



CYFROWE ZASOBY KULTURY DLA EDUKACJI

POZNAJ / KORZYSTAJ / TWÓRZ
PRZEWODNIK DLA EDUKATORÓW



Koncepcja i redakcja:

Kamila Poznańska

Przy wkładzie:

Bałtycka Biblioteka Cyfrowa, Sławomir Żabicki
Cyfrowa Biblioteka Narodowa, Tomasz Gruszkowski
Federacja Bibliotek Cyfrowych, Natalia Jeszke
Filoteka Narodowa - Instytut Audiowizualny, Maria Drabczyk, Ksenia Kakareko,
Aneta Kozłowska, Michał Banasiak, Karolina Brzozowska
Małopolski Instytut Kultury w Krakowie, Kinga Kołodziejska
Międzynarodowe Centrum Kultury, Kama Guzik/Maja Kolarz/Marcin Krotla
Muzeum Historii Fotografii w Krakowie, Hubert Francuz
Narodowe Archiwum Cyfrowe, Malwina Rozwadowska
Ośrodek "Brama Grodzka-Teatr NN", Łukasz Kowalski

Projekt graficzny i skład:

Magdalena Araźny, magdarysuje.pl

Warszawa, listopad 2018

Filoteka Narodowa - Instytut Audiowizualny

www.fina.gov.pl

www.tueuropeana.pl



Ten raport jest dostępny na licencji Creative Commons
Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe.

Projekt TuEuropeana jest finansowany ze środków
Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.

SPIS TREŚCI

Wstęp	4
O projekcie TuEuropeana	5
POZNAJ	6
Cyfrowe kolekcje o zasięgu regionalnym	8
Małopolski Instytut Kultury w Krakowie/ Portal Wirtualne Muzea Małopolski	8
Muzeum Historii Fotografii w Krakowie	10
Bałtycka Biblioteka Cyfrowa/Miejska Biblioteka Publiczna w Słupsku	12
Ośrodek "Brama Grodzka-Teatr NN"	14
Cyfrowe Kolekcje o zasięgu ogólnopolskim	16
Cyfrowa Biblioteka Narodowa/Polona	16
Narodowe Archiwum Cyfrowe	18
Federacja Bibliotek Cyfrowych	20
Filoteka Narodowa - Instytut Audiowizualny	22
NINATEKA	22
Repozytorium Cyfrowe	24
Fototeka	26
Gapla - galeria plakatu filmowego	28
Cyfrowe kolekcje o zasięgu europejskim	30
Europeana	32
KORZYSTAJ	32
TWÓRZ	38
Game Jam z Historią	40
Transcribathon	42
Europejski Rok Dziedzictwa Kulturowego	44
Konkurs 3D - Dziedzictwo dla Dizajnu / Konkurs Uwolnij Pegaza	44

WSTĘP

Oddajemy w Państwa ręce broszurę będącą owocem działań edukacyjno-informacyjnych oraz licznych spotkań z edukatorami i instytucjami będącymi właścicielami kolekcji archiwalnych, zrealizowanych w ramach Projektu TuEuropeana 2018. Jest to przewodnik po, co ważne, jedynie wybranych regionalnych, ogólnopolskich i europejskich repozytoriach cyfrowych. Każdy opis zawiera informację o instytucji, charakterystykę jej zasobów oraz sposoby korzystania z zamieszczonych w sieci materiałów pod kątem edukacyjnym. Mamy nadzieję, że dzięki temu zestawieniu dowiedzą się Państwo gdzie szukać archiwalnych kolekcji, na jakich zasadach można z nich korzystać przy tworzeniu materiałów i pomocy dydaktycznych oraz jak czerpać inspirację z cyfrowego dziedzictwa kultury. Proszę pamiętać, że takich cyfrowych repozytoriów jest więcej - niech ten przewodnik stanie się zachętą do ich dalszych poszukiwań.

Korzystając z okazji dziękujemy wszystkim instytucjom zaangażowanym w powstanie naszego przewodnika.

Zapraszamy w głąb archiwów.

Zespół Projektu TuEuropeana 2018

O PROJEKCIE TUEUROPEANA

Europeana.eu jest europejską platformą, która tworząc otwarty dostęp do blisko 60 milionów cyfrowych obiektów archiwalnych¹, pozwala odkrywać wielkie dzieła z przeszłości i nadawać im nowe, współczesne znaczenia. Dzięki współpracy z europejskimi organizacjami posiadającymi cyfrowe kolekcje dziedzictwa kulturowego i z przedstawicielami sektorów, takimi jak edukatorzy, badacze czy twórcy, którzy chcą oglądać, udostępniać i budować na bazie tego dziedzictwa, Europeana tworzy unikatową sieć zaangażowanych ekspertów i użytkowników.

Platforma Europeana umożliwia dostęp do materiałów z bibliotek, muzeów, galerii i archiwów Europy – zarówno z najsłynniejszych, jak i tych mniej znanych. W kolekcjach Europeany można znaleźć przykłady zdigitalizowanych książek, dzieł sztuki i filmów. Polskie zbiory cyfrowe udostępniane na Europeana.eu to ponad trzy miliony książek i manuskryptów, zdjęć i obrazów, rzeźb, nut, filmów i utworów muzycznych, pamiętników i map pochodzących z kolekcji polskich instytucji.

TuEuropeana to realizowana od 2016 roku i koordynowana przez Filmołkę Narodową - Instytut Audiowizualny (wcześniej Narodowy Instytut Audiowizualny), w partnerstwie z Poznańskim Centrum Superkomputerowo-Sieciowym, polska inicjatywa o zasięgu krajowym. Jej głównym celem jest zwiększenie widoczności i przedstawienie potencjału polskich i europejskich cyfrowych kolekcji, ze szczególnym uwzględnieniem platformy Europeana. Przybliży ona również różnym grupom odbiorców sposoby ponownego wykorzystania archiwów i ich funkcjonalność. TuEuropeana to działania skierowane do edukatorów, właścicieli cyfrowych kolekcji archiwalnych, przedstawicieli instytucji kultury i branży kreatywnej. Wszystko zgodnie z misją Europeany:

„Kulturą zmieniamy świat! Chcemy budować na bogatym dziedzictwie kulturowym Europy i ułatwić do niego dostęp, aby każdy miał szansę wykorzystać je w pracy, do nauki lub po prostu dla zabawy!”

¹ Dane z listopada 2018 roku.

POZNAJ

Wizyta w muzeum czy wirtualny kontakt z dziełami sztuki? Ten, do niedawna naturalny podział aktualnie traci na znaczeniu. Dziś, gdy technologia dociera do najmniejszych miejscowości, coraz więcej bibliotek, archiwów i instytucji kultury, stopniowo digitalizuje i udostępnia swoje zbiory. Jak dotrzeć do najdawniejszych dokumentów? Gdzie znaleźć oryginał dzieła Kopernika przydatny na lekcji fizyki? Czy można zrobić collage wykorzystując obraz Rembrandta?

Poniżej przedstawiamy wybrane instytucje kultury o zasięgu regionalnym, ogólnopolskim i europejskim, które dzielą się swoimi zbiorami poprzez cyfrowe repozytoria i podpowiadają jak z nich korzystać.



Zabawa na Błoniach w Krakowie, Czerwiec 1932 r.
Zespół: Koncern Ilustracji
Kurier Codzienny - Archiwum Ilustracji,
Narodowe Archiwum Cyfrowe, domena publiczna

MAŁOPOLSKI INSTYTUT KULTURY W KRAKOWIE PORTAL WIRTUALNE MUZEA MAŁOPOLSKI

Wirtualne Muzea Małopolski (WMM) to portal, na którym udostępniono wizerunki cyfrowe już ponad 1000 zdigitalizowanych eksponatów z 41 małopolskich muzeów. To zarówno eksponaty w formie 3D i 2D, jak i ukazujące je w szerszym kontekście teksty, filmy oraz nagrania audio. To również wirtualne wystawy tematyczne interpretujące dziedzictwo kulturowe Małopolski w innowacyjny sposób. To także źródło inspiracji do aktywnego traktowania muzealnych zbiorów i przygotowane w tym celu materiały edukacyjne. WMM to unikalna na skalę całego kraju inicjatywa udostępnienia w sieci tak różnorodnych zasobów z tak wielu muzeów na jednym portalu.



Plakaty promujące zasoby Wirtualnych Muzeów Małopolski, Wojciech Szczekan (Regionalna Pracownia Digitalizacji Małopolskiego Instytutu Kultury w Krakowie), CC-BY 4.0

Dostępne zasoby:

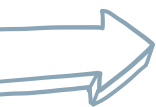
- Obiekty 3D (rzeźby, instalacje, urządzenia, naczynia, mumie, instrumenty, silniki, aparaty fotograficzne, meble itp.)
- Obiekty 2D (obrazy, fotografie, druki, rękopisy, plakaty, grafiki, materiały archiwalne, pamiątki itp.)
- Opisy obiektów i teksty kontekstowe
- Materiały audio
- Materiały audiowizualne
- Materiały nagrane w technice audiodeskrypcji
- Filmy
- Manuale
- Tutoriale
- Scenariusze lekcji
- Wirtualne wystawy tematyczne

Sposoby korzystania ze zbiorów:

Ponad 80 % wizerunków cyfrowych obiektów udostępnionych na portalu Wirtualne Muzea Małopolski znajduje się w domenie publicznej. Wybrane dzieła z kolekcji Galerii Sztuki Współczesnej Bunkier Sztuki zostały udostępnione na licencji CC BY-NC-ND 4.0.

Wszystkie materiały edukacyjne znajdujące się na portalu są udostępnione na wolnych licencjach. Wśród nich znajdują się ćwiczenia aktywizujące przeznaczone zarówno dla dorosłych, jak i dla dzieci oraz uczniów i nauczycieli. Są to gotowe scenariusze do wykorzystywania zasobów portalu podczas lekcji w szkole, poradniki, filmiki edukacyjne oraz manuale przydatne podczas indywidualnych poszukiwań inspiracji dziedzictwem kulturowym. Znaleźć tam można również wirtualne wystawy tematyczne pokazujące nieoczywiste połączenia między obiektami, dla których wspólnym mianownikiem staje się wybrane zagadnienie z historii sztuki i ludzkości, teksty kontekstowe poszerzające wiedzę o eksponatach oraz nagrania audio, w którym specjaliści różnych dziedzin wypowiadają się na temat zbiorów.

www.muzea.malopolska.pl



MUZEUM HISTORII FOTOGRAFII w KRAKOWIE

Cyfrowy katalog zbiorów Muzeum Historii Fotografii w Krakowie prezentuje kolekcję jedynej w Polsce publicznej placówki muzealnej poświęconej w całości medium fotograficznemu. Na kolekcję składają się zarówno fotografie (odbitki pozytywowe, w tym przykłady technik szlachetnych, diapozytywy, negatywy, fotografie cyfrowe), albumy, sprzęt fotograficzny i kinematograficzny (aparaty i akcesoria fotograficzne, kamery, wyposażenie ciemniowe) jak również archiwalia, publikacje oraz innego typu obiekty i pamiątki związane z fotografią i fotografami (w tym także plakaty i kalendarze wykorzystujące medium fotograficzne).

Kolekcja liczy obecnie ponad 65 000 obiektów i jest stale powiększana.



Lekcja gimnastyki w Gimnazjum Żeńskim
SS. Urszulanek w Krakowie, S. Mucha,
Kraków, lata 30-te XX w., MHF 19790/II,
CC BY-NC-ND



Portret zbiorowy w plenerze,
fot. nieznaną, Bobolice, 1910-1917,
MHF, domena publiczna

Dostępne zasoby:

- Fotografie
- Dokumentacja fotograficzna kolekcji
- Sprzęt
- Varia
- Czasopisma
- Broszury
- Archiwalia

Sposoby korzystania ze zbiorów:

W internetowym katalogu instytucji udostępnione są zdjęcia obiektów (wglądówki) znajdujących się w domenie publicznej lub do których Muzeum pozyskało prawa do udostępniania.

Przy każdym obiekcie zamieszczona jest informacja dotycząca zasad korzystania z fotografii, w zależności od ich statusu prawno-autorskiego.

Dostępne w katalogu materiały z domeny publicznej mogą być dowolnie użytkowane pod warunkiem podania informacji o źródle i autorze.

<https://zbiory.mhfkrakow.pl/>





MIEJSKA BIBLIOTEKA PUBLICZNA W SŁUPSKU / BAŁTYCKA BIBLIOTEKA CYFROWA

Regionalna biblioteka cyfrowa została utworzona 8 grudnia 2008 roku. Współtworzona jest przez 34 podmioty (biblioteki, muzea, galerie, NGO, Archiwum Państwowe, Akademię Pomorską i in.) Udostępniając ponad 60 tys. obiektów z zasobów współuczestników projektu, biblioteka prezentuje dziedzictwo kulturowe Pomorza. Od stycznia 2019 roku obiekty dostępne będą w wielu formatach prezentacyjnych.



S. I. Witkiewicza, Portret Aleksandry Totwienowej,
1933, Muzeum Pomorza Środkowego w Słupsku,
domena publiczna

Dostępne zasoby:

- Czasopisma i gazety
- Książki
- Dokumenty urzędowe
- Fotografie
- Obiekty muzealne 3D w prezentacjach 360 stopni
- Druki ulotne
- Kartografia
- Kolekcja Stanisława Ignacego Witkiewicza
- Malarstwo
- Kroniki
- Plakaty i afisze
- Stare druki
- Księgi adresowe i telefoniczne
- Wirtualne spaceru
- Wirtualne muzeum lalek
- Nagrania dźwiękowe

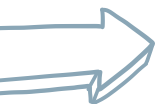
Sposoby korzystania ze zbiorów:

Materiały będące w kolekcji Biblioteki są udostępniane na poniższych licencjach:

- 10791 - domena publiczna
- 30 - CC BY-SA
- 49736 - licencja instytucjonalna – indywidualne zapisy określające warunki udostępnienia treści przez portal Bałtyckiej Biblioteki Cyfrowej

www.bibliotekacyfrowa.eu





OŚRODEK „BRAMA GRODZKA- TEATR NN”

Biblioteka Multimedialna, dostępna pod adresem <http://biblioteka.teatrnn.pl> to ponad 90 000 publikacji cyfrowych. Kolekcja powstaje od 1998 roku, w dużej mierze dzięki materiałom przekazywanym przez osoby prywatne, przedsiębiorstwa i instytucje. Zasoby dotyczą głównie dziedzictwa kulturowego oraz historii Lublina i Lubelszczyzny. Zbiory opublikowane w Bibliotece są też wykorzystywane w Leksykone Lublin i serwisach tematycznych tworzonych przez instytucję. Biblioteka Multimedialna jest częścią Lubelskiej Biblioteki Wirtualnej, Federacji Bibliotek Cyfrowych i Europeany.



Lubelski samolot, Robert Sawa, Ośrodek Brama Grodzka-Teatr NN, Creative Commons: CC-BY-SA

Dostępne zasoby:

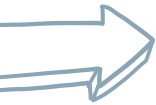
- Teksty
- Książki
- Gazety
- Fotografie
- Mapy
- Historie mówione
- Nagrania video
- Nagrania audio
- Modele 3D

Sposoby korzystania ze zbiorów:

Ze wszystkich zasobów Ośrodka “Brama Grodzka - Teatr NN” można korzystać w ramach otwartego dostępu. W Bibliotece znajdują się materiały specjalnie przygotowane do celów edukacyjnych. Są to scenariusze lekcji oraz infografiki. Część publikacji jest dostępna na licencjach Creative Commons.

<http://teatrnn.pl>

<http://biblioteka.teatrnn.pl>

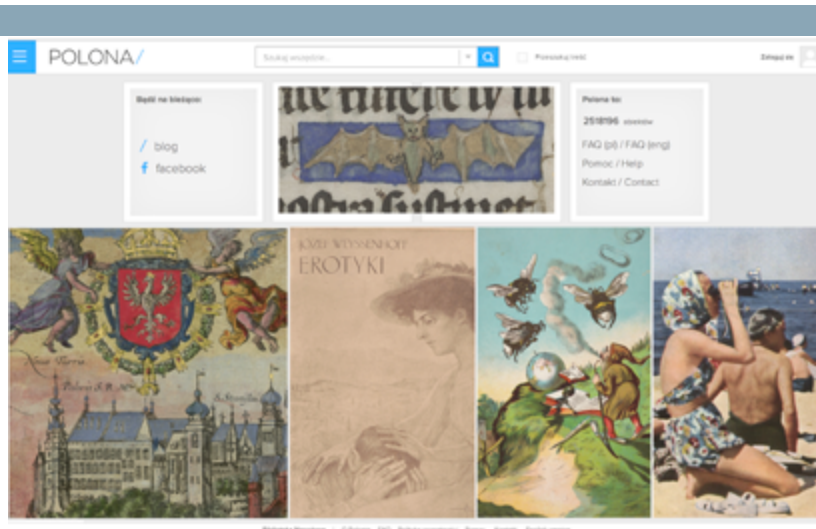


CYFROWA BIBLIOTEKA NARODOWA / POLONA

Cyfrowa Biblioteka Narodowa POLONA udostępnia zbiory biblioteczne z założeniem możliwie pełnego dostępu do najważniejszych dzieł należących do polskiego dziedzictwa narodowego.

Zbiory dostępne są w wysokiej jakości a z ponad miliona obiektów w domenie publicznej można korzystać w dowolny sposób. Interfejs POLONY jest intuicyjny i pozwala na łatwe i skuteczne wyszukiwanie obiektów.

Większość udostępnianych materiałów pochodzi ze zbiorów Biblioteki Narodowej, ale na POLONIE znaleźć można także cyfrowe wersje cennych zbiorów pochodzących z Biblioteki Jagiellońskiej, Fundacji Książąt Czartoryskich, Biblioteki Prowincjalnej Zakonu Franciszkanów z Krakowa i innych instytucji.



zrzut ekranu strony
www.polona.pl

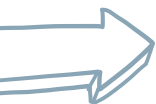
Dostępne zasoby:

- Książki
- Czasopisma
- Mapy i atlasy
- Grafiki i fotografie
- Nuty
- Dokumenty życia społecznego (afisze, ulotki)
- Pocztywki
- Rękopisy

Sposoby korzystania ze zbiorów:

Wszystkie materiały oznaczone jako „Domena publiczna” mogą być wykorzystywane w dowolny sposób, w każdym celu, bez konieczności pytania o zgodę. Należy podać autora, mile widziane jest oznaczenie miejsca pochodzenia: <https://polona.pl>.

<https://polona.pl>



NARODOWE ARCHIWUM CYFROWE (NAC)

Narodowe Archiwum Cyfrowe to jedno z trzech centralnych archiwów państwowych. Misją instytucji jest budowanie nowoczesnego społeczeństwa świadomego swojej przeszłości. NAC inspirowane do odkrywania i ożywiania dziedzictwa, ucząc jak korzystać z bogactwa historii. NAC pełni również funkcję Centrum Kompetencji w zakresie digitalizacji materiałów archiwalnych oraz zapewnia efektywne systemy zarządzania, udostępniania i długoterminowego przechowywania zasobów cyfrowych m.in. Zintegrowany System Informacji Archiwalnej ZoSIA oraz serwis szukajwarchiwach.pl, w którym można znaleźć ponad 34 mln skanów materiałów archiwalnych (liczba ta stale rośnie). W samych tylko zasobach NAC znajduje się prawie 16 mln zdjęć, 40 tys. nagrań dźwiękowych oraz około 2,4 tys. filmów. Zbiory dostępne online można przeglądać na nac.gov.pl.



Funkcjonariusz Policji Państwowej podczas pełnienia służby w Warszawie. 1929 r.
Zespół: Koncern Ilustrowany Kurier Codzienny - Archiwum Ilustracji,
Narodowe Archiwum Cyfrowe, domena publiczna

Dostępne zasoby:

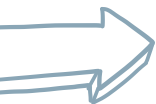
- Fotografie
- Nagrania dźwiękowe
- Filmy

Sposoby korzystania ze zbiorów:

Posiadaczem autorskich praw majątkowych jest Skarb Państwa, którego NAC jest reprezentantem i udziela nieodpłatnej licencji ustawowej na swobodne korzystanie z materiałów na wszystkich znanych polach eksploatacji. Materiały udostępniane są również w domenie publicznej.

www.nac.gov.pl

www.szukajwarchiwach.pl



FEDERACJA BIBLIOTEK CYFROWYCH (FBC)

Federacja Bibliotek Cyfrowych (FBC) to serwis internetowy, którego podstawowym celem jest gromadzenie, przetwarzanie i udostępnianie informacji on-line o zbiorach polskich instytucji nauki i kultury.

Serwis udostępnia informacje o zbiorach ponad 130 cyfrowych bibliotek, repozytoriów i muzeów, pochodzących z kolekcji kilkuset polskich instytucji kultury i nauki.

Twórcą serwisu FBC jest Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe (PCSS) afiliowane przy Instytucie Chemii Bioorganicznej PAN. Misją PCSS jest integracja i rozwój infrastruktury informatycznej nauki, również w dziedzinach humanistycznych. FBC udostępnia informacje o ponad 5 milionach obiektów, z czego ponad 4 miliony to zasoby upublicznione w otwartym dostępie.

FBC jest również głównym dostawcą informacji o polskich zbiorach do bazy Europeana.eu.



Materiały promocyjne PCSS

Dostępne zasoby:

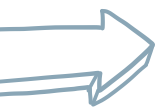
- Czasopisma
- Książki
- Prace naukowe
- Zdjęcia
- Rysunki i grafiki
- Rękopisy
- Starodruki
- Dokumenty życia społecznego w tym pocztówki i ulotki
- Dokumenty urzędowe
- Obrazy malarskie
- Obiekty muzealne użytkowe
- Rzeźby
- Muzykalia
- Mapy

Sposoby korzystania ze zbiorów:

Materiały są udostępniane na licencjach obowiązujących w instytucjach kulturowych, bibliotekach oraz muzeach, które upubliczniają swoje zbiory w FBC. Większość materiałów widocznych w Federacji Bibliotek Cyfrowych ma charakter otwartych licencji, w tym Creative Commons.

<https://fbc.pionier.net.pl>





FILMOTEKA NARODOWA - -INSTYTUT AUDIOWIZUALNY

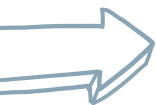
Przedmiotem działania FINA jest gromadzenie, katalogowanie, restaurowanie i udostępnianie zbiorów i materiałów dokumentacyjnych, dotyczących narodowego i międzynarodowego dziedzictwa audiowizualnego, a także współtworzenie, produkcja, rejestracja i promocja dzieł kultury o wysokim poziomie artystycznym w celu ich emisji w mediach publicznych i prywatnych. W swoich zbiorach FINA posiada między innymi całość zachowanego dorobku polskiej kinematografii, w tym unikatową kolekcję filmów przedwojennych. FINA prowadzi również działalność edukacyjną, kulturalno-oświatową i wydawniczą oraz wykorzystuje nowe technologie (w tym internet) do działań w zakresie upowszechniania kultury audiowizualnej.

FINA prowadzi kilka portali, tzw. repozytoriów, dających dostęp do jej kolekcji. Są to:

- Ninateka
- Repozytorium cyfrowe FINA
- Fototeka
- Gapla-galeria plakatu filmowego



Kadr z filmu Przygody Gapiszona. Gapiszon ogrodnikiem (1965),
reż. Jerzy Kotowski, FINA



NINATEKA

Ninateka.pl to portal VoD, który w otwartym, darmowym dostępie prezentuje bogactwo polskiej kultury audiowizualnej. W Ninatece udostępniane są filmy fabularne i dokumentalne, rejestracje spektakli i koncertów, animacje, słuchowiska oraz publicystyka. Znajdują się tam również kolekcje muzyczne poświęcone największym polskim kompozytorom XX w. oraz kolekcja teatralna zawierająca ponad 50 przedstawień teatru polskiej telewizji i radia – nagrania realizowane od końca lat 40. XX w. po dzień dzisiejszy. W zbiorach Ninateki znajduje się około 6500 materiałów, a liczba ta codziennie się zwiększa.



Kolaż: Malwina Toczek

Dostępne zasoby:

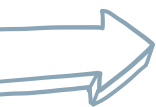
- Materiały audio
- Materiały wideo

Sposoby korzystania ze zbiorów:

Materiały w Ninatece dostępne są bez opłat, ograniczeń terytorialnych i bez reklam. Nauczyciele (po weryfikacji) uzyskują dostęp do sekcji EDU portalu, w ramach której udostępniane są materiały edukacyjne: scenariusze lekcji wykorzystujące zasoby Ninateki.

www.ninateka.pl





REPOZYTORIUM CYFROWE FINA

Repozytorium Cyfrowe Filмотeki Narodowej - Instytutu Audiowizualnego powstało, by cyfrowo zabezpieczać, archiwizować i upowszechniać narodowe dziedzictwo kinematograficzne. Strona Repozytorium Cyfrowego FINA jest podzielona na zakładki poświęcone: filmowi fabularnemu, dokumentalnemu i animacji oraz magazyn, w którym znajdują się teksty filmoznawców i historyków uzupełniające kontekst prezentowanych zasobów. Rodzaj i ilość publikowanych materiałów zależy od kalendarza digitalizacji, a układ strony głównej od planów redakcji oraz wydarzeń kulturalnych. Przygotowywane są również specjalne wydanie strony z okazji publikacji kolekcji tematycznych.



Ryszard III, reż. K. Kiwerski 1976,
Repozytorium Cyfrowe
Filмотeki Narodowej, FINA

Dostępne zasoby:

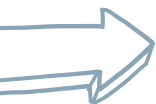
- Filmy lub fragmenty filmów przedwojennych
- Fragmenty filmów powojennych
- Kolekcja filmów animowanych
- Przedwojenne kroniki Polskiej Agencji Telegraficznej i Wytwórni Doświadczalnej materiały Polskiej Kroniki Filmowej
- Archiwalne zwiastuny do filmów

Sposoby korzystania ze zbiorów:

Wszystkie zasoby na stronie Repozytorium Cyfrowego można oglądać bezpłatnie, komentować oraz udostępniać linki do filmów. Na potrzeby projektów edukacyjnych uzyskać można również embedy materiałów.

Obecnie na stronie znajduje się blisko 6 tysięcy materiałów, co stanowi jedynie część prezentowanych w internecie zbiorów audiowizualnych z archiwum FINA. Zasób prezentowanych na stronie materiałów sukcesywnie się powiększa.

<http://repozytorium.fn.org.pl/?q=pl>



FOTOTEKA

Fototeka Filmoteki Narodowej – Instytutu Audiowizualnego to wirtualny album historii filmu polskiego prezentujący zbiory fotograficzne FINA głównie z lat 1908 – 1989.

Serwis został uruchomiony w listopadzie 2009 roku. FINA systematycznie digitalizuje fotosy zachowane na negatywach, diapozytywach i odbitkach pozytywnych i udostępnia je na stronie www.fototeka.fn.org.pl.

Obecny zbiór to ponad 230 tysięcy fotosów online.



Ryszard III, reż. K. Kiwerski 1976,
Repozytorium Cyfrowe
Filmoteki Narodowej, FINA

Dostępne zasoby:

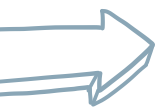
- Materiały fotograficzne ze zbiorów Filmoteki Narodowej – Instytutu Audiowizualnego
- Zdjęcia studyjne polskich twórców filmowych i aktorów
- Zdjęcia z autorskich kolekcji znanych fotoreporterów

Sposoby korzystania ze zbiorów:

Prezentowane na stronie Fototeki materiały chronione są prawem autorskim. Wykorzystywanie większości zdjęć wymaga pozyskania zgód, jednakże część kolekcji zakłada ich wykorzystanie do celów edukacyjnych (np. licencja CC BY-NC-ND). Część kolekcji udostępniana jest na zasadach komercyjnych przez specjalny panel handlowy online.

www.fototeka.fn.org.pl





GAPLA - GALERIA PLAKATU FILMOWEGO

Gapla to wirtualna galeria plakatu filmowego prezentująca zdigitalizowaną kolekcję plakatów ze zbiorów FINA. Na stronie znajduje się ponad 6 tysięcy plakatów i afiszy, a wśród nich najstarsze zabytki grafiki użytkowej reklamujące pokazy kinematografu braci Lumière w Krakowie, przedwojenne afisze i plakaty, powojenne plakaty do filmów polskich i zagranicznych, a także zagraniczne plakaty do produkcji światowych i polskich. Ciekawy zbiór tworzą także plakaty do imprez filmowych: festiwali, przeglądów, pokazów specjalnych, a także bogata kolekcja reprezentacji twórców Polskiej Szkoły Plakatu.



Plakat do filmu „Zapomniana melodia”.
Autorzy: Piwowraczyk, Masicki, FINA



Plakat do filmu „Piętro wyżej”.
Autor: Nowakowski; FINA

Dostępne zasoby:

- Plakaty filmowe
- Afisze filmowe

Sposoby korzystania ze zbiorów:

Plakaty prezentowane w serwisie są opatrzone logo Filмотeki Narodowej i mogą być wykorzystywane jedynie w zakresie dozwolonego użytku osobistego oraz licencji ustawowych określonych w przepisach dotyczących ochrony praw autorskich, w tym także wizerunku osób fizycznych. Jakikolwiek inne wykorzystywanie prezentowanych w serwisie plakatów, poza prawem do ich przeglądania, wymaga kontaktu z FINA.

www.gapla.fn.org.pl



EUROPEANA

Kolekcje zgromadzone na europejskiej platformie Europeana.eu zapewniają otwarty, darmowy dostęp do blisko 60 milionów obiektów cyfrowych, a zaawansowane narzędzia wyszukiwania i filtrowania, pomagają użytkownikowi znaleźć to, czego szuka, również w wielu wersjach językowych. Europeana współpracuje z tysiącami europejskich archiwów, bibliotek i muzeów by udostępnić europejskie dziedzictwo kulturowe dla celów edukacyjnych, badawczych, ale też dla zabawy. Platforma oferuje również wirtualne wystawy, galerie, blogi i kolekcje tematyczne dedykowane wybranym tematom z obszaru sztuki, mody, muzyki, fotografii, I wojny światowej i wielu innych.



View of Delft, Johannes Vermeer,
Mauritshuis, domena publiczna

Dostępne zasoby:

- Książki i gazety
- Muzyka i materiały audialne
- Filmy i inne materiały audiowizualne
- Dzieła sztuki, w tym obrazy, rzeźby, fotografie
- Mapy
- Obiekty 3D

Sposoby korzystania ze zbiorów:

Materiały są udostępniane na licencjach obowiązujących w instytucjach kulturowych, bibliotekach oraz muzeach, które upubliczniają swoje zbiory w Europeanie. Znaczna część materiałów dostępnych na platformie umożliwia ich wykorzystanie do celów edukacyjnych, często na licencjach Creative Commons (opisanych poniżej).

Dodatkowo, Europeana w zakładce <https://pro.europeana.eu/what-we-do/education> dzieli się pomysłami na wzbogacenie zasobów edukacyjnych – i przez nauczycieli i same instytucje posiadające cyfrowe kolekcje oraz radzi jak zainspirować uczniów do korzystania z cyfrowego europejskiego dziedzictwa kulturowego.

www.europeana.eu

KORZYSTAJ

Każdego dnia odbieramy, rejestrujemy i przetwarzamy treści ze świata zewnętrznego. Już od dawna nie jesteśmy tylko czytelnikami, użytkownikami i odbiorcami. Wszyscy jesteśmy twórcami i potrzebujemy do twórczego funkcjonowania odpowiednich praw. Znaczna część dostępnych w sieci cyfrowych kolekcji w dalszym ciągu objęta jest prawami autorskimi, które regulują, a często ograniczają ich wykorzystanie. Coraz częściej mamy jednak możliwość korzystania z zasobów lub publikowanie ich na jednej z licencji Creative Commons. Licencje te to najpopularniejszy i najprostszy sposób określania warunków, na jakich można korzystać z czyichś utworów.

Korzystając z cudzej twórczości, bez względu na fakt czy potrzebna była licencja, czy odbywało się to w ramach dozwolonego użytku, każdy użytkownik jest zobowiązany do przestrzegania praw autorskich osobistych i przede wszystkim prawa do autorstwa i bycia podpisanym.

*How do you do?
Misses Martin?*

Oscar Björn

„How do you do Mistress Martin?” Oscar Björnstjerna.
Akwarell av Fritz von Dardel, Stiftelsen Nordiska museet, domena publiczna

LICENCJE CREATIVE COMMONS



LICENCJA ZERO

Utwór nie został objęty ochroną prawa autorskiego w wyniku woli twórcy. Można dokonywać wszelkich zmian, używać w dowolnym celu i nie jest wymagane podanie autora. Można czerpać zyski z eksploatacji utworu



LICENCJA CC-BY

Utwór może być wykorzystany w dowolny sposób i w dowolnym celu, pod warunkiem podania autorstwa tego utworu. Można czerpać zyski z eksploatacji utworu



LICENCJA CC BY-SA

Utwór może być wykorzystywany w dowolny sposób i w dowolnym celu, pod warunkiem podania autorstwa tego utworu. Można czerpać zyski z eksploatacji utworu. W razie stworzenia własnego utworu, na podstawie objętego licencją, musi on funkcjonować w na takich samych zasadach (licencji), nie wprowadzając większych ograniczeń.



LICENCJA CC BY-NC

Utwór może być wykorzystany w dowolny sposób i w dowolnym celu, pod warunkiem podania autorstwa tego utworu i nie czerpania zysków z jego eksploatacji – zarówno pośrednio, jak i bezpośrednio



LICENCJA CC BY-NC-SA

Utwór może być wykorzystany w dowolny sposób, pod warunkiem podania autorstwa tego utworu i nie czerpania zysków z jego eksploatacji – zarówno pośrednio, jak i bezpośrednio. W razie stworzenia własnego utworu, na podstawie objętego licencją, musi on funkcjonować w na takich samych zasadach (licencji), nie wprowadzając większych ograniczeń.



LICENCJA CC BY-ND

Utwór może być rozpowszechniany dla dowolnego kręgu odbiorców, pod warunkiem wskazania autora utworu. Można czerpać zyski z eksploatacji utworu. Zabronione jest wprowadzanie jakichkolwiek zmian w utworze rozpowszechnianym.



LICENCJA CC BY-NC-ND

Utwór może być rozpowszechniany dla dowolnego kręgu odbiorców, pod warunkiem wskazania autora utworu i nie czerpania zysków z jego eksploatacji – zarówno pośrednio, jak i bezpośrednio. Zabronione jest wprowadzanie jakichkolwiek zmian w utworze rozpowszechnianym.

W przypadkach, gdy twórca nie określił zasad korzystania z utworu (np. licencja Creative Commons), ani nie znajduje się on w wolnym dostępie (np. public domain), powinno się pozyskać licencję do każdego użytku. Ustawodawca wprowadził jednak wyjątek od tej zasady w postaci dozwolonego użytku.

Dla instytucji edukacyjnych przewidziano 2 rodzaje dozwolonego użytku. Pierwszy z nich zezwala na potrzeby zilustrowania treści przekazywanych w celach dydaktycznych korzystać z rozpowszechnionych utworów w oryginale i w tłumaczeniu oraz zwielokrotnić w tym celu rozpowszechnione drobne utwory lub fragmenty większych utworów. Ograniczono przy tym korzystanie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym (Internet), gdyż jest ono dozwolone wyłącznie dla ograniczonego kręgu osób uczących się lub nauczających.

Drugi z dozwolonych użytków dedykowanych instytucjom edukacyjnym pozwala nieodpłatnie publicznie wykonywać lub odtwarzać przy pomocy urządzeń lub nośników znajdujących się w tym samym miejscu co publiczność, rozpowszechnione utwory podczas imprez szkolnych oraz akademickich, jeżeli nie łączy się z tym osiągnięcie pośrednio lub bezpośrednio korzyści majątkowej i artyści wykonawcy oraz osoby odtwarzające utwory nie otrzymują wynagrodzenia. Nie zdefiniowano, ani nie ograniczono imprez szkolnych co do rodzaju lub tematyki.

Przypominasz sobie, że wiele materiałów możesz znaleźć w

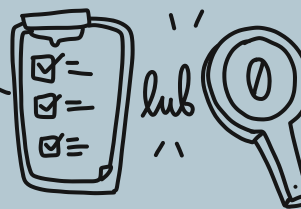
**REGIONALNYCH,
OGÓLNOPOLSKICH
i EUROPEJSKICH**

repozytoriach
cyfrowych



Wiele obiektów, które znajdują się
w cyfrowych repozytoriach dostępnych
jest na licencjach

**CREATIVE
COMMONS**



Możesz korzystać z nich
na podanych przez autora
warunkach lub szukać materiałów z

DOMENY PUBLICZNEJ



Materiały z domeny publicznej
możesz

**KOPIOWAĆ
i REMIKSOWAĆ**

do woli!!!

Korzystając z cudzej
twórczości bez względu
na fakt czy potrzebna
jest licencja czy obiekt
jest w domenie
publicznej jesteś
zobowiązany
do przestrzegania
prawa do autorstwa
i bycia podpisanym



Pamiętaj o **WYJĄTKU**
jakim jest dozwolony użytek.
W czasie lekcji możesz pokazać
film, odtworzyć utwór muzyczny
lub skopiować materiały
z internetu jeśli nie pobierasz za to
należności i jest to ograniczone
w czasie i miejscu do Twojej klasy :)



Szukając materiałów w internecie,
nie wiesz z czego możesz skorzystać



chcesz przygotować
lekcję, która przyciągnie
uwagę Twoich uczniów



**JESTEŚ
NAUCZYCIELEM**

OD POMYSŁU DO REALIZACJI



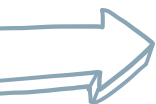
TWÓRZ

Zmiany technologiczne, dynamika przeobrażeń społecznych i kulturowych, czy ostatecznie rozwój gospodarczy nie mogłyby się dokonać bez rozwoju przemysłu kreatywnego. Współczesne społeczeństwo żyje w świecie zdominowanym przez obraz, dźwięk czy symbole zapominając o potężnym źródle inspiracji, które po dziesiątkach, a czasem wręcz setkach lat bycia dostępnym jedynie w przestrzeniach bibliotecznych czy archiwalnych, dzięki digitalizacji i sieci internetowej staje się w zasięgu wirtualnej ręki szerszego odbiorcy. Dziedzictwo kulturowe to nie tylko spadek po poprzednich pokoleniach, to także fundament naszej przyszłości. Połączony z potencjałem jaki drzemie w sektorze kreatywnym może stworzyć zupełnie nową jakość.

Poniżej dzielimy się kilkoma przykładami działań pokazujących możliwe kierunki ponownego wykorzystania cyfrowych archiwów w celach edukacyjnych.



Grażyna Rutowska; Wakacje w Bezmięchowej Górnej w Bieszczadach; sierpień 1983; Zespół: Archiwum Grażyny Rutowskiej, Narodowe Archiwum Cyfrowe, domena publiczna



GAME JAM Z HISTORIĄ

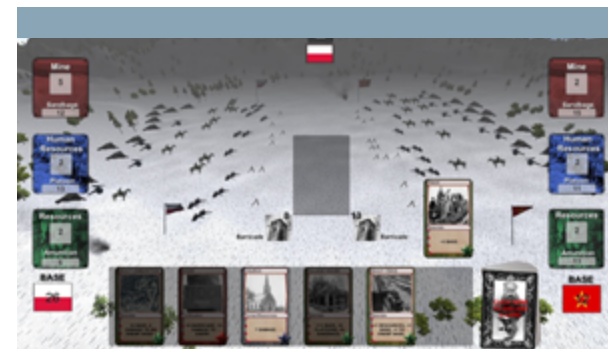


Prawie 1/3 społeczeństwa w Europie regularnie korzysta z gier komputerowych, a jedna z najpopularniejszych polskich gier "Wiedźmin" doczekała się kolejnych części. Wykorzystanie archiwaliów w bardzo popularnych obecnie game jamach, nie tylko przyczynia się do rozwoju świadomości dawnych czasów, poznania zasobów polskich i europejskich instytucji kultury, ale poszerza także rodzimy rynek gier komputerowych, zaskakuje i inspirowa do sięgania po nie zawsze oczywiste tematy.

Takie działania zwyczajnie ma potencjał.

Game jam to maraton kreacji i programowania, ale też - w zależności od jego tematu przewodniego - to spotkanie z ekspertami, szansa na pogłębienie wiedzy w danym obszarze. Game Jam z Historią to dwudniowa sesja dla amatorskich i profesjonalnych projektantów oraz developerów gier video, która odbyła się w dniach 1-3.12.2017, w siedzibie FINA, w Warszawie. Tematyka Game Jamu z Historią była zainspirowana kolekcją Europeana 1914- 1918 dedykowaną I wojnie światowej.

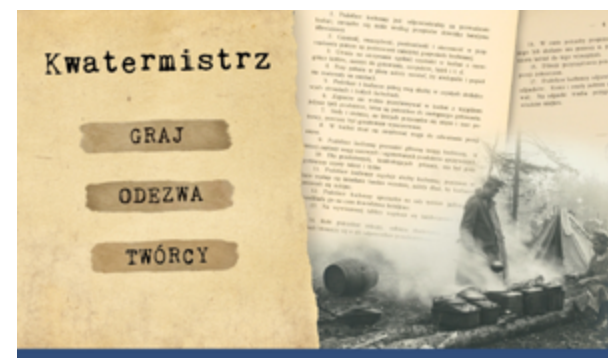
Rezultatem tego twórczego maratonu było 11 oryginalnych prototypów gier video opartych na zasobach archiwalnych. Prezentowały między innymi bitwy wrogich armii, karciane rozgrywki, wojnę „od kuchni” i miłosne zawirowania Marszałka Piłsudskiego i Romana Dmowskiego.



1920 – Battle of Warsaw - I nagroda w Game Jam z Historią;
Angry Angel Games (Janusz Lejtan, Joanna Lejtan)



Fronty wojenne - I nagroda w Game Jam z Historią;
Michał Wroński i Aleksander Bydłowski



Kwatermistrz- I nagroda w Game Jam z Historią/Nagroda
za najlepsze wykorzystanie zasobów archiwalnych: Patryk Woźnicki,
Marta Stawska, Martyna Wasiluk, Maciej Kozłowski

TRANSCRIBATHON



Transcribathon Europeana 1914-1918 jest inicjatywą crowdsourcingową, stworzoną przez Fundację Europeana we współpracy z Facts & Files. Jej celem jest transkrypcja i opracowanie przypisów do dokumentów z czasów pierwszej wojny światowej zgromadzonych w internetowym archiwum kolekcji tematycznej Europeana 1914- 1918.

W 2017 r. w Warszawie odbyła się polska edycja projektu, podczas której grupa uczestników składająca się z seniorów, studentów i młodzieży szkolnej została zaproszona do transkrypcji i opisanie polskich dokumentów z kolekcji, w tym pochodzących z Biblioteki Narodowej w Warszawie pamiątek Władysława Zahorskiego – wileńskiego lekarza i pisarza.

Poza oczywistym potencjałem narzędzia do wykorzystania w szkołach podczas lekcji historii, warto zaznaczyć i promować jego przydatność przy prowadzeniu kursów języków obcych czy języka polskiego. Uczestnicy warszawskiej edycji projektu pracowali także nad dokumentami w języku łotewskim, angielskim, francuskim i ukraińskim.

Dzięki elementom grywalizacji metodologia ta dodatkowo zachęca uczniów do pracy w grupie, dzielenia się zadaniami i pracy na czas, pozwalając im na rozwijanie kompetencji interpersonalnych.

Więcej informacji o transcribathonie, także w języku polskim:
<https://transcribathon.com/en>.

EUROPEJSKI ROK DZIEDZICTWA NARODOWEGO KONKURS 3D- DZIEDZICTWO DLA DIZAJNU / KONKURS UWOLNIJ PEGAZA

W ramach świętowanych w całej Unii Europejskiej w 2018 roku obchodów Europejskiego Roku Dziedzictwa Kulturowego w Polsce, Międzynarodowe Centrum Kultury w Krakowie zorganizowało dwa konkursy.

Konkurs 3D – Dziedzictwo dla Dizajnu, skierowany był do artystów i projektantów. Założeniem konkursu stało się zaprojektowanie oryginalnego przedmiotu użytkowego, z wykorzystaniem twórczo przetworzonego i zinterretowanego obiektu dziedzictwa kulturowego, dostępnego w zbiorach zdigitalizowanych kolekcji polskich muzeów i instytucji kultury. Na konkurs nadesłano 21 projektów przedmiotów m. in. takich jak lampy, budzik czy gry logiczne. Jury w składzie: Tomasz Rygaliak, Czesława Frejlich, Michał Piernikowski, dr Monika Rydiger, Alfred Marek i Lubomira Trojan nagrodziło:

- Kacpra Kunickiego za projekt „Parkieciaki”,
- Dymitra Nikiforchuka za pracę „Chusto-nerka”
- oraz Małgorzatę Wesołowską za pracę „Stańczyki”.
- Specjalnym wyróżnieniem została uhonorowana Agnieszka Cieszanowska za pracę „Zbiór”.

Założeniem konkursu **„Uwolnij Pegaza”** było natomiast zaprojektowanie gadżetu z wykorzystaniem twórczo przetworzonych oficjalnych grafik Europejskiego Roku Dziedzictwa Kulturowego 2018, stworzonych przez Krzysztofa Radoszka. Skierowany był dla osób, które na co dzień nie zajmują się projektowaniem.

Jury nagrodziło trzech zwycięzców oraz wyróżniło jedną pracę. I miejsce zdobyła Aleksandra Klekot za projekt deskorolki. II miejsce zostało przyznane Julii Czekał za projekt koszulki. Trzecie miejsce – Magdalena Borowicz za projekt garnituru. Wyróżnienie otrzymała Anna Żychowska za projekt biurka.

Starczyki kalosze gumowe

Znajdziesz je w sklepach Muzeum Narodowego w Warszawie oraz Jura Młodej przy ulicy Wolskiej 100. Wskazanie konkretnego sklepu znajdziesz w zakładce "Sklepy".

Słuchawki tekturowe były dołączane do zamówienia. Służą do słuchania muzyki z płyty. Są wykonane z tworzywa sztucznego i mają kształt słuchawek. Są dołączone do zamówienia. Służą do słuchania muzyki z płyty. Są wykonane z tworzywa sztucznego i mają kształt słuchawek. Są dołączone do zamówienia.

Materiał: guma i opróżniona butelka. Wzrost: 150 cm. Ciężar: 100 g. Wymiary: 15 x 10 x 10 cm. Wymiary: 15 x 10 x 10 cm.



UNGLTJ PEGAZA

projekt
ALEKSANDRA KLEKOT
na podstawie oryginalnego projektu
KRZYSZTOFA RADOSZKA

KONKURS
UWOLNIJ PEGAZA

Wzrost: 150 cm. Ciężar: 100 g. Wymiary: 15 x 10 x 10 cm.

Materiały promocyjne Europejskiego Roku Dziedzictwa Kulturowego, Międzynarodowe Centrum Kultury

Mamy nadzieję, że opisane powyżej projekty staną się inspiracją do realizacji twórczych projektów w klasach oraz w ramach działań warsztatowych i zachęcą do szerszego wykorzystania cyfrowych zasobów w edukacji, zgodnie z hasłem

#ARCHIWAZASKAKUJĄ