

HWID Cyfrowa sztuka widzenia świata

Przeznaczenie

Cykl szkoleń przeznaczony dla nauczycieli przedmiotów humanistycznych oraz wszystkich zainteresowanych cyfrowymi zasobami sztuki i dziedzictwa kulturowego świata.

Informacje o organizacji

Cykl szkoleń obejmuje: 2 godziny zajęć synchronicznych online (1 spotkanie), 40 godzin pracy asynchronicznej online (8 jednostek tematycznych, każde po 5 godzin pracy asynchronicznej), 3 godziny zajęć stacjonarnych (1 spotkanie), Uczestnik ma prawo wyboru i udziału w dowolnej liczbie spotkań.

Wymagania

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

Cele

1. Poznanie cyfrowych zbiorów sztuki i dziedzictwa kulturowego świata dostępnych w multimedialnych przekazach.
2. Wzmocnienie zrozumienia kultury, historii, problemów społecznych ludzi z różnych epok 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 w wirtualnym środowisku.

Treści kształcenia

1. **Cyfrowa sztuka widzenia świata** - nowoczesne sposoby wyrażania poprzez sztukę kontekstu społecznego i historycznego wydarzeń; analiza i interpretacja wybranych

dział sztuki - ich opisów, dokumentacji, archiwalnych i aktualnych zdjęć artefaktów, modeli 3D, przekazów VR i wytworów AI.

2. **Land Art, sztuka ekologiczna** - czołowi twórcy, projekt Linie życia; zainteresowanie problemem miejsc, czasu i przestrzeni w kontekście postrzegania krajobrazu, natury i naszego miejsca w świecie; cyfrowe wizualizacje żywiołów ziemi; liczby Fibonacciego w przyrodzie; obrazowanie wpływu człowieka na naturę, przykłady pozytywnych rozwiązań ochrony przyrody; analiza i interpretacja wybranych cyfrowych przekazów.
3. **Street Art** - czołowi twórcy, projekty uliczne, ich lokalizacje w ujęciu 360 stopni; sztuka uliczna jako inspiracja innych dziedzin sztuki, designu, architektury, refleksji, działań społecznych, rewitalizacji przestrzeni miejskich, wzmacnianie tożsamości kulturowej, kreowanie nowej estetyki, komentarza bieżących wydarzeń, problemów społecznych i politycznych; analiza i interpretacja wybranych cyfrowych przekazów.
4. **Pop Art** - czołowi twórcy, projekty wprowadzające do sztuki nowe techniki i materiały, elementy z życia codziennego, reklam, komiksów i mediów masowych; demokratyzacja sztuki, wpływ mediów na społeczeństwo - analiza i interpretacja przesłań medialnych; przekraczanie granic geograficznych i kulturowych; globalizacja sztuki współczesnej.
5. **Nowy Bauhaus** - czołowi twórcy, projekty oryginalnej szkoły Bauhausu; Nowy Bauhaus - nowoczesne technologie integralną częścią procesu twórczego; holistyczne podejście do projektowania: sztuka, architektura, design i technologia traktowane jako całość; projekty Nowego Bauhausu - nacisk na zrównoważony rozwój i odpowiedzialność społeczną - etyczne i proekologiczne projektowanie.
6. **Mobilne Grand Tour po muzeach sztuki** - cyfrowe prezentacje najbardziej popularnych zasobów światowej kultury i nauki - zrozumienie i docenienie różnorodnych tradycji i perspektyw, ich kontekstu historycznego, technik artystycznych i znaczenia dzieł sztuki; źródła rozwijania krytycznego myślenia i kreatywności; miejsca refleksji, edukacji, inspiracji i dialogu.
7. **Mobilne Grand Tour po muzeach klasycznych** - cyfrowe prezentacje dzieł sztuki o kluczowym znaczeniu dla zachowania dziedzictwa kulturowego ludzkości; obrazowanie ewolucji społeczeństw, ich osiągnięć, konfliktów i zmian - ich wpływu na lepsze rozumienie współczesnego świata, własną tożsamość; edukacyjne znaczenie zbiorów klasycznych dla zrozumienia przeszłość, docenienia terażniejszości i inspirowania dla przyszłość.
8. **Mobilne Grand Tour po muzeach mody** - cyfrowe miejsca prezentacji historii odzieży i jej wpływu na tożsamość, normy społeczne i wartości kulturowe; innowacyjne i kreatywne podejścia do projektowania odzieży; zrównoważony rozwój, etyka

produkcji, wpływ mody na środowisko; edukacja i inspirowanie kreatywności i refleksji nad społecznymi zmianami.

9. **Mobilne Grand Tour po muzeach 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; obrazowanie dzięki cyfrowym rekonstrukcjom, modelom i prezentacjom powiązania form życia na ziemi i wpływu zmian jednego elementu ekosystemu na inne.
10. **Cyfrowa sztuka widzenie świata** - nowoczesne sposoby wyrażania poprzez sztukę kontekstu społecznego i historycznego wydarzeń; wartość dodana cyfrowych przekazów - oglądanie, czytanie i słuchanie wybranych dzieł sztuki: dokumentacji, zdjęć, modeli 3D, przekazów VR i wytworów AI - analiza i interpretacja zapisów.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

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

Autor

Elżbieta Pryłowska-Nowak