Licencja CC: Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe (CC BY-SA 4.0)

SCENARIUSZ ZAJĘĆ „Kultura w sieci"

Grupa docelowa uczestników

Moduł „Kultura w sieci" przeznaczony jest dla wszystkich, którzy chcą dowiedzieć się, gdzie w Internecie szukać ciekawych i przydatnych zasobów szeroko pojętej kultury i zasobów edukacyjnych z legalnych źródeł oraz jak wykorzystywać je do nauki lub własnej twórczości.

Liczebność grupy szkoleniowej

8-15 osób.

Narzędzia i materiały dydaktyczne wykorzystane w czasie zajęć.

- Tablica interaktywna.
- Komputer
- Internet
- Przeglądarka internetowa
- Program Notatnik
- Pakiet biurowy Microsoft Office lub Open Office

Cel ogólny:

Celem modułu jest zdobycie podstawowych umiejętności pozwalających na skuteczne i bezpieczne korzystanie z możliwości, jakie dają współczesne technologie cyfrowe. Przekazanie wiedzy i umiejętności nie tylko skutecznego i swobodnego korzystania z Internetu i komputera ale również dostosowania tych narzędzi do korzystania z nich nieletnich podopiecznych.

Metody i formy pracy:

1. Metody podające:
    a. Prezentacja (teoria) – przekaz wiedzy przez trenera prowadzącego, prowadzona przy użyciu sprzętu i pomocy wizualnych ilustrujących i wzmacniających informację.
2. Metody praktyczne:
    a. Pokaz z objaśnieniem – nauczanie praktyczne, polegająca na demonstracji czynności, ich kolejności i prawidłowości wykonania przez trenera. Towarzyszący

pokazowi komentarz trenera ma charakter objaśnienia (wyjaśnienia). Wynika z tego, że objaśnienie wskazuje na „sens" i „znaczenie", wyjaśnia pewne relacje i związki, ukazuje strukturę.

b. Ćwiczenia praktyczne – umożliwiające kształtowanie umiejętności zastosowania przyswojonej wiedzy w praktyce; realizacja ćwiczenia przez uczestników pod okiem trenera.

3. Metody problemowe:
   a. Aktywizujące – symulacje pracy narzędzie wykorzystywanych w procesie samokształcenia kompetencji cyfrowych do wykonania przez uczestników szkoleń wraz z komentarzem zwrotnym (praktyka).

Przeprowadzenie wstępnego testu kompetencji cyfrowych uczestników szkolenia – 10-15 minut.

Wykładowca w formie prezentacji wprowadza w projekty digitalizacji zasobów kultury, prezentując strony wybranych muzeów.

Kategoria	Zagadnienie
	1. Wyszukiwanie informacji na stronach internetowych instytucji kultury (muzea, biblioteki, domy kultury, teatry, filharmonie, archiwa itp.), wartościowych zasobów kultury oraz zasobów edukacyjnych z legalnych źródeł. 2. Wyszukiwanie informacji o wydarzeniach kulturalnych (wystawy, koncerty, festiwale, spektakle). 3. Oglądanie, słuchanie, pobieranie wersji cyfrowych filmów, muzyki, literatury, audycji radiowych, obrazów, prasy, gier, komiksów z legalnych źródeł kultury. 4. Oglądanie, słuchanie, pobieranie wersji cyfrowych filmów, muzyki, literatury, audycji radiowych, obrazów, prasy, gier, komiksów z legalnych źródeł kultury. 5. Świadome, krytyczne, odpowiedzialne i selektywne korzystanie z cyfrowych zasobów kultury (źródeł muzealnych, bibliotecznych i audiowizualnych, archiwalnych i zabytkowych repozytoriów cyfrowych np. Federacja Bibliotek Cyfrowych, Polona, Ninateka, Cyfrowe Zbiory MNW, szukajwarchiwach.pl, portalu http://www.europeana.eu/).
Ćwiczenie przekrojowe	Zadaniem uczestników będzie: 1. Wyszukać wirtualną wycieczkę po morskim oku w portalu epodreczniki.pl 2. Wyszukać odcinek polskiej kroniki filmowej z roku 1994 w portalu ninateka.pl

	W następnym kroku zadaniem uczestników będzie wyszukanie w portalu kulturadostepna.pl jakie spektakle teatralne są zaplanowane w najbliższy weekend w najbliższym mieście. Trener omówi proste i zaawansowane formy wyszukiwania prezentując używanie dodatkowych filtrów. W drugiej części ćwiczenia uczestnicy założą konta w serwisie Ninateka. NINATEKA EDU to pierwsza w Polsce biblioteka treści audio i audiowizualnych dotyczących kultury przeznaczona dla uczniów i nauczycieli. Znajdują się w niej filmy dokumentalne, fabularne, reportaże, animacje, filmy eksperymentalne, relacje dokumentujące życie kulturalne i społeczne. To jednocześnie inspirujące narzędzie poszerzające kompetencje medialne, umożliwiające wprowadzenie do szkół elementów edukacji audiowizualnej - medialnej i filmowej. NINATEKA EDU stwarza możliwość uzupełnienia i urozmaicenia lekcji przedmiotów związanych z kulturą o nowe, bogate treści.

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Wykładowca w formie prezentacji omówi dostępne w sieci Internet systemy wideo rozmów:

- Skype
- Facebook Messenger

Dodatkowo wykładowca omówi możliwości korzystania z czatów online jako nowych metod wsparcia użytkowników serwisów internetowych.

Kategoria	Zagadnienie
	1. Prowadzenie rozmów przez Internet (np. wideo rozmowy, rozmowy grupowe). 2. Uzyskiwanie pomocy online (czat, email, wideo rozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itd. 3. Rezerwowanie biletów na imprezy kulturalne online.
Ćwiczenie przekrojowe	Każdy z uczestników szkolenia ma za zadanie założyć konto w aplikacji Skype oraz pobrać aplikację na komputer

	i zainstalować. W następnym korku trener dzieli grupę na 2 zespoły, których zadaniem jest zorganizowanie wspólnej wideokonferencji przy pomocy Skype. Następnie uczestnicy wypróbują automatyczny czat wspierający dokonywanie transakcji bankowych na stronie: https://watson-assistant-demo.ng.bluemix.net Następnie uczestnicy zostaną poproszeni o dokonanie rezerwacji biletu na wydarzenie poprzez system eTermin (strony demo).

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Wykładowca przedstawi aspekty związane z prawami autorskimi oraz zasadami wykorzystywania i publikowania materiałów w Internecie.

Kategoria	Zagadnienie
	1. Dzielenie się własnymi tekstami, zdjęciami, muzyką, filmami w mediach społecznościowych (na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.), tworzenie cyfrowych galerii zdjęć. 2. Bezpieczne korzystanie z nich i zarządzanie tożsamością oraz własnym wizerunkiem w sieci. 3. Rozwijanie umiejętności wykorzystywania cyfrowych zasobów kultury w sieci (z uwzględnieniem zagadnień prawa autorskiego) np. do stworzenia drzewa genealogicznego, odtworzenia historii własnej rodziny, miejscowości. 4. Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji. Warunki użytkowania. 5. Prawa i obowiązki wynikające z regulaminów serwisów internetowych.
Ćwiczenie przekrojowe	Uczestnicy zostaną poproszeni o założenie konta w serwisie YouTube. W 3-4 osobowych grupach będą mieli za zadanie nagranie 1 minutowego filmu prezentującego pogodę w dniu szkolenia. Taki film będą musieli zapisać w komputerze oraz wgrać do serwisu YouTube jako film publicznie dostępny.

	Po umieszczeniu filmu w serwisie uczestnicy nadal podzieleni w grupach będą mieli za zadanie dodanie efektów dźwiękowych oraz podkładu audio do swojego filmu. Do tego zadania będą wykorzystywać Bibliotekę audio YouTube oraz kreatora i narzędzia udostępnione w Strefie twórców. Grupy między sobą spróbują wyszukać umieszczone filmy. Każdy z uczestników zostanie poproszony o udostepnienie filmu umieszczonego przez jego grupę na swoim profilu Facebook. W przypadku braku profili uczestnicy założą swoje konta w serwisie Facebook. Trener omówi różne modele licencji na jakich możliwe jest upublicznianie własnych filmów, w tym licencje typu CC. Dodatkowo uczestnicy zapoznają się z zasadami (prawami) związanymi z umieszczaniem multimediów w serwisie Facebook. W drugiej części ćwiczenia uczestnicy zarejestrują się w serwisie www.myheritage.pl i zweryfikują dostępne tam informacje o ich drzewie genealogicznym.

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Wykładowca zaprezentuje szereg portali Wikipedia, TED, Khan Academy, Baza Legalnych Źródeł, Ninateka, POLONA pozwalających na dostęp do źródeł edukacyjno kulturalnych.

Wykładowca zaprezentuje uczestnikom także ebooki, czyli książki elektroniczne i serwisy, z których można korzystać, pobierając darmowe i legalne e-książki. Zaznajomienie odbiorców szkolenia ze stronami, takimi jak: wolnelektury.pl, e- bookowo, E-bookoo.pl, Ebookpoint.pl

Kategoria	Zagadnienie
	1. Nauka korzystania z e-booków (np. na czytnikach elektronicznych) i audio-booków. 2. Oglądanie, słuchanie, pobieranie wersji cyfrowych filmów, muzyki, literatury, audycji radiowych, obrazów, prasy, gier, komiksów z legalnych źródeł kultury.
Ćwiczenie przekrojowe	Uczestnicy będą mieli za zadanie założenie konta w serwisie oraz wyszukanie kursu/materiału z interesującej ich dziedziny.

	Uczestnicy zostaną poproszeni o wejście na stronę vod.pl wyszukanie z katalogu interesującego ich filmu. Następnie zawężenie katalogu do bezpłatnych pozycji. Uczestnicy zostaną poproszeni o odnalezienie w serwisie Legalna Kultura bazy legalnych źródeł audiobooków. Będą mieli za zadanie odnaleźć w tym formacie swoją ulubioną książkę z dzieciństwa i pobrać ją (bezpłatnie) na komputer. Kolejno sprawdzą za pomocą dostępnego oprogramowania do odtwarzania działanie audiobooka;

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Przeprowadzenie końcowego testu kompetencji cyfrowych uczestników szkolenia oraz ankiety ewaluacyjnej – 10-15 minut.