

APLIKACJE DLA SPOŁECZNOŚCI – OMÓWIENIE

[odcinek 24: Aplikacje dla społeczności – Tablety w Bibliotece]

Pakiet „Aplikacje dla społeczności” opowiada o tym, jak organizacje społeczne i aktywni obywatele wykorzystują technologie mobilne po to, aby działać skuteczniej. Pakiet przeznaczony jest dla edukatorów i bibliotekarzy, którzy szukają inspiracji dla aktywnych obywateli.

Aplikacje mobilne coraz częściej wykorzystuje się jako narzędzia wspierające zmiany społeczne, wprowadzane na mniejszą i większą skalę. Korzystają z nich organizacje pozarządowe, nieformalne grupy obywateli czy inne podmioty pozyskujące fundusze na realizację społecznych działań. Dzięki mobilnym aplikacjom można skutecznie dotrzeć do odbiorców, przekazać ważne informacje, zaprosić do udziału w kampanii, zaangażować ludzi, ale też poszerzyć ich wiedzę czy wypracować pożądane nawyki. Treści prezentowane w aplikacjach są zazwyczaj skondensowane – często mają formę quizów, krótkich filmów czy animacji. Dzięki przyciskom „dowiedz się więcej” użytkownik decyduje, w jakim stopniu zapozna się z danym zagadnieniem. Ponadto twórcy aplikacji coraz częściej sięgają do możliwości, jakie daje rozszerzona rzeczywistość.

Aplikacje mobilne mogą służyć społeczności lokalnej – w skali jednego miasta, lub społeczności globalnej.

Realizując swoją misję organizacje pożytku publicznego tworzą też własne aplikacje edukacyjne. Organizacjom zależy na tym, aby odbiorcy nie tylko zapamiętali kluczowe informacje, ale też pomagali zdobywać wiedzę czy zwiększać świadomość danego problemu w swoim środowisku. Z tego powodu niektóre aplikacje są bezpośrednio powiązane z *social media*, dzięki czemu informacjami z aplikacji można dzielić się ze znajomymi. Przykładem polskiej aplikacji edukacyjnej zwiększającej świadomość społeczną, jest aplikacja [Uczymy Ratować](#) Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy. Biblioteki z powodzeniem organizują zajęcia edukacyjne dotyczące bezpieczeństwa i pierwszej pomocy. Aplikacja Uczymy Ratować może być przydatnym uzupełnieniem zajęć.

CZYM JEST TECHNOLOGIA OBYWATELSKA?

Coraz częściej obywatele zabiegają o większą przejrzystość działań swoich władz, uczestnictwo w dyskusji nad rozwiązaniami problemów oraz dostęp do informacji publicznej. Domagają się udostępniania różnych danych, gromadzonych przez instytucje publiczne, aby ocenić skuteczność działań instytucji i osób sprawujących władzę. Dzięki dostępowi do różnych narzędzi

(API - *Application Programming Interfaces*), np. gromadzących i przetwarzających dane o życiu miasta, mogą wykorzystywać je do tworzenia infografik czy autorskich aplikacji mobilnych, po to, aby przedstawiać dane w formie łatwej do przyswojenia przez przeciętnego obywatela. Taki trend zyskał nazwę „technologia obywatelska” (ang. *civic technology*). Chodzi w nim o to, by różne rozwiązania informatyczne wspierały rządy i samorządy w pełnieniu ich funkcji publicznych, a obywatele mieli więcej danych do wykorzystania oraz pełniejszą wiedzę o działaniach władz i ich efektach.

Z aplikacji mobilnych korzystają też organizacje zajmujące się pozyskiwaniem środków finansowych na społeczne cele. Jednym z przykładów jest aplikacja [Charity Miles](#), łącząca biegaczy, którzy chcą wesprzeć daną inicjatywę społeczną ze sponsorami, którzy przekazują darowiznę za każdą przebytą milę.

PODSUMOWANIE

Aplikacje mobilne mogą wesprzeć aktywnych obywateli w ich dążeniach oraz pomóc organizacjom pożytku publicznego dotrzeć z przekazem do szerszej publiczności.

INSPIRACJE

Inicjatywa [„Koduj dla Polski”](#) fundacji ePaństwo łączy osoby tworzące narzędzia programistyczne, których celem jest rozwiązywanie społecznych problemów. W ramach akcji powstały takie aplikacje, jak [Poła](#) czy [Na4łapy](#).

Na tej stronie znajdziesz pomysły na zajęcia dotyczące ochrony naszej planety z wykorzystaniem technologii (proste scenariusze w języku angielskim):

<http://www.apple.com/education/earth-day-lessons/>

Przykłady aplikacji dla społeczności znajdziesz na portalu Moje Państwo:

<https://mojepanstwo.pl>

Dowiedz się więcej o inicjatywie „open government” (otwarty rząd) – przeczytaj publikację Centrum Cyfrowego „OpenGov”:

<http://centrumcyfrowe.pl/projekty/opengov/opengov-pobierz-publikacje/>

O tym, jak samodzielnie tworzyć aplikacje mobilne, dowiesz się z odcinka „APPetyt na Aplikacje”.

Przykład technologii obywatelskiej – aplikacji Zaadoptuj Hydrant (*Adopt a Hydrant*), dzięki której mieszkańcy Bostonu odśnieżali hydranty, oszczędzając budżet miasta i tym samym ułatwiając pracę strażakom:

<http://www.accuweather.com/en/weather-news/adopt-a-hydrant-snowstorms/19897879>



Kurs „Tablety w Bibliotece” powstał w ramach Programu Rozwoju Bibliotek. Program wspiera tysiące bibliotek publicznych w całej Polsce w pełnieniu roli lokalnych centrów aktywności społecznej. W takich placówkach ludzie spędzają czas, rozwijają swoje zainteresowania, zdobywają nowe umiejętności i wspólnie działają. Program Rozwoju Bibliotek to przedsięwzięcie Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności prowadzone przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego. W latach 2009-2015 było realizowane w ramach partnerstwa z Fundacją Billa i Melindy Gatesów.

Ten materiał edukacyjny dostępny jest na licencji Creative Commons CC BY-SA 3.0 Polska. Pełna treść licencji znajduje się na stronie: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/>