

Szkolenie
VII

KULTURA I SZTUKA

CEL GŁÓWNY

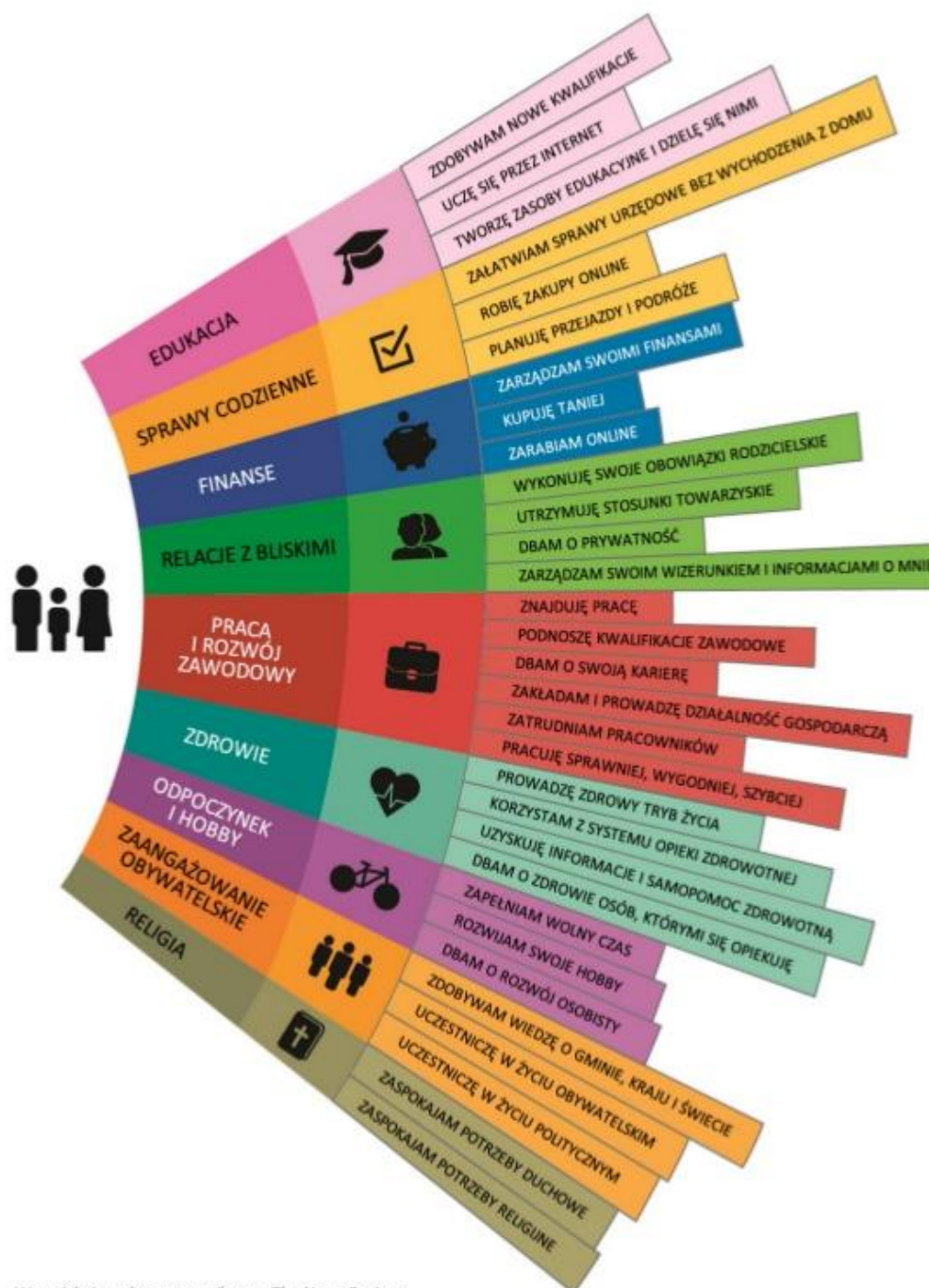
Celem ogólnym szkolenia jest zapoznanie uczestników z technologiami wykorzystywanymi do wyszukiwania informacji o wydarzeniach kulturalnych. Uczestnicy będą mogli rozwinąć swoją wiedzę na temat poszukiwania w Internecie interesujących ich wydarzeń artystycznych i kulturalnych. Nauczą się również dzielenia się swoimi pasjami w Internecie.

CELE SZCZEGÓŁOWE

Cele dotyczące wiedzy	Zdobycie wiedzy dotyczącej zastosowania urządzeń cyfrowych w rozwijaniu zainteresowań kulturalnych. Poznanie podstawowych wyszukiwarek oraz portali tematycznych dotyczących filmu, muzyki, sztuki, poezji. Zdobycie wiedzy na temat portali lokalnych i wydarzeń, w których uczestnicy mogą wziąć udział.
Cele dotyczące umiejętności	Podniesienie poziomu umiejętności wyszukiwania informacji na temat aktualnych lokalnych i ogólnopolskich wydarzeń kulturalnych i artystycznych. Zdobycie kompetencji w zakresie wykorzystania Internetu do rozwijania pasji i hobby.
Cele dotyczące postaw	Uzyskanie otwartości na korzystanie z urządzeń cyfrowych. Przełamanie barier w zakresie wykorzystywania informacji zdobytych w Internecie w życiu codziennym, szczególnie w realizowaniu hobby i aktywnym wykorzystaniu czasu wolnego. Zmiana przekonań dotyczących rozwijania starych i nowych pasji przez osoby 65+.
Zdobywane kompetencje cyfrowe w trakcie zajęć	Informatyczne 
	Informacyjne 
	Funkcjonalne 



RAMOWY KATALOG KOMPETENCJI CYFROWYCH



W projekcie wykorzystano ikony z The Noun Project:

„Check-Box”, autor: Garret Knoll, „Bible”, autor: Bruno Gatjens Gonzales, „Piggy-Bank”, autor: PJ Souders, „Suitcase”, autor: Hakan Yalcin, „People”, „Family”, „Bicycle”, „Cardiovascular”, „Men”, autor: IconsMind, „Education”, autor: Gregor Črešnar – na licencji CC BY 3.0

Rysunek 1: Ramowy katalog kompetencji cyfrowych, zespół autorski dr Justyna Jasiewicz dr hab., prof. SWPS Mirosław Filiciak dr Anna Mierzecka Kamil Śliwowski Andrzej Klimczuk dr hab. Małgorzata Kisilowska dr Alek Tarkowski Jacek Zadrozny

https://cppc.gov.pl/wp-content/uploads/zal.-13-Ramowy_katalog_kompetencji_cyfrowych.pdf



Forma realizacji zajęć

Zajęcia prowadzone będą w formie tradycyjnych spotkań i realizacji szkolenia wykorzystujących elementy mini wykładu, warsztatów, dyskusji, ćwiczeń praktycznych i rozwiązywania konkretnych problemów w formie zadań sytuacyjnych (case studies) dla uczestników. Uczestnicy szkolenia otrzymają autorskie materiały szkoleniowe oraz prezentacje multimedialne, które będą także umieszczone na portalu edukacyjnym projektu.

Metody dydaktyczne wykorzystane w czasie realizacji zajęć

Zajęcia będą prowadzone z zastosowaniem **nowoczesnych metod i techniki nauczania osób dorosłych**. Nacisk kładziony będzie na stworzenie pozytywnego środowiska uczenia się. Poczucie bezpieczeństwa, ciekawość tematu oraz zadowolenie, optymalizują proces uczenia się dorosłych. Zajęcia będą opierać się o metody aktywizacyjne uczestników szkoleń tj. pracę indywidualną oraz grupową. Główną metodą zastosowaną podczas szkolenia będzie **metoda projektowa**. Metoda projektowa - jest metodą rozwoju bazującą na aktywności seniorów jako uczestników szkolenia poprzez wykorzystanie nowo nabytej wiedzy w praktyce i dzielenie się wiedzą oraz doświadczeniem z innymi. Metoda projektowa bazuje na uczeniu się przez działanie, bezpośrednie doświadczanie, uczy pracy zespołowej i pobudza do myślenia. Trenerzy będą stosowali powtórzenia treści zadań, będą dzielili materiał na jednorazowe „porcje” materiału i stosowali częstsze przerwy między jednostkami lekcyjnymi. Materiał przekazywany na szkoleniach będzie ustrukturyzowany i powiązany logicznie. Trenerzy będą stosować zasady uczenia się osób dorosłych: od łatwego do trudnego, od prostego do złożonego, od ogółu do szczegółów, od znanego do nieznanego i od przykładów do abstrakcji. Ponadto trenerzy będą podawać nowe treści, zasady, procedury, porównując je i wiążąc z doświadczeniami uczących się. Po omówieniu treści w formie krótkich 15-20 minutowych wykładów, będą odbywać się ćwiczenia zastosowania nowej wiedzy w praktyce. Trenerzy będą wykorzystywać nauczanie „poszukujące”, dyskusje, grupy problemowe, dyskursy i gry dydaktyczne, w celu aktywizacji grup szkoleniowych.

Metodyka nauczania osób z niepełnosprawnościami:

Główne zasady pracy:

- 1) Zasada akceptacji i życzliwości;
- 2) Zasada indywidualizacji;
- 3) Zasada motywacji działania;
- 4) Zasada dostosowania zadań do jego potrzeb, zainteresowań i możliwości psychofizycznych;
- 5) Zasada wszechstronnej aktywizacji (uwzględnianie aktualnie preferowanych zdolności);
- 6) Zasada atrakcyjności życia w grupie (obrzędowość, zwyczaje, symbolika);
- 7) Zasada stopniowania trudności zadań;
- 8) Zasada higieny i bezpieczeństwa społecznego;
- 9) Zasada kształtowania pozytywnych stosunków koleżeńskich;
- 10) Zasada wzmocnień pozytywnych.

Metody pracy:

1. Metody oparte na działalności praktycznej (np.: sprawności manualne);
2. Metody oglądowe – oparte na obserwacji, pomiarze i pokazie (np.: tablice, filmy, plansze, zdjęcia);
3. Metody oparte na słowie (opowiadanie, opis, dyskusje, praca z książką i inne);
4. Metody aktywizujące (np.: burza mózgów, tangramy, gry i inne).

Potrzebne materiały:

- Sprzęt – laptopy z wyposażeniem, tablet, smartfon dla każdego uczestnika;
- Rzutnik, przedłużacz;
- Dostęp do Internetu;
- Ćwiczenia na dysku przenośnym lub zainstalowane aplikacje na sprzęcie każdego uczestnika;
- Wydruki dla każdego uczestnika – zgodnie z załącznikami;
- Przestrzeń na sali, do pracy indywidualnej.

Historia budująca motywację do aktywnego włączenia się do warsztatu

(5 minuty)

Przypowieść o dziewczynce i chłopcu...

Pewien mały chłopiec mieszkał przy plaży i bardzo lubił budować zamki z piasku. Prawie każdy dzień spędzał budując wspaniałe twierdze, a nawet całe miasta. W nocy morze zabierało te budowle, ale chłopiec był szczęśliwy, bo mógł budować od nowa. Któregoś dnia do chłopca podeszła mała dziewczynka z kolorowym balonikiem. Dziewczynka spacerowała po plaży i podziwiała zamek stworzony przez chłopca. Zaczęła obserwować, jak sprawnie chłopiec buduje nowe wieżyczki, kunsztownie rzeźbi okna i drzwi, przyozdabia ganek. Następnego dnia dziewczynka znowu przyszła na plażę. Wczorajszy zamek został zmyty przez fale, ale chłopiec przyzwyczał się już do tego, że woda burzy jego dzieła i był zadowolony, ponieważ dziś budował przepiękny pałac. Dziewczynka podeszła do chłopca dała mu garść morskich kamyczków.

- Spójrz - powiedziała - te kamyczki mogą ozdobić twoją budowlę! Chłopiec wybrał jeden, najładniejszy kamyk.

- Dobrze – powiedział - umieszczę go nad głównym wejściem. I zgrabnie przytwierdził kamyczek nad drzwiami.

Od tej pory dziewczynka przychodziła do chłopca codziennie. Przynosiła mu kamyczki, muszelki, guziki, liście, gałązki, a chłopiec upiększał nimi swoje budowle. Pewnego razu dziewczynka oddała chłopcu swój kolorowy balonik, a chłopiec przywiązał go do najwyższej wieży. Dziewczynka opowiadała też chłopcu wiele ciekawych historyjek, a czasem przynosiła mu książki z ilustracjami różnych miast i pałaców. Dobrze im było razem. Pewnego razu dziewczynka opowiedziała chłopcu jeszcze jedną historię, a chłopiec zbudował jeszcze jeden zamek. Dziewczynka powiedziała:

- Słuchaj, nie zaczynaj nowej budowli. Może lepiej pójdziemy na brzeg morza i popatrzymy na złote rybki?

Chłopiec się skrzywił:

- Nie chcę iść na brzeg morza. A jeśli zaatakuje nas rekin?

- Tu nie ma rekinów, - przekonywała go dziewczynka, ale chłopiec się uparł:

- No to napadnie na nas jeż morski, - powiedział. - Pokaleczy nam nogi i nie będziemy mogli chodzić. Albo przyjdzie wielka fala, zmoczy nas i się przeziębimy!

Dziewczynka stała obok swojego przyjaciela w zdumieniu. Przecież tyle razy chodziła na brzeg i podziwiała złote rybki! Ponieważ chłopiec nie dał się jednak przekonać, dziewczynka westchnęła:

- Dobrze. To pójdę sama, a przy okazji przyniosę ci nowe kamyczki.

Dziewczynka odeszła, a chłopiec zabrał się za budowanie. Kiedy dziewczynka wróciła z pięknymi kamyczkami, chłopiec był znów wesół i chętnie wysłuchał jej opowieści o złotych rybkach, a nawet ulepił z piasku piękną rybę i zrobił jej oczy z kamyczków, które przyniosła dziewczynka.

Minęło kilka dni i gdy słońce było szczególnie bezlitosne, dziewczynka powiedziała: - Słuchaj, jest tak bardzo gorąco, może pójdziemy do parku? Posiedzimy sobie w cieniu, popatrzymy na fontanny, zjemy lody...

- Nie - odparł chłopiec - Nie chcę iść do parku. Będę budował swoje zamki tutaj.

Dziewczynka poszła do parku sama, a wieczorem wróciła na plażę i przyniosła chłopcu lody. Chłopiec zjadł je z przyjemnością. Był szczęśliwy na widok dziewczynki, a i lody bardzo mu smakowały. Dziewczynka jeszcze wiele razy namawiała chłopca, żeby poszli w różne miejsca: pogłaskać koniki, pleść wianki z kaczęńców... Ale chłopiec za każdym razem odmawiał. Czasem miał wielką ochotę wybrać się gdzieś ze swoją przyjaciółką, ale przecież konik mógł go kopnąć, a kaczęńce miały taki gorzki sok, który mógł podrażnić mu oczy. I chłopiec zostawał na plaży, a dziewczynka coraz częściej chodziła sama w różne miejsca. Jednak zawsze wracała i opowiadała chłopcu o konikach albo przynosiła mu wianki, a chłopiec umieszczał je w centralnym punkcie swoich konstrukcji. Tęsknił do dziewczynki i cieszył się kiedy wracała do niego. Wtedy budował swoje najpiękniejsze pałace.

Nadszedł dzień, gdy dziewczynka przybiegła do chłopca, a jej niebieskie oczy lśniły radością:

- Słuchaj! Dziś przyjeżdża wesołe miasteczko! Będą karuzele, wata cukrowa, kolorowe lizaki!

- Ale ja nie chcę wesołego miasteczka - powiedział chłopiec. Chodź, zbuduję ci piękny zamek.

- Przecież nigdy nie byłeś w wesołym miasteczku! – nalegała dziewczynka. Możesz zbudować zamek jutro i pojutrze, mamy tyle dni przed sobą! A wesołe miasteczko przyjeżdża tylko dzisiaj!

- A jak nas ktoś popchnie i się przewrócimy? – zapytał chłopiec. – Nie gniewaj się – dodał. Ale co będzie, jak mi się tam nie spodoba? Przecież nie byłem jeszcze w wesołym miasteczku. Nie chcę ryzykować. Wiem, że lubię budować zamki z piasku, ale nie wiem czy lubię karuzelę. Po co więc mam marnować czas?

Dziewczynka spojrzała mu głęboko w oczy.

- A jak chcesz się dowiedzieć czy spodoba ci się karuzela? – spytała – Jak się dowiedziałeś, że podobają ci się zamki z piasku?

Chłopiec wzruszył ramionami. Nie pamiętał już, kiedy i dlaczego zaczął budować na plaży. Dziewczynka spojrzała ze smutkiem na chłopca:

- Lubię twoje zamki, są piękne – powiedziała. Ale lubię też wiele innych rzeczy i chcę się nimi z tobą dzielić...

Chłopiec milczał. Wiedział, że dziewczynka ma rację, ale nie mógł się zdecydować, aby z nią pójść. Przyzwyczał się do zabawy tu, na plaży. Owszem, znudziło mu się już to budowanie, a także tęsknił coraz bardziej do dziewczynki. Ale tutaj czuł się pewnie. A tam, poza plażą, wszystko było takie obce. Chłopiec nie chciał ryzykować. Dziewczynka poczekała jeszcze chwilę, a potem odwróciła się i ruszyła brzegiem morza w stronę parku. A chłopiec został sam na piasku, obok swojej niedokończonej budowli.

(Źródło: Larysa Kuzniecowa)

Co będzie tematem głównym?

Co, gdzie, kiedy, czyli jak poszukać interesujących wydarzeń kulturalnych, artystycznych i tym samym rozwijać swoje pasje i zainteresowania.

(15 minut)

Instrukcja dla prowadzącego: W pierwszych słowach należy zachęcić uczestników szkolenia do aktywnego uczestnictwa w zajęciach poprzez: zadawanie pytań, wykonywanie ćwiczeń, dzielenie się doświadczeniem i podchodzenie do tematu z ciekawością. Prowadzący na tym etapie może pokazać jak Internet wpłynął na dostęp do kultury szeroko rozumianej. Prowadzący podaje przykłady dotyczące – zdobycia szybkiej informacji na temat repertuaru w kinie, dostępu do wszystkich wystawianych spektakli w działających w Polsce teatrach, sprawdzenia szczegółów dotyczących występów artystów polskich i zagranicznych, zaplanowania rozrywki z kilku miesięcznym a nawet rocznym wyprzedzeniem, sprawdzenia opinii na temat wydarzeń kulturalnych.

Prowadzący zadaje uczestnikom pytania i moderuje dyskusje na temat plusów szerokiego dostępu do informacji. W dyskusji prowadzący prosi o dzielenie się własnymi doświadczeniami i odnosi się do nich.

Sugerowane pytania do uczestników:

1. *Jakimi wydarzeniami kulturalnymi, artystycznymi się interesujecie?*
2. *W jaki sposób o nich się dowiadujecie?*
3. *Czy bierzecie udział w tych wydarzeniach?*
4. *Jeśli nie – jakie są tego przyczyny?*
5. *Czy są to wydarzenia tylko lokalne czy też o innym zasięgu?*
6. *Jak Internet wpłynął na rozwijanie Waszych zainteresowań kulturalnych?*
7. *Jakie pozytywne aspekty zauważyliście w korzystaniu z portali internetowych dotyczących kultury?*
8. *Gdzie zdobywacie informacje dotyczące wydarzeń Was interesujących?*

Prowadzący podsumowuje dyskusję mocno podkreślając, że dzięki Internetowi możemy być wciąż na bieżąco oraz możemy szybko decydować się na udział w nich. Trener nawiązując do wypowiedzi uczestników robi wprowadzenie wg poniższego schematu.

Schemat wprowadzania

1. Portale kulturalne – wyszukiwanie wydarzeń

www.otwartezasoby.pl

<http://www.polska.zaprasza.eu/wydarzenia/>

2. Strony poświęcone kinematografii w Internecie

www.filmweb.pl

https://www.youtube.com/channel/UCMy42eSUu30ULX_VmnxiQLA

www.helios.pl

www.multikino.pl

www.cinema-city.pl

3. Wydarzenia muzyczne on-line

www.polskieradio.pl

<https://www.kiwiportal.pl/wydarzenia/muzyka>

www.deezer.com

www.spotify.com/pl

4. E - kulturalnie na youtube

www.youtube.pl

5. Regionalne portale o wydarzeniach kulturalnych

<http://www.resinet.pl/>

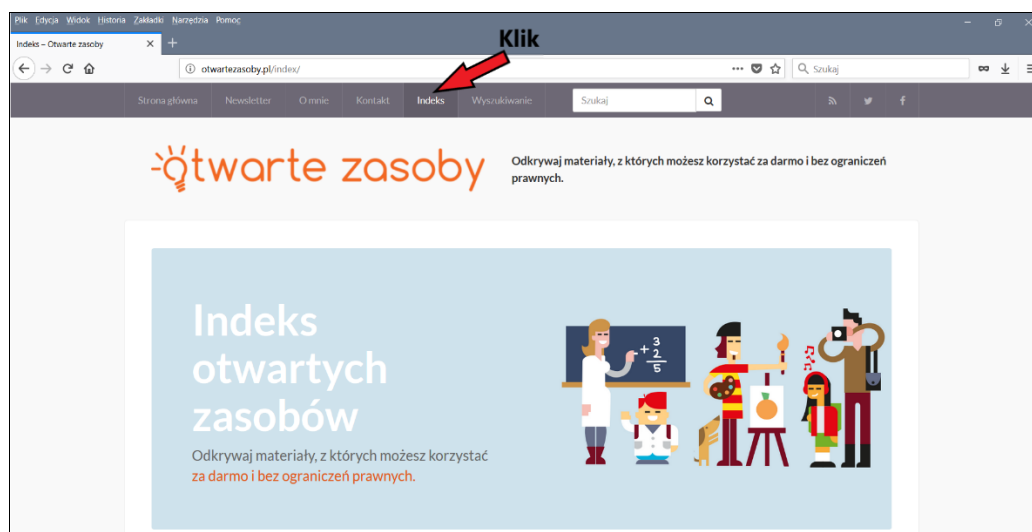
<http://www.kultura.erzeszow.pl/najwieksze-wydarzenia-kulturalne/>

Ćwiczenie 1. Portale kulturalne – wyszukiwanie wydarzeń.

(20 minut)

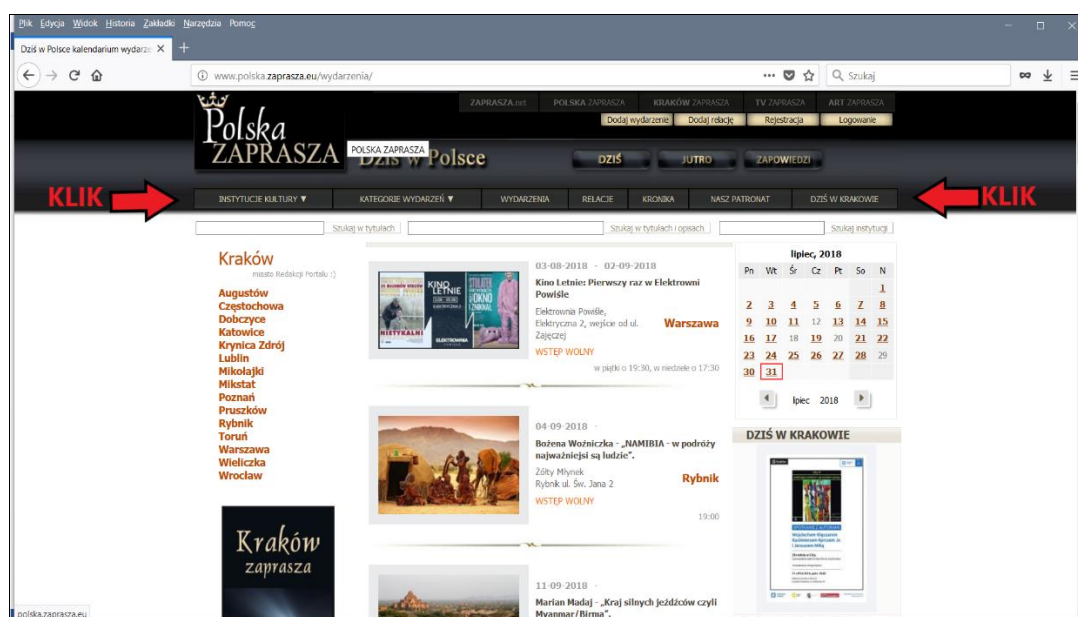
Instrukcja dla prowadzącego: Trener omawia w jaki sposób wyszukiwać ciekawe wydarzenia kulturalne w Internecie (laptop). Uczestnicy zapoznają się ze stronami – www.otwartezasoby.pl , <http://www.polska.zaprasza.eu/wydarzenia/>

Trener pokazuje możliwości korzystania z portalu www.otwartezasoby.pl dysponującym materiałami, z których można korzystać za darmo i bez ograniczeń prawnych. Uczestnicy zapoznają się z zasobami strony przeglądając zakładkę Indeks. Wybierają te tematy, które jest dla nich interesujące i przechodzą do zamieszczonych na portalu artykułów.



Uczestnicy po zapoznaniu się z indeksem uczą się używając zakładki Wyszukiwanie. Ich zadaniem jest wykorzystanie wyszukiwarki do eksplorowania strony.

Następnie Trener prosi o wpisanie w wyszukiwarce google (tablet, smartfon) kolejnej strony internetowej poświęconej wydarzeniom kulturalnym w całej Polsce – <http://www.polska.zaprasza.eu/wydarzenia/>.



Uczestnicy przeglądają po kolei poszczególne zakładki na portalu. Następnie szukają jednego wydarzenia kulturalnego w jakimkolwiek mieście w Polsce, wybierając kategorię wydarzenia związaną z ich zainteresowaniami.

Trener pyta co sprawiło uczestnikom największą trudności a co im się najbardziej podobało.



Ćwiczenie 2. Kino i dobry film – to jest to.

(40 minut)

Instrukcja dla prowadzącego: Trener rozpoczyna dyskusję z uczestnikami zadając następujące pytania:

Czy lubicie oglądać filmy lub seriale?

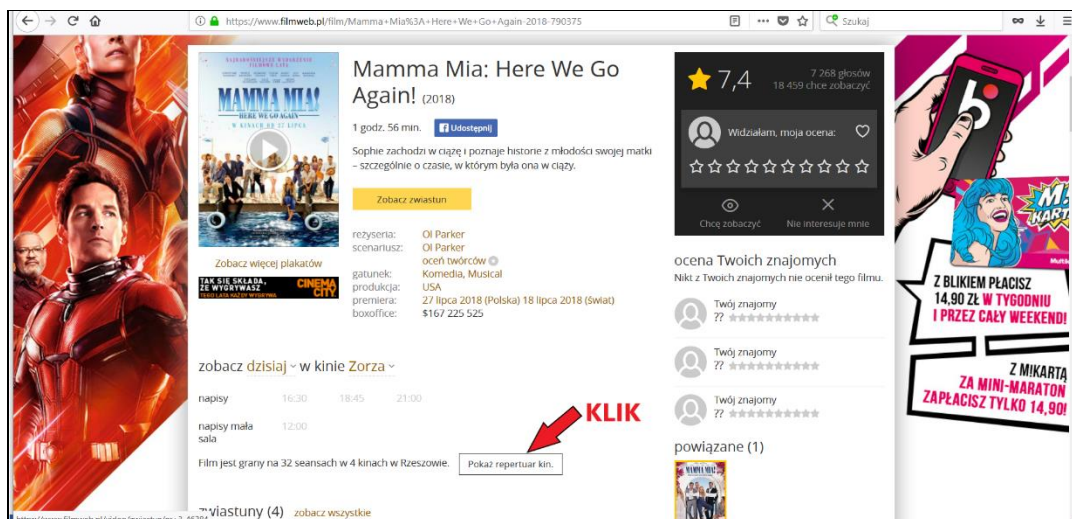
Czy chodzicie do kina? Jak często?

Skąd dowiadujecie się o nowych produkcjach filmowych?

Czy przed pójściem na film sugerujecie się opiniami na jego temat?

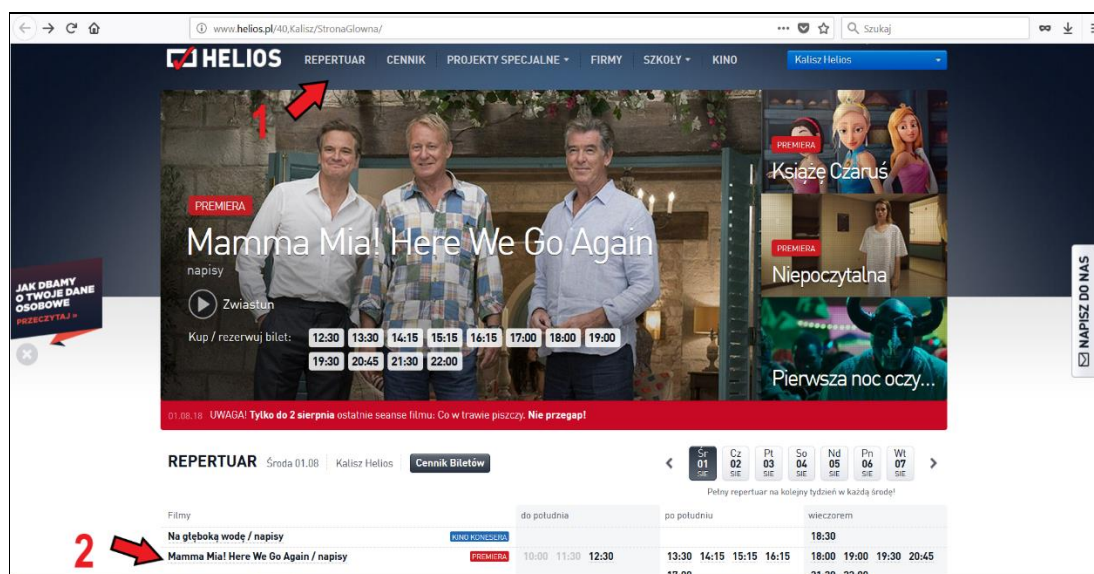
Czy gdyby mieli lepszy dostęp do informacji o filmach, to oglądaliby ich więcej?

Trener zapoznaje uczestników ze stroną internetową www.filmweb.pl i objaśnia jej funkcjonalność – wyszukiwanie filmów i seriali, uzyskanie informacji o nowościach i zapowiedziach, możliwość sprawdzenia opinii o poszczególnych filmach i serialach, umieszczenie własnej opinii i oceny, udział w konkursach, quizach... Uczestnicy poznają bardzo istotną funkcjonalność filmwebu – sprawdzenie repertuaru kinowego. Trener pyta uczestników jakie gatunki filmu lubią. Następnie prosi o wyszukanie filmu, na który chcieliby pójść w najbliższym czasie. Zadaniem uczestników jest sprawdzenie oceny, jaką wystawili użytkownicy danemu filmowi oraz uzyskanie informacji gdzie i o której godzinie będzie grany interesujący ich film. Trener pyta jakie inne funkcjonalności portalu zainteresowały uczestników – seriale, gry, quizy.



Następnie uczestnicy mają za zadanie rezerwację biletu do kina na film wybrany na portalu filmweb (telefon, tablet). W tym celu wybierają odpowiednie kino i wchodzą na stronę kina by dokonać rezerwacji. Trener pokazuje kroki na wybranym portalu kinowym.

Przykład – www.helios.pl





Fundusze Europejskie
Polska Cyfrowa



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



PREMIERA

Mamma Mia! Here We Go Again / napisy

Mamma Mia! Here We Go Again

Musical

Czas trwania: 114 min. / Od lat: 13 / Produkcja: USA (2018)

Premiera: 27.07.2018 (Polska)

Reżyseria: Ol Parker

Obsada: Amanda Seyfried, Pierce Brosnan, Meryl Streep

Scenariusz: Ol Parker

Opis filmu: Dziesięć lat po wielkim sukcesie komedii „Mamma Mia!” twórcy filmu ponownie zapraszają na magiczną grecką wyspę Kalokairi, by raz jeszcze spotkać się z ukończonymi postaciami i muzyką zespołu ABBA w zupełnie nowym filmie.

Lubisz to? Wyprzedz swoich znajomych i pokaż to.

Rezerwuj / KUP BILET

Kalisz – Helios

DZISIAJ

01	10:00	11:00	12:30	13:30
02	14:15	15:15	16:15	17:00
03	18:00	19:00	19:30	20:45
04	21:30	22:00		

NA KOLEJNE DNI

Cz	10:00	11:00	12:30	13:30
02	14:15	15:15	16:15	17:00
03	18:00	19:00	19:30	20:45
04	21:30	22:00		
Pt	11:00	12:00	13:00	14:00
03	16:00	17:00	18:00	19:00
04	21:00	22:00		
So	11:00	12:00	13:00	14:00
04	16:00	17:00	18:00	19:00
05	21:00	22:00		
Nd	11:00	12:00	13:00	14:00
05	16:00	17:00	18:00	19:00
06	21:00	22:00		
Pn	11:00	12:00	13:00	14:00
06	16:00	17:00	18:00	19:00
07	21:00	22:00		
Wt	11:00	12:00	13:00	14:00
07	16:00	17:00	18:00	19:00
08	21:00	22:00		

KLIK

WYBIERZ GODZINĘ

NAPISZ DO NAS

Galeria zdjęć

PREMIERA

Mamma Mia! Here We Go Again / napisy

Mamma Mia! Here We Go Again

Musical

Czas trwania: 114 min. / Od lat: 13 / Produkcja: USA (2018)

Kino: Kalisz – Helios

Seans: 19:00 Środa 01 sierpnia 2018

Rezerwuj / Kup bilet

KLIK

Podstawowe informacje o usłudze e-sprzedaży Helios S.A.
Rezerwacja lub kupno biletu oznacza akceptację Regulaminu e-sprzedaży Helios S.A.

HELIOS

KALISZ Galeria Amber

Repertuar

Mamma Mia! Here We Go Again 2D - Napisy

01.08 godz. 19:00

SALA 6

EKRAN

1	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

LEGENDA

Miejsce wolne

Korzysta podwójnie

Miejsce zajęte

Miejsce wybrane

Miejsce dla niepełnosprawnych

WYBRANE MIEJSCA (0)

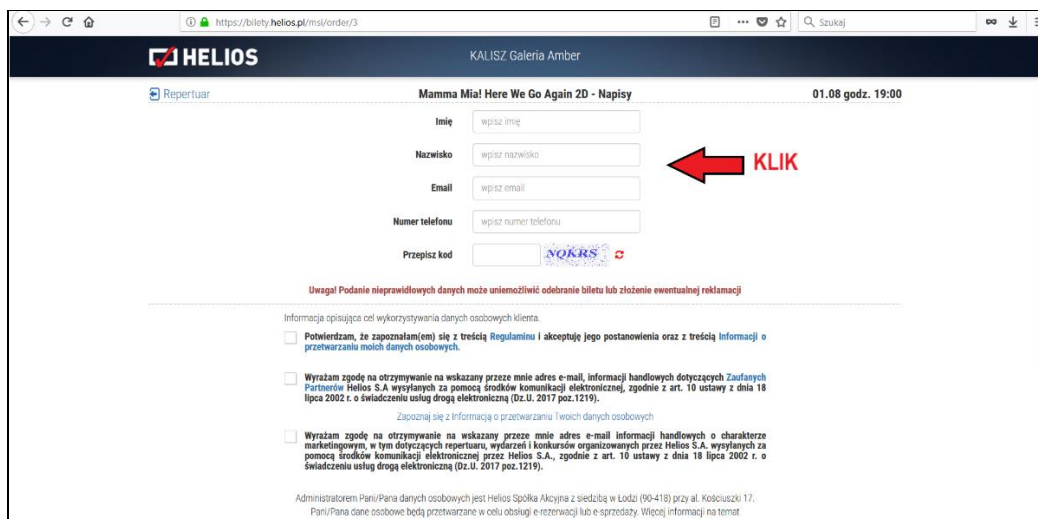
REZERWUJ

KUP BILET

KLIK

WYBIERZ MIEJSCE





HELIOS KALISZ Galeria Amber

Repertuar Mamma Mia! Here We Go Again 2D - Napisy 01.08 godz. 19:00

Imię

Nazwisko

Email

Numer telefonu

Przeplisz kod 

KLIK

Uwaga! Podanie nieprawidłowych danych może uniemożliwić odebranie biletu lub złożenie ewentualnej reklamacji

Informacja opisująca cel wykorzystywania danych osobowych klienta.

☐ Potwierdzam, że zapoznałem(em) się z treścią Regulaminu i akceptuję jego postanowienia oraz z treścią informacji o przetwarzaniu moich danych osobowych.

☐ Wyrażam zgodę na otrzymywanie na wskazany przeze mnie adres e-mail, informacji handlowych dotyczących Zaufanych Partnerów Helios S.A. wysyłanych za pomocą środków komunikacji elektronicznej, zgodnie z art. 10 ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz.U. 2017 poz.1219).

Zapoznaj się z informacją o przetwarzaniu Twoich danych osobowych

☐ Wyrażam zgodę na otrzymywanie na wskazany przeze mnie adres e-mail informacji handlowych o charakterze marketingowym, w tym dotyczących repertuaru, wydarzeń i konkursów organizowanych przez Helios S.A. wysyłanych za pomocą środków komunikacji elektronicznej przez Helios S.A., zgodnie z art. 10 ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz.U. 2017 poz.1219).

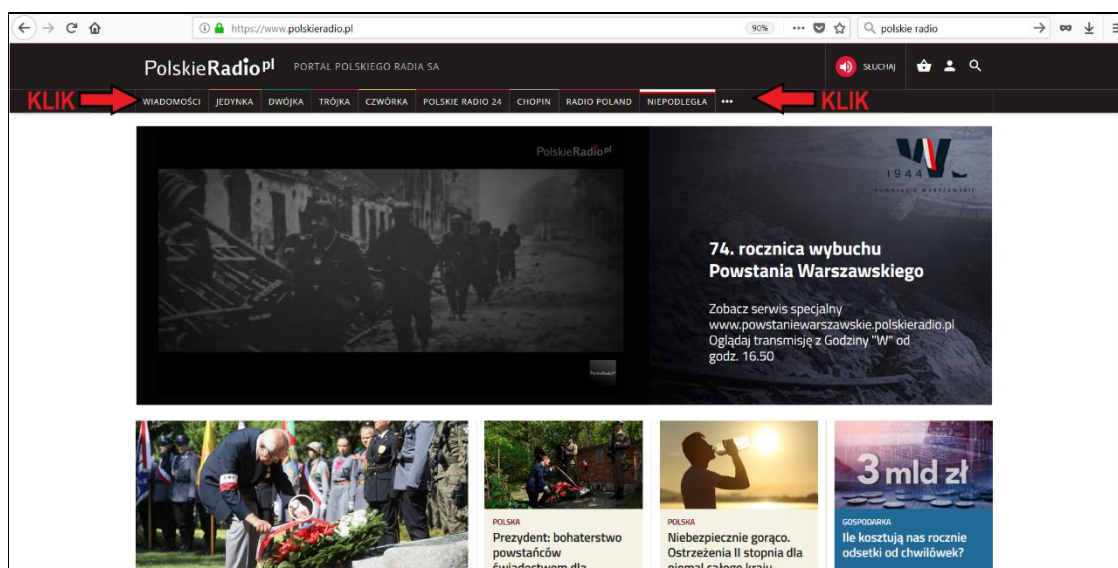
Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Helios Spółka Akcyjna z siedzibą w Łodzi (90-418) przy al. Kościuszki 17. Pani/Pana dane osobowe będą przetwarzane w celu obsługi e-rezerwacji lub e-sprzedaży. Więcej informacji na temat przetwarzania danych osobowych, moich danych w portalu PolskieRadio.pl, w serwisie Powstanie Warszawskie, w serwisie 3mldzł oraz w serwisie Niebezpiecznie gorąco.

Trener podsumowuje pytając co było łatwe, jak poradzili sobie z poszczególnymi krokami.

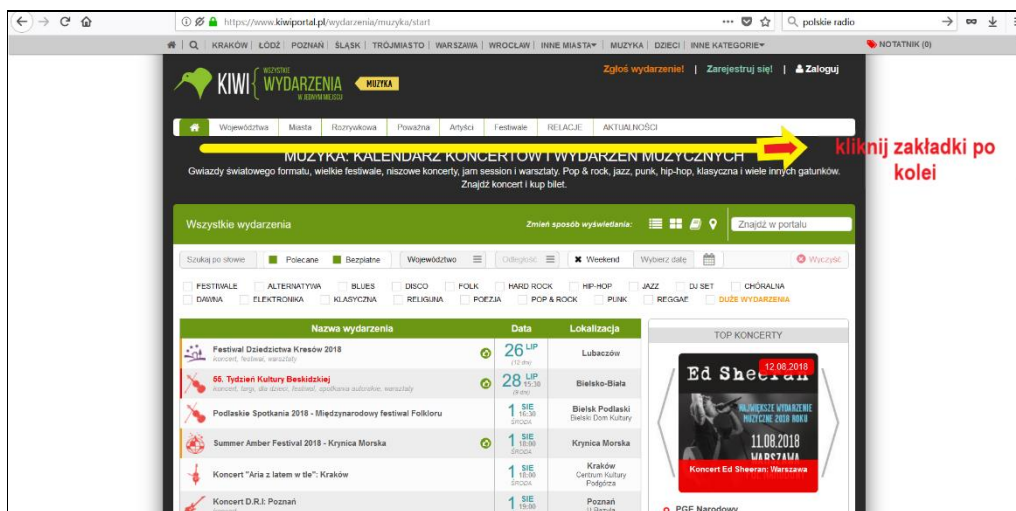
Ćwiczenie 3. Muzyka on-line.

(20 minut)

Instrukcja dla prowadzącego: Trener zapoznaje uczestników z portalami, na których można słuchać muzyki, radia oraz tymi, które informują o wydarzeniach kulturalnych w całej Polsce. Uczestnicy na laptopie uruchamiają stronę www.polskieradio.pl i wybiera ulubioną stację.



Uczestnicy za pomocą urządzeń cyfrowych – telefonu i tabletu – szukają wydarzeń muzycznych na portalu <https://www.kiwiportal.pl/wydarzenia/muzyka>. Trener objaśnia funkcjonalność portalu – wyszukiwanie wydarzeń po województwie, mieście lub gatunku muzyki.

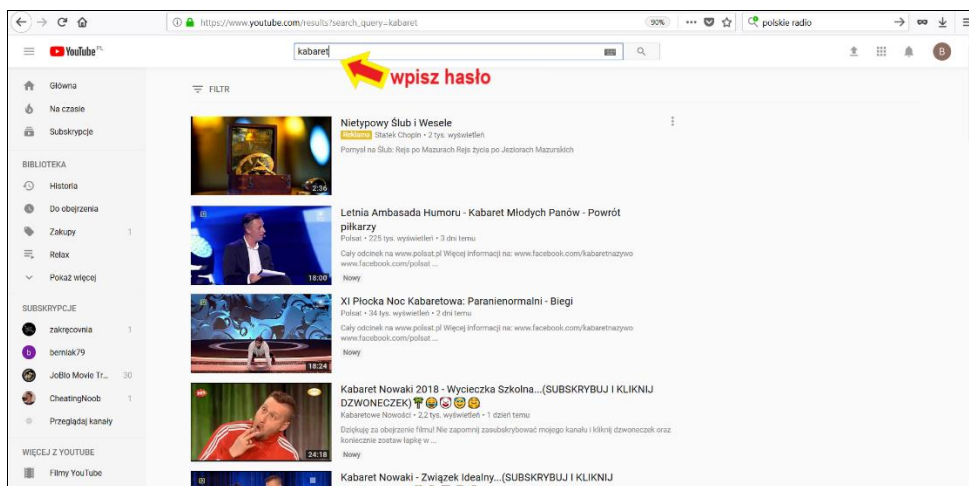


Trener podpowiada jakie na jakich portalach można posłuchać wykonawców polskich i zagranicznych i uczestnicy wybierają jeden z nich i wyszukują swojego ulubionego wykonawcę. Wykorzystują do tego zadania telefon lub laptop. Strony proponowane to - www.deezer.com, www.spotify.com/pl.

Ćwiczenie 4. E - kulturalnie na youtube.

(35 minut)

Instrukcja dla prowadzącego: Trener zapoznaje uczestników z możliwościami Youtube. Uczestnicy wpisują w przeglądarkę www.youtube.pl i następnie interesujący ich temat – kino, kabaret, muzyka, sztuka.



Każdy uczestnik szuka jednego zwiastuna filmu, dokumentu, kabaretu. Trener zachęca do uczestników do wypowiedzi na temat możliwości Youtube.

Ćwiczenie 5. Regionalne portale o wydarzeniach kulturalnych.

(35 minut)

Instrukcja dla trenera: Rozmowa z uczestnikami na temat zdobywania informacji o wydarzeniach kulturalnych, muzycznych i innych na terenie ich miejsca zamieszkania. Trener na podstawie miasta Rzeszów pokazuje jak szukać takich wiadomości.

Trener korzysta z portali - <http://www.resinet.pl/>, <http://www.kultura.erzeszow.pl/najwieksze-wydarzenia-kulturalne/>

Uczestnicy wpisują w wyszukiwarkę nazwę miasta oraz słowo frazę wydarzenia kulturalne i sprawdzają co w danym czasie dzieje się na terenie ich zamieszkania.

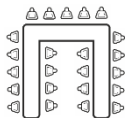
Podsumowanie.

(10 minut)

Trener pyta uczestników co im się podobało podczas szkolenia. Co będą na pewno wykorzystywać. Co było dla nich trudne. Prosi o wymienienie trzech rzeczy, które biorą ze sobą.

MANUAL TRENERSKI - VII SZKOLENIE (KULTURA I SZTUKA)

Sesja I wprowadzająca

Czas	Przebieg	Materiały pomocnicze
Min 30 minut przed szkoleniem	Na potrzeby tego warsztatu należy odpowiednio ustawić sale szkoleniową Układ podkowy 	Laptop dla każdego uczestnika Smartfon dla każdego uczestnika Tablet dla każdego uczestnika Przedłużacze, Materiały dla uczestników Rzutnik, Internet
5 min	Powitanie, wznowienie kontraktu. Podanie ram czasowych: zajęcia szkoleniowe i przerwy.	Karteczki samoprzylepne do wpisania imion (za zgodą uczestników) Flamastry
5 min (10 min)	Historia	Tekst w materiałach dla trenera

Sesja II właściwa

Czas	Przebieg	Materiały pomocnicze
15 min (25 min)	Co, gdzie, kiedy, czyli jak poszukać interesujących wydarzeń kulturalnych, artystycznych i tym samym rozwijać swoje pasje i zainteresowania.	Mini wykład
20 min (45 min)	Portale kulturalne – wyszukiwanie wydarzeń.	Laptop, Tablet, smartfon
40 min (85 min)	Kino i dobry film – to jest to.	Laptop, Tablet, smartfon
20 min (105 min)	Muzyka on-line.	Laptop, Tablet, smartfon
35 min (140 min)	E - kulturalnie na youtube	Laptop, Tablet, smartfon
35 min (175 min)	Regionalne portale o wydarzeniach kulturalnych	

Sesja III Podsumowująca

Czas	Przebieg	Materiały pomocnicze
5 min (180 min)	Rozmowa z uczestnikami na temat zajęć	