

# Archiwum

## WIEDZA W PIGUŁCE

Pamięć może być chaosem wspomnień. To, co się wydarzyło, można też próbować porządkować. Obie strategie mają swoje wady i zalety. Gmatwanina przeszłych wypadków może służyć jako opowieść o twojej tożsamości i charakterze, za to uporządkowane archiwum będzie bardziej czytelne i dostępne dla większej grupy osób.

Archiwizacja jest porządkowaniem i udostępnianiem zorganizowanych obiektów.

1. Już istniejące: digitalizuj i przechowuj domowe archiwa.
2. Tworzone na bieżąco: twórz archiwa współczesności. Dokumentuj życie swojej społeczności i to, co jest dla ciebie ważne. Spisuj, nagrywaj, fotografuj i filmuj swoją codzienność. W ten sposób powstaje dziedzictwo kulturowe.

Forma archiwum jest dowolna, zależy ona od charakteru zbioru. Dostosuj interfejs do swoich potrzeb. Może to być:

- strona www
- blog — pamiętnik lub dziennik
- teczka lub skrzynka z analogowymi dokumentami
- foldery w sieci (np. Flickr, Picasa)
- kanał YouTube lub Vimeo
- Tumblr lub Pinterest
- prezentacja
- mapa

W sieci możesz decydować o doborze materiałów i kształcie archiwum w zespole.

Każdy zbiór może być archiwum. Aby tak się stało, pamiętaj o porządkowaniu i organizowaniu elementów zbioru. Opisz (data i miejsce), taguj, nadawaj kategorie. To jest klucz do posługiwania się archiwum. Ważna jest selekcja — oceniaj jakość i przydatność materiału. Zdecyduj, komu udostępniasz zbiór — czy jest prywatny, otwarty dla znajomych lub rodziny, publiczny czy służy jako baza danych w szkole lub pracy. Możesz swoje archiwum udostępnić na wolnej licencji — może zainspiruje innych do tworzenia własnych dzieł. Ustal, jak długo archiwum ma być czynne — przez krótki okres w celu zrealizowania jakiegoś projektu lub przez czas nieokreślony.

Archiwum jest ważnym elementem budującym tożsamość zarówno jednostki, jak i większej grupy osób. Warto traktować archiwizację jako ważny element codzienności i tworzyć otwarte, przydatne i żywe zbiory wspólnej pamięci.

## ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

### Zadanie 1.

Przyporządkuj archiwa do przykładowych kategorii, które mogłyby porządkować znajdujące się w nich obiekty.

Archiwa:

Kategorie:

- archiwum tras rowerowych
- archiwum przedmiotów codziennego użytku
- archiwum prac domowych

Kategorie:

Elementy do przyporządkowania:

- łatwa
- średnia
- gruntowa
- współczesne
- niepełne
- leśna
- duże
- całodniowa
- kilkugodzinna
- klasa 2
- asfaltowa
- kuchenne
- narzędzia
- gadżety
- matematyka
- osobiste
- sprawdzone
- małe
- elektroniczne
- trudna
- historia
- chemia
- kilkudniowa
- język angielski
- klasa 1
- dawne
- klasa 3
- dobrze ocenione

## SŁOWNICZEK

- **digitalizacja:** działanie polegające na przeniesieniu materiałów zapisanych w postaci analogowej do formatu cyfrowego.
- **dziedzictwo kulturowe:** zbiór rzeczy, obiektów, budynków i zjawisk posiadających historyczną, estetyczną, archeologiczną, naukową, etnologiczną lub antropologiczną wartość, uznawany za godny ochrony prawnej dla dobra społeczeństwa i jego rozwoju.
- **interfejs:** część systemu operacyjnego odpowiedzialna za komunikowanie się z użytkownikiem. Interakcja ta może odbywać się za pomocą tekstu i klawiatury, grafiki i kursora lub ruchów palca na ekranie – przetwarzane są sygnały użytkownika i maszyny.

---

Tekst: Joanna Ruta Baranowska, scenariusz: Weronika Paszewska, konsultacja merytoryczna: Grzegorz D. Stunża. Materiał pochodzi z serwisu [edukacjamedialna.edu.pl](http://edukacjamedialna.edu.pl) prowadzonego przez Fundację Nowoczesna Polska.

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/archiwum/>.

Publikacja dofinansowana ze środków Stowarzyszenia Autorów ZAIKS, Trust for Civil Society in Central and Eastern Europe, Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej oraz Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Podstawa programowa:

Informatyka, IV poziom edukacyjny

Cele kształcenia

I. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, wykorzystanie sieci komputerowej; komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.

II. Wyszukiwanie, gromadzenie i przetwarzanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera: rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych.

Nowa podstawa programowa:

Informatyka, liceum i technikum

Treści nauczania

aktywnie uczestniczy w realizacji projektów informatycznych rozwiązujących problemy z różnych dziedzin, przyjmuje przy tym różne role w zespole realizującym projekt i prezentuje efekty wspólnej pracy.

podaje przykłady wpływu informatyki i technologii komputerowej na najważniejsze sfery życia osobistego i zawodowego; korzysta z wybranych e-usług; przedstawia wpływ technologii na dobrobyt społeczeństw i komunikację społeczną.