

WIZJA LOKALNA

TWOJA WIZJA NA LOKALNOŚĆ

PRZEWODNIK PO CYFROWYCH NARZĘDZIACH
EDUKACYJNYCH I ANIMACYJNYCH



CENTRUM
CYFROWE
projekt: polska



OTWARTE
ZABYTKI

TYTUŁ: Wizja lokalna. Twoja wizja na lokalność

AUTORZY: Klaudia Grabowska, Aleksandra Janus, Ewa Majdecka, Katarzyna Werner-Mozolewska

WSPÓŁPRACA: Oskar Adamus, Magdalena Chmiel, Paulina Dzwonkowska, Agnieszka Gajc, Gabriela Górka, Marta Gmyrek, Joanna Ilcyszyn, Anna Koziół, Michalina Laskowska, Aneta Lehmann, Ewa Mielcarek, Anna Miler, Karina Rojek, Małgorzata Rokosz, Agata Siuta, Agata Śladowska, Kamil Śliwowski, Beata Wołkanowska, Patrycja Żołądowska

KOREKTA: Marcin Grabski (www.mesem.pl)

PROJEKT GRAFICZNY: vividstudio.pl



WYDAWCA:  CENTRUM
CYFROWE
projekt:polaka

Warszawa 2015

ISBN: 978-83-64847-91-2

INSTYTUCJE, KTÓRE WZIĘŁY UDZIAŁ W PROJEKCIE: Narodowy Instytut Dziedzictwa, Muzeum Pałacu Króla Jana III w Wilanowie, Muzeum Miasta Łodzi, Muzeum Historii Miasta Zduńska Wola, Oleśnicki Dom Spotkań z Historią, Instytucja Kultury Katowice-Miasto Ogrodów, Instytut Kultury Miejskiej w Gdańsku, Stowarzyszenie Arteria



Publikacja jest dostępna na licencji **Creative Commons Uznanie Autorstwa 3.0 Polska**   pewne prawa zastrzeżone na rzecz autorów i Centrum Cyfrowego Projekt: Polska. Pełna treść licencji jest dostępna na stronie creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl. Zezwala się na dowolne wykorzystywanie treści publikacji pod warunkiem wskazania autorów oraz podania informacji o licencji.

Projekt dofinansowany przez
Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego

**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.**

Spis treści

- 04 WSTĘP
- 06 **TEMAT:** Prawo autorskie – wszystkie czy pewne prawa zastrzeżone? (Kamil Śliwowski)
- 14 **TEMAT:** Narzędzia cyfrowe w projektach kulturalnych
- 16 **TEMAT:** Promocja i *community building* w projektach kulturalnych
- 18 **TEMAT:** Zarządzanie projektem i ewaluacja
- 19 **TEMAT:** Otwarte Zabytki w pracy z seniorami na przykładzie Otwartej Stoczni
(Anna Miller, Beata Wołkanowska)
- 23 **SCENARIUSZ:** Warsztat wprowadzający do programu „Wizja lokalna” (Michalina Laskowska)
- 29 **SCENARIUSZ:** Warsztatu ewaluacyjny dla programu „Wizja lokalna” (Michalina Laskowska)
- 34 **DODATEK:** Szablon projektu

Wstęp

Często się mówi, że rozwój technologii dzieli ludzi. My uważamy, że ma szansę ich również łączyć. W Centrum Cyfrowym wierzymy, że umiejętnie wykorzystując potencjał technologii, można budować zaangażowanie, a także umacniać lokalne i ponadlokalne więzi. Wspólnie z Creative Commons Polska od ponad dekady wspieramy instytucje w otwartym dzieleniu się zasobami kultury oraz rozwijaniu narzędzi i metod pracy, które kształtują trwalsze, oparte na zaufaniu relacje z odbiorcami. Realizując tę misję, tworzymy projekty pozwalające nam weryfikować nasze pomysły, dostarczać instytucjom przydatne materiały i rozwiązania oraz nawiązywać współpracę z organizacjami, które mogą wykorzystywać to, co tworzymy, w swojej codziennej pracy. Jednym z takich projektów są Otwarte Zabytki.

Otwarte Zabytki to narzędzie, dzięki któremu powstaje obywatelski katalog zabytków. Realizując to przedsięwzięcie, pragniemy ułatwić obywatelom dostęp do wiedzy o polskich zabytkach i zaangażować ich w działania na rzecz ochrony dziedzictwa. Przez aktywności skupione wokół projektu Otwarte Zabytki staramy się także docierać do edukatorów, animatorów i pasjonatów w różnych częściach kraju, aby się dzielić i wymieniać wiedzą oraz wspólnie działać na rzecz upowszechniania zasobów dziedzictwa. Tworzony przez nas katalog stanowi z jednej strony łatwo dostępne narzędzie edukacyjne, z drugiej zaś – przykład wykorzystania otwartych danych publicznych w projekcie opartym na modelu *crowdsourcingowym*. W 2015 roku wokół projektu Otwarte Zabytki zrealizowaliśmy dla pracowników instytucji kultury i organizacji pozarządowych program pod nazwą „Wizja lokalna. Twoja wizja na lokalność”.

W ramach programu „Wizja lokalna” nawiązaliśmy współpracę z instytucjami dziedzictwa i z organizacjami pozarządowymi, testując możliwości serwisu Otwarte Zabytki i powiązanych z nim narzędzi. W ten sposób powstało osiem projektów koncentrujących się na lokalnym dziedzictwie i jego znaczeniu dla lokalnej społeczności. Działania w ramach programu „Wizja lokalna” zostały zrealizowane w Gdańsku (przede wszystkim na terenie Stoczni Gdańskiej), w łódzkich Bałutach, katowickim Dębnie, warszawskiej Radości, w Oleśnicy, Zduńskiej Woli i w pałacu w Wilanowie.

Niniejsza publikacja – będąca zapisem przebiegu naszej pracy w ramach programu „Wizja lokalna” – zawiera wszystkie komponenty, które złożyły się na program, a więc wykłady, szkolenia i webinaria. Działania te, wprowadzające w najważniejsze zagadnienia programu, opisano w przystępnej i skróconej formie, oznaczając je jako **TEMATY**, program warsztatów startowych i ewaluacyjnych udostępniono zaś w formie

przystępnych **SCENARIUSZY**. Ze wszystkimi zrealizowanymi działaniami można się zapoznać, przeglądając karty oznaczone jako **STUDIA PRZYPADKU**.

Ponieważ wierzymy, że warto dzielić się wiedzą – w formie nie tylko rezultatów projektów, ale także metod w nich wykorzystanych i wniosków płynących z ich przebiegu – niniejszą publikację udostępniamy na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa – Na tych samych warunkach, co oznacza, że można ją swobodnie wykorzystywać, przetwarzać i rozpowszechniać.

W mediach społecznościowych wykorzystywano oficjalne hashtagi: #wizjalokalna, #otwartzabytki, @Centrum_Cyfrowe.

TEMAT: PRAWO AUTORSKIE – WSZYSTKIE CZY PEWNE PRAWA ZASTRZEŻONE?

Kamil Śliwowski
(Creative Commons Polska)

Postęp technologiczny wywołał tyle zmian w codziennym przepływie informacji, że zwykle nawet nie zdajemy sobie sprawy, w jak dużym stopniu wszyscy w tym przepływie uczestniczymy. Własność intelektualna (*intellectual property*, w skrócie IP) stała się jedną z najważniejszych gałęzi gospodarki wielu rozwiniętych i rozwijających się państw. Nowe pokolenia wychowują się już całkowicie w świecie, który zburzył porządek materialnych obiektów kultury (wydrukowanych egzemplarzy książek, nagrań na płytach itd.). Równocześnie prawo coraz mocniej próbuje regulować innowacje technologiczne i obieg informacji oraz treści kulturowych w sieci.

Jak prawo ingeruje w technologię?

Tę trudną relację między technologią a prawem najlepiej wyjaśni dość nieoczywisty przykład. Kiedy w 2007 roku Amazon, producent popularnego czytnika e-booków Kindle, wprowadził na rynek jego drugą wersję, dodał do niego pozornie niegroźną funkcję *text to speech* (zamiana tekstu na mowę). Funkcja pozwalała automatycznie, za pomocą syntezy mowy, odsłuchać tekst dowolnej książki posiadanej w wersji elektronicznej na czytniku. Szybko okazała się hitem wśród osób niewidomych i słabowidzących. Nie z powodu jakości funkcji syntezy (profesjonalne oferowały już wtedy znacznie lepsze funkcjonalności), ale ze względu na dostęp dzięki niej do ok. 250 tysięcy tytułów książek elektronicznych w księgarni Amazon, z których większość dostępna była wówczas tylko w formie drukowanej. Połączenie oferty z funkcją *text to speech* okazało się wybuchowe i jednocześnie stało się przerażającą wizją dla Amerykańskiego Związku Autorów. Związek ten zażądał wycofania funkcji jako naruszającej prawo autorskie przez tworzenie utworu zależnego wobec tekstu w formie odczytu głosowego. Mimo że aby korzystać z funkcji *text to speech*, trzeba kupić e-booka w księgarni Amazon (a więc opłacić koszty należne autorowi, związkowi i reszcie pośredników), Amerykański Związek Autorów nie chciał ustąpić. Przeciw żądaniom związku wystąpiła koalicja na rzecz praw czytelnicy (Reading Rights Coalition) i Narodowa Federacja na Rzecz Osób Niewidomych. Mimo protestów, Amazon częściowo ustąpił, dając wydawcom możliwość decydowania o tym, czy ich

książki będą mogły być czytane przez syntezytor w czytniku Kindle'a, czy też nie. Prosta i niezwykle przydatna funkcja została zablokowana przez prawo, odbierając tym samym wielu osobom niepełnosprawnym możliwość dostępu do treści, które nie tylko należą im się na takich samych prawach, co innym, widzącym, ale za którą byli również gotowi płacić.

Podstawy prawa autorskiego

Przedmiotem prawa autorskiego jest każdy utwór, czyli „każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia”. Od prac naukowych, przez filmy, programy komputerowe, aż po notatki zrobione na serwetce w kawiarni – wszystko to podlega ochronie na mocy Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Utwór jest chroniony prawem autorskim od chwili powstania, bez żadnych wymaganych formalności.

A oto inne ważne pojęcia związane z prawem autorskim:

DOMENA PUBLICZNA

Kiedy wygasną majątkowe prawa autorskie, utwory przechodzą do domeny publicznej. Wtedy rozpoczyna się ich „drugie życie” – stają się dobrem wspólnym. Każdy może je ponownie wydać bez konieczności prośbienia o zgodę lub płacenia ich autorowi czy jego spadkobiercom (tak można dziś zrobić na przykład z utworami Bacha czy Chopina).

DZIEŁA OSIEROCONE

W wypadku dzieła osieroconego nie wiadomo, czy wygasły do niego autorskie prawa majątkowe, nie ma również możliwości ustalenia tego przez dotarcie do posiadaczy praw. Takich utworów nie można upublicznić, przez co pozostają one zwykle zamknięte w bibliotekach, archiwach oraz prywatnych zbiorach. Obecnie przygotowywane są zmiany prawne mające przewidywać możliwości publikowania dzieł osieroconych, między innymi w celu ich szerszego udostępnienia i ułatwienia odnalezienia posiadaczy praw.

DOZWOLONY UŻYTEK OSOBISTY

Dla codziennego życia społecznego być może najważniejszym elementem prawa autorskiego jest dozwolony użytek, oznaczający zakres swobód, które szczególnie w edukacji pozwalają na sprawne poruszanie się po całym dorobku intelektualnym ludzkości.

PRAWO CYTATU

Prawo cytatu to możliwość przytaczania w całości lub we fragmentach już opublikowanych utworów. Prawo nie określa jednoznacznie długości cytatu. Cytat musi spełnić następujące warunki:

- być rozpoznawalny – jego autorstwo i źródło muszą być wyraźnie oznaczone, i to w każdym wypadku, w którym się pojawia,
- jego zamieszczenie musi być uzasadnione celem – ma służyć wyjaśnianiu lub nauczaniu, krytycznej analizie lub prawom gatunku twórczości,
- pełni funkcję pomocniczą – ma służyć uzupełnieniu i wzbogaceniu dzieła, nie może go jednak zastępować ani tworzyć jego zasadniczej konstrukcji.

DOZWOLONY UŻYTEK PUBLICZNY I MATERIAŁY NIEOBJĘTE OCHRONĄ

Dozwolony użytek publiczny to możliwość korzystania z dzieła bez konieczności pytania jego autora o zgodę. Prawo gwarantuje taki dostęp ze względu na interes publiczny oraz potrzeby kulturalno-oświatowe społeczeństwa. W niektórych wypadkach wymaga otrzymania zgody właściciela praw majątkowych. Użytek publiczny obejmuje między innymi prawo cytatu, prawo przedruku, dozwolony użytek związany z działalnością bibliotek, w celach naukowych i prawo korzystania dla osób niepełnosprawnych.

Obok dozwolonego użytku publicznego istnieją też wyjątki w prawie autorskim. Dotyczą one materiałów nieobjętych ochroną, takich jak urzędowe dokumenty, materiały, znaki i symbole, akty normatywne i ich urzędowe projekty. Ponieważ materiały te nie są chronione prawem autorskim, możemy je opublikować bez potrzeby pytania autorów o zgodę.

Niestety, między innymi z powodu nieustającego kultu odręcznych podpisów, większość dokumentów urzędowych jest publikowana w formie skanów. W związku z tym są one niedostępne technologicznie, wymagają dodatkowej pracy, by można było je przeszukiwać albo żeby mogły być czytane przez syntezatory mowy.

Otwartość

Codziennie tworzymy nowe własne treści i odbieramy, czytamy i przetwarzamy treści z zewnętrznego świata. Już od dawna nie jesteśmy tylko czytelnikami, użytkownikami i odbiorcami. Wszyscy jesteśmy twórcami i potrzebujemy do twórczego funkcjonowania odpowiednich praw. Jeśli zaś wszyscy tworzą, wszyscy też potrzebują podobnych praw (by tworzyć i używać treści).

W sieci, o czym często zapominamy, obowiązuje takie samo prawo (w tym prawo autorskie), jak i poza nią. Rzeczywistość korzystania z treści cyfrowych jest bardzo

dynamiczna, prawo mogłoby za nią nie nadążać. Dlatego powstały otwarte i wolne licencje. Jest to jeden z mechanizmów, jakie stworzono, aby poradzić sobie z problemem restrykcyjnego prawa autorskiego, niedostosowanego do zmiennych warunków Internetu.

Tradycyjna ochrona prawnoautorska działa w modelu „wszystkie prawa zastrzeżone”, co oznacza, że potrzebujemy zgody autora lub posiadacza praw, by dokonać z jego utworem czegokolwiek, co przekracza dozwolony użytek. Prowadzi to do sytuacji, że z niczego, co jest dostępne w sieci, nie możemy skorzystać. Oraz nie wiemy już, co nam wolno, a czego nie, przy korzystaniu z zasobów Internetu. Taka sytuacja jest często źródłem nadużyć, na przykład naruszeń, takich jak te, gdy kancelarie prawne rozsyłają masowe zawiadomienia o popełnieniu przestępstwa, którego odbiorcy często nie popełnili, ale nie rozumieją wystosowanych zarzutów, nie potrafią więc się przed nimi bronić. Wielu twórców, zarówno zawodowców, jak i amatorów, nie chce i nie potrzebuje silnej ochrony prawnej i to dzięki nim rośnie siła otwartych zasobów w sieci, czyli takich, które są dostępne na podstawie szerszych praw do korzystania z nich niż te, które oferuje ustawa, na przykład można je kopiować, rozpowszechniać i (lub) modyfikować. W praktyce oznacza to dostępność na jednej z licencji Creative Commons (najbardziej popularnych), licencji GNU FDL lub innej. Przykładowy twórca muzyk, który chce, aby jego utwór można było swobodnie remiksować, wybiera odpowiednią licencję i informuje o niej na przykład na stronie, z której pobieramy utwór. Jeśli odbiorca nie przekracza warunków, jakie daje mu licencja, nie musi pytać o zgodę na dalsze wykorzystanie, zawsze jednak musi podać informację o autorze oraz o licencji, na której warunkach korzysta z utworu.

W ten sposób od kilku lat świetnie rozwija się model tak zwanych otwartych zasobów edukacyjnych (OZE).

Otwarte licencje

Licencje Creative Commons to jeden z najpopularniejszych i najprostszych sposobów określania warunków, na jakich można korzystać z czyichś utworów. Creative Commons ułatwia dzielenie się twórczością, stosując zasadę „ pewne prawa zastrzeżone”. Publikując swoje dzieło – raport, piosenkę czy zdjęcie – autor sam określa warunki, których spełnienia oczekuje od użytkowników w zamian za możliwość korzystania z utworu.

Wszystkie licencje Creative Commons mają cechy wspólne (jest nią na przykład poszanowanie praw autorskich osobistych, czyli konieczność podania informacji o autorze utworu, z którego korzystamy) oraz dodatkowe warunki wybrane przez

licencjodawcę (czy twórcę). Twórca, korzystając z licencji, zawsze zachowuje prawa autorskie, jednocześnie umożliwia innym kopiowanie i rozpowszechnianie swojego utworu. Dodatkowo może określić, czy ich wykorzystywanie może odbywać się wyłącznie w warunkach niekomercyjnych, lub ograniczyć możliwości tworzenia utworów zależnych.

Warunki licencji Creative Commons:

UZNANIE AUTORSTWA – pozwala na kopiowanie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu objętego prawem autorskim oraz opracowanie na jego podstawie utworów zależnych, pod warunkiem, że zostanie przywołane nazwisko autora pierwowzoru.

UŻYCIEM NIEKOMERCYJNE – pozwala na kopiowanie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu objętego prawem autorskim oraz opracowanie na jego podstawie utworów zależnych jedynie do celów niekomercyjnych.

NA TYCH SAMYCH WARUNKACH – pozwala na rozprowadzanie utworów zależnych jedynie na licencji identycznej jak ta, na której udostępniono utwór oryginalny.

BEZ UTWORÓW ZALEŻNYCH – pozwala na kopiowanie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w jego oryginalnej formie – tworzenie utworów zależnych nie jest dozwolone.

O licencjach możemy myśleć jak o klockach, które układamy jeden na drugim. Podstawą tej budowli z klocków w wypadku każdej licencji jest zawsze warunek „Uznanie autorstwa”, a to, które warunki znajdują się nad nim (a także ile spośród możliwych warunków), zależy już tylko od autora

Najprostsza licencja składa się tylko z warunku „Uznanie autorstwa”.

Jak samemu otwarcie opublikować treść?

Korzystanie z licencji jest proste i nie wymaga wizyty u prawnika. Wystarczy oznaczyć utwór odpowiednią informacją i symbolem licencji. Taki tekst i ikonę możemy wygenerować na stronie [www.creativecommons.pl](http://creativecommons.pl), w zakładce „wybierz licencję” (<http://creativecommons.pl/wybijerz-licencje>). Wygenerowany na stronie fragment

kodu HTML powinniśmy dodać do kodu strony internetowej, na której umieszczamy publikację. Dzięki temu pojawi się na niej ikonka licencji i odnośnik do jej treści.

Jeśli chcemy opublikować na licencji Creative Commons naszą całą stronę internetową, warto tę informację umieścić w jej stopce. Przykładowa treść takiej stopki może brzmieć:

O ile nie jest to stwierdzone inaczej, wszystkie materiały na stronie są dostępne na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa 3.0 Polska. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz [imię nazwisko autora/nazwa instytucji].

W wypadku pojedynczego utworu zapis licencji powinien składać się z informacji o autorze i rodzaju licencji, zgodnie z takim schematem:

*[lista autorów], licencja: [CC-BY 3.0 Polska]
(link do: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pl>)*

Warto pamiętać, że w wypadku publikacji drukowanych musimy podać pełny link do treści licencji, tak aby każdy odbiorca mógł ją znaleźć.

Gdzie publikować materiały na licencjach Creative Commons?

Poza poprawnym oznakowaniem dokumentów i multimediów w samych plikach można także skorzystać z serwisów zawierających różnego rodzaju media, które umożliwiają oznakowanie materiałów licencjami Creative Commons. W większości z nich można znaleźć również mnóstwo ciekawych materiałów dostępnych na licencjach Creative Commons, do swobodnego wykorzystania. Do najpopularniejszych tego rodzaju miejsc należą serwisy: Flickr (www.flickr.com) dla fotografii, Vimeo (vimeo.com) dla wideo, Soundcloud (soundcloud.com) i Jamendo (www.jamendo.com/pl) dla muzyki.

Jak wykorzystywać zasoby na licencjach Creative Commons?

Wykorzystanie materiału dostępnego na licencji Creative Commons jest równie proste. Przestrzegając zasad licencji, trzeba koniecznie przy każdym wykorzystaniu takiego utworu (czy to na stronie, czy w publikacji) podać nazwisko lub pseudonim autora, którym się on posługuje, źródło (najczęściej jako linki), z którego pochodzi utwór, oraz rodzaj licencji, na której został udostępniony.

Otwarte zasoby dziedzictwa

Materialne wytwory kultury nie są i nie muszą być jedynie niezmiennymi formami. Mogą się one stać narzędziem twórczego odkrywania nie tylko przeszłości, ale także teraźniejszości. Dzięki wolnym licencjom nie jesteśmy zmuszeni do oglądania ich tylko w muzeum lub archiwum, ale mamy je na wyciągnięcie ręki (a właściwie – kliknięcie myszką). Ponadto często możemy je również modyfikować i rozpowszechniać.

Działania wokół dziedzictwa nie ograniczają się do korzystania wyłącznie z wiekowych źródeł, często mogą one wymagać również materiałów współczesnych, także jako uzupełnienia dla tych pierwszych. Dlatego w poniższym wykazie źródeł możecie znaleźć różne typy zasobów o różnych datach powstania.

Wyszukiwarka Creative Commons (search.creativecommons.org) umożliwia znalezienie różnych treści dostępnych na licencjach Creative Commons, które zostały udostępnione w innych serwisach. Dzięki temu jednocześnie można przeszukać zasoby Europeana, Flickr, Fotopedia, Google, Google Images, Jamendo, Open Clip Art Library, SpinXpress, Wikipedia Commons, YouTube, Pixabay, ccMixter oraz Soundcloud.

Krótki przegląd serwisów:

EUROPEANA – biblioteka cyfrowa, wirtualne muzeum i archiwum mające za cel udostępnienie dziedzictwa kulturowego i naukowego Europy w Internecie.

FLICKR – serwis, w którym można gromadzić i udostępniać swoje zdjęcia. Najbogatsze źródło zdjęć na licencjach Creative Commons.

GOOGLE IMAGES – w znanej wszystkim przeglądarce możesz wybrać opcję szukania jedynie zdjęć na licencjach Creative Commons (wyszukiwanie zaawansowane).

JAMENDO – serwis poświęcony muzyce, którą bez ograniczeń możesz pobierać i wykonywać do swoich celów.

OPEN CLIP ART LIBRARY – strona internetowa, na której znajdziesz proste znaki graficzne, tak zwane kliparty. Cała zawartość strony jest dostępna w domenie publicznej.

WIKIMEDIA COMMONS – wszystkie zdjęcia, ilustracje, filmy oraz dźwięki dostępne na Wikipedii są zebrane w tym serwisie. Jak sama Wikipedia, wszystko dostępne na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa – na tych samych warunkach.

YOUTUBE – wybierając wyszukiwanie zaawansowane, znajdziesz tam filmy na licencji Creative Commons udostępniane przez użytkowników serwisu.

PIXABAY – źródło ponad 290 tysięcy zdjęć, grafik wektorowych oraz rysunków gotowych do użycia.

CCMIXTER – muzyka na wolnych licencjach.

SOUNDCLOUD – serwis stworzony dla muzyków, którzy chcą zaprezentować swoje utwory szerszemu gronu. Część z nich jest udostępniana na licencjach Creative Commons.

POLONA (polona.pl) – portal, który udostępnia w sieci zasoby Biblioteki Narodowej. To jednak nie kolejna i podobna do pozostałych biblioteka cyfrowa. Znaleźć tam można nie tylko czasopisma i książki (w tym skany rękopisów od VIII wieku), ale także nuty, grafiki, fotografie, mapy czy pocztówki. Wszystko można pobrać na swój komputer i wykorzystywać ponownie (w zakresie określonym w dołączonej do utworu licencji – w przeważającej większości są to zbiory należące do domeny publicznej). Polona ciągle się rozbudowuje i – co najważniejsze – w zupełnie niespotykany wcześniej w Polsce (a nawet na świecie!) sposób prezentuje swoje zasoby. Przepisy z osiemnastowiecznych książek kucharskich? Skany książek, o których jedynie słyszeliście? Pocztówki z międzywojennych kurortów? Żaden problem. Znajdziecie tam wszystko.

Webinarium, podczas którego Kamil Śliwowski omawia kwestie związane z licencjami Creative Commons, jest dostępne pod adresem: https://youtu.be/PuvzBeo_dNw.

TEMAT: NARZĘDZIA CYFROWE W PROJEKTACH KULTURALNYCH

W ramach projektu odbyły się webinaria, których zadaniem było zapoznanie uczestników projektu z narzędziami cyfrowymi, metodami i przykładowymi projektami, jakie mogą im posłużyć za inspirację do własnych działań.

Dwuczęściowe webinarium omawia różne narzędzia cyfrowe wykorzystywane w projektach kulturalnych – od podstawowego opisu serwisu Otwarte Zabytki po bardziej ogólne przejrzanie dostępnych narzędzi.

Pierwsza część, prowadzona przez Katarzynę Werner-Mozolewską (Centrum Cyfrowe), zakłada szczegółowe wprowadzenie w sposób działania serwisu Otwarte Zabytki i powiązanych z nim widжетów. Ta część webinarium pokazuje, jak się poruszać po serwisie Otwarte Zabytki – korzystać z wyszukiwarki, logować się czy oglądać profil zabytku. Osoby, które chciałyby się zaangażować w uzupełnianie serwisu, znajdują wskazówki, jak dodawać zdjęcia, ważne daty czy opisy zabytków, a także nowe obiekty zabytkowe do bazy. Z nagrania można się ponadto dowiedzieć, jak wykorzystywać zebrane w serwisie informacje, na przykład przez tworzenie spacerowników z użyciem dostępnego widżetu.

W drugiej części webinarium Łukasz Kowalski (Ośrodek Brama Grodzka) prezentuje przykłady popularnych narzędzi cyfrowych wykorzystywanych w projektach kulturalnych, związanych najczęściej z podejmowanymi działaniami: udostępnianiem zasobów, tagowaniem, remiksem, grywalizacją, tworzeniem gier, poszerzoną rzeczywistością i Internetem rzeczy. Działania te są kolejno objaśniane na konkretnych narzędziach używanych przez prowadzącego w projektach kulturalnych.

Wśród omówionych narzędzi cyfrowych znajdują się między innymi:

- udostępnianie zasobów – LoCloud, Omeka, D Space, dLibra,
- systemy tworzenia stron – Wordpress, Drupal,
- tagi – Metadatagames,
- remiks – ThingLink, Powtoon, Storify,
- grywalizacja – Habit RPG,
- tworzenie gier – Scratch, Unity 3d,
- rozszerzona rzeczywistość – Layar, Zooburst,
- Internet rzeczy – IFTTT.

Obok instrukcji stosowania narzędzi i ich krótkiego opisu pojawiają się także sugestie dotyczące takiego sposobu wykorzystania danego instrumentu w projekcie, aby zwiększyć interakcję między nadawcą treści a jej odbiorcą. Ważną kwestią jest ponadto zastanowienie się nad bezpieczeństwem danych wprowadzanych do sieci za pośrednictwem omówionych narzędzi.

Webinarium jest dostępne pod adresem: <https://youtu.be/l2hwmbmQIMo>.

TEMAT: **PROMOCJA I COMMUNITY BUILDING W PROJEKTACH KULTURALNYCH**

W ramach projektu odbyły się webinaria, których zadaniem było zapoznanie uczestników projektu z narzędziami cyfrowymi, metodami i przykładowymi projektami, jakie mogą im posłużyć za inspirację do własnych działań.

Webinarium – prowadzone przez Alicję Peszkowską (Fundacja TechSoup) – stanowi wprowadzenie do zagadnienia budowania społeczności (*community building*) wokół projektów kulturalnych i społecznych wykorzystujących nowe technologie, a także omówienie najważniejszych kwestii związanych z promocją tego rodzaju działań i efektywnym docieraniem do odbiorców. Celem webinarium jest przede wszystkim zwrócenie uwagi na czynniki, które mogą decydować o skuteczności nawiązywania relacji z odbiorcami i efektywności działań promocyjnych.

W materiałach szkoleniowych szczegółowo opisano strategię komunikacji, która zawiera takie elementy, jak idea brandu, narzędzia strategiczne i nowe technologie.

Ważną kwestią omawianą w webinarium przy powstawaniu brandu jest wytyczenie celów i zdefiniowanie wartości, przeprowadzenie analizy SWOT i określenie grupy docelowej – beneficjentów. Do realizacji tych zadań są zalecane ćwiczenia *tagline* i *elevator pitch*.

Szeroko rozważa się również narzędzia strategiczne, które pozwalają osiągnąć cele projektu, ponadto wskazuje się towarzyszące im ćwiczenia praktyczne. Wśród narzędzi wymienia się między innymi:

- interesariusz & *messaging* – określenie konkretnych przekazów dla konkretnych beneficjentów,
- treść – produkty – określenie produktów do zaoferowania,
- kanały komunikacji i plan publikacji – określenie formy komunikowania się,
- marketing – zaprojektowanie materiału pomocniczego w komunikacji,
- obecność i *networking* – wykorzystanie sytuacji do wzmocnienia komunikacji.

W webinarium są także charakteryzowane nowe technologie niezbędne w budowaniu społeczności. Cechują się one natychmiastowością, atomizacją, szumem i (audio)wizualnością. Ważnymi elementami nowych technologii są również aplikacje i *storytelling*.

Opis strategii komunikacji jest ilustrowany przykładami z doświadczenia osoby prowadzącej webinarium, zawierającymi cenne wskazówki w budowaniu skutecznie komunikującej się społeczności.

Webinarium jest dostępne pod adresem: <https://youtu.be/ccRHnya9X2s>.

TEMAT: ZARZĄDZANIE PROJEKTEM I EWALUACJA

W ramach projektu odbyły się webinaria, których zadaniem było zapoznanie uczestników projektu z narzędziami cyfrowymi, metodami i przykładowymi projektami, jakie mogą im posłużyć za inspirację do własnych działań.

Dwuczęściowe webinarium jest poświęcone zagadnieniom zarządzania projektem i ewaluacji. Pierwsza część stanowi wprowadzenie do kierowania projektem za pomocą narzędzi cyfrowych. Wyjaśniane jest pojęcie planowania, które obejmuje terminy „harmonogram”, „budżet”, „zadania”, „osoby”, „komunikacja” i „zarządzanie ryzykiem”. Są opisywane różne narzędzia sieciowe służące do opracowania strategicznych technik planowania: Impact Mapping, Strategyzer, DIY Toolkit. Następnie są pokazane narzędzia niezbędne w zarządzaniu, wspólnej pracy, komunikacji i badaniach:

- zarządzanie: Slack, Asana, Basecamp, Trello, Teamwork, Openproject, WBS, Redmine, Atlassian,
- wspólna praca: Dokumenty Google, Wikimedia Etherpad, Dropbox, Sync, Doodle, SpiderOak, OwnCloud,
- komunikacja: Facebook, Twitter, YouTube, Pinterest, Tumblr, Snapchat, Instagram,
- badania: Google Analytics, PIWIK, Formularze Google, Limesurvey, Sumall.

Druga część webinarium jest poświęcona procesowi ewaluacji, zawiera zaś między innymi wyjaśnienia dotyczące tego, czym jest i do czego może służyć ewaluacja, jak stworzyć plan ewaluacji i monitoringu, jakie są grupy interesariuszy i odbiorców ewaluacji oraz na jakie pytania ma odpowiadać ewaluacja.

Webinarium powstało na podstawie wystąpienia Krzysztofa Trzewiczka „Zróbmy apkę, jak to łatwo powiedzieć! Jak pracować z firmami IT?”, które zostało zorganizowane w cyklu spotkań NetWtorek.

Nagranie można obejrzeć pod adresem: <https://youtu.be/tuU63LfoGFg>.

TEMAT: OTWARTE ZABYTKI W PRACY Z SENIORAMI NA PRZYKŁADZIE OTWARTEJ STOCZNI

Anna Miler, Beata Wołkanowska

Seniorzy to grupa, z którą pracujemy intensywnie od 2014 roku w Stowarzyszeniu Arteria. Zdecydowaliśmy się włączyć ich w realizację trzeciej edycji projektu „Stocznia jest kobietą – projekt senierek i seniorów”. Po dwóch latach działalności w środowisku osób związanych z dawną Stoczną Gdańską wiedzieliśmy, że są tam ludzie gotowi zaangażować się w dużą pracę, jaką jest zachowanie informacji, wspomnień i dokumentów o zakładzie – ludzie związani emocjonalnie z tym miejscem. Jednym z wymiarów naszej aktywności jest działalność animacyjna oparta na ważnych dla nich tematach, w prace nad którymi osoby te chętnie włączają swoje zasoby (czas, wspomnienia, sieci kontaktów). Cykl „Otwarta Stocznia”, prowadzony w ramach programu „Wizja lokalna”, pozwolił wykorzystać bazę otwartzabytki.pl do osiągnięcia naszych celów.

Od lipca do września 2015 roku seniorzy uczestniczyli w warsztatach fotograficznych (część teoretyczna i zajęcia w plenerze), komputerowych, z obsługi tableatów i z zakresu praw autorskich. Celem warsztatów było wyposażenie uczestników w umiejętności niezbędne do uzupełnienia bazy otwartzabytki.pl. Zależało nam na tym, aby po zakończeniu zajęć seniorzy mogli samodzielnie opisywać zabytki.

Zaprosiliśmy do udziału osoby, które uczestniczyły w warsztatach z obsługi narzędzi cyfrowych, prowadzonych od stycznia 2015 roku w ramach projektu „Stocznia jest kobietą – projekt senierek i seniorów”. Rozpoczynając zajęcia, uczestnicy prezentowali bardzo różny poziom umiejętności posługiwania się komputerem – byli osoby, które nie miały z nim wcześniej styczności, i osoby, które swobodnie wysyłały maile i edytowały zdjęcia. Zajęcia prowadziła między innymi Beata Wołkanowska. Seniorzy to, naszym zdaniem, najlepsza grupa do zaangażowania w projekt Otwarte Zabytki. Historia i przemijający czas mają dla nich ogromne znaczenie, nie trzeba więc im tłumaczyć, z jakich powodów należy coś zachować od zapomnienia. Osoby starsze często wracają do historii i z przyjemnością dzielą się opowieściami o miejscach z młodości. Jedyną kwestią wymagającą dodatkowych starań z naszej strony było pozbawienie ich lęku przed nowymi technologiami i obawy, że mogą coś zepsuć. Na spotkaniu podsumowującym cykl jedna z uczestniczek, odnosząc się do przeszłości, powiedziała: „Teraz nikt w to nie uwierzy” – nikt nie uwierzy, że tak kiedyś było, ponieważ Stocznia Gdańska wygląda dziś inaczej. To miejsce przez wiele lat żyło przede wszystkim we wspomnieniach seniorów, teraz zaś staje się przestrzenią dyskusji publicznej.

Motywacje do udziału były głównie osobiste – w Stoczni Gdańskiej pracował ktoś bliski, ktoś inny odbywał tam praktyki czy uczestniczył w historycznych wydarzeniach. Pojawiały się także oczekiwania nauczenia się i dowiedzenia się czegoś nowego, przede wszystkim poznania podstaw fotografii. Zdobytą wiedzę wykorzystano bardzo praktycznie – poza uzupełnianiem bazy jedna uczestniczka zaczęła tworzyć za pomocą aplikacji webowej rodzinne drzewo genealogiczne.

Cykl rozpoczął się od spotkania organizacyjnego i warsztatów fotograficznych, podczas których powstały zdjęcia dokumentujące postoczniovą przestrzeń. Uwiecznianie na zdjęciach budynków wymaga podstawowych wiadomości z zakresu fotografowania architektury i wielu prób samodzielnego wykonania poprawnego zdjęcia. Osiągnięciu tego ostatniego celu służył plener fotograficzny na terenach postoczniovych, zorganizowany w godzinach przedpołudniowych, które najbardziej odpowiadały seniorom, choć niekoniecznie były optymalne ze względu na oświetlenie (warto rozważyć, co jest ważniejsze – komfort osób uczestniczących czy jakość zdjęć). Zajęcia teoretyczne i praktyczne dzielił jeden dzień, podczas którego seniorzy testowali wypożyczone aparaty fotograficzne (warto pomyśleć o tym, aby zapewnić sprzęt osobom, które go nie mają, aby jego brak nie uniemożliwiał udziału w zajęciach). W rezultacie powstało kilkadziesiąt dobrej jakości zdjęć, uczestnicy zaś dobrze się bawili i mieli okazję powspominać miejsca ważne dla ich osobistych historii. W trakcie pleneru do grupy dołączył licencjonowany przewodnik, dzięki któremu było możliwe obejrzenie miejsc zwykle niedostępnych do zwiedzania. Ta część pleneru służyła gromadzeniu informacji przydatnych przy uzupełnianiu bazy. Grupa odwiedziła także instytucje działające na terenach postoczniovych, które niegdyś były związane z przemysłem stoczniowym, z kolei dziś pełnią funkcje kulturalne. Dzięki współpracy z Salą BHP mogliśmy zorganizować warsztaty w miejscu, którego opis miał się znaleźć w bazie.

Po zajęciach związanych z wykonywaniem zdjęć odbył się warsztat z zakresu praw autorskich, aby uczestnicy mogli poznać podstawy zagadnienia. Zależało nam na tym, żeby seniorzy świadomie podejmowali decyzje dotyczące publikacji. Na spotkaniu poruszono temat osobistych i majątkowych praw autorskich oraz ochrony wizerunku. Z kolei warsztaty z obsługi tabletek służyły poszerzeniu wiedzy z zakresu pracy z dziedzictwem w Internecie – seniorzy poznali aplikacje służące między innymi do edycji zdjęć czy zwiedzania miejsc dziedzictwa.

Najwięcej godzin zajęciowych poświęciliśmy na warsztaty komputerowe, które rozpoczęły się od przypomnienia podstaw obsługi komputera. Aby wzmocnić i zwiększyć kompetencje cyfrowe seniorów, prowadząca zajęcia zadbała o poczucie sprawczości uczestników w zakresie wykorzystania edytora tekstu – przygotowała i opisała

osiem najważniejszych klawiszy (Shift, spacja, prawy Alt, Backspace, Delete, Enter, Caps Lock, Tab) oraz wyjaśniła ich znaczenie w tworzeniu tekstu. Następnym krokiem była nauka tworzenia, poprawiania i zapisywania dokumentu tekstowego oraz umiejętność zakładania folderów na pulpicie czy na pendrive – przysłużyło się to zachowaniu porządku w komputerze. Edycja zdjęć sprawiła seniorom mnóstwo radości i stanowiła główną atrakcję zajęć. Przy okazji pojawiła się kwestia przesyłania i odbierania zdjęć pocztą elektroniczną. Kiedy teksty i zdjęcia były już przygotowane, uzupełnianie poszczególnych opisów zabytków wydawało się już tylko świetną zabawą.

Większość uczestników warsztatów deklarowała chęć udziału w kolejnych spotkaniach. Wszyscy zgodnie twierdzili, że z niewielką pomocą i pod czujnym okiem prowadzącego chętnie znowu włączą się do „Cyfrowego Czynu Społecznego”.

Praca z seniorami, ale także z innymi osobami, które dopiero zaczynają zaznajamiać się z komputerem i Internetem, wymaga przemyślenia języka używanego do komunikowania się podczas zajęć i tworzenia prostych komunikatów wyjaśniających poszczególne działania. Jako przykład podajemy w punktach kolejne kroki w procedurze zapisywania dokumentu tekstowego i zakładania folderów – każdy senior otrzymał je w formie wydruku, aby ćwiczyć w domu.

Zapisywanie dokumentu tekstowego w systemie Windows:

1. Otwarty dokument.
2. Wybieramy **PLIK** – lewy przycisk myszy (w skrócie lpm).
3. Zatwierdzamy **ZAPISZ JAKO** – lpm.
4. Nadajemy **TYTUŁ** – lpm na niebieskim pulsującym polu.
5. Wybieramy **MIEJSCE ZAPISU** lpm – Pulpit, Moje Dokumenty, Dysk Wymienny (G:).
6. Klikamy lpm na słowie **ZAPISZ**.

Tworzenie folderów na pulpicie komputera lub na pendrive:

7. Na wolnym polu pulpitu klikamy prawy przycisk myszy (w skrócie ppm).
8. Wybieramy słowo **NOWY**.
9. Wybieramy i zatwierdzamy lpm słowo **FOLDER**
10. Naciskamy klawisz Backspace i nadajemy **TYTUŁ**.
11. Klikamy dwukrotnie poza folderem lpm, aby go zatwierdzić.
12. Do nowo utworzonego folderu możemy przenosić dokumenty lub zdjęcia przez ich przeciągnięcie z przyciśniętym jednocześnie lpm.
13. Żeby zmienić nazwę folderu lub usunąć folder, najedźdźmy na folder strzałką kursora, klikamy ppm i wybieramy słowo **ZMIEŃ NAZWĘ** lub **USUŃ**.

Sporo czasu w trakcie warsztatów komputerowych zajęto powtarzanie kopiowania i wklejania wybranych treści oraz zyskanie przez seniorów pewności w tym zakresie. Podczas uzupełniania karty zabytku umiejętności te nabierały dużego znaczenia. Z naszego doświadczenia wynika, że warto przygotować na warsztaty podstawowe informacje na temat zabytku – na przykład książki czy dokumenty dotyczące zabytków – które można łatwo przekopiować lub przepisać. Wyszukiwanie informacji w Internecie może być dla osób mniej biegłych w obsłudze komputera trudnością, która zniechęci je do dalszej pracy. Osobną kwestię stanowiła dokumentacja cyfrowa, czyli zdjęcia wykonane wcześniej, przygotowane i edytowane przed wstawieniem za pomocą programu Picasa. Zanim jednak zdjęcia znalazły się na naszych laptopach, trzeba je było przenieść z aparatów fotograficznych na pulpit komputera lub pendrive. Tutaj także pomocny okazał się samouczek, krok po kroku prowadzący przez cały ten proces.

Uczestnicy warsztatów podkreślali, że konieczne są powtórki tego, czego uczyli się na zajęciach, aby mogli lepiej zapamiętać poszczególne działania. Wyrażali również radość, że dzięki udziałowi w zajęciach ich głos – w formie wpisów czy zdjęć – został usłyszany. Organizacja zajęć dla seniorów wymaga innego przygotowania niż dla pozostałych grup wiekowych. W większości są to emeryci lub renciści zainteresowani udziałem w zajęciach w dni robocze w godzinach okołopołudniowych. Błędem byłoby zakładanie, że osoby te dysponują dużą ilością czasu wolnego i z pewnością zaangażują się w proponowany przez nas projekt. W rzeczywistości mają one liczne zajęcia, poza tym włączają się zapewne w to, co przyniesie im osobistą korzyść – naukę obsługi poczty elektronicznej, co pozwoli na lepsze komunikowanie się z najbliższymi, czy możliwość opowiedzenia swojej historii na przykład za pomocą bazy otwartzabytki.pl. Przede wszystkim jednak nie jest to grupa jednorodna. Dlatego warto wśród potencjalnych odbiorców szukać zasobów (wspomnienia, czas, chęć nauki i inne) i potrzeb (opanowanie korzystania z narzędzi służących komunikacji), które mają, ponadto zastanowić się nie tylko nad tym, co oni mogą nam dać, ale także nad tym, co my możemy dać im.

Projekt „Stocznia jest kobietą – projekt senierek i seniorów” jest realizowany w ramach programu Obywatele dla Demokracji, finansowanego z funduszy EOG.

SCENARIUSZ: WARSZTAT WPROWADZAJĄCY DO PROGRAMU „WIZJA LOKALNA”

Michalina Laskowska

REZULTAT WARSZTATU: wypracowanie projektów związanych z Otwartymi Zabytkami, które będą realizowane przez instytucje i organizacje kultury uczestniczące w projekcie przy wykorzystaniu wiedzy zdobytej podczas warsztatów i poznanych narzędzi.

CELE WARSZTATU:

- zdobycie przez uczestników wiedzy i umiejętności wykorzystywania narzędzi cyfrowych w swoich działaniach, szczególnie narzędzi wykorzystywanych w projekcie Otwarte Zabytki,
- zdobycie podstaw wiedzy na temat prawa autorskiego i Creative Commons,
- określenie mocnych i słabych stron instytucji realizujących projekty oraz możliwości i ograniczeń – zgodnie z metodologią SWOT,
- szczegółowe opracowanie kształtu projektów – określenie budżetu i zaplanowanie działań,
- wymiana wiedzy i doświadczeń między uczestnikami warsztatów.

UWAGA: Poszczególne elementy mogą zająć mniej lub więcej czasu i powinny być dostosowane do specyfiki i potrzeb grupy.

Dzień pierwszy

Czas trwania warsztatu: 9.00-16.00

1. Zagadnienia wprowadzające [90 minut]

- Wprowadzenie do programu warsztatów [30 minut]:
 - przywitanie uczestników przez organizatorów,
 - przedstawienie osób prowadzących i celów warsztatów,
 - informacja o Centrum Cyfrowym i o programie „Wizja lokalna” [20 minut].

- Integracja uczestników i ustalenie zasad pracy [60 minut]:
 - przedstawienie się każdego uczestnika zgodnie ze schematem: imię, skąd przyjechałem, gdzie pracuję i czym się tam zajmuję, dlaczego zgłosiłem się do projektu, co lubię robić w wolnym czasie [20 minut],
 - ćwiczenie na zapamiętanie imion: każda osoba myśli o skojarzeniu ze swoim imieniem (na przykład sławna postać o tym imieniu), mówi swoje imię i skojarzenie, każda kolejna osoba ma za zadanie powtórzyć imiona i skojarzenia wszystkich osób, jakie były przed nią, na koniec zaś powiedzieć swoje imię ze skojarzeniem [10 minut],
 - przedstawienie programu szkolenia [5 minut],
 - zebranie oczekiwań uczestników: każdy uczestnik otrzymuje dwie kartki typu *post-it* w różnych kolorach – na jednej zapisuje swoje oczekiwania dotyczące warsztatu (czego by chciał), na drugiej zapisuje obawy (to, co – jego zdaniem – nie powinno się zdarzyć). Następnie przykleja kartki w odpowiednim miejscu na flipcharcie przygotowanym przez osobę prowadzącą. Prowadzący porządkuje i podsumowuje opinie uczestników [15 minut],
 - ustalenie zasad pracy – wspólne określenie zasad pracy obowiązujących podczas szkolenia. Prowadzący zapisuje przyjęte zasady [10 minut].

Przerwa [15 minut]

2. **Crowdsourcing i metody angażowania odbiorców z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych** [45 minut]

- Ustalenie, jakie narzędzia już są wykorzystywane przez uczestników w pracy, aby w dalszej części spotkania móc się oprzeć na ich doświadczeniach i umiejętnościach.
- Prezentacja.

3. **Praca z projektami – pomysł na działanie** [70 minut]

- Wprowadzenie przez prowadzącego do zadania, pokazanie i omówienie metody mapy myśli [10 minut].
- Uczestnicy otrzymują około 15 minut, aby w parach, w jakich przyjechali, zebrali informacje, które już mają, na temat swojego projektu lub pomysłu

na projekt, wykorzystując metodę mapy myśli. Istotne jest, aby uczestnicy pokazali, co sprawiło, że zdecydowali się na takie działanie, i co ma być jego (twardym i miękkim) rezultatem [15 minut].

Propozycje pytań, na które mają odpowiedzieć uczestnicy, tworząc mapę myśli: Co zrobimy? Dla kogo? Kiedy? Z wykorzystaniem jakich narzędzi? Kto będzie zaangażowany w realizację działań? Jaki ma być rezultat projektu?

- Krótkie [około 5 minut na grupę] przedstawienie przez każdą parę uczestników głównych założeń ich projektu.
- Podsumowanie [5 minut].

Przerwa obiadowa [60 minut]

4. Praca z projektami – analiza SWOT organizacji realizującej działanie [60 minut]

- Wprowadzenie do pracy z wykorzystaniem analizy SWOT (*strengths* – mocne strony, *weaknesses* – słabe strony, *opportunities* – możliwości, *threats* – zagrożenia). Mocne strony i słabe strony to czynniki wewnętrzne, szanse i zagrożenia to czynniki zewnętrzne. Prowadzący krótko omawia, na czym polega metoda i pod jakim kątem należy dokonać analizy [10 minut].
- Każda grupa (para projektowa) dzieli flipchart na cztery części, zgodnie z analizą SWOT. Najpierw każda grupa (para projektowa) wypisuje mocne i (lub) słabe strony, możliwości i ograniczenia swojej organizacji pod kątem realizacji projektu, następnie dokonuje analizy wzajemnych powiązań wypisanych czynników, odpowiadając na pytania [30 minut]:
 - Czy dana mocna strona pozwoli nam wykorzystać daną szansę?
 - Czy dana mocna strona pozwoli nam zniwelować dane zagrożenie?
 - Czy dana słaba strona ogranicza możliwość wykorzystania danej szansy?
 - Czy dana słaba strona potęguje ryzyko związane z danym zagrożeniem?
- Podzielenie się przez każdą grupę (parę projektową) ogólnymi wnioskami z przeprowadzonej analizy [20 minut].
- Podsumowanie ćwiczenia [5 minut].

Przerwa [10 minut]

5. Podstawy prawa autorskiego i Creative Commons

– wykład z dyskusją [60 minut]

6. Podsumowanie pierwszego dnia szkolenia [10 minut]

- Rundka „z czym kończę”: każdy uczestnik mówi, z czym kończy warsztat.

Dzień drugi

Czas trwania warsztatu: 10.00–17.00

1. Wprowadzenie do drugiego dnia szkolenia i metody pracy nad projektami [40 minut]

- Rundka na początek dnia – każdy mówi, jakim jest śniadaniem [20 minut].
- Ćwiczenie na rozgrzewkę. Uczestnicy chodzą po sali w takt muzyki. Gdy muzyka cichnie, zatrzymują się i z osobą stojącą najbliżej zaczynają rozmawiać na zadany temat (lub odpowiadają na pytania). Kiedy muzyka znów zaczyna grać, kończą rozmowę i dalej chodzą po sali. Pytania lub tematy (jest ich około pięciu) są związane z tematem warsztatu [15 minut].
- Wyjaśnienie, jak będzie wyglądała praca w drugim dniu warsztatu [5 minut].

2. Projekt krok po kroku – praca w zespołach [110 minut]

[każda para projektowa sama decyduje o swojej przerwie w trakcie pracy]

- Każda para projektowa pracuje w swoim tempie nad poszczególnymi elementami projektu.
Prowadzący określa poszczególne elementy, które powinna uwzględnić para projektowa i które muszą być doprecyzowane zgodnie z przedstawionym szablonem. Warto zachęcać uczestników do wykorzystywania kartek typu *post-it* czy tworzenia rysunków [60 minut]. Grupy mają za zadanie przeanalizować:
 - **DZIAŁANIA:** Jak ma wyglądać projekt? Jakie działania musimy podjąć, aby zrealizować plan minimum i maksimum?
 - **ZASOBY:** Czego potrzebujemy, aby rozpocząć działania (informacje, zasoby materialne i niematerialne)? Co już mamy, a czego jeszcze nie mamy i jak to zdobędziemy?

- **LUDZIE:** Kto ma być i w jakim zakresie zaangażowany w projekt? Z kim będziemy współpracować?
 - **BUDŻET:** Oszacowanie kosztów z uwzględnieniem dofinansowania Centrum Cyfrowego.
- Zaplanowanie działań do końca września, z wykorzystaniem wykresu Gantta – prowadzący przedstawia wprowadzenie do zadania [15 minut].
 - Informacja od organizatorów o tym, jak ma wyglądać promocja projektów [15 minut].

3. Projekty – sesja prezentacji i informacji zwrotnych [60 minut]

- Każda para projektowa ma za zadanie w ciągu 5 minut opowiedzieć o swoim projekcie. Po prezentacji inni uczestnicy mogą zadawać pytania, aby lepiej zrozumieć, jak ma wyglądać omawiany projekt. W trakcie prezentacji nieswojego projektu każdy uczestnik jest zobowiązany notować na kartkach typu *post-it* własne uwagi – co mu się podoba, jakie ryzyko lub zagrożenie dostrzega, co można zrobić inaczej, co warto dodać lub zmienić. Jeśli osoby prezentujące projekt mają jakieś wątpliwości lub brakuje im na coś pomysłu, mogą podzielić się tym na forum – wówczas uwagi mogą być odpowiedzią na ich pytanie [50 minut].
- Na ścianie wieszamy osiem flipchartów – każdy z tytułem projektu i nazwą organizacji realizatorów. Następnie uczestnicy przyklejają kartki typu *post-it* ze swoimi uwagami do flipchartów [5 minut].
- Zapraszamy na obiad, po obiedzie zaś zachęcamy, aby uczestnicy spróbowali przedstawić poszczególnym parom projektowym jakieś sugestie lub wzmocnić je, jeśli coś bardzo im się podoba w przedstawionych projektach [5 minut].

Przerwa obiadowa [60 minut]

4. Projekty – sesja informacji zwrotnych [60 minut]

- Po powrocie z obiadu przeznaczamy 15 minut dla wszystkich uczestników, aby dopisali na flipchartach swoje sugestie i uwagi dla innych par projektowych [15 minut].
- Każda para projektowa zapoznaje się z otrzymanymi opiniami. Dopytuje, jeśli coś jest niezrozumiałe. Analizuje i dyskutuje o uwagach [15 minut].

- Podzielenie się na forum przez pary projektowe opiniami o tym, które uwagi uznają za najbardziej przydatne, co je zainteresowało lub zaskoczyło [30 minut].

5. Projekt – planowanie działań na najbliższy czas [50 minut]

- Wyjaśnienie przez prowadzącego różnicy między planowaniem projektów metodą *waterfall* i *agile* (zwinne metodologie). W metodzie *waterfall*, w której może być używany na przykład wykres Gantta, kolejne sekwencje zdarzeń następują po sobie i mogą być rozpoczęte tylko po zakończeniu poprzedniej serii zdarzeń [15 minut].
- Zaproszenie do zaplanowania kolejnych dwóch, trzech (ewentualnie czterech) tygodni (jeden sprint) według metodologii *agile*, która zakłada częstą weryfikację wymagań i rozwiązań wraz z procesami dostosowawczymi. Pełny cykl działań jest realizowany w określonym czasie i w kolejnych iteracjach jest rozbudowywany lub modyfikowany, aby można było zrealizować plan minimum (pełny cykl działań) i w kolejnych kilku tygodniach rozszerzyć zakres swojego działania [20 minut].
- Rundka: Co udało się zaplanować? Wnioski z pracy: Czy zaproponowane metodologie są dla uczestników przydatne? [15 minut]

6. Podsumowanie i zakończenie warsztatu [40 minut]

- Podsumowanie warsztatu, przypomnienie, co się wydarzyło podczas dwóch dni [5 minut].
- Rundka końcowa: Z czego jestem zadowolony? Co mi się przyda, a czego mi zabrakło? Co jeszcze by mi się przydało? [20 minut].
- Ankiety ewaluacyjne [15 minut].
- Podziękowania i pożegnanie.

SCENARIUSZ: WARSZTAT EWALUACYJNY DLA PROGRAMU „WIZJA LOKALNA”

Michalina Laskowska

CELE SZKOLENIA:

- Prezentacja zrealizowanych projektów.
- Podsumowanie projektów i współpracy z Centrum Cyfrowym, wyciągnięcie wniosków, zaproponowanie rekomendacji na przyszłość.
- Wspólne zaprojektowanie narzędzia na portalu Otwarte Zabytki.

UWAGA: Poszczególne elementy mogą zająć mniej lub więcej czasu i powinny być dostosowane do specyfiki i potrzeb grupy.

Czas trwania warsztatu: 9.00-17.00

1. Wprowadzenie do tematu szkolenia. Ewaluacja działań uczestników [60 minut]

- Przywitanie uczestników, omówienie celów spotkania oraz przedstawienie się organizatorów i prowadzących [10 minut].
- Przedstawienie się uczestników z użyciem kart DIXIT [30 minut].
Uczestnicy wypowiadają się w rundce zgodnie ze schematem: Każdy uczestnik wybiera jedną z rozłożonych na podłodze kart, która najlepiej pokazuje rolę, jaką dana osoba odgrywała w projekcie. Uczestnicy przedstawiają się, mówiąc swoje imię i nazwę instytucji, wyjaśniają także, dlaczego wybrali taką, a nie inną kartę, i czego oczekują w ramach szkolenia.
- Wspólne określenie zasad i ram pracy (na przykład czas pracy, zasady pozwalające na usprawnienie pracy: wyciszenie telefonów komórkowych, nieprzerywanie sobie, nieocenianie). Można nawiązać do zasad określonych podczas warsztatów wprowadzających [5 minut].
- Ćwiczenie ewaluacyjne „atomy” [15 minut]:
 - Określenie, gdzie jest środek sali, i postawienie tam jakiegoś przedmiotu (na przykład papierowego modelu budynku wykonanego z gotowego szablonu stworzonego w ramach Otwartych Zabytków).

- Prośba do uczestników, aby ustawili się w takiej odległości od wyznaczonego punktu (przedmiotu), która oddaje to, jak mocno zgadzają się ze stwierdzeniem czytany przez prowadzącego (im bliżej, tym bardziej zgadzają się ze stwierdzeniem).
- Prowadzący odczytuje stwierdzenia, na przykład: „Cieszę się z udziału w tym projekcie”, „Uważam, że otrzymałem wystarczającą ilość wiedzy”, „Nauczyłem się czegoś nowego”, „Udało mi się coś zmienić lub osiągnąć”, „Nasze działania spotkały się z szerokim zainteresowaniem odbiorców”, „Jestem zadowolony z roli, jaką odgrywałem w projekcie”.
- W zależności od stwierdzeń, które padają, i dostępnego czasu możemy dopytywać poszczególne (wybrane) osoby, dlaczego stanęły akurat w tym miejscu.

2. Prezentacja zrealizowanych projektów [60 minut]

- Część poświęcona realizacji poszczególnych projektów. Uczestnicy pracują w grupach lub parach, w których realizowali projekty. Prezentują projekt na osi czasu: początkiem będzie warsztat wprowadzający do projektu, końcem – dzień warsztatu ewaluacyjnego. Najważniejsze są wydarzenia, które nastąpiły w tym czasie (przedstawienie przebiegu projektu w porządku chronologicznym). Oprócz najważniejszych wydarzeń na osi powinny znaleźć się sukcesy (na górze) oraz niepowodzenia i trudne sytuacje (na dole) [20 minut].
- Każda grupa lub para pokazuje i omawia swoją oś oraz zrealizowany projekt. Zachęcenie do zadawania pytań przez grupę, gdy coś nie jest zrozumiałe [około 5 minut na każdą oś].

Przerwa [15 minut]

3. Ewaluacja projektów – współpraca z Centrum Cyfrowym [60 minut]

- Część poświęcona ocenie współpracy z Centrum Cyfrowym. Wypisanie działań podejmowanych przez Centrum Cyfrowe, które miały wspierać realizację projektów [5 minut].
Podział uczestników na trzy, cztery zespoły [3 minuty]. Każdy zespół otrzymuje flipchart podzielony na cztery części, które mają symbolizować półkę sklepową. Zadanie polega na wypisaniu działań podejmowanych przez Centrum Cyfrowe, które miały wesprzeć uczestników, a następnie na ich uporządkowaniu od

najważniejszych i najbardziej przydatnych na górze do mało ważnych lub mniej przydatnych na dole [15 minut].

Przedstawienie wyników poszczególnych grup z uzasadnieniem wyboru [15 minut].

Wersja krótsza: Każdy uczestnik wypisuje indywidualnie na kartkach typu post-it działania najbardziej i najmniej przydatne, a następnie umieszcza kartki na flipcharcie. Prowadzący porządkuje opinie i omawia wyniki.

- Wspólne zastanowienie się nad tym – i wypisanie w punktach na flipcharcie – jakie działania Centrum Cyfrowe mogłoby jeszcze podjąć w przyszłości, aby wzmocnić organizację, z którymi współpracuje i zwiększyć szanse powodzenia podejmowanych działań [15 minut].
- Podsumowanie [5 minut].

4. Ewaluacja projektów – wnioski na przyszłość i rekomendacje [50 minut]

- Część poświęcona refleksji nad elementami projektów, które można wykorzystać i rozwinąć.
Uczestnicy rysują w parach na flipcharcie pralkę, walizkę i kosz. Przy symbolach wypisują [10 minut]:
 - **WALIZKA:** co zabrać – co chcemy jeszcze wykorzystać (sukcesy, które chcemy powtarzać w innych działaniach),
 - **PRALKA:** co wyprać – co będzie przydatne po zmianie (nie do końca się udało, ale po modyfikacji chcemy to wykorzystać ponownie),
 - **KOSZ:** co wyrzucić – co nie będzie wykorzystywane (działania i elementy, które nie były dobre i których nie chcemy powtarzać).
- Omówienie tych elementów w podgrupach złożonych z dwóch par.
Komentowanie nawzajem swojej pracy, przekazywanie uwag i sugestii – w formie rekomendacji, nie zaś oceny [15 minut].
- Prezentacja na forum najważniejszych wniosków z pracy w grupach [15 minut].
- Podsumowanie przez prowadzącego [5 minut].

Przerwa obiadowa [45–60 minut]

5. Projektowanie narzędzia na portalu Otwarte Zabytki [90 minut]

- Część poświęcona serwisowi otwartzabytki.pl. Dyskusja o funkcjonalnościach, które uczestnicy uważają za warte rozwinięcia lub zmodyfikowania albo których brakuje. Spisanie pojawiających się pomysłów. Zastanowienie się nad tym, które elementy są jedynie rozwinięciem czegoś, co już istnieje na portalu, które zaś są czymś nowym [15 minut].
- Podsumowanie wniosków. Wspólna praca nad wymyśleniem narzędzia. Doprecyzowanie rezultatu pracy i celów wypracowanego narzędzia. Podział uczestników na dwie, trzy grupy. Każda grupa otrzymuje zadanie lub pytanie, wokół którego będzie pracować przy stoliku, na przykład: „Jak narzędzie ma służyć naszym organizacjom? Co i jak ma propagować? Jakie są jego funkcje?”, „Jak narzędzie ma służyć użytkownikom serwisu? Jak ma być przez nich używane (wykorzystywane)”, „Jaka ma być forma (wygląd) narzędzia? Projektowanie budżetu” (ta grupa otrzymuje kredki).
Uwaga: Pytania są jedynie propozycją. Ich dokładna forma jest doprecyzowana po określeniu tematu, wokół którego uczestnicy będą pracowali. Może zaistnieć sytuacja, w której każda grupa pracuje nad innym pomysłem narzędzia. Każda grupa ma lidera, który moderuje pracę i zostaje przy stoliku. Pozostałe osoby po 10 minutach mogą zmienić grupę i temat pracy. Lider przez 2 minuty wprowadza nowe osoby w zakres tego, co już zostało wypracowane. Kolejne grupy starają się rozwinąć temat rozpoczęty przez poprzedni zespół [45 minut].
- Po zakończeniu pracy przedstawiciele grup (liderzy) prezentują wyniki dyskusji [15 minut].
- Pytania, odpowiedzi, podsumowanie i wyciągnięcie wniosków [15 minut].

Przerwa [15 minut]

6. Przyszłe możliwości – jak mogłyby wyglądać dalsza współpraca z Centrum Cyfrowym oraz działania na rzecz otwartości i udostępniania zasobów. Prezentacja możliwości Centrum Cyfrowego [30 minut]

7. Podsumowanie spotkania [30 minut]

- Ćwiczenie „rzeźba”: każda para ustawia się w figurę symbolizującą jej pracę nad projektem lub pracę podczas warsztatu.

- Ćwiczenie „słowo i gest”: osoba prowadząca prosi, aby każdy uczestnik zastanowił się nad tym, które słowo najlepiej oddaje pracę podczas warsztatu i to, co wydarzyło się podczas pracy nad projektami. Wszyscy wstają i wypowiadają po kolei swoje słowo. Jednocześnie pokazują je gestem lub ciałem [10 minut].
- Ćwiczenie „dłoni”: odrysowanie własnej dłoni na kartce. Na każdym z palców powinna się znaleźć jedna rzecz dotycząca spotkania [do 10 minut]:
 - co było najlepszą stroną (na kciuku),
 - o czym opowiem znajomym (na palcu wskazującym),
 - co było najślabszą stroną (na palcu środkowym),
 - co bym zmienił (na palcu serdecznym),
 - czego się nauczyłem, ewentualnie czego się dowiedziałem lub co było zaskakujące (na palcu małym).
- Rundka „z czym kończę”: każdy uczestnik mówi, z czym kończy warsztat, odnosząc się do tego, co napisał na swojej dłoni [10-15 minut].
- Podziękowania, pożegnania.

SZABLON PROJEKTU

NAZWA PROJEKTU:

POMYSŁ NA DZIAŁANIE:

Główne założenia projektu, jego wynik, rezultaty miękkie i produkt końcowy.

PLAN REALIZACJI:

Jakie działania musicie podjąć, aby zrealizować plan minimum – osiągnąć oczekiwany rezultat? Rozbijcie plan na kluczowe działania do podjęcia i rozpiszcie je w kolejności, w jakiej powinny wystąpić.

RYZYKA:

Co w waszej organizacji może przeszkodzić (utrudnić) realizację projektu?

SZANSE:

Co w waszej organizacji może wpłynąć na sukces (powodzenie) działań?

POTRZEBNE ZASOBY:

Czego potrzebujecie, aby rozpocząć działania (informacje, wiedza, materiały, kompetencje, sprzęt, programy)?

DOSTĘPNE ZASOBY:

Gdzie są dostępna wiedza i materiały do wykorzystania? Co już zrobiliście?

LUDZIE:

Kto będzie zaangażowany w pracę nad projektem (w realizację projektu) i w jakim zakresie? Z kim będziecie współpracowali?

KOSZTY:

Jaki będzie koszt projektu? Co jesteście w stanie sfinansować w ramach własnych środków?

AUTORZY PROJEKTU:



CENTRUM
CYFROWE

projekt:polska



OTWARTE
ZABYTKI