

SCENARIUSZ SZKOLENIA STACJONARNEGO – nr 11b

Wersja 1.2

MATERIAŁ WEWNĘTRZNY DLA TRENENERÓW LOKALNYCH

TYTUŁ SZKOLENIA: Twórczość własna w Internecie – tworzenie treści, zdjęć, filmów – część 2 (filmy).

Autorka: Karolina Furmańska, trenerka centralna w obszarze „Odpoczynek i hobby”.

I. INFORMACJE PODSTAWOWE

Obszar tematyczny: „Odpoczynek i hobby”

Poziom: średniozaawansowany

[Uwaga: linki podane w scenariuszu są aktualne na dzień 30.09.2019]

E-usługi, programy, narzędzia, których dotyczy szkolenie:

- YouTube
- Facebook
- Programy do edycji filmów

Czas trwania: 120 minut.

II. SZCZEGÓŁOWE CELE EDUKACYJNE

W wyniku szkolenia uczestnik /uczestniczka:

- a) Wiedza
 - Wie, jakie są narzędzia do tworzenia własnych treści w Internecie (filmy).
 - Wie, jakie są zasady tworzenia ciekawych treści wideo w Sieci.
 - Wie, jakie są przykładowe programy do edycji filmów.
- b) Umiejętności
 - Potrafi rozpoznać programy do edycji filmów.
 - Potrafi prowadzić transmisję na żywo przez Facebook.
 - Potrafi znaleźć źródła informacji nt. różnych narzędzi służących do tworzenia treści filmowych i dzielenia się nimi w mediach społecznościowych.
 - Potrafi skorzystać z materiałów edukacyjnych dostępnych online.
- c) Postawa
 - Jest zainteresowany/ zainteresowana możliwościami, jakie stwarza Internet.
 - Poszerza swoją świadomość na temat aktywności i obecności w Internecie, w tym rozwijania

twórczości własnej w Internecie.

Lista kompetencji uczestnika / uczestniczki z „Podstawowego katalogu kompetencji cyfrowych” rozwijanych podczas szkolenia:

- (1.1.1) potrafię korzystać z co najmniej jednej przeglądarki internetowej
- (1.1.2) umiem wyszukiwać informacje online za pomocą co najmniej jednej wyszukiwarki internetowej
- (1.2.1) potrafię sprawdzać i oceniać wiarygodność informacji w Internecie
- (1.2.2) umiem wybierać najbardziej przydatne informacje online
- (2.1.1) umiem korzystać z poczty elektronicznej
- (2.1.1) umiem korzystać z co najmniej jednego serwisu społecznościowego

Lista kompetencji uczestnika / uczestniczki z „Ramowego katalogu kompetencji cyfrowych” rozwijanych podczas szkolenia:

- (4.2.4) potrafię tworzyć treści dotyczące moich zainteresowań (np. porady, zdjęcia, filmy)

Krótki opis zakładanych korzyści, jakie uczestnik / uczestniczka odniesie dzięki posługiwaniu się e-usługami omawianymi na szkoleniu:

Uczestnik/uczestniczka dzięki uczestnictwu w szkoleniu zapozna się z możliwościami i zasadami tworzenia treści filmowych publikowanych w Internecie. Pozna różne programy do edycji filmów, a także możliwości jakie oferują w tym zakresie media społecznościowe (YouTube oraz Facebook).

III. WARUNKI UDZIAŁU UCZESTNIKA / UCZESTNICZKI W SZKOLENIU

Osoba uczestnicząca w szkoleniu powinna posiadać podstawową znajomość obsługi komputera („Pierwsze kroki z komputerem”), potrafić obsługiwać wyszukiwarkę internetową (np. Google). Posiada i obsługuje swoją skrzynkę e-mail (rekomendowane konto na Google).

Osoba uczestnicząca w szkoleniu posługuje się smartfonem, korzysta z technologicznych możliwości smartfona poza dzwonieniem i wysyłaniem wiadomości SMS. Potrafi samodzielnie zainstalować za pomocą aplikacji „sklep” na swoim telefonie dowolną aplikację.

Osobom zainteresowanym niniejszym szkoleniem polecamy także jego część 1. (dot. postów i grafiki) – szkolenie nr 7ab, Odpoczynek i hobby.

Szczegółowe informacje nt. tworzenia kanału na YouTube i umieszczania na nim własnych treści można uzyskać na szkoleniu pt. „Twórczość własna w Internecie – tworzenie kanału na YouTube” (nr 12ab) z obszaru Odpoczynek i hobby, które polecamy zainteresowanym tematyką niniejszego szkolenia.

IV. POTRZEBNE ZASOBY

Sprzęt komputerowy – minimalne wymagania:

- Minimum 1 komputer na 2 osoby z dostępem do Internetu
- Komputer: procesor min. 1GHz, pamięć RAM min 1GB; system operacyjny: Windows XP lub Windows Vista lub Windows 7 lub Windows 8 lub Windows 10; przeglądarka internetowa: FireFox lub Internet Explorer lub Google Chrome
- Rzutnik, komputer i ekran dla trenera/trenerki

Oprogramowanie – minimalne wymagania:

- Umożliwiające otwieranie plików Word/pdf/Excel
- Apache OpenOffice lub Microsoft Office
- Wszystkie komputery powinny mieć zainstalowaną dowolną przeglądarkę www w wersji nie starszej niż z 2015 roku.

Internet - minimalne wymagania:

- Łącze pozwalające na sprawne otwieranie i przeglądanie stron/portali.

Materiały papiernicze:

- Materiały do pisanie (notowania) dla osób uczestniczących;
- kartki białe i kolorowe, papier flipchart, małe karteczki samoprzylepne,
- markery,
- taśma malarska.

Inne materiały:

- w zależności od specyfiki danego ćwiczenia, jak niżej.

V. RAMOWY SCENARIUSZ SZKOLENIA

Scenariusz jest pomyślany jako wskazówka przy prowadzeniu szkoleń; opis początku i zakończenia szkolenia należy każdorazowo dostosować do sytuacji danej grupy. W scenariuszach są one opisane w sposób, który pozwala przeprowadzić szkolenie dla grupy, której uczestnicy nie brali dotychczas udziału w innych szkoleniach w ramach projektu, nie znają się. W grupach, dla których to szkolenie jest kolejnym a tym bardziej, gdy uczestniczą w tym samym dniu w więcej niż 2-godzinny szkoleniu – obie części, a przynajmniej rozpoczęcie należy odpowiednio skrócić / uprościć.

Rekomendujemy jednakże aby nie eliminować zawierania tzw. kontraktu (zasad pracy na szkoleniu), przedstawienia celów szkolenia a także elementu ewaluacji – choć mogą być bardzo skrócone. W części głównej szkolenia we wszystkich scenariuszach zostało zaproponowanych na tyle dużo ćwiczeń, aby wypełniły one dodatkowy czas. Można także posłużyć się materiałami z części 11b, aby dopełnić treści szkolenia w przypadku grup, które dobrze sobie radzą z komputerem i wykonują zadania szybciej niż inni.

| Czas trwania modułu | Moduł | Czas trwania poszczególnych zagadnień / ćwiczeń | Potrzebne materiały |
|---------------------|---|---|-----------------------|
| 20 min | Początek szkolenia: - Przedstawienie się trenera / trenerki | 5 minut | Flipchart, flamastry, |

| | | | |
|--------|---|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Informacja trenera / trenerki o tym, że szkolenie jest realizowane w ramach projektu e-Mocni i współfinansowane ze środków UE - Przedstawienie się uczestników. - Przedstawienie celów szkolenia. - Zebranie na tablicy oczekiwań wobec szkolenia. - Kontrakt – ustalenie zasad współpracy na podstawie wcześniej przygotowanych punktów - każdy trener/ trenerka dopasowuje kontrakt w zależności od swoich upodobań oraz specyfiki grupy oraz lokalnych uwarunkowań. Propozycja zasad kontraktu: - mówimy do siebie po imieniu; mówimy w swoim imieniu; zgłaszamy zakłócenia; wyciszamy telefony; zachowujemy tajemnicę grupy; nie oceniamy. - Pre-test. | <p>5 minut</p> <p>5 minut</p> <p>5 minut</p> | Pytania do losowania |
| 90 min | <p>Przebieg szkolenia:</p> <p><u>1. Tworzenie i dzielenie się własnymi filmami.</u></p> <p>Konieczność edycji klipu wideo może pojawić się w różnych sytuacjach. Na przykład chcemy zmontować film instruktażowy dotyczący jakiejś porady i chcemy go potem wrzucić na YouTube, albo na nasz fanpage na Facebooku.</p> <p>Do tego potrzebny jest program do obróbki filmów.</p> <p>Darmowe programy do edycji filmów:</p> <ul style="list-style-type: none"> • YouTube - https://support.google.com/youtube/topic/4355241?hl=pl&ref_topic=4355169 • BlackMagic DaVinci Resolve 15 - https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/media • BlackMagic Fusion 9 - https://www.blackmagicdesign.com/products/fusion/ • Kdenlive 18 - https://kdenlive.org/en/download/ • Lightworks 14 - https://www.lwks.com/index.php?option=com_lwks&view=download&Itemid=206 • HitFilm Express - https://fxhome.com/hitfilm-pro • Nuke Non Commercial 11 - https://www.foundry.com/user/login?destination=/products/nuke/download • Avidemux 2.7 - http://avidemux.sourceforge.net/download.html • iMovie - https://www.apple.com/imovie/ • PowerDirector Mobile 5 - https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cyberlink.powerdirector.DRA140225_01 <p>Więcej informacji na ten temat można znaleźć w artykułach:</p> <ul style="list-style-type: none"> • http://www.benchmark.pl/testy-i-recenzje/najlepsze-darmowe-programy-do-edycji-wideo.html | <p>30 minut (10 minut - prezentacja wprowadzająca oraz 20 minut ćwiczenie nr 1)</p> | Flipchart, flamastry, kartki A4, długopisy, rzutnik, ekran, komputery z dostępem do Internetu |

| | | | |
|--------|---|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • https://www.pcworld.pl/news/Darmowe-programy-do-obrobki-i-montazu-filmow-ktory-wybrac,405867.html. <p>- Trener/ trenerka przechodzi do ćwiczenia nr 1 (patrz opis poniżej, czas trwania ćwiczenia 20 minut).</p> <p>2. Edycja filmów na YouTube.</p> <p>Google zdecydowało się na zamknięcie edytora video na YouTube Vide, ale podczas edycji filmu w Menedżerze wciąż można korzystać z podstawowych funkcji – przycinania materiału, podstawiania muzyki czy korzystania z efektu zamazywania twarzy. Można również generować napisy, czy dodawać karty i ekrany końcowe.</p> <p>UWAGA: Szczegółowe informacje na temat tworzenia kanału na YouTube, w tym umieszczania na nim swoich treści znajdują się w scenariuszu nr 12ab OiH (Twórczość własna w Internecie – tworzenie kanału na YouTube).</p> <p>- Trener/ trenerka przechodzi do ćwiczenia nr 2 (patrz opis poniżej, czas trwania ćwiczenia 15 minut).</p> <p><u>3. Prowadzenie transmisji na żywo na Facebooku.</u></p> <p>Aby jeszcze bardziej urozmaicić swój fanpage na Facebooku, warto zastanowić się nad pomysłem transmitowania wideo na żywo. Od jakiegoś czasu Facebook oferuje taką możliwość i wiele profili zarówno firmowych, jak i profili osób prywatnych nadaje na żywo treści filmowe, które mogą przyciągać wielu widzów. Tego typu wideo są bardzo chętnie wykorzystywane przez marketerów, ponieważ są to treści, które w łatwy sposób umożliwiają kontakt z użytkownikami serwisu. Wideo na żywo to doskonały sposób na spontaniczne przekazywanie informacji o marce, naszych zainteresowaniach i pasjach i budowanie trwałej relacji z fanami.</p> <p>- Trener/ trenerka przechodzi do ćwiczenia nr 3 (patrz opis poniżej, czas trwania ćwiczenia 15 minut), a następnie do ćwiczenia nr 4 (patrz opis poniżej, czas trwania ćwiczenia 15 minut).</p> <p>- Trener/ trenerka posługuje się prezentacją, odpowiada na ewentualne pytania. Następnie przechodzi do ostatniej, końcowej części szkolenia.</p> | <p><u>20 minut</u> (prezentacja 5 minut, ćwiczenie 2 - 15 minut)</p> <p><u>40 minut</u> (prezentacja 10 minut, ćwiczenie 3 i ćwiczenie 4 – 30 minut)</p> | |
| 10 min | <p>Zakończenie szkolenia:</p> <p>Kosz i walizka – uczestnicy/ uczestniczki wpisują na wcześniej przygotowanych kartkach w walizce – to, co zapamiętali ze szkolenia, było przydatne i wezmą ze sobą do domu; w koszu – to, co uważają za nieprzydatne.</p> <p>Rundka informacji zwrotnej do trenera</p> <p>- Post-test</p> | <p>5 minut</p> <p>5 minut</p> | <p>Kartki z walizką i koszem, zaświadczenia</p> |

| | | | |
|--|-----------------------------------|--|--|
| | Rozdanie zaświadczeń i pożegnanie | | |
|--|-----------------------------------|--|--|

VI. OPIS ĆWICZEŃ DO PRZEPROWADZENIA I WSKAZÓWKI METODOLOGICZNE

Opis metod edukacyjnych do zastosowania

Podczas szkolenia proponowane jest wykorzystanie następujących metod:

- prezentacja
- praca indywidualna /praca w parach
- fakultatywnie: ćwiczenia: integracyjne, wstępne, energetyzery, ćwiczenie umiejętności

1) Prezentacja: jej zadanie jest typowo pomocnicze, zawiera kilka slajdów:

- wprowadzenie do szkolenia;
- informacje o projekcie;
- cele szkolenia;
- nazwa, adres strony internetowej pokazywanych portali i serwisów;
- ogólne informacje o prezentowanych portalach i serwisach.
- opisy poszczególnych ćwiczeń

2) Praca indywidualna, praca w parach i praca w mniejszych grupach: te metody można stosować zamiennie w zależności od liczebności i specyfiki danej grupy szkoleniowej.

3) Ćwiczenia:

- ćwiczenia integracyjne oraz energetyzery każdy trener lokalny /trenerka lokalna może dobrać w zależności od swoich upodobań oraz dostosować je do potrzeb grupy szkoleniowej i lokalnych warunków.

Szczegółowe wskazówki, związane z prezentacją e-usług prezentowanych na szkoleniu

Należy zwrócić uwagę na zróżnicowane umiejętności dotyczące poszczególnych osób uczestniczących w szkoleniu. Część osób może z łatwością nawigować po różnych programach i narzędziach – posiadając np. już od dłuższego czasu swoje konto na Google, czy też swoje profile w mediach społecznościowych. Mogą się zdarzyć osoby, które będą potrzebowały więcej czasu.

Oszacowanie czasu potrzebnego na przeprowadzenie poszczególnych ćwiczeń:

- Ćwiczenie 1 (20 min)
- Ćwiczenie 2 (20 min)
- Ćwiczenie 3 (15 minut)
- Ćwiczenie 4 (15 minut)

Inne przydatne informacje dla trenera / trenerki:

Trener/trenerka lokalna nie musi posiadać własnej strony internetowej czy też bloga tematycznego (ale oczywiście jeśli posiada, to może podzielić się z uczestnikami swoim własnym doświadczeniem). Można przed szkoleniem zapoznać się z programami dotyczącymi edycji filmów.

Opis poszczególnych ćwiczeń:

Ćwiczenie 1. Darmowe programy do edycji filmów.

Praca indywidualna lub w parach

Metoda: ćwiczenie

Czas ćwiczenia: 20 min.

Przebieg ćwiczenia:

- (1) Trener lokalny/trenerka lokalna zaprasza do zapoznania się z artykułem na temat najlepszych darmowych programów do edycji filmów. W tym celu prosi uczestników o wejście na stronę internetową, do której link przesyła pocztą mailową, albo komunikatorem – [http://www.benchmark.pl/testy i recenzje/najlepsze-darmowe-programy-do-edycji-wideo.html](http://www.benchmark.pl/testy-i-recenzje/najlepsze-darmowe-programy-do-edycji-wideo.html).
- (2) Trener/trenerka dzieli pomiędzy uczestników opisy poszczególnych programów. Każda z osób zapoznaje się z treścią, a następnie prezentuje krótkie wnioski na forum.
- (3) Następnie trener/trenerka zaprasza uczestników/ uczestniczki do burzy mózgów i wypracowania podstawowych zasad tworzenia ciekawych filmów pokazujących nasze pasje/zainteresowania/hobby.
- (4) Trener/trenerka odpowiada na ewentualne pytania, a następnie zaprasza do ćwiczenia nr 2.

Ćwiczenie 2. Edycja filmów na YouTube.

Praca indywidualna lub w parach

Metoda: ćwiczenie

Czas ćwiczenia: 20 min.

- (1) Trener/trenerka posiłkując się prezentacją wprowadza do zagadnienia edycji filmów na YT - Google zdecydowało się na zamknięcie edytora video na YouTube Vide, ale podczas edycji filmu w Menedżerze wciąż można korzystać z podstawowych funkcji – przycinania materiału, podstawiania muzyki czy korzystania z efektu zamazywania twarzy. Można również generować napisy, czy dodawać karty i ekrany końcowe.
- (2) Trener lokalny/trenerka lokalna zaprasza do wejścia na stronę YouTube, do której link przesyła pocztą mailową, albo komunikatorem - https://support.google.com/youtube/topic/4355241?hl=pl&ref_topic=4355169
- (3) Trener/trenerka zaprasza do przeanalizowania informacji zawartych w powyższym poradniku i podzielenia się refleksją na forum grupy.

UWAGA: Szczegółowe informacje na temat tworzenia kanału na YouTube, w tym umieszczania na nim swoich treści znajdują się w scenariuszu nr 12ab Odpoczynek i hobby (Twórczość własna w Internecie – tworzenie kanału na YouTube).

Ćwiczenie 3. Nadawanie na żywo na Facebooku.

Praca indywidualna

Metoda: ćwiczenie

Czas ćwiczenia: 15 min.

Przebieg ćwiczenia:

- (1) Trener/trenerka posiłkując się prezentacją omawia poszczególne kroki dotyczące nadawania treści na żywo na Facebooku. Treści na żywo można nadawać na Facebooku korzystając zarówno z urządzenia mobilnego, jak i komputera stacjonarnego z kamerką lub laptopa.

(2) Rozpoczynanie transmisji na żywo z użyciem urządzenia mobilnego (smartfona):

- A) Będąc na swoim koncie na FB, nadawanie na żywo zaczynamy klikając w pole do publikowania postów. Następnie należy wybrać opcję **„Transmisja na żywo”**. Jeśli czynność tę wykonujemy po raz pierwszy, musimy najpierw zezwolić aplikacji na dostęp do kamery oraz mikrofonu w naszym urządzeniu.
- B) W kolejnym kroku możemy dodać tekst opisujący naszą transmisję oraz zmienić opcje prywatności (strony na FB mogą nadawać jedynie publicznie, profile prywatne mogą natomiast zawęzić grono odbiorców).
- C) Kiedy będziemy gotowi, wystarczy wybrać przycisk „Transmisja na żywo”, po czym nastąpi odliczanie, a następnie nadawanie się rozpocznie.
- D) Po zakończeniu nadawania możemy zapisać jej powtórkę i udostępnić ją na naszej stronie na Facebooku, tak aby film mogły obejrzeć również osoby, które nie mogły uczestniczyć w transmisji na żywo.

(3) Rozpoczynanie transmisji na żywo z użyciem komputera stacjonarnego i laptopa:

- (A) Nadawanie transmisji na żywo z wykorzystaniem komputera sprawdza się zwłaszcza w przypadku nagrywania np. wywiadów lub spotkań. Wykorzystanie laptopa do transmisji na żywo daje także stabilniejszy obraz, jednak tracimy na spontaniczności, jaką daje telefon komórkowy.
 - (B) Aby rozpocząć nadawanie na żywo przy pomocy laptopa lub komputera stacjonarnego, wystarczy wejść na stronę swojego profilu na Facebooku i z listy wybrać opcję **„Rozpocznij transmisję wideo na żywo”**. Jeśli robimy to po raz pierwszy, przeglądarka internetowa zapyta nas o dostęp do mikrofonu oraz kamery.
 - (C) Następnie dodajemy opis i możemy rozpocząć transmisję.
 - (D) Dodatkowo możliwe jest wybranie zewnętrznego urządzenia do nagrywania (np. profesjonalnej kamery lub aparatu) i nie musimy ograniczać się do wbudowanej w laptopa kamery, generującej obraz gorszej jakości.
 - (E) Po zakończeniu nadawania, wideo zostaje opublikowane na stronie, a klikając w strzałkę w prawym górnym rogu możemy edytować informacje, takie jak opis lub usunąć film. Można też „przypiąć” post z transmisją, tak aby znalazł się na samej górze strumienia wiadomości, przez co będzie on pierwszą rzeczą, którą zobaczą odwiedzający nasz profil (fanpage).
- (4) Trener/trenerka zaprasza chętnych do spróbowania nagrania filmu i do podzielenia się refleksją na forum grupy.

Ćwiczenie 4. Analiza statystyk transmisji na żywo na Facebooku.

Praca indywidualna

Metoda: ćwiczenie

Czas ćwiczenia: 15 min.

Przebieg ćwiczenia:

- (1) Trener/trenerka posiłkując się prezentacją omawia zagadnienia dotyczące analizy statystyk transmisji na żywo na Facebooku. Tworzenie treści nadawanych na żywo to jedna rzecz, ale warto także wiedzieć, jak publikowane przez nas filmy są odbierane przez użytkowników. Służy do tego osobna sekcja **„statystyki filmów”**, do której można się dostać ze strony firmowej Facebooka.

- (2) Krok 1. Wybierając z lewej strony kategorię „Filmy”, zobaczymy listę wszystkich opublikowanych materiałów wideo – zarówno tych nadawanych na żywo, jak i pozostałych.
- (3) Krok 2. Po wybraniu dowolnego opublikowanego przez nas materiału nadawanego na żywo zobaczymy krótkie podsumowanie danego filmu.
- (4) Krok 3. W przypadku filmów na żywo, warto zwrócić szczególną uwagę na sekcję „Szczytowa liczba widzów transmisji na żywo”. Jeśli ją klikniemy, możemy zobaczyć dokładniejsze dane na temat tego, ile osób oglądało nasze wideo w poszczególnych minutach i jak wartość ta wrosła lub malała z czasem.
- (5) Krok 4. Pozostałe sekcje również można rozwinąć, co da nam dostęp do szczegółowych informacji, np. na temat naszych widzów – ich wieku, płci lub lokalizacji.
- (6) Krok 5. Analizując te informacje możemy sprawdzić, które fragmenty naszych transmisji przyciągały najwięcej widzów, które wywoływały największe emocje (ilość polubień lub reakcji) oraz kto jest naszą główną grupą odbiorczą. Znając te dane możemy tworzyć jeszcze lepsze treści na żywo.
- (7) Trener/trenerka zaprasza chętnych, którzy posiadają filmy na swoim profilu na FB do analizy i do podzielenia się refleksją na forum grupy.

VII. SPECYFIKA SZKOLENIA W ZALEŻNOŚCI OD RODZAJU GRUPY WIEKOWEJ LUB SPOŁECZNO-ZAWODOWEJ, DO KTÓREJ SZKOLENIE JEST SKIEROWANE

| | Grupa / uczestnicy | Specyfika szkolenia (metodyka, język, ćwiczenia, oprogramowanie itp.) (jeśli dotyczy) |
|----|-------------------------------|--|
| 1. | 18-34 lat | <i>Nie dotyczy</i> |
| 2. | 35-43 lat | <i>Nie dotyczy</i> |
| 3. | 44-65 lat | <i>Nie dotyczy</i> |
| 4. | > 65 lat | Starsze osoby mogą potrzebować więcej czasu na wykonanie ćwiczeń. |
| 5. | Osoby z niskim wykształceniem | <i>Nie dotyczy</i> |
| 6. | Osoby o niskich dochodach | <i>Nie dotyczy</i> |
| 7. | Osoby mieszkające na wsi | <i>Nie dotyczy</i> |

VIII. PYTANIA DO ANKIETY BADAJĄCEJ PRZYROST KOMPETENCJI UCZESTNIKÓW SZKOLENIA

1. Programy do edycji zdjęć iMovie oraz Lightworks 14 są:
 - a) płatne
 - b) darmowe
2. Czy na YouTube można umieszczać swoje filmy?
 - a) tak
 - b) nie

3. Czy na Facebooku można prowadzić transmisję na żywo?

- a) tak
- b) nie

4. Czy na Facebooku funkcjonuje sekcja „statystyki filmów”?

- a) tak
- b) nie

Prawidłowe odpowiedzi: 1b; 2a; 3a; 4a.

IX. LISTA ZAGADNIEŃ OMÓWIONYCH NA SZKOLENIU

1. Tworzenie i dzielenie się własnymi filmami – podstawowe zasady.
2. Przykładowe darmowe programy do edycji filmów.
3. Edycja filmów na YouTube.
4. Prowadzenie transmisji na żywo na Facebooku.

X. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE DLA UCZESTNIKÓW

1. Prezentacja Power Point, którą trener/ trenerka wyświetli uczestnikom.
2. Prezentacja Power Point z logo Unii Europejskiej i Funduszy Europejskich w wersji czarno-białej, do wydruku dla uczestników jako materiały.
3. Materiał typu „jeśli chcesz wiedzieć więcej”:
 - Jak nagrać film telefonem – <https://influentiq.pl/blog/jak-nagrac-film-telefonem/>
 - Pięć rzeczy, które musisz wiedzieć zanim zaczniesz nagrywać filmy na YouTube - <https://natemat.pl/45477,piec-rzeczy-ktore-musisz-wiedziec-zanim-zaczniesz-nagrywac-filmy-na-youtubie>



Scenariusz dostępny na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 3.0. Polska. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego i autorów. Zezwala się na dowolne wykorzystanie materiałów w tym utworów, tworzenia i rozpowszechniania ich kopii w całości lub we fragmentach, wprowadzania zmian i rozpowszechniania utworów zależnych - pod warunkiem zachowania niniejszej informacji licencyjnej i wskazania autorów oraz FRSI jako właścicieli praw do tekstu. Tekst licencji dostępny na stronie: <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/>.