE INFORMACJE

1. Obejrzyj ten film, aby dowiedzieć się, jak utworzyć wirtualną wystawę w Google Slides:
<https://www.youtube.com/watch?v=Yp349SMWe0Y>
2. Przeczytaj więcej o narzędziu Artsteps VR (do tłumaczenia włącz wtyczkę Google Translate w przeglądarce):
<https://blog.artsteps.com/artsteps-make-your-own-virtual-exhibitions-1cbdc3a36146>



3. WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE INKLUZYWNOŚCI

Aby warsztat lub działanie kulturalne było bardziej włączające, zadбай o:

1. Inkluzywność i różnorodność:

- Oferuj działania i warsztaty dla osób z różnych grup wiekowych i kultur,
- Stwórz przyjazną atmosferę, która zachęca do czynnego udziału w warsztacie,
- Szanuj i doceniaj różnorodność.

2. Komunikacja:

- Używaj jasnego i prostego języka,
- Zapisuj najważniejsze polecenia we wspólnym dokumencie lub na tablicy, żeby osoby uczestniczące mogły je przeczytać,
- Dostarcz kluczowe informacje uczestniczkom i uczestnikom w dogodnej dla nich formie przed rozpoczęciem warsztatu,
- Unikaj wykluczających wyrażen i zachowań.

3. Dostępność i udogodnienia:

- Zadбай o to, żeby wykorzystywana platforma lub narzędzia były dostępne dla wszystkich osób uczestniczących,
- Zadбай o indywidualne potrzeby osób, np. dodanie napisów lub tłumaczenie na język migowy,
- Zapewnij osobom z niepełnosprawnością materiały w różnej formie (tekst, audio, obrazek).

4. Narzędzia i forma działania:

- Zapewnij proste w użyciu narzędzia cyfrowe i, w razie potrzeby, dogodne alternatywy,
- Dostosuj plan działania i czas trwania do możliwości i potrzeb osób uczestniczących.

Powyższe kwestie pomogą Ci zadбай o to, żeby każda osoba czuła się mile widziana podczas Twoich warsztatów czy innych działań kulturalnych!

4. NARZĘDZIA CYFROWE WZMACNIAJĄCE KREATYWNOŚĆ I WYRAŻANIE SIEBIE

W poniższej tabeli znajdziesz bezpłatne i sprawdzone narzędzia cyfrowe przydatne w działaniach kulturalnych. Narzędzia te, posortowane według przypadków użycia, umożliwiają różnorodne zadania twórcze, takie jak tworzenie grafiki lub podcastów. Są one również podzielone na kategorie według kompatybilności urządzeń i tego, czy można ich używać indywidualnie, czy wspólnie.

Dzieła wizualne

Nazwa narzędzia	Opis	Pomysły na wykorzystanie w działalności kulturalnej	Wspólne tworzenie i edycja	Rejestracja / Zaloguj się	Płatności	Strona internetowa/aplikacja mobilna
<u>Europeana</u>	<i>Odkryj cyfrowe dziedzictwo kulturowe Europy!</i> Europejska biblioteka cyfrowa, która gromadzi już zdigitalizowane wkłady różnych instytucji, z dwudziestu siedmiu państw członkowskich Unii Europejskiej, w trzydziestu językach. Obejmuje książki, filmy, obrazy, gazety, archiwa dźwiękowe, mapy, rękopisy i archiwa.	Warsztaty, podczas których powstają memy lub zabawne fotomontaże oparte na obrazach dzieł sztuki należących do domeny publicznej.	NIE	Tak	Bezpłatny	Strona internetowa
<u>Google Arts and Culture</u>	<i>Podziwiaj sztukę z całego świata!</i> Umożliwia przeglądanie i interakcję z dziełami sztuki i artefaktami kulturowymi z wielu partnerskich organizacji kulturalnych.	Korzystanie z wycieczek VR podczas warsztatów online;	NIE	Nie (w przypadku używania jako strona	Bezpłatny	Strona internetowa / aplikacja mobilna iOS i

	Oferuje wycieczki VR i doświadczenia AR (wersja mobilna).	zwiększa kreatywność podczas zabawy z mobilnymi funkcjami AR		przeoglądania) / Tak (w przypadku używania do tworzenia)		Android (z dodatkowymi funkcjami AR)
Padlet	<p><i>Tworzenie razem</i></p> <p>Cyfrowa tablica do współpracy</p> <p>Opcje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie i udostępnianie wspólnego projektu z opcjami edycji. • Publikowanie plików wideo, dokumentów i plików tekstowych, postów i komentarzy w czasie rzeczywistym. • Tworzenie map i osi czasu. 	Można go używać zarówno w trybie online, jak i offline, do wspólnego rysowania, pisania słów kluczowych, sesji burzy mózgów, tworzenia map i osi czasu.	Tak	Tak (dla osoby prowadzącej) jako goście)	Freemium (do 3 darmowych Padletów) + plan płatny	Strona internetowa /mobilna (iOS, Android)
<u>Ikonate</u>	<p><i>Darmowe ikony wektorowe do Twoich projektów!</i></p> <p>Elastyczny zestaw zoptymalizowanych, dostępnych ikon SVG do tworzenia i projektowania aplikacji lub nowych prezentacji</p>	Dostosowywanie prezentacji za pomocą grafiki i ikon.	NIE	NIE	Bezpłatny	Strona internetowa

Opowiadanie historii

Nazwa narzędzia	Opis	Zastosowanie	Kooperacja	Rejestracja	Płatności	Strona internetowa/aplikacja mobilna
KnightsLab	<i>Opowiadaj historie za pomocą słów i map</i> Usprawnia dziennikarstwo internetowe: każdy może tworzyć interaktywne osie czasu, obrazy przed i po, dołączać dźwięk do artykułów, tworzyć mapy historii.	Tworzenie map dziedzictwa lokalnego, osi czasu historii oraz obrazów przed i po.	Tak	NIE	Bezpłatny	Strona internetowa
Twine	<i>Stwórz interaktywną i nieliniową historię</i> Umożliwia tworzenie interaktywnej fikcji. Pomaga w konstruowaniu fabuł i scenariuszy na wzór przygodówki tekstowej, czyli przygód w oparciu o zmienne i logikę warunkową („jeśli... to...”).	Warsztaty dotyczące fabuły narracyjnej do gier lub książek.	NIE	NIE	Bezpłatny	Strona internetowa
Ekostudio	<i>Stwórz interaktywny film</i> Umożliwia tworzenie filmów z różnymi opcjami tego, co widz może zobaczyć dalej. Istnieje opcja przełączania się między strumieniami wideo, aby zmienić historię lub punkt widzenia.	Interaktywne opowiadanie historii na potrzeby edycji wideo	NIE	Tak	Bezpłatny	Strona internetowa (wersja mobilna służy tylko do oglądania)
Pixamotion	<i>Stwórz swojego GIF-a</i> Umożliwia tworzenie krótkich filmów i żywych zdjęć, a także animowanych GIF-ów, zapętlanie filmów przy użyciu nieruchomych obrazów oraz udostępnianie efektów w mediach społecznościowych.	Tworzenie ruchomych zdjęć, żywych tapet, ruchomych tła i animacji.	Tak	NIE	Freemium/ Zawodowiec	Tylko aplikacja mobilna (iOS, Android)

Edycja zdjęć i wideo

Nazwa narzędzia	Opis	Zastosowanie	Kooperacja	Rejestracja	Płatności	Strona internetowa / aplikacja mobilna
<u>Generator memów</u> <u>Loveimg</u>	<i>Zrób własnego mema</i> Narzędzie to umożliwia tworzenie memów z nadesłanych zdjęć i grafik, a także udostępnianie ich w social mediach.	Warsztaty tworzenia memów artystycznych na podstawie starych obrazów lub zdjęć	NIE	NIE	Bezpłatny	Strona internetowa
<u>InShot</u>	<i>Jak profesjonalny film</i> InShot to łatwy w obsłudze, mobilny edytor wideo i kreator filmów, który umożliwia dodawanie muzyki, tekstu i naklejek do wideo.	Łatwe czynności związane z edycją wideo z muzyką i efektami dźwiękowymi.	Tak	NIE	Freemium	Urządzenia mobilne (iOS, Android)
<u>FilmoraGo</u>	<i>Zrób film</i> Jest to łatwy w użyciu edytor wideo i narzędzie do tworzenia filmów z wieloma funkcjami: przycinanie wideo, dodawanie muzyki, efekty przejścia, tekst, emoji i filtry..	Szybkie warsztaty edycji wideo dla bardziej zaawansowanych użytkowników.	NIE	NIE	Freemium/ Pro	Strona internetowa (tylko wersja płatna) / Aplikacja mobilna (freemium, Android i iOS)
<u>Wirewax</u>	<i>Rozwijaj swój film dzięki interaktywnym funkcjom!</i> Narzędzie do tworzenia interaktywnych filmów. Umożliwia tworzenie filmów, które pozwalają użytkownikom zdecydować o	Warsztaty z opowiadaniem wideo; filmy 360 z wielu kamer;	NIE	Tak	Bezpłatny	Strona internetowa

	ścieżce historii.	alternatywy wielostrumieniowe.				
MadMapper	<i>Sztuka dla sztuki</i> Oprogramowanie dedykowane tworzeniu profesjonalnej sztuki: projekcji wideo, instalacji LED i pokazów laserowych.	Warsztaty lub wydarzenia związane z mapowaniem wideo, w tym tworzenie map wideo.	NIE	NIE	Bezpłatne/płatne	Strona internetowa

Sztuka cyfrowa

Nazwa narzędzia	Opis	Zastosowanie	Kooperacja	Rejestracja	Płatności	Strona internetowa /aplikacja mobilna
PIXLR	<i>Kreatywna praca ze zdjęciem</i> Edytor zdjęć online, oferujący szeroką gamę narzędzi i funkcji do tworzenia i edycji zdjęć.	Edycja starych zdjęć. Tworzenie treści do social mediów.	NIE	Tak	Freemium/Premium	Strona internetowa
Canva	<i>Wielofunkcyjne narzędzie do projektowania</i> Wielojęzyczna platforma do projektowania graficznego, służąca tworzeniu grafik, ulotek, prezentacji, animacji. Zawiera setki gotowych szablonów i bezpłatnych zasobów.	Warsztaty z projektowania plakatów lub animacji.	Tak	Tak	Bezpłatny/płatny	Strona internetowa/mobilna
PicMonkey	<i>Zrób komiks</i> Oprogramowanie do malowania cyfrowego, popularne wśród osób tworzących sztukę. Oferuje szeroką gamę narzędzi i funkcji	Warsztaty opowiadania historii z elementami	NIE	Tak	Bezpłatny okres próbny/płatny	Strona internetowa

	do tworzenia grafiki cyfrowej, takich jak pędzle, warstwy, filtry i inne.	komiksu.				
--	---	----------	--	--	--	--

Narzędzia oparte na sztucznej inteligencji

Nazwa narzędzia	Opis	Zastosowanie	Kooperacja	Rejestracja	Płatności	Strona internetowa/aplikacja mobilna
<u>ChatGTP</u>	<i>Twój cyfrowy pomocnik</i> Narzędzie oparte na sztucznej inteligencji, które może pomóc w tworzeniu intrygujących historii lub generowaniu pomysłów.	Warsztaty z opowiadania historii, poezji, pisania piosenek lub scenariuszy..	NIE	Tak	Bezpłatny/profesjonalny	Strona internetowa
<u>Dalle-e</u>	<i>Twórz</i> Generuje obrazy cyfrowe na podstawie opisów w języku naturalnym (promptów). Umożliwia wykonanie tzw. outpaintingu – dodania tła poza oryginalną ramą obrazu.	Szybki pobudzenie kreatywności, zabawa starymi zdjęciami i obrazami.	NIE	Tak	Bezpłatny	Strona internetowa
<u>Futuretools.io</u>	<i>Znajdź swoje narzędzia AI</i> Strona porządkuje i gromadzi aktualne, najlepsze istniejące narzędzia AI.	Warsztaty wprowadzające do AI.	NIE	NIE	Bezpłatny, jednak niektóre wymienione tam aplikacje są płatne.	Strona internetowa

Gry i grywalizacja

Nazwa narzędzia	Opis	Zastosowanie	Kooperacja	Rejestracja	Płatności	Strona internetowa/aplikacja mobilna
<u>MyMaps</u>	<i>Twórz mapy</i> MyMaps umożliwia tworzenie własnych map na Mapach Google. Można dodawać oznaczenia miejsc, zdjęcia, filmy i etykiety tekstowe, rysować linie i kształty. Nowe mapy można udostępniać za pośrednictwem publicznego adresu URL i osadzać na stronach internetowych.	Wykonanie quizu lub gry w oparciu o Mapy Google i udostępnienie jej innym.	Tak	Tak	Bezpłatny	Strona internetowa
<u>Kahoot</u>	<i>Rozbudź ciekawość</i> Platforma edukacyjna oparta na grach online, oferująca tworzone przez użytkowników quizy wielokrotnego wyboru, zwane kahootami.	Warsztaty tworzenia quizów	Tak	Tak (autor lub autorka quizu)	Bezpłatny	Strona internetowa/mobilna (iOS, Android)
<u>Puzzle.org</u>	<i>Zanurz się w wiedzę!</i> Miejsce, w którym można układać puzzle online i tworzyć nowe z własnych obrazków.	Warsztaty na temat słynnych obrazów	NIE	NIE	Bezpłatny	Strona internetowa
<u>Muzeum zdecentralizowane</u>	<i>Wirtualne muzeum</i> To gigantyczne wirtualne muzeum, w którym znajdują się wystawy dzieł cyfrowych i NFT.	Warsztaty z elementem wirtualnej wizyty.	NIE	NIE	Bezpłatny	Strona internetowa

Muzyka i dźwięk

Nazwa narzędzia	Opis	Zastosowanie	Kooperacja	Rejestracja	Płatności	Strona internetowa/aplikacja mobilna
MuseNet	<p><i>Twórz brzmienia</i></p> <p>Narzędzie oparte na głębokiej sieci neuronowej, które może wygenerować do 4 minut kompozycji muzycznych z udziałem 10 różnych instrumentów, łączących style od Mozarta po Beatlesów.</p>	Tworzenie melodii z wykorzystaniem sztucznej inteligencji.	NIE	NIE	Bezpłatny	Strona internetowa
Rave.dj	<p><i>Remiksuj muzykę</i></p> <p>Narzędzie pozwala użytkownikom bezpłatnie miksować i łączyć utwory i playlisty z YouTube i Spotify, korzystając z pierwszego na świecie DJ-a opartego na sztucznej inteligencji.</p>	Robienie setów dj-skich	NIE	NIE	Bezpłatny	Strona internetowa
Audacity	<p><i>Baw się dźwiękiem</i></p> <p>Wielościeżkowy edytor i rejestrator audio dla zaawansowanych użytkowników. Działa na systemach operacyjnych Windows, macOS, GNU/Linux.</p>	Warsztaty z podcastingu lub historii mówionej (edycja wcześniej nagranych utworów)	NIE	NIE	Bezpłatny	Oprogramowanie należy pobrać na komputer.

5. PODSUMOWANIE

Droga do innowacji to często małe kroki i proste eksperymenty. Mamy nadzieję, że nasza cyfrowa publikacja okaże się pomocna w organizowaniu angażujących i inkluzywnych działań kulturalnych. Liczymy, że zainspiruje Was do testowania nowych metod, technik, narzędzi oraz technologii, a także zachęci do tworzenia działań kulturalnych, które będą odpowiadać na potrzeby i oczekiwania osób, do których je kierujecie.

Proponujemy proste, a zarazem sprawdzone rozwiązania, które mają na celu ułatwienie i uatrakcyjnienie Waszej pracy. Oczekujemy, że dzięki nim zwiększy się zarówno Wasza satysfakcja, jak i zaangażowanie oraz kreatywność osób uczestniczących. Gorąco zachęcamy do wykorzystywania prezentowanych scenariuszy, eksplorowania zalecanych narzędzi, a także do odkrywania i eksperymentowania z innymi rozwiązaniami, które mogły umknąć naszej uwadze.

Trzymamy kciuki za Wasze sukcesy i z niecierpliwością czekamy na efekty wdrożenia nowych pomysłów w Waszej praktyce kulturalnej!

Podziel się z nami swoimi doświadczeniami poprzez **#MobileCultureFCS** lub pisząc do nas: [**course@mobileculture.eu**](mailto:course@mobileculture.eu)

5. CO DALEJ?

Oprócz korzystania z tej publikacji cyfrowej, zapraszamy do wzięcia udziału także w naszym bezpłatnym kursie online **NOWE TECHNOLOGIE W ANIMACJI KULTURY**, dostępnym tutaj:

 www.en.course.mobileculture.eu

Nasz kurs, dostosowany do potrzeb animatorek kultury, edukatorów i specjalistek GLAM, oferuje praktyczne spostrzeżenia, narzędzia i zasoby umożliwiające włączające zaangażowanie kulturalne. Poznaj przykłady z życia codziennego i odblokuj wszechstronne zasoby, które wyniosą Twoją działalność kulturalną na nowy poziom!

Na stronie projektu Mobile Culture znajdziesz także mnóstwo inspiracji, przykładów dobrych praktyk, raport i przewodnik po dobrych praktykach z Polski, Hiszpanii, Grecji i Włoch, a także zestaw materiałów edukacyjnych przydatnych w animacji kultury:

 www.mobileculture.eu

Mamy nadzieję, że materiały te zainspirują Cię i pomogą w opracowaniu oryginalnych i angażujących działań kulturalnych dla różnych grup wiekowych, dla dorosłych, szczególnie osób seniorskich, bezrobotnych, osób z niepełnosprawnościami (np. niewidomych i niedowidzących), migrantek, uchodźców lub osób o niskich kwalifikacjach, z grup defaworyzowanych.

Zapraszamy także do zapoznania się ze stroną [www](http://www.cultureshock.pl) i ofertą Fundacji Culture Shock, organizacji lidarskiej projektu Mobile Culture:

 www.cultureshock.pl

Nazwa Projektu: Mobile Culture

Numer referencyjny projektu: 2020-1-PL01-KA227-ADU-096377

Partnerzy:

FUNDACJA
CULTURESHOCK

POLSKA

Fundacja Culture Shock (organizacja liderka)

Kontakt: info@cultureshock.pl



HISZPANIA

Clictic

Kontakt: info@clictic.es



GRECJA

Roes Cooperativa

Kontakt: mobileculture@roes.coop



WŁOCHY

Escape4Change SIAVS srl

Kontakt: info@escape4change.com

Data publikacji: 30.09.2023

Wsparcie Komisji Europejskiej dla powstania tej publikacji nie oznacza poparcia jej treści, które odzwierciedlają wyłącznie poglądy autorów. Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji zawartych w materiale.

