

HWI2 **Sztuka widzenia świata**

Przeznaczenie

Cykl szkoleń przeznaczony dla nauczycieli przedmiotów humanistycznych oraz wszystkich zainteresowanych cyfrowymi zasobami sztuki i dziedzictwa kulturowego oraz wykorzystaniem ich w pracy z uczniami w edukacji o problemach społecznych współczesnego świata.

Informacje o organizacji

Cykl szkoleń obejmuje: 10 zajęć synchronicznych online po 2 godziny, 1 niezależne zajęcia asynchroniczne online – 15 godzin dydaktycznych. Każde spotkanie stanowi odrębną całość. Uczestnik ma prawo wyboru w ilu spotkaniach weźmie udział.

Wymagania

Podstawowa umiejętność korzystania z internetu, komputera oraz urządzeń mobilnych (smartfon, tablet) ze słuchawkami/głośnikami, mikrofonem, kamerą internetową.

Cele

1. Poznanie zbiorów sztuki i dziedzictwa kulturowego świata dostępnych w multimedialnych przekazach.
2. Wzmocnienie zrozumienia kultury, historii i problemów społecznych ludzi z różnych okresów historycznych i kręgów kulturowych.
3. Rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji w bazach danych wykorzystywanych w projektach instytucji kultury.
4. Wdrożenie do wykorzystywania narzędzi informacyjnych i komunikacyjnych do uczenia się i współpracy.

Treści kształcenia

1. **Rozmowy między epokami – muzea sztuki** – cyfrowe prezentacje najbardziej popularnych zasobów światowej kultury i nauki – zrozumienie różnorodnych tradycji i perspektyw, ich kontekstu historycznego, technik artystycznych i znaczenia dzieł

sztuki; źródła rozwijania krytycznego myślenia, kreatywności, refleksji, edukacji, inspiracji i dialogu.

2. **Przeszłość dla przyszłości – muzea klasyczne** – cyfrowe prezentacje dzieł sztuki o kluczowym znaczeniu dla zachowania dziedzictwa kulturowego; obrazowanie ewolucji społeczeństw, ich osiągnięć, zmian, wpływu na rozumienie współczesnego świata; edukacyjne znaczenie dla zrozumienia przeszłości, docenienia teraźniejszości i inspirowania dla przyszłości.
3. **Detale zmieniają wszystko – muzea mody** – cyfrowe miejsca prezentacji historii odzieży; wpływ mody na tożsamość, normy społeczne i wartości kulturowe; innowacyjne i kreatywne podejścia do projektowania odzieży; zrównoważony rozwój, etyka produkcji; edukacja i inspirowanie kreatywności i refleksji nad społecznymi zmianami.
4. **Ratuj bioróżnorodność – muzea historii naturalnej** – cyfrowe prezentacje różnorodności biologicznej i geologicznej Ziemi, procesów przyrodniczych, ekologicznych i ochrony środowiska; źródło danych zwiększających świadomość na temat zagrożeń dla bioróżnorodności i konieczności ochrony naszej planety.
5. **Dokąd idziesz i skąd** – zróżnicowanie kulturowe świata; przemiany w życiu narodów i państw; rola sztuki i dziedzictwa kulturowego w edukacji obywatelskiej w tym wielokulturowej i międzykulturowej; praca z uczniami z różnych środowisk kulturowych, projektowanie aktywności międzynarodowych.
6. **Ucztownie i głodowanie** – jedzenie jako zwierciadło epoki, statusu społecznego i światopoglądu oraz środowiska naturalnego; rozumienie postrzegania obfitości i niedostatku w różnych kontekstach kulturowych; kontrasty w sposobach odżywiania się ludzi oraz ich społeczne, kulturowe i symboliczne znaczenie; nadmiar i niedostatek w przekazach kulturowych.
7. **Głosy planety – Land Art** – czołowi twórcy; czas i przestrzeń w kontekście postrzegania krajobrazu, natury i naszego miejsca w świecie; cyfrowe wizualizacje żywiołów ziemi; obrazowanie wpływu człowieka na naturę, przykłady pozytywnych rozwiązań ochrony przyrody; analiza i interpretacja wybranych cyfrowych przekazów.
8. **Patrz uważnie na ściany – Street Art** – czołowi twórcy, projekty uliczne, ich lokalizacje; sztuka uliczna jako inspiracja innych dziedzin sztuki, designu, architektury,

refleksji, działań społecznych; komentarz bieżących wydarzeń społecznych i politycznych; analiza i interpretacja wybranych cyfrowych przekazów.

9. **Spójrz z perspektywy – Pop Art** – czołowi twórcy, projekty wprowadzające do sztuki nowe techniki i materiały, elementy z życia codziennego; wpływ mediów na społeczeństwo – analiza i interpretacja przesłań medialnych; przekraczanie granic geograficznych i kulturowych; globalizacja sztuki współczesnej.
10. **Bauhaus w nowym wydaniu** – czołowi twórcy szkoły Bauhausu; Nowy Bauhaus – nowoczesne technologie integralną częścią procesu twórczego; design i technologia traktowane jako całość; projekty Nowego Bauhausu – nacisk na zrównoważony rozwój i odpowiedzialność społeczną – etyczne i proekologiczne projektowanie.
11. **Repozytoria i dobre praktyki** – nowoczesne sposoby wyrażania poprzez sztukę i dorobek kulturowy kontekstu społecznego i historycznego wydarzeń; wartość dodana cyfrowych przekazów: dokumentacje, zdjęcia, modele 3D, przekazy VR i wytwory AI – repozytoria tematyczne, przykłady dobrych praktyk dotyczących wybranych problemów społecznych współczesnego świata.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

1. Przeglądarka internetowa (np. Google Chrome).
2. Platforma Moodle.
3. Program do wideokonferencji Microsoft Teams lub Google Meet.
4. Narzędzia AI, VR i Web 2.0 do prezentacji omawianych zagadnień. Zintegrowana Platforma Edukacyjna, Khan Academy itp.

Autor

Elżbieta Pryłowska-Nowak