

# **HONA**      **Ożywianie narracji humanistycznej**

## **Przeznaczenie**

Cykl szkoleń przeznaczony dla nauczycieli przedmiotów humanistycznych oraz wszystkich zainteresowanych edukacją o problemach społecznych współczesnego świata z wykorzystaniem współczesnych narzędzi technologii informacyjnej i komunikacyjnej do współpracy, budowania wiedzy i komunikacji.

## **Informacje o organizacji**

Cykl szkoleń obejmuje: 5 zajęć synchronicznych online po 2 godziny dydaktyczne, 1 zajęcia stacjonarne 3-godzinne, 1 zajęcia asynchroniczne – 12 godzin dydaktycznych.

Każde spotkanie stanowi odrębną całość. Uczestnik ma prawo wyboru w ilu spotkaniach weźmie udział.

## **Wymagania**

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

## **Cele**

1. Zapoznanie z wybranymi zasobami kultury i nauki dostępnymi w cyfrowych repozytoriach i multimedialnych przekazach.
2. Wzmocnienie zrozumienia problemów społecznych ludzi z różnych epok i kręgów kulturowych.
4. Poznanie możliwości innowacyjnego nauczania przedmiotów humanistycznych.
5. Wsparcie nauczycieli w poszerzaniu kompetencji cyfrowych uczniów umożliwiających poprawę komunikacji, współpracy i budowanie wiedzy.
6. Rozwijanie u uczniów szacunku dla wiedzy, wyrabianie pasji poznawania świata i zachęcanie do praktycznego zastosowania zdobytych wiadomości.

## Treści kształcenia

1. **Z TIK w edukacji obywatelskiej** – narzędzia TIK i metody wspierające edukację obywatelską: dyskusje, debaty, symulacje, mapy myśli, burze mózgu, studia przypadków, e-kampanie obywatelskie itp.; kluczowa rola krytycznego myślenia, weryfikacji źródeł i odpowiedzialne korzystanie z mediów w kontekście fake newsów i korzystania z narzędzi wykorzystujących AI.
2. **Od kreski do przestrzeni** – bardzo krótka historia obrazów i przekazów medialnych – dzieje sztuki, od pierwszych rysunków po współczesne przedstawienia przestrzeni; ewolucja myślenia o obrazie; tradycyjne techniki rysunkowe, a nowoczesne narzędzia cyfrowe; przykłady artystycznych eksperymentów z nowymi technologiami; inspirowanie nauczycieli do wykorzystywania technologii 3D w edukacji humanistycznej o tematyce społecznej.
3. **Inspiracje z wirtualną rzeczywistością** – nauczanie wsparte wirtualną rzeczywistością – immersyjna edukacja humanistyczna; praca z okularami VR m.in. Meta Quest – praktyczne testowanie materiałów wykorzystujących technologię VR; aktywizowanie uczniów i kształtowanie umiejętności XXI wieku; wyzwania wykorzystywania VR w pracy dydaktycznej. Zajęcia stacjonarne.
4. **Dziedzictwo kulturowe w wirtualnej rzeczywistości** – cyfrowe zasoby sztuki i dziedzictwa kulturowego w wirtualnej rzeczywistości: wystawy i galerie, filmy, gry itp. – immersyjna edukacja humanistyczna; przewodniki muzealne wykorzystujące wirtualną rzeczywistość i sztuczną inteligencję; tworzenie wirtualnej prezentacji, pokazów, wycieczek lub wystaw 3D.
5. **Muzeum w smartfonie** – repozytoria cyfrowe i mobilne kolekcje muzealne – przegląd cyfrowych zbiorów sztuki i dziedzictwa kulturowego w aplikacjach mobilnych; poznanie cech aplikacji mobilnych wzbogacających doświadczenie edukacyjne; wsparcie nauczycieli w kształtowaniu u uczniów kompetencji dotyczących dydaktycznych zastosowań aplikacji mobilnych.
6. **Z TIK dookoła świata** – współczesne i historyczne wyprawy – ich znaczenie dla przemian w życiu narodów i państw; praktyczne zastosowanie technologii w edukacji, ze szczególnym uwzględnieniem tematyki podróży, różnorodności kulturowej i nowoczesnych metod dydaktycznych; tworzenie narracji edukacyjnych oraz wspieranie komunikacji, bezpieczeństwa i zdrowia w podróży z użyciem narzędzi TIK.

7. **Repozytoria i dobre praktyki** – ożywanie narracji humanistycznej poprzez efektywne wykorzystanie repozytoriów cyfrowych, otwartych zasobów i narzędzi cyfrowych w kontekście tworzenia i upowszechniania narracji humanistycznych; różne typy repozytoriów – wyszukiwanie i ocena zawartości; narracja humanistyczna w kontekście cyfrowym: filmy, gry, prezentacje, aplikacje mobilne, grafiki 3D, wirtualne wystawy itp.

**W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:**

1. Przeglądarka internetowa (np. Google Chrome).
2. Platforma E-learningowa OEliZK - Moodle.
3. Program do wideokonferencji Microsoft Teams lub Google Meet.
4. Narzędzia AI, VR, Web 2.0, aplikacje mobilne do prezentacji omawianych zagadnień.  
Serwisy internetowe m.in. Google Arts & Culture, The MET, The British Museum, Microsoft 365 Copilot, Google Docs, Artsteps, Europeana, Polona, DARIAH, Zintegrowana Platforma Edukcyjna.

**Autor**

Elżbieta Pryłowska-Nowak, Michał Grześlak