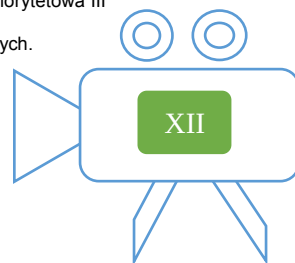




„Podkarpacki E-Senior”, Program Operacyjny Polska Cyfrowa, Oś priorytetowa III
Cyfrowe kompetencje społeczeństwa, Działanie 3.1.
Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych.

KARTA ANIMACJI OLDOBOJE



CEL ANIMACJI

Zwiększenie umiejętności wyszukiwania informacji w Internecie.
Polepszenie umiejętności obsługi komputera.
Budowanie relacji.
Rozwijanie pasji.

W JAKICH SYTUACJACH MOŻESZ WYKORZYSTAĆ TEN SCENARIUSZ?

Animacja jest kontynuacją nabytych umiejętności z zakresu: obsługi urządzeń cyfrowych, znajomości sport, gry i zabawy, kultura i sztuka, media w Internecie.

LINKI DO WYKORZYSTANIA

<https://www.youtube.com/watch?v=uKHOx7WJzk0>
https://www.youtube.com/watch?v=rXk_wT31wDA
<https://www.youtube.com/watch?v=-5e2iqBidsc>

PRZED ROZPOCZĘCIEM

Uczestnicy animacji będą uczestniczyć w zajęciach, które poszerzą wiedzę uczestników z zakresu różnych dyscyplin sportowych. Głównym celem animacji jest nabycie odpowiedniego zadawania poleceń w wyszukiwarce internetowej.

CO PRZYGOTOWAĆ PRZED ROZPOCZĘCIEM

Przygotuj salę;
Zapewnij sprzęt dla zespołu;
Wydrukuj załączniki nr 1 dla każdej drużyny.

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, jak często korzystają z Internetu? Czy zawsze udaje się odszukać informacje, których szukają? - Dyskusja.
3. **Przedstawienie celu animacji.**
4. **Przedstawienie przebiegu animacji:** Animacja jest swoistą formą rywalizacji pomiędzy zespołami, które mają odnaleźć informacje w Internecie. Każdy z zespołów musi odnaleźć informacje w Internecie dotyczące różnych dyscyplin sportowych.
5. **Podział na zespoły.**
6. **Rozdanie kart.** Animator dzieli uczestników na zespoły. Każdy zespół otrzymuje kartę. Ważne, aby wszystkie zespoły rozpoczęły wyszukiwanie informacji w tym samym czasie. Zespół, który pierwszy odzyska wszystkie informacje kończy całą rozgrywkę.
7. **Praca w zespołach.** Uczestnicy wyszukują informacji i uzupełniają kartę.
8. **Porównanie odpowiedzi poszczególnych zespołów.** W przypadku wątpliwości sprawdźcie w Internecie
9. Dyskusja na forum.
10. Podsumowanie animacji - „rundka - pytań”.

PYTANIA DO WYKORZYSTANIA NA ZAKOŃCZENIE ANIMACJI

- ✓ Co było przydatne w tej animacji;



Fundusze
Europejskie
Polska Cyfrowa



Rzeczpospolita
Polska

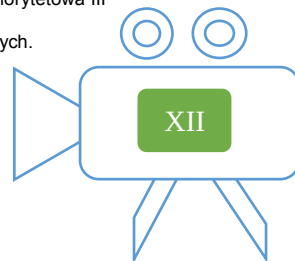
Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego





„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 OLDBOJE



- ✓ 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 a la'kabarte / bankietowa 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. Zachęcaj zespoły do rywalizacji. Sprawdzaj, aby zasady były „czyste” tj. nie pozwalaj na „zgapię” od innych zespołów.

Ad. 6. Motywuj uczestników do wyszukiwania informacji.

Ad. 7. Bardzo ważne jest, aby wszystkie drużyny wspólnie ustalili prawidłowe odpowiedzi. Jeżeli wystąpi różnica zdań - punkt uzyskuje ta drużyna, która potwierdzi swoją odpowiedź w Internecie.

Ad. 8. Zakończenie animacji - rundka - wolne wypowiedzi uczestników, oczekiwania, co chcieliby realizować na kolejnych spotkaniach. Można pokazać zakres innych animacji i zachęcić uczestników do samodzielnego wybrania kolejnych tematów.

RAMY CZASOWE

Czas animacji w podziale na poszczególne etapy:

- I. Wprowadzenie - 20 min**
- II. Autoprezentacja - 2 min na uczestnika**
- III. Praca w zespołach - 30 min**
- IV. Podsumowanie animacji - 20 min**
- V. Jakże jeszcze są wasze potrzeby - 10 min**



Fundusze
Europejskie
Polska Cyfrowa



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego

