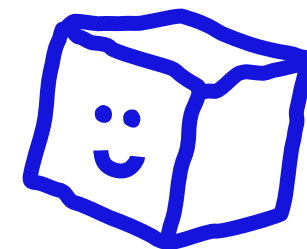


Jak tworzyć treści historyczne z użyciem digital storytelling?



Kurs DigHist

Zapraszamy do wyjątkowego kursu przeznaczonego dla nauczycieli i nauczycielek historii oraz edukatorów i edukatorek, którzy chcą poszerzyć swoją wiedzę na temat digital storytellingu, czyli opowiadania o historii z użyciem narzędzi cyfrowych. Podczas tego kursu dowiesz się, jak tworzyć własne narracje, które zaangażują całą klasę. Samodzielnie opracujesz oś czasu i dowiesz się, jak wykorzystać innowacyjne narzędzia cyfrowe, multimedia i techniki wizualnego storytellingu. Dowiesz się, jak przekazywać wiedzę w jeszcze skuteczniejszy sposób i aktywnie wspierać zaangażowanie uczniów i uczennic. Wszystkie materiały w kursie oparte są na modelu uczenia przez doświadczenie, który stworzył David Kolb. To sprawdzona metoda, która promuje efektywne uczenie się. Wierzimy, że nasz kurs pomoże Ci dostarczyć klasie niezwykłych przeżyć, które można dostosować do różnych potrzeb i okoliczności.

Ucz się z nami i rozpal w swoich uczniach i uczennicach pasję do historii!

Spis treści

Dlaczego digital
storytelling? 4

Źródła materiałów
cyfrowych 43

Zaprojektuj swoją
lekcję 8

Stwórz własną grę 48

Przegląd narzędzi
internetowych 28

Prawa autorskie 53

Dlaczego digital storytelling?

Dlaczego digital storytelling?

88% uczniów i uczennic uważa, że digital storytelling jest bardziej angażujący niż tradycyjne nauczanie*

Digital storytelling wykorzystuje w praktyce narzędzia cyfrowe i technologie do lepszego nauczania i rozumienia historii. Obejmuje różne formy, takie jak filmy wideo, cyfrowe osie czasu i infografiki, które pozwalają na tworzenie interaktywnych narracji. Wiele badań wykazało, że uczniowie i uczennice są bardziej zmotywowani do nauki, gdy korzystają z narzędzi cyfrowych. Digital storytelling pozytywnie oddziałuje na zaangażowanie uczniów i uczennic, a także pomaga uczyć historii w atrakcyjny sposób. Zwiększa przy tym kompetencje cyfrowe i umiejętności korzystania z mediów, a także wzmacnia krytyczne myślenie, kreatywność i aktywny udział w tworzeniu wiedzy.

* Malin, G. (2010). Is it still considered reading? Using digital video storytelling to engage adolescent readers. *Clearing House*, 83(4), 121.



Model uczenia się przez doświadczenie Davida Kolba

Model uczenia się przez doświadczenie Davida Kolba jest obecnie jedną z najbardziej wpływowych teorii stosowanych w edukacji. Zgodnie z tym podejściem, aby uczenie było skuteczne, powinno opierać się na angażujących doświadczeniach. Doświadczenia te powinny być poddane refleksji i przynosić efekty nie tylko w postaci przyswojenia wiedzy teoretycznej, ale także jej praktycznych zastosowań.

Cykl edukacyjny Kolba składa się z czterech elementów:

1. Doświadczenie (aktywność)
2. Obserwacja i refleksja (analiza doświadczenia)
3. Abstrakcyjna teoria (wyciąganie wniosków)
4. Zastosowanie (sprawdzanie w praktyce)



W trakcie tych faz **uczniowie i uczennice mają możliwość brania udziału w doświadczeniu, zastanawiania się nad nim i wyciągania wniosków**, zamiast tylko słuchania wykładu. Uczenie się przez doświadczenie zachęca do aktywnego uczestnictwa, krytycznego myślenia, kreatywności, rozwiązywania problemów, współpracy i doskonalenia umiejętności komunikacyjnych.

W tym kursie zachęcamy do przygotowania własnych cykli edukacyjnych, które są oparte na filozofii edukacyjnej Kolba: angażujących ćwiczeniach, wnikliwych pytaniach, które skłaniają do refleksji i skutecznych metodach przekazywania wiedzy. Krok po kroku opracujesz własne narzędzia do przedstawiania procesów historycznych, refleksji nad nimi i szukania odniesień do współczesnego życia.

Zaprojektuj swoją lekcję

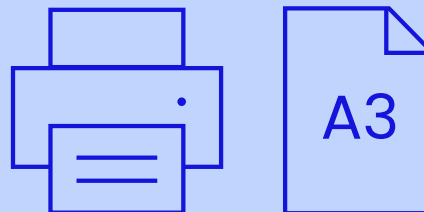
Zaprojektuj swoją lekcję

Celem programu Cyfrowa Historia jest **rozbudzenie w uczniach i uczennicach zainteresowania historią i rozwinięcie w nich kompetencji łączenia procesów historycznych z życiem współczesnym**. Canva to narzędzie, które pomaga osiągnąć ten cel. Zapożyczyliśmy ją z biznesu (canva biznesowa, business model canvas) i dostosowaliśmy do potrzeb edukacyjnych. Dzięki naszej canvie możesz w intuicyjny sposób zaplanować, a następnie **zaprojektować swoją lekcję lub cały cykl na określony temat na jednej stronie**. Dzięki canvie projektowanie własnych materiałów digital storytellingu do wykorzystania w klasie staje się proste.



Storytelling canva

Canva jest dostępna jako odrębna strona, którą możesz wydrukować lub wypełnić online w formacie PDF. W tym przewodniku znajdziesz instrukcje krok po kroku, jak wypełnić szablon i stworzyć własne materiały do pracy w klasie. Zalecamy rozpoczęcie pracy od sekcji „Kluczowe informacje”, ale w dowolnym momencie możesz przejść do innych sekcji.



<div>Etap 1: Kluczowe informacje</div> <div>Co, kiedy i dla kogo?</div>	<div>Liczba uczniów i uczennic</div> <div>Czas w klasie</div> <div>Temat</div>	<div>Kluczowe wydarzenie historyczne</div> <div>Wskazówka: Sprawdź wytyczne dotyczące podstawy programowej</div>	<div>Odniesienie do współczesności</div>	<div>Cele edukacyjne</div>
<div>Etap 2: Historytelling</div> <div>Jaką historię chcesz opowiedzieć?</div>	<div>Krótki opis</div>		<div>Forma prezentacji historii (wybierz najodpowiedniejszą formę, która pozwoli Ci najlepiej przekazać historię)</div> <div>Oś czasu<input type="checkbox"/></div> <div>Infografika<input type="checkbox"/></div> <div>Animacja<input type="checkbox"/></div> <div>Mapy narracyjne<input type="checkbox"/></div> <div>Quiz<input type="checkbox"/></div> <div>Inne</div>	<div>Narzędzie (wybierz konkretne narzędzie do pracy)</div> <div>Wskazówka: Możesz zadać przygotowanie narracji historycznej do wybranej formy prezentacji swoim uczniom i uczennicom w ramach zadania domowego.</div>
<div>Etap 3: Zarys fabuły</div> <div>W jaki sposób opowiesz swoją historię?</div>	<div>Perspektywa (kluczowe punkty do uwzględnienia w opowieści)</div>	<div>Wydarzenia historyczne</div>		<div>Źródła materiałów historycznych (mapy, filmy, zdjęcia, biografie)</div> <div>Prawa autorskie! Sprawdź status materiałów, które zamierzasz wykorzystać.</div>
<div>Etap 4: Doświadczenie</div> <div>Którą aktywność wybierasz?</div>	<div>Przykładowe aktywności</div> <div>Historie z życia codziennego<input type="checkbox"/></div> <div>Zakazane słowa<input type="checkbox"/></div> <div>Język obrazów<input type="checkbox"/></div> <div>Wskazówka: Pamiętaj żeby użyć wydarzeń historycznych zawartych w części "Zarys fabuły".</div>	<div>Jaką refleksję chcesz wzbudzić w uczniach i uczennicach?</div>		
<div>Etap 5: Wnioski, czyli co z tego wynika</div> <div>Czego możemy się z tego nauczyć?</div>	<div>Co wynika z historii?</div>		<div>Deбата / Przygotuj trzy przykładowe pytania, które zachęcą klasę do dyskusji i krytycznego myślenia</div> <div>1.</div> <div>2.</div> <div>3.</div> <div>Wskazówka: Pamiętaj, aby zwracać uwagę na emocje uczniów i uczennic, które mogą pojawić się na etapie przemyśleń.</div> <div>Sprawdź, czy cele edukacyjne zostały osiągnięte.</div>	

Etap 1:
Kluczowe informacje

Co, kiedy i dla kogo?

Liczba uczniów
i uczennic _____

Czas w klasie _____

Temat _____

Kluczowe wydarzenie
historyczne

Wskazówka:
Sprawdź
wytyczne
dotyczące
podstawy
programowej

Co, kiedy i dla kogo?

Na początku pracy z canvą potrzebujesz zdefiniować kluczowe informacje potrzebne do stworzenia własnych zajęć.

- **Liczba uczniów i uczennic**

Ilu uczniów i uczennic weźmie udział w zajęciach?

- **Czas w klasie**

Zastanów się, ile czasu możesz poświęcić na te zajęcia? Czy jest on ograniczony do pojedynczej godziny lekcyjnej, kilku godzin, a może więcej?

- **Temat**

Napisz **jedno zdanie** podsumowujące główny temat zajęć.

- **Kluczowe wydarzenia historyczne**

Wydarzenia są sercem opowiadania historii, ale zamiast przytłaczać uczniów i uczennice wieloma faktami, ważne jest, aby skupić się na tych, które są najważniejsze. Umożliwi to im głębsze zrozumienie i zaangażowanie w historię.

Etap 1:
Kluczowe informacje

Co, kiedy i dla
kogo?

Odniesienie do współczesności

- **Odniesienie do współczesności**
Świadomość znaczenia procesów historycznych jest niezbędna do lepszego zrozumienia współczesności. Przed rozpoczęciem lekcji zastanów się, dlaczego ten temat jest ważny i dlaczego warto się o nim uczyć. Odpowiedz na poniższe pytania: Dlaczego ten temat jest ważny dla Ciebie? Dlaczego może być ważny dla Twoich uczniów i uczennic? Dlaczego warto więcej o nim wiedzieć?

Cele edukacyjne

- **Cele edukacyjne**
W nauczaniu historii z użyciem storytellingu głównym celem nie jest zapamiętywanie dat i faktów. Zamiast tego warto skupić się na **rozwijaniu kompetencji miękkich**, takich jak zrozumienie procesów historycznych, **wzmocnienie krytycznego myślenia i umiejętności patrzenia na wydarzenia historyczne z różnej perspektywy**. Aby to osiągnąć, należy zachęcać uczniów i uczennic do samodzielnego poszukiwania informacji, krytycznej analizy informacji i szukania związków przeszłości ze współczesnością.

Etap 2:
Historytelling

**Jaką historię
chcesz
opowiedzieć?**

Krótki opis

Jaką historię chcesz opowiedzieć?

Historia ma ogromne znaczenie! Narzędzia cyfrowe uatrakcyjnijają zajęcia, ale same w sobie nie zawierają treści lekcji. Storytelling jest metodą, która nie tylko angażuje uczniów i uczennice, ale również ułatwia im zrozumienie historii. **Zatem Twoim pierwszym krokiem jest przygotowanie atrakcyjnej historii, a następnie dopasowanie do niej odpowiednich narzędzi cyfrowych, które wzbogacą doświadczenie edukacyjne.**

● Krótki opis

Upewnij się, że Twoja historia jest wciągająca i można ją łatwo podsumować w jednym akapicie. Zidentyfikuj kluczowe wydarzenia, podkreśl wszelkie zaskakujące elementy i aspekty, które mają dla nas znaczenie dzisiaj. Aby ocenić, czy historia na pewno jest odpowiednio atrakcyjna, opowiedz ją komuś i zapytaj, czy chciałby dowiedzieć się więcej.

Etap 2:

Historytelling

Jaką historię chcesz opowiedzieć?

Forma prezentacji historii
(wybierz najodpowiedniejszą formę,
która pozwoli Ci najlepiej przekazać historię)

Oś czasu

☐Mapy
narracyjne☐

Infografika

☐

Quiz

☐

Animacja

☐

Inne

● Forma prezentacji historii

Wybierz najodpowiedniejszą formę, która pozwoli Ci najlepiej przekazać historię.

Masz do wyboru: oś czasu, infografiki, animacje, mapy narracyjne i quizy.

W ramach kursu dokładnie wyjaśniamy, czym jest **oś czasu**. Na późniejszym etapie otrzymasz szczegółowe instrukcje, jak **tworzyć własne osi czasu** za pomocą narzędzia **TimelineJS**. Dlatego teraz zastanów się, czy wolisz podążać za naszym przykładem, czy pracować samodzielnie używając innych form i narzędzi.

Formy prezentacji historii:

Mapa narracyjna:

Pokazuje powiązanie określonych miejsc na mapie z wydarzeniami historycznymi. Dzięki temu uczniowie i uczennice nie tylko znają kontekst geograficzny historii, ale także lepiej rozumieją dynamiczność zmian w czasie i przestrzeni. Mapy narracyjne mogą różnić się poziomem skomplikowania; od prostych diagramów pokazujących kluczowe lokalizacje, po interaktywne mapy z elementami multimedialnymi, które wymagają bardziej zaawansowanych umiejętności technicznych. Kliknij w link, aby dowiedzieć się więcej na temat [map narracyjnych](#).

Oś czasu:

Wizualna prezentacja wydarzeń w porządku chronologicznym, która pomaga zrozumieć kolejność i czas wydarzeń historycznych. Osie czasu mogą być zarówno prostymi liniami, jak i być bardziej rozbudowane. Przykładem mogą być osie czasu opracowane w ramach programu Cyfrowa Historia: [Zimna wojna](#), [Totalitaryzm i demokratyzacja](#), [Historia kolonializmu](#). Kliknij w link, aby dowiedzieć się więcej na temat [osi czasu](#).

Quiz:

Interaktywny sposób sprawdzenia wiedzy, który angażuje uczniów i uczennice. Sprzyja aktywnemu uczestnictwu i utrwalaniu zdobytej wiedzy. Można go przygotować tak, aby sprawdzał rozumienie najważniejszych procesów historycznych i dawał natychmiastową informację zwrotną. Jest to również narzędzie do oceny efektów uczenia się. Kliknij w link, aby dowiedzieć się więcej na temat [quizów](#).

Animacja:

Dynamiczne wizualizacje, które ożywiają postacie, wydarzenia i koncepcje poprzez ruch i storytelling. Animacja pozwala dodać angażujący i interaktywny element do narracji historycznych, ale jej przygotowanie może wymagać więcej czasu i wysiłku w porównaniu do innych proponowanych przez nas form. Jednak jej użycie pozytywnie wpływa na doświadczenie edukacyjne uczniów i uczennic. Kliknij w link, aby dowiedzieć się więcej na temat [animacji](#).

Infografika:

Ilustracja łącząca tekst, obrazy i dane. Jej celem jest przedstawienie informacji w jasny i angażujący sposób. Zazwyczaj infografiki są prezentowane jako pojedynczy obraz lub plakat. Kliknij w link, aby dowiedzieć się więcej na temat [infografik](#).

Jaką historię chcesz opowiedzieć?

● Narzędzie

Po wybraniu formy prezentacji historii, nadszedł czas, aby wybrać konkretne narzędzie do pracy. Możesz zapoznać się z naszym [przeglądem narzędzi cyfrowych](#), który pomoże Ci podjąć decyzję. Jeśli nie masz doświadczenia w korzystaniu z narzędzi cyfrowych lub po prostu wolisz postępować zgodnie z instrukcją, skorzystaj z przykładu i przygotuj zawartość osi czasu za pomocą narzędzia [TimelineJS](#).

Narzędzie
(wybierz konkretne
narzędzie do pracy)

Wskazówka:

Możesz zadać przygotowanie narracji historycznej do wybranej formy prezentacji swoim uczniom i uczennicom w ramach zadania domowego.

Wskazówka:

Możesz zadać przygotowanie narracji historycznej do wybranej formy prezentacji swoim uczniom i uczennicom w ramach zadania domowego.

Etap 3:
Zarys fabuły

**W jaki sposób
opowiesz swoją
historię?**

Etap 3:
Zarys fabuły

**W jaki sposób
opowiesz swoją
historię?**

Perspektywa (kluczowe punkty do uwzględnienia w opowieści)

W jaki sposób opowiesz swoją historię?

Każda forma opowiadania narracji, niezależnie od tego, czy jest to oś czasu, infografika czy quiz wymaga innego podejścia do opowiadania historii.

Przeczytaj poniższe zagadnienia i zastanów się, w jaki sposób chcesz przedstawić wybrane zagadnienie historyczne.

● Perspektywa

Zdecyduj, z jakiej perspektywy chcesz opowiedzieć historię. Czy opowiesz ją oczami bohaterów lub bohaterek? Czy skupisz się na znanych postaciach, czy podkreślisz doświadczenia niedostatecznie reprezentowanych lub marginalizowanych osób np. kobiet? Może uatrakcyjnisz historię, pokazując elementy z codziennego życia? Zastanów się, co najbardziej zacieka Twoich uczniów i uczennice i jak osiągnąć wyznaczone wcześniej cele. Możesz podejść do tego zagadnienia z innej strony i opowiedzieć historię poprzez procesy i dynamikę społeczną. W niektórych przypadkach zbiorowa perspektywa może być łatwiejsza do zrozumienia i lepiej zobrazować zagadnienie niż indywidualni bohaterowie lub bohaterki. Niezależnie od tego, jaką perspektywę wybierzesz, zrób listę najważniejszych punktów, które chcesz uwzględnić w swojej narracji.

W jaki sposób opowiesz swoją historię?

● Wydarzenia historyczne

Liczba wydarzeń, które zdecydujesz się zaprezentować, zależy od wybranego narzędzia, ponieważ różne formy mają różne możliwości prezentowania informacji. Na przykład osie czasu i infografiki zapewniają więcej miejsca na szczegóły, umożliwiając uwzględnienie około 15 wydarzeń. Z kolei mapy narracyjne są najbardziej skuteczne, gdy się je ograniczy do 5 wydarzeń, a animacje powinny koncentrować się na trzech głównych, aby zapewnić przejrzystość i zaangażowanie odbiorców i odbiorczyń. Wytyczne te nie są sztywne, służą jako wskazówki, które pomogą Ci znaleźć właściwe proporcje. Unikaj przeładowania swoich materiałów zbyt dużą liczbą dat i faktów, ponieważ może to zaburzyć fabułę i sprawić, że uczniowie i uczennice zniechęcą się do zaangażowania w zajęcia.

● Źródła materiałów cyfrowych

W internecie znajdziesz wiele interesujących i pomocnych materiałów cyfrowych, takich jak mapy, obrazy, biografie, filmy itp. Pamiętaj jednak o ograniczeniach wynikających z praw autorskich. Na szczęście wiele materiałów edukacyjnych znajduje się w domenie publicznej, co oznacza, że można z nich korzystać bez ograniczeń. Więcej informacji i wskazówek o tym, gdzie szukać materiałów cyfrowych znajdziesz w rozdziale: [Źródła materiałów cyfrowych](#). Sprawdzenie statusu praw autorskich materiałów, które zamierzasz wykorzystać, jest ważne, aby nie łamać obowiązujących przepisów.

Więcej informacji na temat praw autorskich znajdziesz w rozdziale: [Prawa autorskie](#).

Etap 4:
Doświadczenie

Którą aktywność wybierasz?

Przykładowe aktywności

Historie z życia codziennego

☐

Zakazane słowa

☐

Język obrazów

☐

Wskazówka:

Pamiętaj żeby użyć wydarzeń historycznych zawartych w części "Zarys fabuły".

Którą aktywność wybierasz?

Interesujący storytelling jest kluczowy do zaangażowania uczniów i uczennic, ale może nie być wystarczającą metodą nauczania. Dlatego czerpiąc z teorii Kolba uczenia się przez doświadczenie polecamy włączenie do procesu edukacyjnego angażujących elementów doświadczenia. Zaprojektowaliśmy trzy aktywności, w tym dwie gry, które można łatwo dostosować do swoich potrzeb. Zastanów się nad tym, jakie cele chcesz osiągnąć i wybierz aktywność, która najlepiej je realizuje:

- „**Zakazane słowa**” to szybka gra z wykorzystaniem umiejętności wyszukiwania informacji, która polega na poznawaniu najważniejszych bohaterów i bohaterek wydarzeń historycznych. Tutaj możesz zapoznać się z przykładem, który obejmuje tematy totalitaryzmu i demokratyzacji, a także pobrać pusty szablon, żeby stworzyć własną grę na dowolny temat.

Etap 4:
Doświadczenie

Którą aktywność wybierasz?

Przykładowe aktywności

Historie z życia codziennego

☐

Zakazane słowa

☐

Język obrazów

☐**Wskazówka:**

Pamiętaj żeby użyć wydarzeń historycznych zawartych w części "Zarys fabuły".

- **„Historie z życia codziennego”** to gra, która oferuje kreatywne ćwiczenie pozwalające uczniom i uczennicom dowiedzieć się więcej o codziennym życiu w określonym okresie historycznym. Zapoznaj się z przykładem na temat [zimnej wojny](#) i [pobierz pusty szablon](#), aby stworzyć własną grę na wybrany temat.

- **„Język obrazów”** to ćwiczenie, które udowadnia, że obraz mówi więcej niż tysiąc słów! Wykorzystaj je do rozpoczęcia dyskusji na temat języka wizualnego i symboli historycznych, ale także na temat osobistych skojarzeń, emocji i wiedzy uczniów i uczennic. Zapoznaj się z przykładem obejmującym [historię kolonializmu](#) i [pobierz pusty szablon](#), aby stworzyć własne ćwiczenie na wybrany temat.

Wskazówka:

Możesz użyć tych aktywności na otwarcie lub zamknięcie lekcji. Pamiętaj, aby uwzględnić czas na refleksję, która jest kluczowym elementem w procesie efektywnego uczenia się.

**Którą aktywność
wybierasz?**

Jaką refleksję chcesz wzbudzić w uczniach i uczennicach?

● Jakie refleksję chcesz wzbudzić w uczniach i uczennicach?

Pamiętaj, że celem zaprezentowanych aktywności nie jest ocena wiedzy, tylko wspieranie refleksji uczniów i uczennic i zachęcanie ich do wyrażania swoich myśli i uczuć. Po zakończeniu każdej aktywności porozmawiaj z młodymi osobami, by podsumować ich doświadczenie i zwrócić uwagę na najważniejsze elementy, które pojawiły się w danej aktywności. Wypisz od 3 do 5 pytań, które chcesz zadać swojej klasie. Przykładowe pytania:

1. W jaki sposób ta aktywność pogłębiła Twoje zrozumienie wydarzeń historycznych i sytuacji, w której znaleźli się bohaterowie i bohaterki?
2. Jakie emocje lub skojarzenia wywołały w Tobie zaprezentowane obrazy lub słowa?
3. W jaki sposób uczestnictwo w grze zwiększyło Twoje zainteresowanie tematem i zaangażowanie w lekcję?
4. Jakie nowe spostrzeżenia lub perspektywy zyskałeś i zyskałaś dzięki tej aktywności?
5. W jaki sposób gra może odnosić się do Twoich życiowych doświadczeń lub bieżących wydarzeń?

Pamiętaj, że celem dyskusji po aktywności jest wspieranie refleksji uczniów i uczennic oraz zachęcanie ich do wyrażania swoich myśli i uczuć.

Etap 5:
Wnioski, czyli co z tego wynika

Co wynika z historii?

Czego możemy się z tego nauczyć?

Czego możemy się z tego nauczyć?

- **Co wynika z historii?**

Wraz z uczniami i uczennicami zrób podsumowanie tego, co wynika z całego cyklu edukacyjnego. Upewnij się, że rozumieją procesy historyczne i znaczenie wydarzeń, które poznali. Zachęcamy do wymyślenia kilku punktów podsumowujących wnioski, aby ułatwić uczniom i uczennicom zrozumienie wpływu historii na współczesny świat. Zachęć ich do szukania analogii między procesami historycznymi a bieżącymi wydarzeniami, o których czytają czy słyszą w internecie lub w telewizji.

Etap 5:

*Wnioski, czyli co z tego wynika***Czego możemy się z tego nauczyć?**

Debata / Przygotuj trzy przykładowe pytania, które zachęcą klasę do dyskusji i krytycznego myślenia

- 1.
- 2.
- 3.

● **Debata**

Oto trzy przykładowe pytania, które zachęcą klasę do dyskusji i krytycznego myślenia. Możesz je wykorzystać do zakończenia procesu edukacyjnego, ale zachęcamy do opracowania własnych, które będą dostosowane do potrzeb Twoich uczniów i uczennic oraz do tematu zajęć.

1. Dlaczego historia, którą poznaliśmy jest istotna w dzisiejszym świecie? Jakie są jej konsekwencje?
2. Czy widzisz powiązania między wydarzeniami historycznymi a bieżącymi sprawami? Jakie podobieństwa lub analogie można dostrzec?
3. Czy w innych krajach lub regionach świata zachodzą obecnie podobne procesy? Czego możemy się nauczyć patrząc z globalnej perspektywy?

Wróć do podstawowych informacji podanych na początku canvy. Sprawdź, czy cele edukacyjne zostały osiągnięte. Możliwe, że uległy one zmianie w trakcie planowania zajęć. Możesz teraz zdecydować się na ich ponowne zdefiniowanie. Wprowadź poprawki i dokończ projektowanie cyklu edukacyjnego.

Wskazówka:

Pamiętaj, aby zwracać uwagę na emocje uczniów i uczennic, które mogą pojawić się na etapie przemyśleń.

Sprawdź, czy **cele edukacyjne** zostały osiągnięte.



Gratulacje!

Gratulacje! Twoja canva jest gotowa do użycia. Mamy nadzieję, że podobał Ci się cały proces tworzenia zajęć opartych o teorię uczenia się przez doświadczenie i że wkrótce będziesz mieć okazję wdrożyć go w swojej klasie. Jeśli chcesz kontynuować swoje doświadczenie z digital storytellingiem, przeczytaj nasze wskazówki w sekcji poniżej. Mamy nadzieję, że pomogą Ci one w dalszych poszukiwaniach i tworzeniu oryginalnych materiałów edukacyjnych.

Dobre praktyki

Przygotowując materiały cyfrowe, warto pamiętać o kilku prostych zasadach. Ich przestrzeganie sprawi, że proces ten będzie szybszy, a efekt końcowy bardziej satysfakcjonujący:

Mniej znaczy więcej

Narzędzia i aplikacje do digital storytellingu dają szerokie możliwości. Korzystaj z ich funkcji rozsądnie i dokładnie przemyśl, czy są one na pewno niezbędne do przekazania historii.

Przeładowanie ekranu zbyt dużą ilością informacji odwraca uwagę od głównej treści i tego, co najważniejsze. Dotyczy to zarówno ilości tekstu, elementów graficznych, jak i materiałów dodatkowych.

1,5 sekundy

Weź pod uwagę, że młodzi ludzie skupiają uwagę średnio na kilka sekund, przeglądając posty w mediach społecznościowych. Twoi uczniowie i uczennice to pokolenie TikToka i Instagrama. Aby ich zainteresować, musisz zaciekawić ich w ciągu kilku pierwszych sekund, żeby chcieli dowiedzieć się więcej. Wykorzystaj do tego filmy, zdjęcia i intrygujące tytuły.

Jeden akapit

Jeśli opowieści nie można skutecznie podsumować w jednym akapicie, to znaczy, że może być trudna do przyswojenia.

Zwięzłe podsumowanie obejmuje główną fabułę, postacie i tematy, oferując uczniom i uczennicom skrót najważniejszych informacji.

Nie pracuj pod presją czasu

Materiały cyfrowe wymagają nie tylko starannej edycji, ale czasami modyfikacji początkowych pomysłów w czasie tworzenia. Przejrzyj tekst i inne elementy prezentacji. Jeśli nie masz doświadczenia z wybraną aplikacją, przygotowanie treści będzie prawdopodobnie bardziej czasochłonne niż początkowo podejrzewasz. **Jeśli masz mało czasu, rozważ użycie innej formy prezentacji.**

Dobre praktyki

Własność intelektualna

Pamiętaj, że materiały, z których korzystasz są czyjąś własnością intelektualną, a ich użycie podlega przepisom prawa autorskiego. Zanim je wykorzystasz, **sprawdź ich status prawny, być może wymagają wykupienia licencji lub uzyskania zgody właściciela na ich wykorzystanie.**

Nie musisz być grafikiem ani graficzką

Nie musisz być grafikiem ani graficzką, aby tworzyć historie, które będą atrakcyjne wizualnie. **Narzędzia do digital storytellingu zapewniają gotowe szablony graficzne, które mogą być użyte od razu.** Wybierz odpowiedni szablon, naszkicuj swój pomysł i pamiętaj, że kluczem jest prostota. Unikaj zbyt wielu kolorów, czcionek, obrazów i ikon, które mogą odwracać uwagę od przekazu. Wykorzystaj pustą przestrzeń na ekranie, aby przedstawić informacje i pamiętaj o tym, że około 7-10% populacji ma trudności z rozpoznawaniem kolorów. Unikaj używania koloru czerwonego i zielonego, zwłaszcza do podkreślenia ważnych informacji.

Materiały są dla Twoich uczniów i uczennic

Odbiorcy i odbiorczynie Twojej lekcji prawdopodobnie będą mieli małe doświadczenie z taką formą prezentowania informacji. **Zanim pokażesz ją klasie, dobrze jest sprawdzić, jak jest ona postrzegana przez osobę niezaznajomioną z tematem.** Może to być znajomy lub członek rodziny.

Przegląd narzędzi cyfrowych

Przegląd narzędzi cyfrowych

Digital storytelling wymaga umiejętności korzystania z narzędzi cyfrowych, żeby tworzyć dobre materiały. Starannie wybraliśmy i przeanalizowaliśmy te z nich, które przydają się do celów edukacyjnych. Braliśmy pod uwagę łatwość ich obsługi, przydatność i dostępność bez żadnych kosztów. Na stronach internetowych z każdą aplikacją znajdziesz samouczki, które pomogą Ci opanować to narzędzie. W przypadku osi czasu, które odgrywają dużą rolę w programie Cyfrowa Historia i mają kluczowe znaczenie w nauczaniu historii, ponieważ pomagają uczniom i uczennicom uporządkować wydarzenia historyczne, opracowaliśmy przewodnik krok po kroku, jak stworzyć własną oś czasu za pomocą narzędzia TimelineJS.

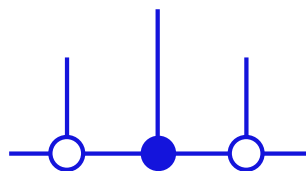
Osie czasu

Mapy narracyjne

Animacje

Infografiki

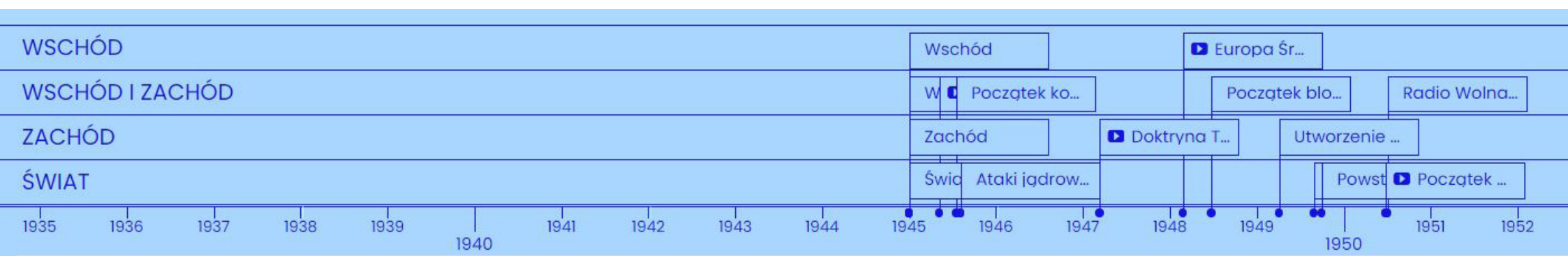
Quizy



Osie czasu

Oś czasu jest integralnym elementem każdej historii. Daje młodym ludziom lepszy obraz pomagający zrozumieć okres historyczny, bo obejmuje czas wydarzeń, znaczące zdarzenia, wzorce zmian i następstw oraz chronologiczną sekwencję wydarzeń.

Wykorzystanie rozwiązań cyfrowych daje znacznie większe możliwości niż osie czasu w drukowanych podręcznikach. **Dzięki cyfrowym osiom czasu możemy przedstawić zarówno całościowy przegląd wydarzeń, jak i pokazać relacje między nimi. Możemy dowolnie zarządzać skomplikowaniem opisów, prezentowaniem procesów oraz dołączaniem źródeł i odniesień do dalszych materiałów (infografiki, filmy i inne).**



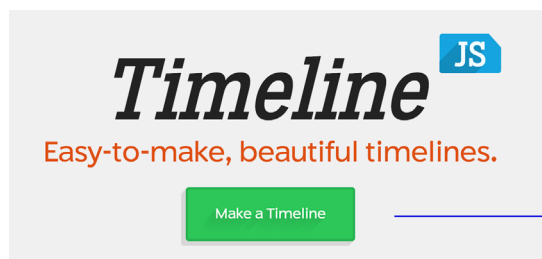
Osie czasu

Istnieje kilka aplikacji, które można wykorzystać w uczeniu historii. Stworzyliśmy osie czasu na temat zimnej wojny, totalitaryzmu i demokratyzacji oraz historii kolonializmu przy użyciu [TimelineJS](#). To narzędzie najbardziej odpowiada potrzebom naszego programu, ale oczywiście możesz znaleźć wiele innych. Krótki przegląd znajduje się w poniższej tabeli. Bardzo atrakcyjną aplikacją jest [Tiki Toki](#), która została stworzona przez Google we współpracy z British Museum, aby popularyzować edukację historyczną. Tiki Toki pozostaje darmowa do użytku szkolnego i niekomercyjnego. Inne warte uwagi opcje to [Sutori](#), który również został zaprojektowany do użytku edukacyjnego, oraz [TimeToast](#). Przetestuj je i wybierz aplikację, która najlepiej odpowiada na Twoje potrzeby!

Narzędzie	Działanie online/ na komputerze	Atrakcyjne dla uczniów	Przyjazne użytkownikowi	Bezpłatne	Pobieranie do PDF	Orientacja
TimelineJS	Online	●	●	●	●	Pozioma
Tiki Toki	Online/na komputerze	●	●	●	● (1 oś czasu, 25 użyt.)	Pozioma/3D
Sutori	Online	●	●	●	●	Pionowa
TimeToast	Online	●	●	●	●	Pozioma

Stwórz własną oś czasu

TimelineJS jest jednym z darmowych rozwiązań stworzonych przez Knight Foundation. Inne aplikacje stworzone przez nich również mogą być z powodzeniem wykorzystywane w szkołach (np. StoryMap JS, o którym będziemy pisać w dalszej części kursu). TimelineJS jest narzędziem przyjaznym dla użytkownika i użytkowniczki, choć brakuje mu niektórych przydatnych funkcjonalności, które możesz znaleźć w innych komercyjnych rozwiązaniach. Jego największą zaletą jest to, że dostęp do materiałów jest nieograniczony i darmowy. Właśnie dlatego zdecydowaliśmy się wykorzystać to narzędzie do budowy osi czasu w programie Cyfrowa Historia. Podobnie jak w przypadku większości aplikacji, na ich stronie internetowej znajdziesz instrukcje dotyczące samodzielnego tworzenia materiałów. Rozumiemy, że może to być wyzwanie dla osób, które po raz pierwszy mają do czynienia z tą aplikacją. Poniżej przedstawiamy szczegółowy przewodnik dotyczący tworzenia własnej osi czasu przy użyciu TimelineJS. Aplikacja jest dostępna w języku angielskim, ale nasze wskazówki ułatwią Ci korzystanie z niej nawet bez znajomości tego języka.



Make a Timeline

TimelineJS works on any site or blog. Make your own in four easy steps.
Having trouble? Watch our [video](#), or see the [help](#) section below.

1

Create your spreadsheet

Build a new Google Spreadsheet using our template. You'll need to copy the template to your own Google Drive account by clicking the "Make a Copy" button.

Drop dates, text and links to media into the appropriate columns. For more about working with our template, see [Making a timeline from a Google Spreadsheet](#)

Get the Spreadsheet Template

	Year	Month	Day	Time	End Year	End Month	End Day	End Time
1								
2								
3	2011	11	1		2011	12	15	
4	2011	11	16	05:58:44	2011	11	16	07:30:00
5								
6								
7								
8								
9								

Krok 1

Dostęp do strony internetowej można uzyskać, klikając w link: <https://timeline.knightlab.com/>. Na dole ekranu pojawi się przykładowa oś czasu. Znajduje się na niej także krótki film w języku angielskim pokazujący, jak stworzyć własną oś czasu. Kliknij zielony przycisk „Make a Timeline” („Stwórz oś czasu”).

Krok 2

Zostaniesz przeniesiony na dół strony, gdzie znajdziesz przycisk „Get the Spreadsheet Template” („Pobierz szablon arkusza kalkulacyjnego”). TimelineJS pobiera informacje do osi czasu ze specjalnie sformatowanego arkusza kalkulacyjnego.

Krok 3

Po wyświetleniu arkusza kalkulacyjnego należy zapisać go na Dysku Google z nową nazwą, aby łatwiej było pracować na nim w przyszłości. Podczas wypełniania arkusza kalkulacyjnego pamiętaj, aby nie zmieniać formatu komórek – może to spowodować błędy w wyświetlaniu informacji.

Krok 4

Otwarty arkusz kalkulacyjny zawiera dane niezbędne do utworzenia osi czasu. Każdy wiersz odpowiada jednemu zdarzeniu. Jeśli potrzebujesz więcej zdarzeń niż liczba wierszy w arkuszu kalkulacyjnym, możesz dodać je za pomocą okna „Dodaj więcej wierszy”.

	A	B	C	D	E
1	Year	Month	Day	Time	End Year
2					

E	F	G	H	I
End Year	End Month	End Day	End Time	Display Date

J	K
Headline	Text
Google Spreadsheet Example	This is a test of using google spreadsheets as a source for the timeline tool. This is a 'title' slide, so it doesn't need a date. It automatically occurs first, and doesn't appear in the timeline below
Another Flickr Example	It's Easy to Make Your Own Timeline Illustrate your Timeline with photos, videos, tweets and more.
Vimeo Example	

Krok 5

Pierwszy wiersz arkusza kalkulacyjnego zawiera informacje, które będą wyświetlać się na slajdzie tytułowym. **Wszystkie kolejne wiersze odpowiadają wydarzeniom na osi czasu.** W każdej kolumnie wprowadź informacje o wydarzeniach („Year”/Rok, „Month”/Miesiąc, „Day”/Dzień, „Time”/Godzina). Pierwsze cztery kolumny obejmują datę wydarzenia. Jak widać, można ją określić z dokładnością do sekund, ale wystarczy wpisać rok („Year”) w pierwszej kolumnie. Jeśli pominiesz te dane, wydarzenie wyświetli się na końcu osi czasu.

Krok 6

W kolejnych czterech kolumnach wprowadź datę zakończenia zdarzenia („End Year”/Rok zakończenia, „End Month”/Miesiąc zakończenia, „End Day”/Dzień zakończenia, „End Time”/Godzina zakończenia). Chociaż nie jest to obowiązkowe, pozwala nam to wyróżnić nie tylko jednostkowe wydarzenia, ale także procesy, które trwają dłużej. Następna kolumna, „Display Date” („Wyświetlana data”), pozwala użytkownikom wprowadzić format daty, który będzie wyświetlany na osi czasu (na przykład 3 maja zamiast 03.05).

Krok 7

W kolumnach „Headline” („Nagłówek”) i „Text” („Tekst”) wprowadź główną treść, która pojawi się po prawej stronie slajdów na osi czasu. Można tam również umieścić link do strony internetowej.

L	M	N	O
Media	Media Credit	Media Caption	Media Thumbnail
https://www.flickr.co	Zach Wise/verite.co	Chicago by zach.wise	
https://www.flickr.co	Zach Wise/verite.co	Chicago to NYC	
https://vimeo.com/1	Knight Lab	A video about how to make timelines!	

Krok 8

Wybierz obraz/wideo, które będzie się wyświetlać przy tym wydarzeniu. Możesz użyć obrazów, filmów z YouTube i Vimeo, Map Google lub tweetów. Ważne jest, żeby link kierował do adresu źródłowego, a nie do strony internetowej, na której jest umieszczony (kolumna „Media”). W kolejnych kolumnach należy wkleić źródło załączonego materiału („Media Credit”). Możesz również dołączyć link do obrazu, np. logo gazety, z której pochodzi zdjęcie („Media Caption”).

Krok 9

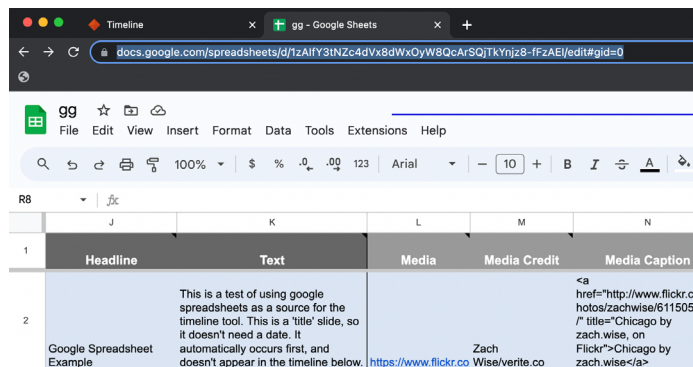
Po uzupełnieniu najważniejszych informacji można dostosować wygląd osi czasu. W kolumnie „Type” („Typ”) można zdecydować, czy slajd będzie miał standardowy wygląd (pusta komórka), czy będzie to slajd tytułowy („Title”). W przypadku wybrania opcji „era” pod slajdami na osi czasu pojawi się kolorowy pasek przedstawiający czas trwania wybranego okresu.

Kolejna kolumna („Group”) służy do grupowania wydarzeń. Jeśli mają tę samą nazwę zostaną umieszczone w jednym wierszu osi czasu.

Ostatnia kolumna („Background”) służy do określenia tła slajdu. Tło można ustawić, podając kod koloru lub łącze do obrazu źródłowego. Tabelę kodów kolorów można znaleźć tutaj:

<https://htmlcolorcodes.com/>

P	Q	R
Type	Group	Background
title		
		#333333
		https://knightlab.nor



3 Generate your timeline

Copy/paste spreadsheet URL into the box below to generate your timeline. (Make sure you've published the spreadsheet.)

Google Spreadsheet URL

Width Height

Optional settings (hide)
Set language, fonts, starting slide and more.

Language

Fonts
PT Sans Narrow / PT Serif

Map Type
Currently all Google's base maps are supported. When creating a Google map, style it the way you would like it to appear, and then paste the resulting link into your Google Spreadsheet.

Default start slide

You can tell TimelineJS to start at a specific slide number.

Initial zoom level

The zoom level at which the timeline portion of TimelineJS will display on load. Specify a value from 0-10 (default is 2). Smaller numbers show a greater span of time.

Misc

☐ Start at the end
Begins the timeline on the last slide.

☐ Show nav on top
Switches the vertical order of the timeline navigation and the media.

☐ Debug
In debug mode, the JavaScript console will display logging messages.

☐ Use hash bookmarks
Assigns a hash bookmark to each slide's URL, allowing deep linking to slides. (For directly linked Timelines only -- does not work for frame embeds)

Krok 10

Po zakończeniu pracy nad arkuszem kalkulacyjnym należy go opublikować. Aby to zrobić, w menu Plik wybierz opcję „Udostępnij innym/Opublikuj w internecie”.

Krok 11

Po potwierdzeniu wyboru należy skopiować adres, pod którym znajduje się arkusz kalkulacyjny. Ważne! To musi być link wyświetlany w pasku adresu przeglądarki.

Wróć do ekranu TimelineJS i wklej skopiowany link w polu „Google Spreadsheet URL”. Klikając przycisk „Preview” („Podgląd”), możesz zobaczyć, jak wygląda oś czasu przygotowana dla danych z arkusza.

Krok 12

W tym miejscu można dostosować ogólny format prezentacji. Klikając „Optional settings” („Ustawienia opcjonalne”), można wybrać język („Language”), czcionki („Fonts”) i slajd początkowy („Default start slide”). To menu pozwala również umieścić oś czasu nad slajdami i używać hashtagów do alternatywnej, nieliniowej nawigacji.

4

Share your timeline

Share Link

Use this to link directly to your timeline.

If you're embedding on Medium.com or other oembed-aware services, just paste this link on a line by itself where you want your timeline to appear.

`https://cdn.knightlab.com/libs/timeline3/latest/embed/index.html?source=1zAIFY3tNZc4dVx8dWxOyW8QcArSQjTkYnjz8-ffzAEI&font=Default&lang=en&initial_zoom=2&height=650`

Embed

Copy this embed code and paste it on your site where you want your timeline to appear (just like a YouTube video).

`<iframe src="https://cdn.knightlab.com/libs/timeline3/latest/embed/index.html?source=1zAIFY3tNZc4dVx8dWxOyW8QcArSQjTkYnjz8-ffzAEI&font=Default&lang=en&initial_zoom=2&height=650" width="100%" height="650" webkitallowfullscreen mozallowfullscreen allowfullscreen frameborder="0">`

Preview

Open Preview in a new window

Krok 13

Oś czasu jest gotowa do publikacji. Jeśli chcesz wysłać komuś link do niej, skopiuj zawartość białego pola pod nagłówkiem „Share Link” („Udostępnij link”). Jeśli chcesz umieścić swoją prezentację na stronie internetowej, po prostu wklej zawartość pola znajdującą się pod nagłówkiem „Embed” („Osadź”).

Ważne! Jeśli zauważysz jakiegokolwiek błędy na osi czasu, po prostu wprowadź niezbędne zmiany w arkuszu kalkulacyjnym Google, a oś czasu zostanie natychmiast zaktualizowana.

Twoja oś czasu jest gotowa!














Mapy narracyjne

Używanie map narracyjnych na lekcjach historii pomaga przedstawiać wydarzenia historyczne i relacje między nimi. Dzięki tej formie prezentacji informacji uczniowie i uczennice mogą aktywnie poznawać złożone wydarzenia historyczne i lepiej je rozumieć. Mapy narracyjne wymagają zastosowania rozwiązań zwanych Systemami Informacji Geograficznej (GIS). Najciekawszą dostępną aplikacją jest [StoryMap ArcGIS](#). Jest to narzędzie przeznaczone dla nauczycieli i nauczycielek. Wykorzystuje oprogramowanie powszechnie stosowane przez firmy komercyjne do tworzenia map cyfrowych. Pozwala łączyć animowane i skalowalne mapy z filmami i zdjęciami. Polecamy je jednak osobom, które mają doświadczenie w geografii historycznej i kartografii. Inną darmową opcją jest [StoryMap JS](#), który został stworzony przez Knight Foundation. To rozwiązanie jest znacznie łatwiejsze i bardziej intuicyjne. Trzecią aplikacją wartą uwagi jest [StoryMap.com](#).

Narzędzie	Działanie online/ na komputerze	Atrakcyjne dla uczniów	Przyjazne użytkownikowi	Dostępne bezpłatnie	Pobieranie do PDF	Orientacja
StoryMap ArcGis	Online					Pionowa
StoryMap JS	Online					Pozioma
StoryMap.org	Online					

Animacje

Pokazywanie animacji podczas uczenia historii zwiększa zaangażowanie uczniów i uczennic i pozwala im lepiej zrozumieć zagadnienia, dzięki wizualnemu przedstawianiu wydarzeń historycznych, upraszczaniu złożonych pojęć oraz intuicyjnemu prezentowaniu czasoprzestrzeni. Wymaga to pewnych umiejętności graficznych, chociaż dostępne narzędzia znacznie ułatwiają pracę początkującym. Istnieje wiele aplikacji i programów umożliwiających szybkie tworzenie animacji, ale niestety większość z nich nie jest dostępna za darmo. Do najciekawszych opcji komercyjnych należą [Doodly](#) i [VideoScribe](#). Z darmowych rozwiązań dostępnych dla nauczycieli i nauczycielek polecamy [Moovly](#).

Narzędzie	Działanie online/ na komputerze	Atrakcyjne dla uczniów	Przyjazne użytkownikowi	Dostępne bezpłatnie	Pobieranie do PDF	Orientacja
Doodly	Na komputerze					Pionowa
VideoScribe	Na komputerze					Pozioma
Moovel	Online					

Infografika

Korzystanie z infografik w uczeniu historii pozwala pokazywać złożone informacje w formie atrakcyjnej wizualnie, dzięki czemu są łatwiejsze do zrozumienia. Pomaga to uczniom i uczennicom zapamiętywanie pojęć historycznych. Aplikacji do tworzenia infografik jest wiele. Pozwalają one animować wykresy i grafiki. Wiele z nich umożliwia również tworzenie infografik w formie osi czasu, a niektóre oferują nawet opcje oparte na mapach. Większość z tych narzędzi udostępnia szablony, które ułatwiają projektowanie. Wśród aplikacji wartych sprawdzenia szczególnie polecamy [Infogram](#) i [Flourish](#). Infogram oferuje atrakcyjne wizualnie projekty, podczas gdy Flourish daje duże możliwości tworzenia animowanych wykresów i map.

Narzędzie	Działanie online/ na komputerze	Atrakcyjne dla uczniów	Przyjazne użytkownikowi	Dostępne bezpłatnie	Pobieranie do PDF	Animacja
Infogram	Online					
Flourish	Online					
Pictochart	Online					
Visme	Online					



































* przy zakupie licencji

Quizy

Quizy podczas uczenia się historii angażują uczniów i uczennice, oceniając ich znajomość tematu. Zapewniają przy tym natychmiastową informację zwrotną i rozwijają umiejętność krytycznego myślenia. Wiemy, że nauczyciele i nauczycielki często sięgają po popularny [Kahoot](#), dlatego przedstawiliśmy zestawienie innych aplikacji, które z powodzeniem mogą być wykorzystywane w szkołach. Chociaż większość z nich jest przeznaczona do użytku komercyjnego, mają one bezpłatne funkcje, które są wystarczające do samodzielnego weryfikowania wiedzy w procesie nauczania.

Pierwszym rozwiązaniem są darmowe [Formularze Google](#), z których może korzystać każdy, kto ma konto na Google. Instalując darmowe rozszerzenie [Flubaroo](#), możemy nie tylko stworzyć quiz, ale także częściowo zautomatyzować proces oceniania. Wśród innych opcji chcemy zwrócić szczególną uwagę na takie rozwiązania, jak [Classmaker](#), [Flexiquiz](#) i [Jotform](#). Wszystkie pozwalają na zadawanie różnych typów pytań (np. wypełnianie pustych pól), ustawienia czasu i są bardziej przyjazne w obsłudze.

Quizy

Narzędzie	Działanie online/ na komputerze	Szeroki zakres typów pytań	Atrakcyjne dla uczniów	Przyjazne użytkownikowi	Dostępne bezpłatnie	Zaprojektowane dla szkół
Google Forms + Flubaroo	Online				 Bez ograniczeń	
Kahoot	Online				 40 uczniów/gra	
Jotform	Online				 500 uczniów/ miesiąc	
Flexiquiz	Online				 20 uczniów/ miesiąc	
Woorise	Online				 200 uczniów/ miesiąc	
Easy TestMaker	Online				 25 testów/ 25 uczniów	
Classmarker	Online				 100 uczniów/ miesiąc	

Źródła materiałów cyfrowych

Źródła materiałów cyfrowych

Podczas przygotowywania materiałów cyfrowych, zwykle trudno jest znaleźć takie źródła, które można swobodnie wykorzystywać za darmo. Kwestie **praw autorskich** omówimy szczegółowo w następnym rozdziale. Poniżej znajduje się przegląd źródeł informacji i danych, które można wykorzystać do tworzenia własnych materiałów. Część z nich pewnie znasz, ale uwzględniliśmy również te, które są rzadziej wykorzystywane, a zawierają wiele interesujących treści.

Źródła materiałów cyfrowych

Źródło	Link	Temat/treść	Typ	Forma	Uwagi
Wikimedia	wikimedia.org	ogólny	wizualny	link, do pobrania	najczęściej wybierane
YouTube	youtube.com	ogólny	wizualny	link	najczęściej wybierane
The Library of Congress	loc.gov	polityka, historia	wizualny	link	
Das Bundesarchiv	bild.bundesarchiv.de/dba/en	ogólny	wizualny	link, do pobrania	
Imperial War Museum	iwm.org.uk/collections	historia, wojna	wizualny	link, do osadzenia	wymagana zgoda na wykorzystanie
Polona	polona.pl	ogólny, historia	wizualny	pobieranie	
Flickr	flickr.com	ogólny	wizualny	link, do pobrania, do osadzenia	większość nie znajduje się w domenie publicznej
U.S. National Archives & DVIDS	nara.getarchive.net	historia	wizualny	link, pobieranie	
The National Archives	nationalarchives.gov.uk	historia	wizualny	link, do pobrania	
Wilson Center	digitalarchive.wilsoncenter.org	historia	wizualny	link, do pobrania	

Źródło	Link	Temat/treść	Typ	Forma	Uwagi
Harvard Library	digitalcollections.library.harvard.edu	historia	wizualny	link, do pobrania	
Pixabay	pixabay.com	ogólny	wizualny	link, do pobrania	
British Library	bl.uk/catalogues-and-collections/digital-collections#	ogólne, historia	wizualny	link, do pobrania	
Digital History	www.digitalhistory.uh.edu	historia	wizualne, dźwiękowe	link	
JF Kennedy	jfklibrary.org	historia	wizualne, dźwiękowe	link, do pobrania	
Gapminder	gapminder.org	ogólny	statystyki	do pobrania	długi zakres czasowy
Kaggle	kaggle.com/datasets	ogólny	dane	do pobrania	naukowe zbiory danych, długi zakres czasowy
Wyszukiwanie zbiorów danych Google	datasetsearch.research.google.com	ogólny	dane	do pobrania	różne zbiory danych, długi zakres czasowy
SIPRI	sipri.org/databases	wojskowy	statystyki	do pobrania	
Old Maps	oldmapsonline.org	ogólny	mapy	do pobrania	
David Rumsey Collection	davidrumsey.com	ogólny	mapy	do pobrania	CC BY-NC-SA 3.0

Źródło	Link	Temat/treść	Typ	Forma	Uwagi
OmniAtlas	omniatlas.com	ogólny	mapy	do pobrania	
Mosaic	censusmosaic.demog.berkeley.edu	ogólny	GIS	dane	mapy historyczne
Historical GIS	hgis.org.uk	ogólny	GIS, metadane	link	mapy historyczne
GIS Lungue	gislounge.com/find-gis-data-historical-country-boundaries/	ogólny	GIS	dane	mapy historyczne
Duke University	guides.library.duke.edu/gisdata	ogólny	GIS, metadane	link	mapy historyczne
NAC	nac.gov.pl/	ogólny, historia	wizualny	link, do pobrania	
Pikryl	picryl.com	ogólny	wzualny	lik, do pobrania	
Fotopolska	fotopolska.eu/	historia	wizualny	link, do pobrania	tylko część zdjęć jest w domenie publicznej

Stwórz własną grę

Stwórz własną grę

Motywacji uczniów i uczennic rośnie o 69% dzięki włączeniu elementów gier do zajęć edukacyjnych*

Badania wykazały, że uczniowie i uczennice są bardziej skłonni do aktywnego uczestnictwa w zajęciach i wkładania wysiłku w naukę, gdy treści edukacyjne są prezentowane w formie gry. Aktywne uczenie się pozwala również lepiej zrozumieć przyswojoną wiedzę i rozwijać umiejętność krytycznego myślenia. Właśnie dlatego postawiliśmy na grywalizację treści i udostępniliśmy trzy puste szablony gier – „Zakazane słowa”, „Historie z życia codziennego” i „Język obrazów”. Służą one jako wzorzec i pozwalają zaprojektować własne gry związane z dowolnym okresem historycznym lub tematem. Zmień swoją klasę w inspirującą i angażującą przestrzeń, która rozbudzi w uczniach i uczennicach ciekawość świata. Zastanów się nad swoimi celami edukacyjnymi i wybierz grę, która najlepiej do nich pasuje.

* Badania przeprowadzone przez University of Rochester wykazały, że włączenie elementów gier do środowiska edukacyjnego zwiększyło motywację uczniów i uczennic o 69%, prowadząc do wyższego poziomu zaangażowania i wydajności.

Zakazane słowa

„Zakazane słowa” to szybka gra, która koncentruje się na poznawaniu najważniejszych bohaterów wydarzeń historycznych. Jej celem jest odgadnięcie jak największej liczby postaci, a uczniowie i uczennice są zachęceni do korzystania z telefonów komórkowych lub komputerów, żeby zdobyć informacje o bohaterach. Drużyna z największą liczbą punktów wygrywa. Po naszym kursie wiesz już, jak wygląda przykład tej gry obejmujący temat **totalitaryzmu i demokratyzacji**. Pobierając pusty **szablon**, możesz stworzyć własną angażującą grę na dowolnie wybrany temat. Szablon zawiera instrukcje, które ułatwiają dostosowanie narzędzia do tematu historycznego. Stworzenie gry możesz również zlecić uczniom i uczennicom jako zadanie domowe.



Historie życia codziennego

„Historie z życia codziennego” to wciągająca gra, która pozwala uczniom i uczennicom na odkrywanie codziennego życia w określonym okresie historycznym. W tej grze uczniowie i uczennice nie tylko pogłębiają swoje umiejętności wyszukiwania informacji, ale także uwalniają wyobraźnię, tworząc własne opowieści w oparciu o wylosowane karty. Aby zaprezentować swoje unikalne historie, są zachęceni do wybrania jednej z spośród szerokiej gamy form, takich jak piosenki, listy, plakaty, komiksy, dramaty, wiersze i inne. Ta gra zapewnia uczniom i uczennicom rozwój kreatywności i głębsze zrozumienie kontekstów historycznych poprzez samodzielne opowiadanie historii. Po naszym kursie znasz już przykład takiej gry obejmujący temat zimnej wojny. Pobierając pusty szablon, możesz stworzyć własną wciągającą grę na dowolnie wybrany temat. Szablon zawiera instrukcje, które ułatwiają dostosowanie narzędzia do tematu historycznego. Możesz także zlecić stworzenie gry swoim uczniom i uczennicom w formie zadanie domowego.

Język obrazów

„Język obrazów” to ćwiczenie, które wykorzystuje moc komunikacji wizualnej i skłania do myślenia. Obraz mówi więcej niż tysiąc słów! Wykorzystując obrazy jako pretekst do przemyśleń, ćwiczenie zachęca do dyskusji na temat symboliki historycznej, osobistych skojarzeń i wiedzy zbiorowej. Po naszym kursie znasz przykład tego ćwiczenia obejmujący temat historii kolonializmu. Pobierając pusty szablon, możesz stworzyć własne wciągające ćwiczenie na dowolnie wybrany temat. Szablon zawiera instrukcje, które ułatwiają dostosowanie narzędzia do tematu historycznego. Możesz również zlecić stworzenie „Języka obrazów” swoim uczniom i uczennicom jako zadanie domowe.

Prawa autorskie

Prawa autorskie

Gdy będziesz tworzyć własne materiały edukacyjne z wykorzystaniem zasobów znalezionych w internecie (zdjęć, grafik, filmów, tekstów itp.), pamiętaj o przestrzeganiu praw autorskich. Większość materiałów znalezionych w sieci jest chroniona prawami autorskimi i nie może być wykorzystywana bez zgody autora lub autorki (autorów i autorek).

Jak więc można legalnie korzystać z pracy innych osób do użytku w edukacji? Niżej podsumowaliśmy zbiór zasad, które regulują sposób, w jaki szkoły mogą korzystać z zasobów chronionych prawem autorskim.

Dozwolony użytek edukacyjny

W ramach dozwolonego użytku edukacyjnego legalne jest:

- Korzystanie (kopiowanie, pokazywanie, wyświetlanie, odtwarzanie, prezentowanie itd.) z zasobów chronionych prawami autorskimi (bez zgody autora) jedynie w celach dydaktycznych, służących wyjaśnieniu, pogłębieniu, zilustrowaniu prezentowanych treści w celu pełniejszego i łatwiejszego ich przekazania (można np. zrobić kserokopie podręczników/książek/zdjęć itp. i rozdawać je swoim uczniom i uczennicom).

- Korzystanie z zasobów wyłącznie w grupie osób uczestniczących w danej sytuacji edukacyjnej. W praktyce oznacza to, że nie można takiego zasobu rozpowszechniać, udostępniać lub prezentować poza grupą swoich uczniów i uczennic – np. nie można zamieszczać w internecie prezentacji stworzonej z wykorzystaniem grafik chronionych prawem autorskim, ponieważ dostęp do niej mogą uzyskać także osoby, do których nie jest on skierowany. Taki zasób można natomiast zamieścić np. na platformie szkoły, jeśli dostęp do niego będą mieli jedynie uczniowie i uczennice posiadający hasło.

- W ramach prawa cytatu można przytaczać fragmenty lub całość innych utworów, np. zacytować wiersz lub książkę w eseju lub analizie, zapożyczyć element graficzny lub cudze zdjęcie w pracy plastycznej. Ten element lub zdjęcie nie mogą być istotną częścią pracy, gdyż w takiej sytuacji może powstać podejrzenie popełnienia plagiatu.

Wskazówka:

Korzystając z dozwolonego użytku edukacyjnego, należy zawsze pamiętać o podaniu źródła utworu, w tym nazwiska autora lub autorki.



Licencje Creative Commons (CC)

Creative Commons (CC) to licencje, które pozwalają korzystać z dzieła według określonych warunków, właściwych dla danej licencji bez konieczności uzyskania każdorazowej, indywidualnej zgody od właściciela praw autorskich. Zasada „wszelkie prawa zastrzeżone” została tu więc zastąpiona zasadą „pewne prawa zastrzeżone”.

Jak zbudowane są licencje Creative Commons?

Każda licencja zbudowana jest z dwóch podstawowych elementów – członu CC (oznaczenie informujące, że mamy do czynienia z licencjami Creative Commons) oraz warunku BY (uznanie autorstwa). Do tych dwóch elementów dodawane są odpowiednie warunki, a każdy z nich ma swoje oznaczenie:

● BY: uznanie autorstwa

Wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie utwory zależne pod warunkiem, że zostanie przywołane nazwisko autora pierwowzoru.

● NC: użycie niekomercyjne

Wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie utwory zależne jedynie do celów niekomercyjnych.

● SA: na tych samych warunkach

Wolno rozprowadzać utwory zależne jedynie na licencji identycznej do tej, na jakiej udostępniono utwór oryginalny.

● ND: bez utworów zależnych

Wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać utwór jedynie w jego oryginalnej postaci – tworzenie utworów zależnych nie jest dozwolone.

Rodzaje licencji Creative Commons

Istnieje kilka rodzajów licencji Creative Commons, które często oznaczane są prezentowaną grafiką dla danego utworu, np. zdjęcia lub tekstu:

- **Uznanie autorstwa (CC BY)**
- **Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne (CC BY-NC)**
- **Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Na tych samych (CC BY-NC-SA)**
- **Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Bez utworów zależnych (CC BY-NC-ND)**
- **Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach (CC BY-SA)**
- **Uznanie autorstwa – Bez utworów (CC BY-ND)**

Utwory wykorzystane do stworzenia innego dzieła muszą mieć podane źródło oraz licencję, na jakiej zostały udostępnione.

Wskazówka:

W serwisach [Wikimedia Commons](#), [Europeana](#) i [Creative Commons](#) można znaleźć przydatne zasoby historyczne, w tym zdjęcia, filmy i muzykę.

Domena publiczna

W prawie autorskim istnieje również domena publiczna, czyli utwory, które mogą być wykorzystywane bez ograniczeń. Dzieje się tak, gdy prawa autorskie do utworu wygasły lub utwór nie jest przedmiotem prawa autorskiego (np. autor zrzekł się wszelkich praw – licencja Creative Commons 0 – CC0).

Gratulacje!

Dziękujemy za udział i gratulujemy ukończenia kursu na temat tworzenia treści digital storytellingu! W trakcie kursu przedstawiliśmy różne aspekty digital storytellingu, w tym samą ideę, wykorzystanie narzędzi cyfrowych (osie czasu, mapy narracyjne, animacje, infografiki i quizy), a także zapoznanie się z wiarygodnymi źródłami materiałów cyfrowych z poszanowaniem praw autorskich. Przybliżyliśmy również proces tworzenia własnego doświadczenia historycznego i pokazaliśmy jak stworzyć własne gry i osie czasu.

Z nowymi umiejętnościami możesz wyruszyć w swoją własną cyfrową podróż historyczną, skutecznie angażując uczniów i uczennice w fascynujące narracje historyczne.

Powodzenia w przyszłych cyfrowych przedsięwzięciach!

(CC BY-SA 4.0)

Materiał powstał w ramach programu Cyfrowa Historia prowadzonego przez Fundację Szkoła z Klasą we współpracy z Asociación Smilemundo i King Baudouin Foundation, dzięki finansowaniu Komisji Europejskiej ze środków programu Erasmus+.

Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji zawartych w publikacji.

