

**SCENARIUSZ SZKOLENIA STACJONARNEGO – nr 3a**

Wersja 1.2

**MATERIAŁ DLA TRENERÓW**

## **TYTUŁ SZKOLENIA: Serwisy kulturalne i rozrywkowe online**

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

### **I. INFORMACJE PODSTAWOWE**

Obszar tematyczny: „Odpoczynek i hobby”

Poziom: podstawowy

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

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

- <http://www.vod.pl>
- <https://plusmusic.pl>, dawniej [www.muzodajnia.pl](http://www.muzodajnia.pl)
- <http://www.spotify.com/pl>
- <http://darmowe.gry-online.pl>

Czas trwania: 120 minut

### **II. SZCZEGÓŁOWE CELE EDUKACYJNE**

W wyniku szkolenia uczestnik /uczestniczka:

**a) Wiedza**

- Wie, jak wyszukiwać informacje o ofercie rozrywkowej za pośrednictwem Internetu.

**b) Umiejętności**

- Potrafi znaleźć w Internecie serwisy wideo i filmowe, muzyczne, radio i telewizję internetową oraz sklepy z audiobookami i ebookami.
- Potrafi znaleźć w Internecie serwisy, gdzie legalnie i bezpłatnie (bądź uiszczając odpowiednie opłaty) będzie mógł mieć dostęp do treści rozrywkowych.

- Potrafi znaleźć w Internecie rozrywkę online.

c) Postawa

- Poszerza swoją świadomość na temat znaczenia i wagi korzystania z legalnych zasobów w Internecie, bezpieczeństwa w sieci, a także zagadnień ochrony własności intelektualnej.
- Jest zainteresowany informacją na temat tego, które źródła rozrywki i zasoby w Internecie są legalne oraz jak można z nich bezpiecznie korzystać.

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
- (2.3.2) potrafię korzystać z co najmniej jednej usługi dostępnej online (e-usługi)
- (4.2.2) umiem rozpoznać czy serwis internetowy jest bezpieczny

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

- (4.1.1) umiem znaleźć w Internecie informacje o ofercie kulturalnej i rozrywkowej, w tym w mojej okolicy (sprawdzić dostępność różnych instytucji i skorzystać z ich oferty np. koncertów, pokazów filmowych, spotkań) (1.1.1, 1.1.2)
- (4.1.2) umiem znaleźć w Internecie serwisy wideo i filmowe, muzyczne, radio i telewizję, sklepy z audiobookami i e-bookami, które legalnie udostępniają treści (bezpłatnie lub odpłatnie) (1.1.1, 1.1.2, 1.2.1, 1.2.2)
- (4.1.3) potrafię znaleźć serwisy Internet owe prowadzone przez lokalne, regionalne lub narodowe instytucje kultury (np. biblioteki, muzea, kina, teatry) (1.1.1, 1.1.2, 1.2.1, 1.2.2)
- (4.1.4) potrafię korzystać z katalogów i kolekcji udostępnionych w Internecie przez różne instytucje kultury (np. biblioteki, muzea, kina, teatry) (1.1.1, 1.1.2, 1.2.2, 2.3.2)

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

Szkolenie „Serwisy kulturalne i rozrywkowe online” jest okazją do poznania i porównania wybranych serwisów kulturalnych i rozrywkowych dostępnych online, takich jak serwisy wideo i filmowe, muzyczne, radio i telewizję internetową.

W ramach szkolenia osoby uczestniczące będą miały możliwość zapoznania się z przykładowymi serwisami wideo i filmowymi oraz muzycznymi, takimi jak: VOD, TVN Player, TVP, Spotify, Plus Music (dawniej Muzodajnia).

### III. WARUNKI UDZIAŁU UCZESTNIKA / UCZESTNICZKI W SZKOLENIU

Osoba uczestnicząca w szkoleniu powinna posiadać podstawową znajomość obsługi komputera oraz potrafić obsługiwać wyszukiwarkę internetową (np. Google).

#### 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:

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

Materiały papiernicze:

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

Inne materiały:

- w zależności od specyfiki danego ćwiczenia.

#### V. RAMOWY SCENARIUSZ SZKOLENIA

| Czas trwania modułu | Moduł  | Czas trwania poszczególnych zagadnień / ćwiczeń | Potrzebne materiały  |
|---------------------|--|---|--|
| 20 min              | <p><b>Początek szkolenia:</b></p> <p>1) Przedstawienie się trenera / trenerki oraz informacje o projekcie e-Mocni – prezentacja.</p> <p>2) Przedstawienie się uczestników.</p> <p><i>Trener lokalny/ trenerka lokalna prosi uczestników/uczestniczki o przedstawienie się. Osoby uczestniczące siedzą w kręgu i kolejno przedstawiają się mówiąc swoje imię, a także informację o swoich</i></p> | 20 minut łącznie                                | <p>Komputer, rzutnik, ekran,</p> <p>Wizytówki/ naklejki na wizytówki</p> |

|        |   |   |  |
|--------|---|---|--|
|        | <p><i>zainteresowaniach rozrywkowych (film, muzyka, gry, itp.) oraz o tym czy korzystają z rozrywki online. Trener/ Trenerka również aktywnie bierze udział w ćwiczeniu. Po przedstawieniu się, osoby uczestniczące wpisują swoje imiona na wizytówki bądź naklejki i przyczepiają w widocznym miejscu.</i></p> <p>3) Przedstawienie celów szkolenia - Prezentacja</p> <p>4) Zebranie oczekiwań wobec szkolenia.</p> <p><i>Uczestnicy/ uczestniczki piszą na małych kartkach swoje oczekiwania w związku ze szkoleniem i jego tematem i wrzucają do koszyka/ pojemnika. Następnie każdy losuje jedną karteczkę i czyta na głos - trener / trenerka zapisuje na tablicy flipchartowej. Na koniec rundki trener/ trenerka odnosi się do oczekiwań uczestników/ uczestniczek.</i></p> <p>5) 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.</p> <p>6) Pre-test (wypełnienie ankiety)</p>   |   | <p>Flipchart,<br/>flamastry,<br/><br/>Małe<br/>karteczki</p>   |
| 90 min | <p><b>Przebieg szkolenia</b></p> <p><b>1) Legalne źródła rozrywki w Internecie.</b><br/> <a href="http://legalnakultura.pl/pl/legalne-zrodla">http://legalnakultura.pl/pl/legalne-zrodla</a></p> <p>Przybliżenie osobom uczestniczącym legalnych źródeł rozrywki w Internecie, zapoznanie ich z zawartością, wskazanie korzyści z korzystania.</p> <p>Prezentacja trenerska w trakcie – ćwiczenie nr 1, zgodnie z opisem poniżej.</p> <p><b>2) Serwisy VOD.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- co to znaczy skrót VOD</li> <li>- VOD.pl: <a href="https://vod.pl">https://vod.pl</a></li> </ul> <p><b>VoD.pl</b> to należący do Grupy Onet.pl., jeden z najpopularniejszych serwisów filmowy w Polsce. W swojej ofercie, prócz seriali, programów telewizyjnych posiada także dużą bazę filmów ze światowej i polskiej kinematografii. VoD.pl prezentuje także filmy i dokumenty nagradzane na światowych festiwalach, a także kultowe kino polskie. W sumie serwis udostępnia ponad 4 500 materiałów bezpłatnych.</p> <p>Prezentacja trenerska</p> <p><b>3) Serwisy muzyczne</b> Plus Music: <a href="https://plusmusic.pl">https://plusmusic.pl</a> i <b>Spotify</b>: <a href="http://www.spotify.com">http://www.spotify.com</a></p> <p>Plus Music – ogólnodostępny serwis muzyczny sieci komórkowej Plus. W ofercie są ponad dwa miliony utworów.</p> <p>Najtańsza muzyka w sieci. Dostęp – po wykupieniu abonamentu (opłata zależy od liczby utworów).</p> | <p>20 minut</p> <p>25 minut</p> <p>30 minut</p> | <p>Flipchart,<br/>flamastry,<br/>rzutnik,<br/>ekran,<br/>komputery<br/>z dostępem<br/>do<br/>Internetu</p> |

|        |  |          |  |
|--------|--|----------|--|
|        | <p><b>Spotify</b> – cyfrowy serwis streamingowy, który oferuje dostęp na żądanie do ponad dwudziestu milionów utworów. Umożliwia bezpłatne słuchanie muzyki na komputerze, a także nieograniczone korzystanie z aplikacji na urządzenia mobilne w ramach płatnego abonamentu. Spotify jest dostępny w dwudziestu krajach. Serwis ma ponad dwadzieścia milionów aktywnych użytkowników, z których ponad pięć milionów korzysta z płatnego abonamentu. Prezentacja trenerska w trakcie – ćwiczenie nr 2, zgodnie z opisem poniżej.</p> <p><b>4) Gry online - baza gier online, przykładowe serwisy.</b></p> <p><a href="http://darmowe.gry-online.pl">http://darmowe.gry-online.pl</a></p> | 15 minut |  |
| 10 min | <p><b>Kończenie szkolenia:</b></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 (wypełnienie ankiety)</p> <p>Rozdanie zaświadczeń i pożegnanie</p>   | 10 minut | Kartki z walizką i koszem, zaświadczenia |

## 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
- praca w mniejszych grupach
- 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.

**2) Praca indywidualna, praca w parach i praca w mniejszych grupach:** te metody można stosować zamiennie w zależności od liczności 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.
- ćwiczenia, które dotyczą omawianych e-usług, czyli portali Legalna Kultura oraz Kultura Dostępna są uniwersalne dla każdego trenera lokalnego/każdej trenerki lokalnej. Natomiast ćwiczenia dotyczące oferty kulturalnej z danej okolicy/miejscowości/regionu/województwa każdy trener lokalny/ trenerka lokalna powinien dostosować pod określone lokalne uwarunkowania.

### **Szczegółowe wskazówki, związane np. z prezentacją określonych e-usług lub typowych problemów związanych z ich funkcjonowaniem**

Trener/ trenerka przed szkoleniem powinien/ powinna zapoznać się szczegółowo z prezentowanymi portalami, zwłaszcza z ich zawartością oraz regulaminami korzystania.

### **Oszacowanie czasu potrzebnego na przeprowadzenie poszczególnych ćwiczeń:**

- Ćwiczenie 1 (30 min)
- Ćwiczenie 2 (30 min)

### **Inne przydatne informacje dla trenera / trenerki:**

Z założenia głównym celem tego szkolenia jest zapoznanie się z portalami i serwisami internetowymi dotyczącymi oferty kulturalnej i rozrywkowej.

Nabywanie kompetencji cyfrowych z tego zakresu warto przeplatać dyskusją o kulturze w ogóle i jej obecnych uwarunkowaniach.

W związku z tym, iż w szkoleniu będą uczestniczyć osoby, które z różnych przyczyn mają ograniczony dostęp do kultury – należy uświadamiać istnienie legalnych zasobów w Internecie i uczyć korzystania z nich, pomagać przy tym przełamywać bariery przestrzenne i symboliczne.

Należy również zwrócić uwagę na promowanie świadomego uczestnictwa w kulturze oraz uczciwych zachowań wobec twórców, artystów, organizatorów.

### **Opis poszczególnych ćwiczeń:**

#### **Ćwiczenie 1. Serwisy rozrywkowe - co, gdzie, jak?**

- Metoda: praca indywidualna
- Czas ćwiczenia: 20 min.
- Materiały: karta pracy nr 1

Cel ćwiczenia: zapoznanie z bazą legalnych źródeł rozrywki udostępnionym na serwisie Legalna Kultura.

### Przebieg ćwiczenia:

Osoby uczestniczące otwierają przeglądarkę internetową np. Google Chrome/Mozilla Firefox i w pasku adresowym wpisują stronę portalu Legalna Kultura: <http://www.legalnakultura.pl/pl>. Trener/ trenerka sprawdza czy wszyscy uczestnicy/uczestniczki mają otwartą właściwą stronę.

Trener/ trenerka prosi uczestników, aby kliknęli ikonę „Legalne Źródła”: <http://legalnakultura.pl/pl/legalne-zrodla> i następnie prosi uczestników/ uczestniczki o spisanie na przygotowanych i otrzymanych kartach pracy po 2-4 źródła umieszczone w bazie z 3 kategorii: FILM, MUZYKA, GRY

Trener/ trenerka kontroluje na bieżąco wykonywanie ćwiczenia i pomaga nieradzącym sobie uczestnikom/uczestniczkom.

Po wykonaniu zadania trener/ trenerka zadaje pytanie:

1. Czy dzięki portalowi Legalna Kultura udało się poznać, jakie są serwisy, które udostępniają zasoby rozrywkowe z poszanowaniem praw twórców?

Trener/ trenerka w zależności od zainteresowania i zaangażowania uczestników może rozwinąć dyskusję.

### **Ćwiczenie 2. Serwisy muzyczne**

- Metoda: praca indywidualna/ praca w parach
- Czas ćwiczenia: 30 min.
- Materiały: kartka i długopis.

Cel ćwiczenia: zapoznanie osób uczestniczących z przykładowymi serwisami muzycznymi, porównanie.

### Przebieg ćwiczenia:

Osoby uczestniczące otwierają przeglądarkę internetową np. Google Chrome/Mozilla Firefox i w pasku adresowym wpisują strony [www.spotify.com/pl](http://www.spotify.com/pl) oraz [www.plusmusic.pl](http://www.plusmusic.pl). Trener/ trenerka sprawdza czy wszyscy uczestnicy/uczestniczki mają otwarte właściwe strony.

Trener/ trenerka prosi uczestników, aby zapoznali się z poszczególnymi serwisami i następnie porównali oba serwisy. Na pustych kartkach można zapisać najważniejsze różnice. Trener/ trenerka kontroluje na bieżąco wykonywanie ćwiczenia i pomaga nieradzącym sobie uczestnikom/uczestniczkom.

Po wykonaniu zadania trener/ trenerka zadaje pytanie:

1. Czym różnią się oba serwisy?

Trener/ trenerka w zależności od zainteresowania i zaangażowania uczestników może rozwinąć dyskusję.

## **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                     | Nie dotyczy  |
| 2. | 35-43 lat                     | Nie dotyczy  |
| 3. | 44-65 lat                     | Nie dotyczy  |
| 4. | >65 lat                       | Osoby mogą potrzebować więcej czasu na wykonanie ćwiczeń. Nie używaj angielskojęzycznych słów typu feedback, zachęcanie do korzystania z ofert lokalnych instytucji w zakresie edukacji pozaformalnej. |
| 5. | Osoby z niskim wykształceniem | Nie dotyczy  |
| 6. | Osoby o niskich dochodach     | Nie dotyczy  |
| 7. | Osoby mieszkające na wsi      | Nie dotyczy  |

## VIII. PYTANIA DO ANKIETY BADAJĄCEJ PRZYROST KOMPETENCJI UCZESTNIKÓW SZKOLENIA

1. Czy portal Legalna Kultura zawiera bazę legalnych źródeł kultury?
  - a) tak
  - b) nie
2. Czy w bazie legalnych źródeł umieszczanych na portalu Legalna Kultura znajduje się serwisy dotyczące gier?
  - a) tak
  - b) nie
3. Co oznacza skrót VOD?
  - a) video
  - b) video on demand - wideo na żądanie
4. Czy Plus Music i Spotify to serwisy muzyczne?
  - a) tak
  - b) nie

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

## IX. LISTA ZAGADNIEŃ OMÓWIONYCH NA SZKOLENIU

1. Legalne źródła rozrywki w Internecie.
2. Serwisy VOD.



3. Muzyka online.
4. Gry online.

## **X. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE DLA UCZESTNIKÓW**

1. Prezentacja Power Point, którą trener/trenerka wyświetli OU w czasie szkolenia
2. Prezentacja Power Point z logo UE i Funduszy Europejskich w wersji czarno-białej do wydrukowania dla OU jako materiały.
3. Instrukcje do ćwiczeń dla uczestników - Karta praca nr 1.
4. Materiały edukacyjne:

<https://vod.pl/pomoc> - informacje na temat aktywacji w serwisie, oglądania filmów, płatności, aplikacji mobilnych.

<https://plusmusic.pl/faq?faqId=-1> - co wyróżnia Muzodajnię od innych serwisów muzycznych

[https://support.spotify.com/pl/?utm\\_source=www.spotify.com&utm\\_medium=www\\_header](https://support.spotify.com/pl/?utm_source=www.spotify.com&utm_medium=www_header) - informacje na temat zasad korzystania ze Spotify, płatności, itp.

5. Materiał typu „jeśli chcesz wiedzieć więcej”:

1. <http://www.legalnakultura.pl/pl/strefa-edukacji> - przydatne materiały oraz warsztaty edukacyjne
2. <http://www.legalnakultura.pl/pl/prawo-w-kulturze/b-przewodnik-b-po-prawie-autorskim> - Przewodnik po prawie autorskim przygotowany z myślą o odbiorcach kultury; zawiera pomocne przykłady, pytania oraz odnośniki do przepisów prawnych.
3. <http://www.legalnakultura.pl/pl/czytelnia-kulturalna/wspolne-sprawy> - krótko i na temat o sprawach, które dotyczą całej kultury.
4. <http://www.legalnakultura.pl/pl/legalna-kultura/misja> - prezentacja misji Fundacji Legalna Kultura.



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 FRŚI jako właścicieli praw do tekstu. Tekst licencji dostępny na stronie: <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/>.