

HCAA **W cyfrowym środowisku: Atlas architektury i sztuki**

Przeznaczenie

Szkolenie przeznaczone jest dla nauczycieli przedmiotów humanistycznych oraz wszystkich zainteresowanych realizacją modułu kultura i pracą projektową z zastosowaniem nowoczesnych mediów cyfrowych, w tym sztucznej inteligencji; jest wsparciem we wdrażaniu zmian wynikających z Reformy²⁶.

Informacje o organizacji

Szkolenie obejmuje 10 godzin zajęć online: 2 godziny synchronicznie i 8 godzin asynchronicznie.

Wymagania

Podstawowa umiejętność korzystania z internetu, komputera oraz urządzeń mobilnych (smartfon, tablet) ze słuchawkami/głośnikami, mikrofonem, kamerą internetową.

Cele

1. Rozumienie architektury i sztuki oraz opowiadanie o niej z wykorzystaniem multimedialnych źródeł.
2. Wzmocnienie zrozumienia kultury i problemów społecznych ludzi z różnych okresów historycznych i kręgów kulturowych.
3. Zastosowanie narzędzi AI do wspomagania interpretacji i przygotowania materiałów opartych na tekstach informacyjnych, literackich, historycznych.
4. Wsparcie nauczycieli w zakresie wykorzystania i integracji narzędzi AI z tradycyjnymi metodami nauczania przedmiotów humanistycznych.
5. Doskonalenie umiejętności krytycznej oceny generowanych treści oraz wspierania uczniów w kształtowaniu ich własnych opinii.

Treści kształcenia

1. Rozpoznawanie dzieł architektury i sztuk plastycznych dziedzictwa kulturowego Polski, Europy i świata w otwartych zasobach edukacyjnych.
2. Porównywanie dzieł sztuki z różnych okresów historycznych przy wsparciu mediów cyfrowych.
3. Reakcje sztuki na potrzeby i charakter swojej epoki - przykłady integracji interdyscyplinarnej.
4. Modułowa realizacja zajęć o architekturze i sztuce.
5. Wykorzystanie narzędzi AI do planowania i realizacji pracy projektowej.
6. Cyfrowa higiena i zasady bezpiecznego korzystania z mediów cyfrowych.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

1. Przeglądarka internetowa (np. Google Chrome).
2. Program do wideokonferencji Microsoft Teams lub Google Meet.
7. Narzędzia AI, VR, Web 2.0, Zintegrowana Platforma Edukacyjna, Khan Academy, World Heritage, inne wg potrzeb.

Autorzy

Elżbieta Pryłowska-Nowak, Michał Grześlak