

Tytuł modułu: „Kultura w sieci”

Grupa docelowa: 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. Uczestnicy szkolenia zapoznają się z ogólnodostępnymi portalami prezentującymi dorobek polskiej kultury (Ninateka – Filmoteka Narodowa, Polona, Encyklopedia Teatru Polskiego, Narodowe Archiwum Cyfrowe, Narodowy Instytut Fryderyka Chopina). Poznają praktyczne podstawy prawa autorskiego, niezbędne do korzystania z kultury w sieci i zdobędą umiejętność wyszukiwania legalnych źródeł kultury, w tym korzystania z Bazy Legalnych Źródeł. Uczestnicy dowiedzą się, jak odtworzyć historię własnej rodziny, miejscowości czy regionu, bazując na informacjach z sieci, i jak stworzyć drzewo genealogiczne.

Liczebność grupy: 8 do 12 osób

Dominujące metody pracy: praca przy komputerach, prezentacje, dyskusje moderowane

Czas realizacji scenariusza: 16 godzin dydaktycznych, 4 dni po 4 godziny dydaktyczne

Cele modułu na modelu efektów uczenia się:

Wiedza	Umiejętności	Postawy
<ol style="list-style-type: none"> 1. Znajomość najważniejszych pojęć i definicji związanych z udostępnianiem treści kultury w sieci: plagiat, prawo cytatu, licencje CC, domena publiczna. 2. Znajomość najważniejszych rozwiązań sieciowych do dzielenia się wiedzą, do komunikacji, do wyszukiwania informacji o wydarzeniach kulturalnych, do promocji twórczości własnej. 3. Znajomość legalnych źródeł kultury. 4. Znajomość najważniejszych usług publicznych. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wyszukiwanie informacji na stronach instytucji kultury oraz zasobów edukacyjnych z legalnych źródeł. 2. Zakładanie konta i korzystanie z profilu zaufanego i ePUAP. 3. Korzystanie z wirtualnych muzeów i galerii, banków zdjęć / klipów / dźwięków, rezerwacja biletów online. 4. Zarządzanie własnym wizerunkiem w sieci. 5. Tworzenie własnej twórczości w sieci i jej ochrona. 6. Korzystanie z e-booków i audiobooków. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Świadomość najważniejszych możliwości związanych z korzystaniem z zasobów kultury i zasobów edukacyjnych w sieci. 2. Świadomość względem wiarygodności treści dostępnych w sieci. 3. Świadomość dot. prawidłowego korzystania z treści dostępnych w Internecie udostępnionych na różnych licencjach. 4. Świadomość dotycząca ochrony twórcy w sieci.

Umiejętności cyfrowe do nabycia w trakcie zajęć, które zostały uwzględnione w scenariuszu

a. Podstawowe kompetencje cyfrowe

Kategoria	Rodzaj kompetencji
UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE	1. Korzystanie z przestrzeni dyskowej w Internecie.
UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE	1. Korzystanie z serwisów społecznościowych. 2. Telefonowanie przez Internet i wideorozmowy przez Internet.
UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW	1. Przenoszenie plików między komputerami / urządzeniami.
UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM	1. Korzystanie z procesorów tekstu. 2. Korzystanie z arkuszy kalkulacyjnych. 3. Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio.
UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH	1. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego. 2. Użycie profilu zaufanego w co najmniej jednej e-usłudze.

b. Średniozaawansowane kompetencje cyfrowe

Kategoria	Rodzaj kompetencji
UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE	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. Korzystanie z wirtualnych galerii muzealnych.

UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE	<ol style="list-style-type: none">1. Prowadzenie rozmów przez Internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe).2. Uzyskiwanie pomocy online (czat, email, wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itd.
UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW	<ol style="list-style-type: none">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. Nauka z wykorzystaniem cyfrowych zasobów kultury i archiwów oraz źródeł internetowych (np. Wikipedia, TED, Khan Academy, Baza Legalnych Źródeł, Ninateka, POLONA).4. Rozwijanie umiejętności wykorzystywania cyfrowych zasobów kultury w sieci (z uwzględnieniem zagadnień prawa autorskiego), np. do stworzenia drzewa genealogicznego, odtworzenia historii własnej rodziny, miejscowości.5. Oglądanie, słuchanie, pobieranie wersji cyfrowych filmów, muzyki, literatury, audycji radiowych, obrazów, prasy, gier, komiksów z legalnych źródeł kultury.6. Rezerwowanie biletów na imprezy kulturalne online.7. Nauka korzystania z e-booków (np. na czytnikach elektronicznych) i audiobooków.8. Nauka korzystania z możliwości tworzenia i edytowania własnych map z wykorzystaniem narzędzi, takich jak Google Maps, MyMaps, OpenStreetMaps.9. Korzystanie z banków zdjęć / klipów / dźwięków. Rodzaje licencji. Warunki użytkowania.10. Prawa i obowiązki wynikające z regulaminów serwisów internetowych.11. Udostępnianie treści kultury w sieci. Odpowiedzialność prawna. Plagiat. Prawo cytatu.12. Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich.

UMIĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM	<ol style="list-style-type: none">1. Zakup oprogramowania w sieci (kontrola legalności) – prawa i obowiązki wynikające z posiadanej licencji.2. Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania (np. do obróbki graficznej plików, porządkowania i zarządzania plikami, danymi):<ul style="list-style-type: none">- jak i gdzie ich szukać,- jak instalować,- jak i do czego używać, na co uważać i na co zwracać szczególną uwagę (pod kątem bezpieczeństwa i prawa autorskiego).
UMIĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH	<ol style="list-style-type: none">1. 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/).

Przebieg zajęć

Temat	Czas trwania	Omawiane zagadnienia	Przebieg, forma zajęć oraz metody nauczania
<p>Wprowadzenie w świat legalnej kultury w Internecie oraz korzystania z zasobów cyfrowych</p>	<p>2h/1h*</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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. Korzystanie z wirtualnych galerii muzealnych. 4. Oglądanie, słuchanie, pobieranie wersji cyfrowych filmów, muzyki, literatury, audycji radiowych, obrazów, prasy, gier, komiksów z legalnych źródeł kultury. 5. Świadome, krytyczne, odpowiedzialne i 	<p>Poziom podstawowy</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Otwarcie szkolenia. Zebranie oczekiwań od uczestników szkolenia. Omówienie programu szkolenia; (10 min) [dominująca metoda pracy – dyskusja moderowana]. 2. Uczestnicy szkolenia zostaną poproszeni o otwarcie arkusza kalkulacyjnego i przygotowanie prostej tabeli z wykazem wydarzeń kulturalnych dla swojej miejscowości na najbliższe dwa tygodnie, a także dla miasta powiatowego oraz dla Krakowa. Zadanie ma sprawdzić umiejętności uczestników szkolenia w kontekście wyszukiwania i selekcji informacji, a także korzystania z arkusza kalkulacyjnego. Uczestnicy razem z prowadzącym podsumują zadanie. W trakcie podsumowania ekspert wyjaśni: gdzie szukać informacji o wydarzeniach kulturalnych, jak stworzyć swój prywatny kalendarz kulturalny (z wykorzystaniem funkcji Google Kalendarz), jak wyszukiwać wydarzenia za pomocą mediów społecznościowych; (40 min) [dominująca metoda pracy – praca samodzielna przy komputerze, dyskusja moderowana, prezentacja]. 3. Kolejno uczestnicy szkolenia zostaną poproszeni o wpisanie adresu strony z bazą wirtualnych muzeów (https://kulturdostepna.pl/on-line/wirtualne-muzea) i wybranie jednego z nich. Każdy z uczestników będzie miał kilkanaście minut na skorzystanie z wirtualnej wycieczki po wybranym obiekcie. Prowadzący rozpocznie dyskusję z uczestnikami, znajdując



		<p>selektywne korzystanie z cyfrowych zasobów kultury (źródeł muzealnych, bibliotecznych i audiowizualnych, archiwalnych i zabytkowych repozytoriów cyfrowych np. Federacja Bibliotek Cyfrowych, Polona, Niniateka, Cyfrowe Zbiory MNW, szukajwarchiwach.pl, portalu http://www.europeana.eu/.</p> <p>6. Korzystanie z arkuszy kalkulacyjnych.</p>	<p>odpowiedzi na poniższe pytania: a) w jakim celu możemy korzystać z wirtualnych muzeów (polskich i zagranicznych)? b) jakie wrażenia daje taki spacer? c) jaka jest ocena takiego sposobu obcowania z kulturą? Prowadzący ma za zadanie uwrażliwić uczestników szkolenia na fakt, że dzięki narzędziom internetowym świat kultury i sztuki staje się nam bliższy, znikają bariery geograficzne (nierazko finansowe, związane z kosztami wyjazdu do innego miejsca), stajemy się pełnoprawnymi uczestnikami życia kulturalnego; (30 min) [dominująca metoda pracy: praca samodzielna przy komputerze, dyskusja moderowana, burza mózgów].</p> <p>4. Następnie uczestnicy szkolenia zostaną poproszeni o napisanie na karteczkach typu post-it po 3 źródła, z których korzystają podczas oglądania filmów, słuchania muzyki itp. Wszystkie odpowiedzi od uczestników zostaną pogrupowane, także według podziału na źródła legalne i nielegalne. Prowadzący wyjaśni, jak korzystać ze źródeł legalnych i gdzie ich szukać, a także wytłumaczy uczestnikom szkolenia, jakie konsekwencje dla rozwoju kultury ma korzystanie z nielegalnych źródeł. Uczestnicy odszukają w Internecie portal Legalna Kultura i skorzystają z bazy legalnych źródeł kultury, odszukując archiwum swojego ulubionego czasopisma / gazety; (20 min) [dominująca metoda pracy: burza mózgów, dyskusja moderowana, praca samodzielna przy komputerze].</p> <p>5. Na koniec szkolenia zostanie przygotowana przez prowadzącego obszerna prezentacja, wskazująca na możliwości wykorzystania zasobów kultury, w tym źródeł muzealnych, bibliotecznych, archiwalnych, zabytkowych, repozytoriów cyfrowych, np. Federacja Bibliotek Cyfrowych, Polona, Niniateka, Cyfrowe Zbiory MNW, szukajwarchiwach.pl, portal Europeana i inne. Uczestnicy szkolenia wraz z prowadzącym porozmawiają na temat świadomego, krytycznego, odpowiedzialnego i selektywnego</p>
--	--	---	--

			<p>korzystania z ww. zasobów; (20 min) [dominująca metoda pracy: prezentacja, dyskusja moderowana].</p> <p>Poziom zaawansowany</p> <p>W przypadku grupy na poziomie zaawansowanym przewidujemy taki sam przebieg z tym, że poszczególne ćwiczenia, ze względu na wcześniejszą wiedzę uczestników, będą mogły być zrealizowane zdecydowanie szybciej, w związku z tym w takim wypadku ta część szkolenia trwać będzie jedynie 45 min.</p>
Korzystanie z narzędzi internetowych do komunikacji; dokonywanie rezerwacji online	2h/1h*	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prowadzenie rozmów przez internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe). 2. Uzyskiwanie pomocy online (czat, email, wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itd. 3. Rezerwacja biletów na imprezy kulturalne online. 4. Korzystanie z serwisów społecznościowych . 5. Wysyłanie, odbieranie poczty elektronicznej. 6. Instalowanie oprogramowania lub aplikacji. 7. Wyszukiwanie informacji o usługach. 	<p>Poziom podstawowy</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uczestnicy szkolenia rozpoczną szkolenie od krótkiej dyskusji z prowadzącym na temat znanych im narzędzi do komunikacji w Internecie. Wśród narzędzi znajdują się komunikatory w mediach społecznościowych: Messenger, czat na Instagramie, Snapchat; narzędzia do wideorozmów i czatów (Messenger, Skype, Google Hangouts), narzędzia do rozmów grupowych – grupy na portalu społecznościowym Facebook, fora dyskusyjne, fora branżowe (LinkedIn) i inne. Prowadzący zaprezentuje uczestnikom możliwości wybranych narzędzi oraz wyjaśni różnice pomiędzy komunikacją synchroniczną i asynchroniczną. Jako zadanie uczestnicy otrzymają do zainstalowania na komputerze program Skype i wykonają połączenie testujące głośniki, mikrofon i kamerę. Kolejno stworzą między sobą wideokonferencję; (30 min) [dominująca metoda pracy: prezentacja, praca przy komputerach, dyskusja moderowana]. 2. Kolejno uczestnicy szkolenia otrzymają zadanie rezerwacji biletu na wybrane wydarzenie w serwisie eTermin (demo rezerwacji online). Do wykonania tego zadania potrzebne będzie również wykorzystanie poczty elektronicznej. Prowadzący zaprezentuje uczestnikom szkolenia najważniejsze zagadnienia związane z dokonywaniem rezerwacji online i dokonywaniem płatności za nie w kontekście bezpieczeństwa transakcji online; (45 min)

			<p>[dominująca metoda pracy: warsztatowa praca przy komputerze, prezentacja].</p> <ol style="list-style-type: none"> Następnie uczestnicy szkolenia wspólnie z prowadzącym zidentyfikują obszary, branże, firmy, instytucje – z których wsparcia online można już efektywnie korzystać. Ekspert zaprezentuje nowe rozwiązania ułatwiające komunikację z klientami (chatboty – wirtualni asystenci, strony firmowe w mediach społecznościowych). Kolejno trzeba będzie zalogować się do sieci społecznościowej Facebook i tam na stronie „Visit Wrocław” za pomocą komunikatora Messenger znaleźć konkretne informacje kulturalne w rozmowie z chatbotem. Po tym ćwiczeniu uczestnicy podzielą się doświadczeniami i spróbują ocenić przydatność takiego rozwiązania; (40 min) [dominująca metoda pracy: dyskusja moderowana, praca warsztatowa przy komputerze]. Podsumowanie i zamknięcie szkolenia; (5 min). <p>Poziom zaawansowany</p> <p>W przypadku grupy na poziomie zaawansowanym przewidujemy taki sam przebieg, z tym że poszczególne ćwiczenia, ze względu na wcześniejszą wiedzę uczestników, będą mogły być zrealizowane zdecydowanie szybciej, w związku z tym w takim wypadku ta część szkolenia trwać będzie jedynie 45 min.</p>
Wykorzystanie cyfrowych zasobów kultury i sztuki w celach edukacyjnych / związanych z samokształceniem	4h/2h*	<ol style="list-style-type: none"> Nauka z wykorzystaniem cyfrowych zasobów kultury i archiwów oraz źródeł internetowych (np. Wikipedia, TED, Khan Academy, Baza Legalnych Źródeł, Niniateka, POLONA). Nauka korzystania z e-booków (np. na czytnikach 	<p>Poziom podstawowy</p> <ol style="list-style-type: none"> Szkolenie rozpocznie się od wysłuchania przez uczestników jednego z wybranych przez prowadzącego wystąpienia TED wraz z prośbą o robienie notatek w edytorze tekstu. Uczestnicy podzielą się na forum informacjami, czego się dowiedzieli, co było dla nich nowego, co zapamiętali dzięki własnym notatkom. Ekspert przeprowadzi burzę mózgów, której wynikiem będzie odpowiedź na pytanie: jakie korzyści przynosi nauka z wykorzystaniem zasobów cyfrowych; (30



		<p>elektronicznych) i audiobooków.</p> <ol style="list-style-type: none">3. Nauka korzystania z możliwości tworzenia i edytowania własnych map z wykorzystaniem narzędzi, takich jak Google Maps, MyMaps, Open Street Maps.4. Korzystanie z edytora tekstowego.	<p>min) [dominująca metoda pracy: projekcja filmu, burza mózgów, dyskusja moderowana, praca przy komputerze].</p> <ol style="list-style-type: none">2. Kolejno prowadzący zaprezentuje szereg portali opartych na różnych mechanizmach, które można wykorzystywać w celach rozwojowych, edukacji przez całe życie (long life learning): Wikipedia, TED, Khan Academy, Baza Legalnych Źródeł, Niniateka, POLONA i wiele innych; (30 min) [dominująca metoda pracy: prezentacja].3. 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; (30 min) [dominująca metoda pracy: praca przy komputerze].4. Ekspert 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, a także możliwościami wydania własnej publikacji elektronicznej i konwersji jej do wersji mobilnej; (30 min) [dominująca metoda pracy: prezentacja].5. Ostatnim elementem tego modułu będzie wykorzystanie funkcji Google Maps i Google Street View do wykonania następującego zadania. Uczestnicy zostaną podzieleni na min. 3 grupy – każda z grup otrzyma zadanie, aby w edytorze tekstu przygotować dokładną instrukcję przejechania / przebycia z miejscowości X (np. Polanka Wielka) do miejsca Y (np. Muzeum Historycznego Miasta Krakowa Podziemi Rynku Głównego). Trzeba będzie dokładnie opisać trasę, czas dojazdu różnymi środkami transportu, precyzyjnie wskazać
--	--	--	--

			<p>lokalizację miejsca Y (wraz z danymi GPS). Uczestnicy szkolenia będą mogli skorzystać z innych dostępnych narzędzi (wyszukiwarka e-podróżnik, rozkład jazdy PKP czy jakdojade.pl). Wspólnie z prowadzącym dokonają oceny użyteczności poszczególnych narzędzi; (30 min) [dominująca metoda pracy: praca przy komputerze, dyskusja moderowana, komentarz ekspercki].</p> <p>Poziom zaawansowany</p> <p>W przypadku grupy na poziomie zaawansowanym przewidujemy taki sam przebieg, z tym że poszczególne ćwiczenia, ze względu na wcześniejszą wiedzę uczestników, będą mogły być zrealizowane zdecydowanie szybciej, w związku z tym ta część szkolenia trwać będzie jedynie 90 min.</p>
Publikacja swoich dzieł w sieci	3h	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dzielenie się własnymi tekstami, zdjęciami, muzyką, filmami w mediach społecznościowych (na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i innych), tworzenie cyfrowych galerii zdjęć. 2. Bezpieczne korzystanie z nich i zarządzanie tożsamością oraz własnym wizerunkiem w sieci. 3. Prawa i obowiązki wynikające z regulaminów serwisów internetowych. 4. Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prowadzący wprowadzi uczestników w zagadnienia związane z zamieszczaniem treści w sieciach społecznościowych, wprowadzone zostaną prawne zagadnienia związane z ochroną wizerunku, zasadami publikowania zdjęć osób prywatnych oraz publicznych. Przeanalizowane zostanie także to, co dzieje się z prawami do ochrony wizerunku oraz własnością zdjęć, które zamieszczone zostaną na portalu społecznościowym lub w mediach społecznościowych. Zaprezentowane zostaną także standardy bezpieczeństwa i ochrony prywatności oraz sposoby na zastrzeżenie wybranych danych w sieciach społecznościowych. Omówione zostanie także tzw. prawo do bycia zapomnianym; (30 min) [dominująca metoda pracy – prezentacja]. 2. W trakcie części praktycznej uczestnicy szkolenia pracować będą przy komputerach. Poproszeni zostaną o zalogowanie się na portalu Facebook i / lub nasza-klasa, a następnie do stworzenia, zgodnie z instrukcjami prowadzącego, zamkniętej grupy osób, dla której tymczasowo nałożone zostaną ograniczenia w dostępności treści na stronie. Następnie uczestnicy zostaną poproszeni o



		<p>5. Udostępnianie treści kultury w sieci. Odpowiedzialność prawna. Plagiat. Prawo cytatu.</p>	<p>zamieszczenie zdjęć z takimi parametrami, by były widoczne tylko dla jednej, zaufanej osoby, dla której stworzona zostanie nowa grupa. Pokazane zostaną także najprostsze mechanizmy do obróbki zdjęć, filmów w trakcie zamieszczania ich w sieci; (60 min) [dominująca metoda pracy – praca przy komputerach].</p> <p>3. Prowadzący dokona omówienia najważniejszych kwestii prawnych związanych z prawami autorskimi, przedstawi różnice pomiędzy wolnymi a zamkniętymi licencjami, wyjaśni, czym jest różnica pomiędzy otwartym źródłem a domeną publiczną, co to jest prawo cytatu, plagiat, kiedy może dojść do odpowiedzialności prawnej, jak można dochodzić swoich praw. Prowadzący przedstawi także internetowe zbiory plików graficznych oraz wyszukiwarek graficznych (np. Wikimedia Commons, Google Image Search Engine) i wskaże, gdzie można szukać prac graficznych, utworów muzycznych i filmów, które można wykorzystywać bez naruszania prawa autorskiego; (45 min) [dominująca metoda pracy – prezentacja].</p>
Twórca kultury w sieci	3h/7h*	<p>1. Rozwijanie umiejętności wykorzystania cyfrowych zasobów kultury w sieci (z uwzględnieniem zagadnień prawa autorskiego), np. do stworzenia drzewa genealogicznego, odtworzenia historii własnej rodziny, miejscowości.</p> <p>2. Korzystanie z banków zdjęć / klipów / dźwięków. Rodzaje licencji. Warunki użytkowania.</p>	<p>Poziom podstawowy</p> <p>1. Moduł realizowany będzie przy komputerach, trener przedstawi prezentację zawierającą aplikacje dostępne w sieci, za pomocą których można pracować nad cyfrowymi zasobami kultury w sieci, w tym:</p> <p>a. wykorzystanie cyfrowych zasobów kultury w sieci (z uwzględnieniem zagadnień prawa autorskiego), np. do stworzenia drzewa genealogicznego, odtworzenia historii własnej rodziny, miejscowości;</p> <p>b. korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji. Warunki użytkowania;</p>



		<p>3. Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania (np. do obróbki graficznej plików, porządkowania i zarządzania plikami, danymi):</p> <ul style="list-style-type: none"> • jak i gdzie ich szukać, • jak instalować, • jak i do czego używać, • na co uważać i na co zwracać szczególną uwagę (pod kątem bezpieczeństwa i prawa autorskiego). <p>4. Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio.</p> <p>5. Umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przez siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów, oprogramowania.</p>	<p>c. przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania (np. do obróbki graficznej plików, porządkowania i zarządzania plikami, danymi). (45 min) [Dominująca metoda pracy: prezentacja].</p> <p>2. Następnie uczestnicy szkolenia zostaną połączeni w zespoły 2-osobowe. Każdy zespół otrzyma zadanie, które będzie musiało być zrealizowane z wykorzystaniem co najmniej jednej z przedstawionych wcześniej aplikacji, pobierając odpowiednie pliki multimedialne z ogólnie dostępnych baz, uczestnicy będą musieli m.in.:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) zaprojektować wizytówkę przedstawiającą swoją miejscowość; b) zaprojektować kartę Wielkanocną zawierającą osoby w strojach ludowych; c) stworzyć komiks przedstawiający jakiś ciekawy epizod z historii miejscowości uczestnika; d) zrobić slajdowisko dostępne w sieci dot. wybranego obiektu historycznego w miejscowości zamieszkania uczestnika lub w pobliżu tej miejscowości. <p>Wszystkie stworzone materiały zostaną następnie umieszczone w sieci. Uczestnicy będą musieli zwracać szczególną uwagę na prawidłowe wykorzystanie wszystkich znalezionych w sieci materiałów (z poszanowaniem praw autorskich) oraz prawidłowo licencjonować własne dzieła. Weryfikować to będzie na bieżąco trener; (90 min) [Dominująca metoda pracy: praca w małych grupach, praca przy komputerach].</p> <p>Poziom zaawansowany: Na poziomie zaawansowanym grupa dodatkowo zapozna się z bezpłatną, bardziej zaawansowaną aplikacją do obróbki graficznej.</p>
--	--	---	---



			<ol style="list-style-type: none"> 1. W przypadku, jeśli grupa zdecyduje się na realizację części zaawansowanej. Na komputerach zainstalowany zostanie program GIMP jako bezpłatne, ale zaawansowane, narzędzie do warstwowej obróbki obrazów rastrowych. Uczestnicy zostaną poproszeni o wyszukanie w Internecie bazy danych parametrów do zamieszczania grafik promocyjnych i informacyjnych w sieciach społecznościowych. Następnie uczestnicy będą poproszeni, by wybrali jeden z portali i jeden z formatów plików graficznych, a następnie przygotowali plik graficzny o odpowiednich parametrach. Prowadzący będzie na bieżąco przekazywał instrukcje dotyczące tworzenia nowych plików, tak że ostatecznie uczestnicy będą potrafili: tworzyć nowe pliki, nakładać efekty, wklejać elementy innych obrazów, zapisywać pliki w różnych formatach, nakładać filtry korekcyjne, dodawać tekst do ilustracji; (135 min) [dominująca metoda pracy – prezentacja, praca przy komputerach]. 2. Po stworzeniu pliku graficznego uczestnicy będą wspólnie z prowadzącym zamieszczać te pliki w sieci, a następnie omówione zostaną możliwości płatnej i bezpłatnej (tzw. organicznej) promocji treści publikowanych w sieci, na wybranych portalach przeznaczonych do publikowania treści multimedialnych; (45 min) [dominująca metoda pracy – dyskusja moderowana].
Usługi publiczne	2h	<ol style="list-style-type: none"> 1. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego. 2. Użycie profilu zaufanego w co najmniej jednej e-usłudze. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uczestnicy pracować będą przy komputerach. W pierwszej części omówione zostanie to, czym jest ePUAP oraz profil zaufany. Uczestnicy zapoznają się w przykładowym katalogiem usług, który może być realizowany za pośrednictwem portalu; (20 min) [dominująca metoda pracy – prezentacja]. 2. Następnie uczestnicy dokonają rejestracji na platformie ePUAP oraz przygotowują i złożą wniosek o stworzenie i weryfikację profilu zaufanego. Zaprezentowane zostaną przykładowe usługi bezpośrednio na portalu, w tym związane z rejestracją w urzędzie pracy, składaniem wniosków w programie 500+, weryfikacji

			<p>dokumentów rozliczeniowych w ZUS, US; (50 min) [dominująca metoda pracy – prezentacja, praca przy komputerach].</p> <p>3. Podsumowanie i zamknięcie szkolenia; (20 min) [dominująca metoda pracy – dyskusja moderowana].</p>
--	--	--	---

* W przypadku jeśli grupa będzie miała poziom podstawowy, realizować będzie każdą z części szkolenia w wymiarze 2h dydaktycznych, co umożliwi zapoznanie się z najważniejszymi, podstawowymi narzędziami w każdym obszarze. W przypadku jednak, gdy grupa już na starcie będzie posiadała podstawową wiedzę z zakresu sieci społecznościowych, dwie pierwsze części będą mogły być pominięte, dzięki czemu będzie można rozwinąć wybrany z pozostałych modułów do poziomu zaawansowanego. Uczestnicy będą mogli wspólnie zdecydować, które 2. części należy rozwinąć, tak aby szkolenie w jak największym stopniu odpowiadało ich oczekiwaniom.

Dodatkowe narzędzia i materiały dydaktyczne wykorzystane w czasie zajęć:

1. Trenerskie ICT – Podręcznik dla prowadzących szkolenia dla osób dorosłych – https://ec.europa.eu/epale/sites/epale/files/trenerskie_ict_podrecznik.pdf
2. Fotografia cyfrowa – obsługa programu GIMP – http://www.biblioteki.org/dam/jcr:6720a868-3413-4ed9-bc67-8c6ec823ef49/03_Grafika_GIMP.pdf
3. Biblioteka – lokalne centrum wiedzy praktycznej. Przewodnik po narzędziach. Warsztat nr 2. Google Picasa – http://www.biblioteki.org/dam/jcr:1f9bc140-0236-44a9-ad62-437d91a58602/05_BIB_przewodnik_Picassa.pdf
4. Jak przygotować i zamieścić relację multimedialną w serwisie YouTube? – http://www.biblioteki.org/dam/jcr:bda6f72a-3b39-4846-b3ccb1247684b6d4/04_YouTube-relacja.ppt
5. Biblioteka – lokalne centrum wiedzy praktycznej. Przewodnik po narzędziach. Warsztat nr 1. Tworzenie ankiety w edytorze formularzy Google – http://www.biblioteki.org/dam/jcr:1a866957-994c-4a05-b605-c4e090b7da94/06_BIB_przewodnik_formularze%20Google.pdf
6. Dokumenty Microsoft Office on-line (edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, prezentacje multimedialne) – http://www.biblioteki.org/dam/jcr:d24251a6-18c4-4c64-93db-260d3c9a6265/02_Samouczek_OneDrive_AB.exe
7. Ankieta on-line Microsoft – http://www.biblioteki.org/dam/jcr:64fdc5ef-a5c5-456c-9451-599fa25fb8e1/03_Ankieta_Microsoft_Online.pdf
8. Kalendarz Google on-line – http://www.biblioteki.org/dam/jcr:a6db0704-ea79-4851-a30f-09ce8d77290b/04_Kalendarz_Google.pdf
9. Przesyłanie dużych plików (wetransfer.com) – http://www.biblioteki.org/dam/jcr:f61b1e2d-9df2-4dd0-b44e-ecec09528afa/05_WeTransfer.pdf
10. Ustalanie terminów spotkań on-line (doodle.com) – http://www.biblioteki.org/dam/jcr:139a34ab-ac7e-4c53-980c-439e9c969a9a/06_Doodle.pdf
11. Konferencje głosowe i wideo on-line (Skype, appear.in) – http://www.biblioteki.org/dam/jcr:4f2256dc-b385-4b97-a860-c3bbdb590689/07_Konferencje_on-line.pdf
12. Fanpage na Facebooku – http://www.biblioteki.org/dam/jcr:4577e1ce-342a-4ec5-a2a7-7d86fe1a48d1/08_Facebook.pdf
13. Zakładanie i zarządzanie kanałem filmowym na YouTube – http://www.biblioteki.org/dam/jcr:ccbdfdecf-37ef-4f41-8033-2696f40fe44c/09_YouTube.pdf
14. Posługiwanie się komunikatorem Skype. Materiały dla osób prowadzących zajęcia komputerowe w bibliotekach – http://www.biblioteki.org/dam/jcr:8ba9048e-cd61-491c-8a3b-7a4175f68eef/10_Skype_calosc.pdf
15. Dysk w chmurze (na przykładzie Dysku Google) – http://www.biblioteki.org/dam/jcr:dd125f66-7cf0-40fe-9565-1155caa09bac/01_Dysk_Google.pdf
16. Nowe technologie w praktyce. Po co mi to? Konkrety bez pitu-pitu – http://www.biblioteki.org/dam/jcr:3966fd97-6c5b-4a53-bb2fff85c57eb9bf/10_Tomasz_Kwietniewski_Magda_Wachol_Nowe_tehnologie_w_praktyce.pdf

Autorzy scenariusza: Marzena Milanowska, Bartosz Kosiński

Partnerzy projektu:

