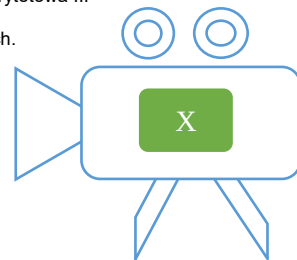




„Podkarpacki E-Senior”, Program Operacyjny Polska Cyfrowa, Oś priorytetowa III
Cyfrowe kompetencje społeczeństwa, Działanie 3.1.
Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych.

KARTA ANIMACJI PCHLI TARG



CEL ANIMACJI

Zachęcenie do korzystania z zakupów on-line – zarówno kupowania jak i sprzedawania.
Budowanie relacji przyjacielskich pomiędzy uczestnikami.

LINKI DO WYKORZYSTANIA

<http://pchli.blogspot.com/2018/>
<https://www.olx.pl/>
https://www.youtube.com/watch?v=yDJ_FXaLb5U

W JAKICH SYTUACJACH MOŻESZ WYKORZYSTAĆ TEN SCENARIUSZ?

Animacja jest kontynuacją nabytych umiejętności z zakresu: inwestycje online, znajomi, komunikatory, konto bankowe, zakupy online, sprzedaż online, uczymy się.

PRZED ROZPOCZĘCIEM

Uczestnicy animacji będą uczestniczyć w pchlim targu, na którym można wymienić się przedmiotami, które już nie są w naszych domach potrzebne. Taki sposób dzielenia się rzeczami ma zmotywować uczestników do uczestniczenia w pchlim targu on-line.

CO PRZYGOTOWAĆ PRZED ROZPOCZĘCIEM

- ✓ Zapoznać się z możliwościami i zasadami strony <http://pchli.blogspot.com/2018>
- ✓ Zapoznać się z portalem www.olx.pl – sposobem wystawiania przedmiotów do sprzedaży
- ✓ Przynieść na zajęcia 6-7 przedmiotów do wystawienia (uczestnicy nie będą aktywować sprzedaży na portalu olx, jedynie uczyć się kilku kroków do zamieszczenia przedmiotu). Animator robi zdjęcia przedmiotów, tak aby uczestnicy mogli z nich skorzystać na zajęciach. Zapisuje ją na pen drive.
- ✓ Założenie konta na portalu olx.

KONTRAKT SPOŁECZNY

Baw się dobrze / Bądź sobą;
Każdy ma prawo do wyrażania swojego zdania, nie raniąc innych;

Szanujemy siebie nawzajem;
Ograniczamy się do tematu spotkania;
Każdy ma prawo powiedzieć STOP!

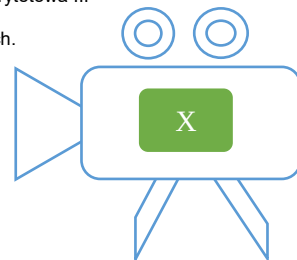
PRZEBIEG ANIMACJI

1. Przywitanie uczestników;
2. **Autoprezentacja uczestników:** imię, pytanie o zakupy w Internecie, czy kupują, czy sprzedają, czy wymieniają się rzeczami, jakie znają portale zakupowe?
3. **Prezentowanie celu animacji.**
4. **Podział na pary.**
5. **Prezentowanie przebieg animacji:** I część zapoznanie się uczestników z portalem <http://pchli.blogspot.com/2018/> z pomocą Animatora; II część praca w parach – obejrzenie filmu instruktażowego – jak zamieścić przedmiot na portalu olx (link powyżej). Animator podaje dane do logowania do konta, które założył przed zajęciami. Uczestnicy otrzymują po jednym przedmiocie na parę i samodzielnie zamieszczają przedmiot – wraz opisem i zdjęciem. Uczestnicy nie aktywują sprzedaży, ale mogą podejrzeć jak będzie wyglądało ogłoszenie stworzone przez nich.; III część – uczestnicy w parach tworzą listę przedmiotów, jakie mogą wystawić na olx lub na pchlim targu.
6. **Prezentacja portalu** <http://pchli.blogspot.com/2018/>. **Animator prezentuje**



„Podkarpacki E-Senior”, Program Operacyjny Polska Cyfrowa, Oś priorytetowa III
Cyfrowe kompetencje społeczeństwa, Działanie 3.1.
Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych.

KARTA ANIMACJI PCHLI TARG



platformę, uczestnicy śledzą na komputerze jak z niej korzystać, zadają pytania.

7. **Praca w parach.** Uczestnicy włączają na komputerze film z youtube o portalu olx. Zadają pytania. Animator przekazuje uczestnikom dane do logowania do portalu olx. Przekazuje też przedmioty i zdjęcia przedmiotów (jeden na parę), które zostaną opisane przez uczestników animacji i umieszczone na portalu. Uczestnicy mają cały czas dostęp do filmu z youtube, tak aby mogli powrócić i sprawdzić czy krok po kroku sposób umieszczenia przedmiotu do sprzedaży. Proces zatrzymuje się na aktywacji. Uczestnicy włączają podgląd przedmiotu.
8. Uczestnicy tworzą listę przedmiotów do wystawienia lub oddania (nadal praca w parach).
9. Dyskusja na forum.
10. Podsumowanie animacji - „rundka - pytań”.

PYTANIA DO WYKORZYSTANIA NA ZAKOŃCZENIE ANIMACJI

- ✓ Co było przydatne w tej animacji;
- ✓ Jak Ci się podobał sposób wspólnego spędzania czasu;
- ✓ Czego nowego się nauczyłeś;
- ✓ Czego nauczyłeś się od innych;
- ✓ Co wykorzystasz z tej animacji;
- ✓ Co było ciekawe;

PAMIĘTAJ

Przebieg animacji

Ad.1. Animator przygotowuje miejsce spotkania, tak, aby można było sprawnie aranżować przestrzeń animacji - od ustawienia stołów w podkowę do rozstawienia stołów do pracy w podgrupach.

Ad 2. Animator powinien rozpocząć autoprezentację od siebie i zachęcić kolejną osobę do prezentacji.

Ad 3. Posłuż się celami i zakresem animacji.

Ad 4. Jako animator opowiedz o każdym etapie spotkania.

Ad. 5. Pomagaj uczestnikom w obsłudze portalu. Przygotuj się do zajęć wykorzystując załączone linki i przetestuj portale. Zarezerwuj sobie około 1,5 minut na przygotowanie.

Ad. 6. Motywuj uczestników do szukania przedmiotów, które mogą podlegać wymianie. Pokaż użyteczność takiego działania.

RAMY CZASOWE

Czas animacji w podziale na poszczególne etapy:

- I. Wprowadzenie - 20 min**
- II. Autoprezentacja - 2 min na uczestnika**
- III. Prezentacja portalu - 25 min**
- IV. Praca w parach - 50 min**
- V. Podsumowanie animacji - 10 min**



Fundusze
Europejskie
Polska Cyfrowa



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego

