

WOGTw Mobilne Grand Tour: Włochy

Przeznaczenie

Szkolenie skierowane jest do nauczycieli przedmiotów humanistycznych oraz wszystkich zainteresowanych stosowaniem cyfrowych zasobów kultury i narzędzi Web 2.0 w edukacji o kulturze Włoch. Treści szkolenia są zgodne z podstawą programową kształcenia ogólnego w szkole podstawowej i ponadpodstawowej.

Informacje o organizacji

Szkolenie jest w formie zdalnej – trwa 10 godzin, w tym 4 godz. webinarium oraz 6 godz pracy asynchronicznej na platformie e-learningowej.

Wymagania

Uczestnik szkolenia powinien umieć posługiwać się komputerem i urządzeniami peryferyjnymi – mikrofon, kamera, przeglądarka WWW, wyszukiwać informacje w sieci internet, pracować w chmurze.

Uczestnik szkolenia powinien charakteryzować się otwartością na nowe doświadczenia, w tym współpracę z innymi.

Cele

1. Poznanie możliwości wykorzystania zasobów wirtualnych muzeów i galerii w edukacji bezpośredniej i zdalnej.
2. Praktyczne zastosowanie cyfrowych e-materiałów.
3. Wsparcie nauczycieli w kształceniu kompetencji kluczowych, indywidualizacji wymagań, zastosowań cyfrowych pomocy dydaktycznych do komunikacji, współpracy i wymiany doświadczeń.

Treści kształcenia

1. Cyfrowa opowieść: zbiory artefaktów, najpopularniejsze wystawy i galerie dotyczące dziedzictwa kulturowego Włoch.
2. Analiza informacji o dziedzictwie kulturowym Włoch uzyskanych z różnych źródeł.

3. Włoscy twórcy w dziedzinie kultury; charakterystyka włoskiej sztuki.
4. Biblioteka modeli 3D związanych z dziedzictwem kulturowym Włoch.
5. Wykorzystanie narzędzi TIK, w tym Web 2.0 do współpracy i tworzenia cyfrowych pomocy dydaktycznych m.in. przygotowanie witryny na temat dziedzictwa kulturowego Włoch w aplikacji Microsoft 365 – Sway.

Metody i formy nauczania

1. Prezentacja.
2. Praca indywidualna słuchacza.
3. Współpraca uczestników.
4. Dyskusja i wymiana doświadczeń.

Charakterystyka materiałów

Materiały przygotowane na potrzeby szkolenia (w formie elektronicznej).

Ewaluacja i formy oceny pracy uczestników

Ewaluacja będzie przeprowadzana na bieżąco poprzez dyskusję ze słuchaczami. W trakcie trwania szkolenia będzie informacja zwrotna o postępach uczestników, która będzie wpływała na dobór ćwiczeń. Ankieta dla oceny całego szkolenia będzie wypełniana przez słuchaczy po jego zakończeniu.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

1. Przeglądarka internetowa – preferowana: Google Chrome
2. Wybrane serwisy Web 2.0, Microsoft 365 – pakiet ze szczególnym omówieniem Sway'a, wirtualne muzea, inne narzędzia internetowe

Literatura, źródła informacji – wybór

1. Air Pano, <https://www.airpano.com>, odczyt z dnia 31 maja 2022
2. Arts&Culture, <https://artsandculture.google.com>, odczyt z dnia 31 maja 2022
3. Europeana, <https://www.europeana.eu/en>, odczyt z dnia 31 maja 2022

4. Polona, <https://polona.pl>, odczyt z dnia 31 maja 2022
5. Zintegrowana Platforma Edukacyjna, <https://zpe.gov.pl>, odczyt z dnia 31 maja 2022

Autor

Michał Grześlak, Elżbieta Pryłowska-Nowak