**SCENARIUSZ 9

Temat:** Kultura wizualna w internecie – korzystam i tworzę

**Opracowanie**: Zuzanna Łapka

**Odbiorcy:** osoby dorosłe

**Liczebność grupy:** 15 osób

**Miejsce:** warsztaty mogą być przeprowadzane zdalnie lub stacjonarnie w pracowni z dostępem do komputerów, internetu i rzutnika

**Czas:** 120 min

**Cele:**

* poszerzenie zakresu wiedzy dotyczącej kultury wizualnej,
* poznanie przydatnych aplikacji i narzędzi do tworzenia w internecie,
* nabycie umiejętności wykorzystywania materiałów wizualnych i samodzielnego ich tworzenia,
* rozwijanie myślenia wizualnego,
* rozwijanie kreatywności i abstrakcyjnego myślenia.

**Metody:** prezentacja, dyskusja, burza mózgów, zajęcia praktyczne

**Formy pracy:** zespołowa, indywidualna, interaktywna

**Materiały**: zestawy linków do istotnych informacji, narzędzi, przestrzeń chmurowa dla uczestników/czek warsztatów: [Miro](https://miro.com/login/) (lub np. [Jamboard](https://jamboard.google.com/))

**Narzędzia:**

W przypadku warsztatów stacjonarnych pracownia komputerowa z dostępem do internetu oraz rzutnik.

W przypadku zajęć zdalnych Zoom, Google Meet lub inne narzędzie pozwalające na aktywny udział wszystkich uczestników/czek.

**Przygotowanie osoby prowadzącej do warsztatów:**

1. Utwórz konto w aplikacji Miro: <https://miro.com/login/>, zainstaluj program na komputerze, utwórz na nim tablicę, którą podzielisz na poszczególne obszary:

● Przestrzeń wspólna. Zawiera się w niej:

1. Burza mózgów z pytaniami: Czym według Ciebie jest kultura wizualna?; W jaki sposób przejawia się kultura wizualna w internecie?; Co mogę tworzyć wizualnego w internecie?
2. Burza mózgów z pytaniem: Jakie cechy powinien mieć dobry plakat?
3. Podsumowanie z pytaniami i linkami: Jak się czujesz po odbytym warsztacie?; Czego się nauczyłeś/aś?; Co Ci się najbardziej podobało?

Baza ikonek i emotikonów: <https://thenounproject.com/>. Ankiety: <https://www.google.pl/intl/pl/forms/about/> lub <https://www.survio.com/pl/>

● Przestrzeń własna, ponumerowana (liczba miejsc w zależności od liczby osób ). Uczestnik/czka = jeden numer, jedna przestrzeń do pracy własnej.

● Przestrzeń zespołowa, podzielona na liczbę zespołów w grupie w ćwiczeniu C.

● Linki do pracy [dostęp 1.10.2022]:

* ćwiczenie **A**:
1. Muzeum Narodowe w Krakowie: <https://mnk.pl/zbiory>, Muzeum Narodowe w Warszawie: <https://www.mnw.art.pl/o-muzeum/zbiory-studyjne/gabinet-rycin-i-rysunkow/>, <https://www.mnw.art.pl/o-muzeum/zbiory-studyjne/zbiory-sztuki-nowoczesnej/>, National Gallery of Art: <https://www.nga.gov/collection/highlights.html>.
2. Palety kolorów: <https://coolors.co/>, Tworzenie kształtów: <https://www.photopea.com/>, <https://www.youidraw.com/apps/painter/> Symbole: <https://www.youidraw.com/apps/painter/>, <https://icons8.com/>.
* ćwiczenie **B**:

Bank zdjęć, grafik: <https://unsplash.com/>, <https://www.pexels.com/pl-pl/>, <https://icons8.com/>, [https://www.vecteezy.com](https://www.vecteezy.com/)

Tworzenie projektu graficznego: <https://www.canva.com/>

* ćwiczenie **C**:

Baza grafik, zdjęć: <https://unsplash.com/>, <https://www.pexels.com/pl-pl/>, <https://icons8.com/>, <https://www.vecteezy.com/>, <https://www.pngegg.com/>

Tworzenie plakatu: Canva; plakat: <https://www.canva.com/> lub <https://create.piktochart.com/>

Program graficzny: <https://www.photopea.com/>

Wycinanie tła z grafiki, edycja: <https://pixlr.com/pl/remove-background/>

Fonty: <https://fonts.google.com/>

Palety kolorów: <http://khroma.co/> lub <https://colorsupplyyy.com/app>

* Dodatkowe strony:

Google Arts & Culture - games: <https://artsandculture.google.com/project/games?hl=pl>,

Chrome Music Lab: <https://musiclab.chromeexperiments.com/Experiments>.

Przykładowy układ:



Przykładowe linki.

Wybierz te, w których czujesz się pewnie i chcesz z nimi pracować. Zapoznaj się i naucz się korzystać z wybranych aplikacji i narzędzi przed rozpoczęciem warsztatów.

● Baza zdjęć, grafik, ikonek:

Unsplash: <https://unsplash.com/>

Pexels: <https://www.pexels.com/pl-pl/>

Icons: <https://icons8.com/>

Vecteezy: <https://www.vecteezy.com/>

Pangegg <https://www.pngegg.com/>,

● Tworzenie projektu graficznego:

Canva: <https://www.canva.com/>,

Piktochart: <https://create.piktochart.com/>,

Photopea: <https://www.photopea.com/>,

YouiDraw:<https://www.youidraw.com/apps/painter/>,

● Edycja zdjęć:

Pixlr: https://pixlr.com/pl/

,

● Palety kolorów:

Khroma: <http://khroma.co/>,

Colorsupplyyy: <https://colorsupplyyy.com/app>,

Coolors: https://coolors.co/

,

● Baza fontów:

FontsGoogle: <https://fonts.google.com/>

● Dodatki: Google Arts & Culture - games:

<https://artsandculture.google.com/project/games?hl=pl>

Chrome Music Lab: <https://musiclab.chromeexperiments.com/Experiments>

2. Zapoznaj się z podaną bibliografią, na jej podstawie przygotuj, krótką prezentację, która zostanie przedstawiona na początku warsztatu.

W prezentacji pamiętaj, aby opowiedzieć o Kulturze wizualnej, myśleniu i języku wizualnym oraz komunikacji wizualnej.

Wstępne rozwinięcie tematów:

* **Myślenie wizualne** to myślenie obrazami. Myślenie wizualne jest wykorzystywane, np. : w edukacji, w biznesie, podczas webinarów, kursów, uczenia się,  burz mózgów, wyznaczania celów, planowania, prezentacji, podczas szkoleń oraz w codziennym życiu. Poprzez myślenie wizualne mamy możliwość uprościć informacje, a następnie przekazać daną treść w niewerbalny sposób.  Twórca teorii podwójnego kodowania Allan Paivio, wspomina, że informacje naturalnie są kodowane w 2 kanałach: werbalnym – słowa, i niewerbalnym - obrazy. Łączenie informacji wizualnych i werbalnych wzmacnia przekaz informacji i pomaga w jego zrozumieniu.
* **Język wizualny** to system komunikacji z dodaniem elementów wizualnych.

Dlaczego język wizualny jest tak istoty na co dzień:

1. pomaga w procesie komunikacji;

2. zwiększa efektywność porządkowania informacji;

3. daje poczucie ciekawości i inspiruje;

4. rozwija kreatywność;

5. umożliwia zapamiętanie w krótkim czasie dużej ilości informacji;

6. zmniejsza dystans pomiędzy Tobą a odbiorcami;

7. może budować pozytywną relację.

* **Komunikacja wizualna** to komunikowanie się poprzez obraz, przekazanie informacji wizualnej. Może odbywać się poprzez różne środkach przekazu, inaczej mówiąc mediów np.: plakatu, telewizji, internetu, prezentacji multimedialnej. Wykorzystywać może elementy wyrazu: typografię, ikonografię, fotografię itp.

Polecane pozycje, które mogą być pomocne w przygotowaniu warsztatu:

* Maciej Frąckowiak, Łukasz Rogowski, *Badania nad wizualnością w perspektywie multidyscyplinarnej. Kwestionariusz kultury wizualnej*, „Kultura i Społeczeństwo”, 2009 nr 4, Polska Akademia Nauk, Komitet Socjologi i Instytut Studiów Politycznych, dostępne online:

<http://czasopisma.isppan.waw.pl/index.php/kis/article/view/1551> [dostęp 1.10.2022].

* Konrad Chmielecki, *Tekst w sieci obrazów. Internet jako medium zapośredniczonej komunikacji wizualnej,* Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2009, dostępne online:

<https://repozytorium.uwb.edu.pl/jspui/handle/11320/11889> [dostęp 1.10.2022].

* informacje dotyczące myślenia wizualnego: <https://www.mysleniewizualne.pl/>,

<https://realizujswojecele.pl/2018/09/myslenie-wizualne.html>

<https://youtu.be/EMydDqcuqEs>,

* Język wizualny: <https://youtu.be/7pig8Z_mKdc> [dostęp 1.10.2022].,
* <https://upwikipl.top/wiki/Visual_language#Art_in_education> [dostęp 1.10.2022].

Dodatkowe pozycje:

* Iwona Kurz, Paulina Kwiatkowska, Łukasz Zaremba, *Antropologia kultury wizualnej,* Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2012.
* Łukasz Wojtkowski, *Badanie kultury wizualnej w sieci - metodologia i teoria,* Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, Wydział Politologii i Studiów Międzynarodowych, 2013, dostępne online: <https://journals.umcs.pl/k/article/view/1393/1106> [dostęp 1.10.2022].
* Sławomir Krzyśka, Roman Kubicki, Danuta Michałowska, *Filozoficzne konteksty edukacji artystycznej*, Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych UAM, 2011, s. 105-123, opis:

<http://wnsh.amu.edu.pl/produkt/filozoficzne-konteksty-edukacji-artystycznej/> [dostęp 1.10.2022].

**Przebieg warsztatów**

1. **Zapoznanie, wprowadzenie - prezentacja, burza mózgów, dyskusja (20 min)**

Przywitaj uczestników/czki. Poproś, aby każdy pobrał na swój komputer program Miro: <https://miro.com/login/>, a następnie niech każdy dołączy do stworzonej tablicy na Miro (przygotuj ją przed zajęciami). Pokaż podstawowe funkcje korzystania z programu.

Poproś, aby każda osoba się przedstawiła. Zapytaj, czy miał ktoś styczność z tworzeniem materiałów wizualnych w internecie, jeśli tak, to co to było, jak się w tym czuje i gdzie tworzy?

Opowiedz o przebiegu warsztatów i celach.

Zaproś wszystkich do burzy mózgów. Poproś, aby każdy w przestrzeni wspólnej Miro wypisał:

* pięć haseł, skojarzeń: Czym według Ciebie jest kultura wizualna?
* pięć haseł, skojarzeń: W jaki sposób przejawia się kultura wizualna w internecie?
* pięć haseł, skojarzeń: Co mogę tworzyć wizualnego w internecie?

Omów grupową definicję kultury wizualnej w internecie. Przeprowadź dyskusję.

Przedstaw krótko przygotowaną wcześniej prezentację opowiadającą o kulturze wizualnej, myśleniu i języku wizualnym.

Zaproś uczestników/czki do części praktycznej. Zwróć uwagę grupie, że będzie to praca na różnych platformach, co może nieść z początku lekki dyskomfort w przypadku ich nieznajomości. Przekaż, że jesteś do ich dyspozycji i pomożesz. Powiedz, że gdy będą tworzyć i szukać czegoś w internecie, to ważne, żeby bawić się zadaniem i i eksperymentować, a nie brać to na poważnie.

1. **Część praktyczna (90 min)**

W części praktycznej prezentowane są 3 przykładowe ćwiczenia, które umożliwią grupie, zapoznanie się z przydatnymi aplikacjami i narzędziami do własnej twórczości cyfrowej, nabranie wprawy i pewności w korzystaniu z tych programów oraz poznanie darmowych strony internetowych, z których można czerpać inspiracje lub zasoby. Ćwiczenie A i B to praca indywidualna, C to praca zespołowa.

**A. Sztuka uproszczenia i uważnego widzenia (20 min)**

1. Przydziel, każdej osobie numer. Poproś uczestników aby odnaleźli w Miro swoją przestrzeń własną. Korzystając z podanych linków, zaproś każdego z uczestników/czek do wybrania jednego dzieła sztuki w obrębie malarstwa lub rysunku do analizy:
* Muzeum Narodowe w Krakowie: <https://mnk.pl/zbiory>,
* Muzeum Narodowe w Warszawie: <https://www.mnw.art.pl/o-muzeum/zbiory-studyjne/gabinet-rycin-i-rysunkow/>, <https://www.mnw.art.pl/o-muzeum/zbiory-studyjne/zbiory-sztuki-nowoczesnej/>,
* National Gallery of Art: <https://www.nga.gov/collection/highlights.html>,

1. Każdy uczestnik/czka przygląda się dokładnie wybranemu przez siebie dziełu i „rozbiera go na części”, analizując każdy element. Przy pomocy podanych stron wyróżnia i tworzy: paletę 3 barw dominujących - <https://coolors.co/>, dominujące kształty - <https://www.photopea.com/>, <https://www.youidraw.com/apps/painter/>symbole - <https://icons8.com/>.

Następnie każdy dodaje do swojej przestrzeni własnej: tytuł, autora, rok powstania wybranego dzieła oraz pobrane: paletę 3 barw dominujących, dominujące kształty i symbole.

Przykład:

Po wykonaniu ćwiczenia grupa wymienia się odczuciami towarzyszącymi w trakcie pracy.

**B. Stwórz swój znak (inspiruj się i działaj) (35 min)**

1. Poproś uczestników/czki, aby na moment zamknęli oczy. Wzięli głęboki oddech i zadali sobie pytanie: Co mnie reprezentuje? Niech każdy uczestnik/czka spróbuje zobaczyć kilka obrazów, jakie go/ją oddają. Możesz podpowiedzieć, aby obrazy łączyły się z tym, co lubią w życiu, co ich wyróżnia. Możesz również podać przykład: *Moją pasją jest wspinaczka, widzę góry. Na co dzień jestem uśmiechnięta, dużo osób mówi, że pozytywnie patrzę na świat, widzę dużo uśmiechu. Zdecydowanie mój ulubiony kolor to fioletowy.*

1. Po wizualizacji każdy uczestnik/czka znajduje te obrazy w internecie, korzystając z banku zdjęć, grafik, pobiera je i umieszcza w przestrzeni własnej na Miro.

Limit: max. 10 plików składających się z grafik i zdjęć.

<https://unsplash.com/>, <https://www.pexels.com/pl-pl/> <https://icons8.com/>, <https://www.vecteezy.com/>

1. Następnym etapem jest tworzenie projektu graficznego w Canvie: <https://www.canva.com/>, opcja: LOGO.

Oprowadź uczestników/czki po tej stronie i narzędziach, jakie oferuje.

Zadaniem każdej osoby jest stworzenie swojego unikatowego symbolu. Podpowiedzią, inspiracją do stworzenia go będą zebrane grafiki, zdjęcia, które również można wykorzystać w tworzeniu. Można również korzystać z bazy elementów i szablonów dostępnych w Canvie.

Jeśli zechcesz, możesz pokazać przykładowy znak, przygotowany na bazie wcześniejszego opisu. Zachęć uczestników/czki do tego, aby znak nie był zbyt skomplikowany, żeby opierał się na przewodnim elemencie. W przypadku zajęć stacjonarnych podczas tworzenia podchodź do uczestników/czek i rozmawiaj, pomagaj.

1. Gotowe prace uczestnicy/czki przenoszą na tablicę w Miro obok pobranych wcześniej plików.

Zaproś uczestników/czki do opowiedzenia o swojej pracy i procesie tworzenia.

**Krótka przerwa**

**C. Plakat, esencja informacji (35 min)**

1. Zaproś grupę do dyskusji na temat tego, do czego służy i co charakteryzuje dobrze zrobiony plakat. Rozpocznijcie burze mózgów, na Miro w przestrzeni wspólnej, odpowiadając na pytanie: Jakie cechy powinien mieć dobry plakat?

Możesz zapoznać się z filmem, który rozwija temat tworzenia plakatu: <https://youtu.be/Afh9OreBX1w> [dostęp 1.10.2022].

1. Podziel grupę na trzyosobowe zespoły. Przy pracy zdalnej stwórz dla zespołów osobne pokoje, w przypadku zajęć stacjonarnych, podgrupy siadają razem. Zespoły mogą pracować i dodawać materiały na wydzielonej przestrzeni zespołowej na Miro.
2. Zapowiedz ćwiczenie i poszczególne kroki działania.

Przykład:

Stwórz plakat przy użyciu podanych narzędzi(znajdują się pod linkami). Plakat będzie informował o zbliżającym się wydarzeniu: \_\_\_\_ (w zależności od zespołu), data: 15.09.2022, start godz. 17:00, lokalizacja: Park im. Henryka Jordana w Krakowie.

Zespół 1: Dzień Ziemi - w programie: joga, wykłady o ekologii, warsztaty.

Zespół 2: Dzień pupila - w programie kameralny koncert na rzecz pomocy zwierzętom.

Zespół 3: Dzień sztuki - w programie tworzenie największego obrazu w historii.

Zespół 4: Dzień muzyki - w programie wspólne spotkanie z instrumentami i jam session.

Zespół 5: Dzień tańca i ekspresji - w programie warsztaty tańca w kręgu i tańca intuicyjnego.

Linki:

* bazy grafik, zdjęć: <https://unsplash.com/>, <https://www.pexels.com/pl-pl/>, <https://icons8.com/>, <https://www.vecteezy.com/>, <https://www.pngegg.com/>;
* tworzenie plakatu: Canva; plakat: <https://www.canva.com/> lub <https://create.piktochart.com/>;
* program graficzny: <https://www.photopea.com/>
* wycinanie tła z grafiki, edycja: <https://pixlr.com/pl/remove-background/>;
* fonty: <https://fonts.google.com/>;
* palety kolorów: <http://khroma.co/> lub <https://colorsupplyyy.com/app>.
1. Prace mają zostać umieszczone na Miro w przestrzeni zespołowej.
2. Porozmawiaj z grupą o stworzonych plakatach. Zapytaj, co było najłatwiejsze, a co najtrudniejsze w tworzeniu plakatu.

**3. Podsumowanie (10 min)**

1. Poproś uczestników/czki, aby odpowiedzieli na następujące pytania widniejące na przestrzeni wspólnej Miro znakiem lub emotikoneom, korzystając z bazy emotikonów i ikonek dostępnych na stronie: <https://thenounproject.com/>
* Jak się czujesz po odbytym warsztacie?
* Czego się nauczyłaś/eś?
* Co Ci się najbardziej podobało?

1. Porozmawiajcie o warsztatach i umieszczonych w przestrzeni wspólnej  ikonach.

1. Przeprowadź ankietę ewaluacyjną (np. z wykorzystaniem <https://www.google.pl/intl/pl/forms/about/> lub <https://www.survio.com/pl/>)

W ankiecie mogą znaleźć się między innymi pytania:

* W skali od 1 do 5 na ile te warsztaty były dla Ciebie pomocne?
* W skali od 1 do 5 na ile podobał Ci się sposób prowadzenia warsztatów?
* W skali od 1 do 5 czy uważasz, że przekazane treści wykorzystasz w przyszłości?
* W skali od 1 do 5 jaki był poziom trudności tych warsztatów?
* Napisz jednym zdaniem, hasłem, co bierzesz z tego warsztatu dla siebie?
* Czy jest coś co Ci się nie podobało, jeśli tak, to napisz, co.

1. Podziel się z uczestnikami/czkami dodatkowymi stronami internetowymi nakierowanymi na twórczość w internecie do wglądu własnego po warsztatach:

Google Arts & Culture - games:

<https://artsandculture.google.com/project/games?hl=pl>

Chrome Music Lab:

<https://musiclab.chromeexperiments.com/Experiments>

1. Podsumowanie własne:

Napisz, jak prowadziło Ci się warsztaty. Co było według Ciebie najtrafniejsze w danej grupie warsztatowej, a co niekoniecznie. Czy jest coś, co byś definitywnie zmienił/a, jeśli tak, to co i dlaczego?