

HUMS Muzeum w smartfonie

Przeznaczenie

Szkolenie skierowane jest do nauczycieli przedmiotów humanistycznych oraz wszystkich zainteresowanych realizacją zajęć dydaktycznych o kulturze i sztuce z wykorzystaniem aplikacji na urządzenia mobilne.

Informacje o organizacji

Szkolenie obejmuje 2 godziny zajęć synchronicznych (1 spotkanie) oraz 8 godzin pracy asynchronicznej online.

Wymagania

Uczestnik szkolenia powinien umieć korzystać z internetu oraz komputera lub urządzeń mobilnych (smartfonu, tabletu) ze słuchawkami/głośnikami, mikrofonem, kamerą internetową.

Cele

1. Przegląd cyfrowych zbiorów sztuki i dziedzictwa kulturowego w aplikacjach mobilnych.
2. Poznanie cech aplikacji mobilnych wzbogacających doświadczenie edukacyjne użytkowników.
3. Wsparcie nauczycieli w kształtowaniu u uczniów kompetencji dotyczących dydaktycznych zastosowań aplikacji mobilnych.

Treści kształcenia

1. Rodzaje i sposoby pozyskiwania aplikacji mobilnych.
2. Repozytoria cyfrowe, mobilne kolekcje.
3. Bezpieczne korzystanie z aplikacji.
4. Edukacyjne zastosowania poznanych zasobów.
5. Wspólne opracowanie katalogu ciekawych aplikacji muzealnych.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

1. Przeglądarka internetowa (Google Chrome).
2. Platforma Moodle.
3. Program do wideokonferencji Google Meet lub Microsoft Teams.
4. Aplikacje o tematyce związanej ze sztuką i muzeami.

Autor

Elżbieta Pryłowska-Nowak