

SCENARIUSZ SZKOLENIA STACJONARNEGO – nr 4a

Wersja 1.2

MATERIAŁ DLA TRENERÓW LOKALNYCH

TYTUŁ SZKOLENIA: Bilety na wydarzenia kulturalne.

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:

- <https://www.bilety24.pl/>
- <http://www.eventim.pl/>
- <https://www.ebilet.pl/>
- <https://www.ticketpro.pl/> - <https://www.ticketmaster.pl> (Ticketpro połączył się z Ticketmaster)

Czas trwania: 120 minut

II. SZCZEGÓŁOWE CELE EDUKACYJNE

W wyniku szkolenia uczestnik /uczestniczka:

- a) Wiedza
 - Wie, w jaki sposób znaleźć w Internecie serwisy oferujące bilety do teatru, kina, filharmonii, na koncert, wydarzenia kulturalne, sportowe, itd. oraz dokonać zakupu.
 - Wie, jakie są najbardziej popularne serwisy oferujące bilety na wydarzenia kulturalne i sportowe.
- b) Umiejętności
 - Potrafi znaleźć serwisy internetowe oferujące bilety na wydarzenia kulturalne lub sportowe.
 - Potrafi sprawdzić w Internecie ofertę poszczególnych serwisów oferujących bilety na wydarzenia kulturalne lub sportowe.

- Potrafi dokonać rezerwacji i zakupu biletów na wydarzenia kulturalne za pośrednictwem najpopularniejszych serwisów.
- c) Postawa
- Jest zainteresowany/ zainteresowana informacją na temat bezpiecznego zakupu lub rezerwacji biletów na wydarzenia kulturalne lub sportowe.

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

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)
- (4.1.3) potrafię znaleźć serwisy internetowe prowadzone przez lokalne, regionalne lub narodowe instytucje kultury (np. biblioteki, muzea, kina, teatry)
- (4.1.5) umiem znaleźć serwisy internetowe oferujące bilety na wydarzenia kulturalne (np. do teatru, kina, filharmonii, na koncert) lub sportowe

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

Uczestnik/uczestniczka dzięki posługiwaniu się e-usługami omawianymi na szkoleniu, będzie potrafił/potrafiła wyszukiwać i porównać ofertę najpopularniejszych serwisów oferujących bilety na wydarzenia kulturalne (np. do kina, teatru, filharmonii, na koncert) lub na wydarzenie sportowe.

III. WARUNKI UDZIAŁU UCZESTNIKA / UCZESTNICZKI W SZKOLENIU

Osoba uczestnicząca (OU) w szkoleniu powinna posiadać podstawową znajomość obsługi komputera (PKK) oraz potrafić obsługiwać wyszukiwarkę internetową (np. Google). Powinna również posiadać skrzynkę poczty elektronicznej i obsługiwać ją.

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 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, jak niżej.

V. RAMOWY SCENARIUSZ SZKOLENIA

Scenariusz – jest jak drogowskaz, mapa podróży: 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 3b, 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:		Flipchart,

	<ul style="list-style-type: none"> - Przedstawienie się trenera / trenerki - 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 	20 min	flamastry, Pytania do losowania
90 min	<p>Przebieg szkolenia:</p> <p>1. Bilety na wydarzenia kulturalne za pośrednictwem Internetu.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trener/ trenerka przechodzi do ćwiczenia nr 1 (patrz poniższa instrukcja). - Po zakończeniu i podsumowaniu ćwiczenia nr 1, trener/ trenerka wprowadza uczestników do zagadnienia jakim jest umiejętność wyszukiwania serwisów internetowych oferujących bilety na wydarzenia kulturalne i sportowe. Posiłkując się prezentacją bądź tablicą flipchartową trener/ trenerka spisuje listę podstawowych serwisów internetowych oferujących bilety na wydarzenia kulturalne i sportowe, w szczególności: eBilet, Bilety24; Eventim, Ticketpro. <p>2. Najpopularniejsze serwisy oferujące bilety na wydarzenia kulturalne i sportowe.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trener/ trenerka przechodzi do ćwiczenia nr 2 (patrz poniższa instrukcja). - Po zakończeniu ćwiczenia nr 2, trener/trenerka podsumowuje dyskusję i wnioski poszczególnych par, dopowiadając opisy poszczególnych serwisów, posiłkując się przy tym prezentacją. <p>2.1 eBilet – lider internetowej sprzedaży biletów w branży kulturalno-rozrywkowej w Polsce. Współpracuje z największymi krajowymi i międzynarodowymi</p>	<p>30 min</p> <p>20 min</p> <p>10 min</p> <p>60 min</p> <p>- 45 min</p> <p>- 15 min</p>	<p>Flipchart, flamastry, kartki A4, długopisy, rzutnik, ekran, komputery z dostępem do Internetu</p>

	<p>organizatorami imprez, świadcząc usługi sprzedaży indywidualnej, korporacyjnej, a także promocji i kompleksowej obsługi imprez. Oferuje systemy sprzedaży biletów i kontroli wejść na wszystkie wydarzenia kulturalne i sportowe.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ https://www.ebilet.pl/ <p>2.2. Eventim – bilety na koncerty, festiwale, spektakle, sport oraz inne wydarzenia</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ http://www.eventim.pl/ <p>2.3. Bilety24 - bilety na koncerty, do kina i teatru dostępne online:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ https://www.bilety24.pl/ <p>2.4. Ticketpro - oficjalny dystrybutor biletów. Bilety online, koncerty, festiwale, kluby, mecze, wydarzenia kulturalne i sportowe.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ https://www.ticketpro.pl/ - https://www.ticketmaster.pl (Ticketpro połączył się z Ticketmaster) <p>Po prezentacji poszczególnych serwisów i odpowiedzi na pytania, trener/trenerka przechodzi do ostatniej części szkolenia.</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>Rozdanie zaświadczeń i pożegnanie</p>	<p>5 minut</p> <p>5 minut</p>	<p>Kartki z walizką i koszem, zaświadczenia</p>

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.
- ćwiczenia, które dotyczą wybranych e-usług, czyli serwisów oferujących bilety na wydarzenia kulturalne lub sportowe są propozycją. Jeśli trener lokalny/trenerka lokalna sam korzysta z innych serwisów można tutaj wprowadzić zmianę.

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

Serwisów oferujących bilety na wydarzenia kulturalne lub sportowe jest kilka. Wskazane jest wcześniejsze zapoznanie się ze specyfiką poszczególnych portali.

Oszacowanie czasu potrzebnego na przeprowadzenie poszczególnych ćwiczeń:

- Ćwiczenie 1 (20 min)
- Ćwiczenie 2 (45 min)

Inne przydatne informacje dla trenera / trenerki:

Z założenia głównym celem tego szkolenia jest zapoznanie się z najpopularniejszymi serwisami internetowymi oferującymi bilety na wydarzenia kulturalne lub sportowe. Można nawiązać do szkolenia poświęconego bezpiecznym zakupom i rezerwacjom w sieci.

Opis poszczególnych ćwiczeń:

Ćwiczenie 1. Bilety na wydarzenia kulturalne poprzez Internet.

Praca indywidualna lub w parach

Metoda: ćwiczenie

Czas ćwiczenia: 20 min.

Przebieg ćwiczenia:

- Trener lokalny/ trenerka lokalna prosi uczestników, aby w wyszukiwarce Google wpisać hasło „bilety na wydarzenia kulturalne”. Następnie prosi uczestników o spisanie na kartce nazw i adresów serwisów internetowych, które się pojawiają, a które oferują bilety na wydarzenia kulturalne oraz sportowe.
- Trener/ trenerka spisuje adresy internetowe serwisów na tablicy flipchartowej lub bezpośrednio na prezentacji.
- Wskazówki dla trenera/ trenerki: celem ćwiczenia jest wytypowanie podstawowych serwisów internetowych oferujących bilety na wydarzenia kulturalne i sportowe, w szczególności następujących:

<https://www.bilety24.pl/>

<http://www.eventim.pl/>

<https://www.ebilet.pl/>

<https://www.ticketpro.pl/> - <https://www.ticketmaster.pl> (Ticketpro połączył się z Ticketmaster)

Ćwiczenie 2. Porównanie serwisów oferujących bilety na wydarzenia kulturalne i sportowe.

Praca indywidualna lub w parach

Metoda: ćwiczenie

Czas ćwiczenia: 45 min.

Przebieg ćwiczenia:

- Uczestnicy mogą pracować w parach. Każda para otrzymuje jeden serwis oferujący bilety na wydarzenia kulturalne. Uczestnicy/uczestniczki otwierają przeglądarkę internetową np. Google Chrome/Mozilla Firefox i w pasku adresowym wpisują stronę serwisu, który otrzymali. Trener/ trenerka sprawdza czy wszyscy uczestnicy/uczestniczki mają otwarte właściwe strony.
- Trener/ trenerka prosi poszczególne pary, aby zapoznać się z poszczególnymi serwisami – jakie zawierają treści, zakładki, grafikę itp. Uczestnicy mogą zapisywać sobie podstawowe wnioski na kartce. Trener/ trenerka kontroluje na bieżąco wykonywanie ćwiczenia i pomaga nieradzącym sobie uczestnikom/uczestniczkom.
- Po zapoznaniu się z poszczególnymi serwisami, uczestnicy na forum dzielą się swoimi spostrzeżeniami.
- Trener podsumowuje dyskusję i wnioski poszczególnych par, dopowiadając opisy poszczególnych serwisów, posiłkując się przy tym prezentacją.

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>Ta grupa wiekowa może być szczególnie zainteresowana tą tematyką, zwłaszcza biletami na wydarzenia kulturalne i sportowe organizowane w większych miastach.</i>
2.	35-43 lat	<i>Nie dotyczy</i>
3.	44-65 lat	<i>Nie dotyczy</i>
4.	>65 lat	Osoby mogą potrzebować więcej czasu na wykonanie ćwiczeń. Nie używaj angielskojęzycznych słów typu feed-back, 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	<i>Nie dotyczy</i>

VIII. PYTANIA DO ANKIETY BADAJĄCEJ PRZYROST KOMPETENCJI UCZESTNIKÓW SZKOLENIA

1. Czy w wyszukiwarce Google można znaleźć serwisy oferujące bilety np. do teatru?

- a) tak
- b) nie

2. Czy serwis Eventim oferuje bilety na wydarzenia kulturalne?

- a) tak
- b) nie

3. Czy w serwisie Bilety24 można kupić bilety na kabaret?

- a) tak
- b) nie

4. Który adres serwisu eBilet jest prawidłowy?

- a) www.Ebilet.pl
- b) <https://www.ebilet.pl/>
- c) www.ebilet.com

5. Czy serwis Ticketpro oferuje bilety na festiwale?

- a) tak
- b) nie

Prawidłowe odpowiedzi: 1a; 2a; 3a; 4b; 5a

IX. LISTA ZAGADNIEŃ OMÓWIONYCH NA SZKOLENIU

1. Jak znaleźć serwisy internetowe oferujące bilety na wydarzenia kulturalne lub sportowe?
2. Najpopularniejsze serwisy internetowe oferujące bilety na wydarzenia kulturalne lub sportowe: eBilet, Eventim, Bilety24, Ticketpro.

X. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE DLA UCZESTNIKÓW

1. Prezentacja Power Point – do wyświetlenia uczestnikom/uczestniczkom na szkoleniu
2. Prezentacja Power Point – z logo Unii Europejskiej i Funduszy europejskich w wersji czarno-białej do wydruku dla uczestników/uczestniczek jako materiały
3. Materiały edukacyjne – w osobnym pliku Word – linki do stron wraz z wizualizacją
 - Regulamin serwisu internetowego Bilety24 - <https://www.bilety24.pl/cms/regulamin>
 - Regulamin dystrybucji biletów za pośrednictwem serwisu eventim.pl - <http://www.eventim.pl/tickets.html?affiliate=PLE&doc=info/terms>
 - O eBilet.pl - <https://www.ebilet.pl/o-ebilet/>
 - Serwis Ticketmaster - https://www.ticketmaster.pl/help/about_us.html?language=pl-pl
4. Materiał typu „jeśli chcesz wiedzieć więcej”:
 - **Artykuł „Bilety na koncerty – kiedy warto kupić?”** - <http://kulturing.pl/bilety-na-koncerty-kiedy-warto-kupic/>
 - **Artykuł „Kupujesz bilet na koncert – rób to z głową”** - <https://rozrywka.trojmiasto.pl/Kupujesz-bilet-na-koncert-rob-to-z-glowa-n97757.html>



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