



ODKRYJ SZTUKĘ W INTERNECIE!

Warsztaty dla uczniów szkół podstawowych – jak legalnie i twórczo korzystać z dziedzictwa kulturowego?

Jaki obraz dziedzictwa kulturowego wyłania się ze zbiorów małopolskich instytucji wystawienniczych? Czy można je zobaczyć z bliska, wykorzystać w życiu codziennym? Co ma wspólnego sukienka z rzeźbą z zielnikiem Tytusa Chałubińskiego? Czy piasek rozsiany w galerii może być dziełem sztuki? Jakie korzyści płyną z poznawania sztuki w internecie? Do czego można wykorzystać zdigitalizowane zasoby? Na te i wiele innych pytań możesz poznać odpowiedź dzięki warsztatom „Odkryj sztukę w internecie!”.

W ich trakcie młodzi odbiorcy będą mogli zapoznać się z wybranymi tematami w sztuce poprzez zasoby cyfrowe oraz rozwinąć swój twórczy potencjał. Dziedzictwo zgromadzone na platformie internetowej Wirtualne Muzea Małopolski posłuży jako narzędzie w edukacji kulturowej dzieci i młodzieży. Dzięki nowym technologiom, zastosowanym do tworzenia trójwymiarowych obiektów, można zajrzeć do ich wnętrza i przyrzeć się detalom, fakturom i ornamentom. Zdigitalizowane obiekty umożliwiają tworzenie kolekcji, wirtualnych wystaw, przetwarzanie dzieł i po prostu zabawę sztuką.

Jesteś nauczycielką/nauczycielem i chcesz, by Twoi uczniowie wzięli udział w zajęciach poświęconym dziedzictwu kulturowemu w internecie?

Małopolski Instytut Kultury w Krakowie oferuje bezpłatne warsztaty adresowane do uczniów szkół podstawowych. Trwają dwie godziny lekcyjne (w wersji krótszej 45 minut). Zajęcia mogą się odbywać w ramach różnych szkolnych przedmiotów (godziny wychowawczej, języka polskiego, plastyki, historii, informatyki).

Prowadzące: Mirosława Bałazy, Monika Rożek (Małopolski Instytut Kultury w Krakowie)

Zapisy: balazy@mik.krakow.pl

Warsztaty składają się z dwóch części: teoretycznej i praktycznej.

CZĘŚĆ PIERWSZA:

Zapoznanie z tematyką zajęć: kultura dostępna w internecie, autorstwo, otwarte licencje i domena publiczna.

CZĘŚĆ DRUGA:

Zajęcia plastyczne będące okazją do spotkania się ze sztuką w praktyce i przećwiczenia zdobytych umiejętności.

CELE ZAJĘĆ:

- odkrywanie sztuki w internecie,
- doświadczanie i przetwarzanie sztuki,
- upowszechnianie cyfrowych zasobów dziedzictwa kulturowego,
- poznanie podstaw dotyczących legalnego korzystania z cyfrowych zasobów dziedzictwa kulturowego.





PLAN WARSZTATU:

Wprowadzenie. Kim jesteśmy i co robimy.

Część teoretyczna:

W jej trakcie uczniowie poznają odpowiedzi na wiele pytań: czym jest dziedzictwo kulturowe, jak go szukać w sieci i jak z niego korzystać? W jaki sposób dzieła sztuki trafiają do przestrzeni wirtualnej? Czym jest digitalizacja sztuki? Jakie korzyści płyną z możliwości oglądania dzieł w internecie? Do czego może służyć wirtualna platforma prezentująca zbiory dziedzictwa kulturowego i jak z niej korzystać?

Zostaną omówione także inne kwestie: czym jest autorstwo? Co to znaczy „legalny”? Czym jest domena publiczna? Uczestnicy zajęć zapoznają się z legalnymi sposobami korzystania z zasobów w internecie. W tej części zostaną też wyjaśnione pojęcia: domena publiczna, otwarte licencje, prawa zastrzeżone, autorstwo – niezbywalne prawa twórcy.

Część praktyczna:

Ćwiczenie przeprowadzone z wykorzystaniem zasobów Wirtualnych Muzeów Małopolski. Do wyboru jest pięć tematów:

- 1. Autoportret, portret i moda na selfie.** Prowadzący i uczniowie wspólnie zastanowią się, jaką funkcję pełni portret. Poznają też historię tworzenia wizerunków na podstawie portretów i autoportretów (Jana Matejki, Olgi Boznańskiej, Stanisława Ignacego Witkiewicza, Poli Dwurnik) znajdujących się w zbiorach WMM. W tej części uczestnicy zajęć zostaną podzieleni w pary, by wspólnie stworzyć portrety zainspirowane pracami w portalu WMM.
- 2. Gramy w zielone.** Czy drzewa mają płeć i jak zrobić zielnik? W zbiorach portalu WMM znajduje się nie tylko zielnik sprzed kilku wieków, ale także sukienka z rzeźuchy i okno na zimę ze zdjęciami roślin pochodzących z ogrodu botanicznego. Młodzież stworzy prace zainspirowane naturą i dowie się, czym jest sztuka ziemi.
- 3. Muzealny storytelling, czyli opowiadanie historii poprzez obiekty dziedzictwa kulturowego.** Co sprawia, że opowieść wydaje się ciekawa? Małe grupy stworzą własne historie. Posłużą do tego reprodukcje dzieł sztuki znajdujących się w zbiorach małopolskich instytucji.
- 4. Wystawa i tworzenie kolekcji.** Jak stworzyć własną wystawę wirtualną? Czym jest kolekcja? Do czego służy wirtualny magazyn dzieł sztuki? Jakie przedmioty można kolekcjonować? Do czego służą tematy i tagi? Podczas pracy grupowej powstaną wystawy tematyczne.
- 5. Sztuka współczesna i remiks.** Czym się różni kolaż od asamblażu? Czym jest remiks i czy można dowolnie przetwarzać dzieła sztuki? Uczestnicy warsztatów stworzą kolaże inspirowane pracami Barbary Bańdy *Codzienne wiadomości*.

#sztuka #dziedzictwo #edukacja #interpretacja #kultura w internecie

