

SCENARIUSZ SZKOLENIA STACJONARNEGO – nr OiH_R_1b
Wersja 1.1

MATERIAŁ WEWNĘTRZNY DLA TRENERÓW LOKALNYCH

TYTUŁ SZKOLENIA: Wirtualne Muzea Małopolski.

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

I. INFORMACJE PODSTAWOWE

Obszar tematyczny: „Odpoczynek i hobby”

Poziom: średniozaawansowany

E-USŁUGI REGIONALNE – woj. małopolskie

[Uwaga: linki w scenariuszu są aktualne na 30.04.2019]

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

- Portal „Wirtualne Muzea Małopolski”: <http://muzea.malopolska.pl>

Czas trwania: 120 minut

II. SZCZEGÓŁOWE CELE EDUKACYJNE

W wyniku szkolenia uczestnik /uczestniczka:

- a) Wiedza
 - Wie, w jaki sposób korzystać z portalu Wirtualne Muzea Małopolski.
 - Wie jakie są zasoby portalu Wirtualne Muzea Małopolski.
 - Wie, jak wyszukiwać informacje o dziedzictwie kulturalnym Małopolski za pośrednictwem Internetu.
- b) Umiejętności
 - Potrafi znaleźć informacje o dziedzictwie kulturalnym Małopolski online.
 - Potrafi sprawdzić w Internecie aktywność ośrodków, które odpowiadają moim zainteresowaniom skorzystać z ich oferty

- Potrafi znaleźć w Internecie ofertę małopolskich instytucji kultury: bibliotek, muzeów, archiwów, itp.
- c) Postawa
- Poszerza swoją świadomość na temat znaczenia i wagi korzystania z legalnych zasobów kultury w Internecie, bezpieczeństwa w sieci, a także zagadnień ochrony własności intelektualnej.
 - Jest zainteresowany informacją na temat dziedzictwa kulturalnego Małopolski.

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

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)
- (4.1.3) potrafię znaleźć serwisy Internetowe 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)

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

Uczestnik/uczestniczka dzięki posługiwaniu się e- usługą omawianą na szkoleniu, będzie potrafił/potrafiła skorzystać z portalu „Wirtualne Muzea Małopolski”, a tym samym cyfrowo odkrywać dziedzictwo kulturowe regionu i ewentualnie odwiedzić unikatowe kolekcje muzealne Małopolski.

Projekt Wirtualne Muzea Małopolski ma na celu zachowanie dziedzictwa kulturowego Małopolski w formie cyfrowej i udostępnienie go szerokiemu gronu odbiorców w Internecie.

III. WARUNKI UDZIAŁU UCZESTNIKA / UCZESTNICZKI W SZKOLENIU

Osoba uczestnicząca w szkoleniu powinna posiadać podstawową znajomość obsługi komputera (Pierwsze kroki z komputerem, w szczególności umieć obsługiwać wyszukiwarkę internetową (np. Google).

Osoba uczestnicząca w szkoleniu powinna mieć założoną swoją pocztę mailową i aktywnie z niej korzystać.

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, 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 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 jedynie wskazówką dla osoby prowadzącej szkolenie. 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 X, 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	<u>Początek szkolenia:</u> - Przedstawienie się trenera / trenerki - Informacja trenera / trenerki o tym, że szkolenie jest realizowane w ramach projektu e-Mocni i współfinansowane ze środków UE	20 min	Flipchart, flamastry, Pytania do losowania

	<ul style="list-style-type: none"> - 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 (wypełnienie) 		
90 min	<p><u>Przebieg szkolenia:</u></p> <p>1. Wirtualne Muzea Małopolski – idea portalu.</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 portalu Wirtualne Muzea Małopolski posługując się przy tym prezentacją. ➤ „Wirtualne Muzea Małopolski” to projekt mający na celu zachowanie dziedzictwa kulturowego Małopolski w formie cyfrowej i udostępnianie go szerokiemu gronu odbiorców w Internecie. ➤ W ramach projektu utworzono Regionalną Pracownię Digitalizacji oraz niniejszy portal, na którym można podziwiać już blisko 1000 zdigitalizowanych eksponatów z 39 małopolskich muzeów. To unikalna na skalę całego kraju inicjatywa udostępnienia w sieci tak różnorodnych zasobów z tak wielu muzeów na jednym portalu. ➤ Dzięki przestrzeni wirtualnej dochodzi też do spotkania, które w rzeczywistości niezmiernie trudno byłoby zrealizować: obiektów z wielkich, uznanych muzeów, jak i tych z mniejszych ośrodków, które kryją w sobie fascynujące, a często mało znane skarby; artystów, których dzieła rozproszone są na różnych wystawach; zjawisk w historii sztuki i ludzkości, które można zinterpretować poprzez tak różne i nieoczywiste zestawienia muzealiów. ➤ WMM to zarówno eksponaty w formie 3D i 2D, jak i ukazujące je w szerszym kontekście teksty oraz nagrania <u>audio</u>, w tym przeznaczone dla osób niewidomych i słabowidzących specjalne <u>nagrania w technice audiodeskrypcji</u>. To również pogłębione <u>interpretacje</u> ważnych zagadnień autorstwa specjalistów w danych dziedzinach, ukazane zarówno w formie tekstów jak i graficznych prezentacji oraz czytane przez znane osoby. To także źródło inspiracji do aktywnego traktowania muzealnych zbiorów i przygotowane w tym celu <u>ćwiczenia</u>. <p>2. Spacer po portalu Wirtualne Muzea Małopolski</p> <p>Portal WMM – Mapa strony:</p>	<p>20 min</p> <p>-10 min ćw.</p> <p>-10 min prezentacja</p>	<p>Flipchart, flamastry, kartki A4, długopisy, rzutnik, ekran, komputery z dostępem do Internetu</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Strona główna</u> ▪ <u>Obiekty</u> <p>Lista wszystkich obiektów. Kliknij na jeden z nich, aby przejść do karty obiektu. Tematy umożliwiają selekcję eksponatów według kategorii pojęciowych. Po prawej stronie możesz zmienić ustawienie widoku listy.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Interpretacje</u> <p>Znajdziesz tutaj tematy zinterpretowane przez specjalnie zaproszonych autorów ze świata nauki, kultury i sztuki. Dzięki nim zobaczysz wybrane eksponaty w nowych kontekstach i poznasz relacje między nimi. Te autorskie kolekcje zostały opisane słowem i zilustrowane obrazem. Niektóre z nich możesz odsłuchać — czytają je znane głosy związane z Małopolską.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Gra</u> <p>Nastał chaos. Przeszłość została zmodyfikowana. Błędy naprawia elitarna jednostka OBRONCÓW CZASU. Zostań jednym z nich!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Ćwiczenia</u> <p>Muzea inspirują do odkrywania świata. Nie tylko gromadzą dzieła, które są dowodem talentu i umiejętności ich twórców, ale także mogą wzbudzać nowe zainteresowania, pomóc w znalezieniu hobby, wspierać odkrywanie własnych pasji. W „Ćwiczeniach” zapraszamy do zainspirowania się obiektami ze zbiorów WMM.</p> <p>W dziale „Myśl inaczej!” można poćwiczyć kreatywność oraz w nowy sposób przyjrzeć się eksponatom i stworzyć własną wystawę.</p> <p>W dziale „Naucz się!” można się dowiedzieć, jak świadomie patrzeć na krajobraz, poznać zasady sztuki opowiadania czy zostać obserwatorem ptaków.</p> <p>W dziale „Zrób to sam!” można się dowiedzieć, jak samodzielnie wykonać wyjątkową rzecz inspirowaną muzealnymi eksponatami.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Audio</u> <p>Małopolska w 100 obiektach to krótkie dźwiękowe opowieści, które mają swój początek w 100 eksponatach. Wybrano je ze względu na ich związek z regionem.</p> <p>O niezwykłych ludziach i nieznanym wydarzeniach, egzotycznej codzienności i bliskich bohaterach, o prawdach, cudach i absurdach opowiadają eksperci, uważni badacze i pasjonaci. „Wielka historia”, „wielka kultura” i „wielka sztuka” nie dzieją się gdzieś daleko stąd. Właśnie Małopolska pozwala przyjrzeć się im z bliska, zrozumieć, odnieść do szerszego kontekstu.</p> <p>Znajdziesz tu ponad 100 kilkuminutowych nagrań: do pobrania i odtworzenia na przenośnym odtwarzaczu, telefonie komórkowym lub do odsłuchania na portalu. Do każdego obiektu, z myślą o osobach niewidomych i słabowidzących, przygotowaliśmy także specjalne nagrania w technice audiodeskrypcji.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Społeczność</u> 	50 min	
--	---	--------	--

	<p>To jest miejsce gdzie może podzielić się swoimi pasjami z innymi użytkownikami publikując własne kolekcje eksponatów, śledzić postępy w grze i planować wyprawy muzealne w kalendarzu wydarzeń.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ O Nas: O projekcie; O zespole; Aktualności (w formie BLOGu); Jak korzystać z zasobów portalu – Regulamin. ▪ <u>Muzea</u> <p>Znajdziesz tutaj informacje na temat wszystkich muzeów — partnerów projektu Wirtualne Muzea Małopolski. Zobacz podstrony muzeów, dane praktyczne i listy eksponatów zdigitalizowanych w muzeach w ramach projektu.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Mapa strony</u> ▪ <u>Regulamin</u> ▪ <u>Kontakt</u> <p>- Po prezentacji poszczególnych zakładki mapy strony, trener/trenerka przechodzi do ćwiczenia nr 2 (patrz poniższa instrukcja).</p> <p>- Po zakończeniu ćwiczenia nr 2, trener/trenerka przechodzi do ćwiczenia nr 3, ćwiczenia nr 4 (patrz poniższe instrukcje).</p> <p>3. Rejestracja konta na portalu Wirtualne Muzea Małopolski</p> <p>- Trener/trenerka przechodzi do ćwiczenia nr 5 (patrz poniższa instrukcja).</p> <p>Po zakończeniu ćwiczeń i odpowiedzi na ewentualne pytania, trener/trenerka przechodzi do ostatniej części szkolenia.</p>	<p>- 10 min prezent</p> <p>- 10 min ćw. 2</p> <p>- 10 min ćw. 3</p> <p>- 20 min ćw. 4</p> <p>20 minut</p>	
10 min	<p><u>Zakończenie szkolenia:</u></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)</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

Portal Wirtualne Muzea Małopolski jest bardzo przejrzysty i umożliwia wiele aktywności. Wskazane jest wcześniejsze dokładne zapoznanie się z portalem, a nawet zarejestrowanie swojego konta. Z portalu mogą skorzystać nie tylko mieszkańcy Małopolski, ale również inne osoby zainteresowane tematyką dziedzictwa kulturalnego.

Oszacowanie czasu potrzebnego na przeprowadzenie poszczególnych ćwiczeń:

- Ćwiczenie 1 (10 min)
- Ćwiczenie 2 (10 min)
- Ćwiczenie 3 (10 min)
- Ćwiczenie 4 (20 min)
- Ćwiczenie 5 (20 minut)

Inne przydatne informacje dla trenera / trenerki:

Portal Wirtualne Muzea Małopolski jest bardzo przejrzysty i umożliwia wiele aktywności. Wskazane jest wcześniejsze dokładne zapoznanie się z portalem, a nawet zarejestrowanie swojego konta. Poniższe ćwiczenia są propozycją. W zależności od specyfiki danej grupy, można modyfikować, czy też dodawać ćwiczenia. Wskazane jest skorzystanie z ćwiczeń zawartych w samym portalu - <http://muzea.malopolska.pl/cwiczenia>.

Opis poszczególnych ćwiczeń:

Ćwiczenie 1. Wirtualne Muzea Małopolski – co to takiego?

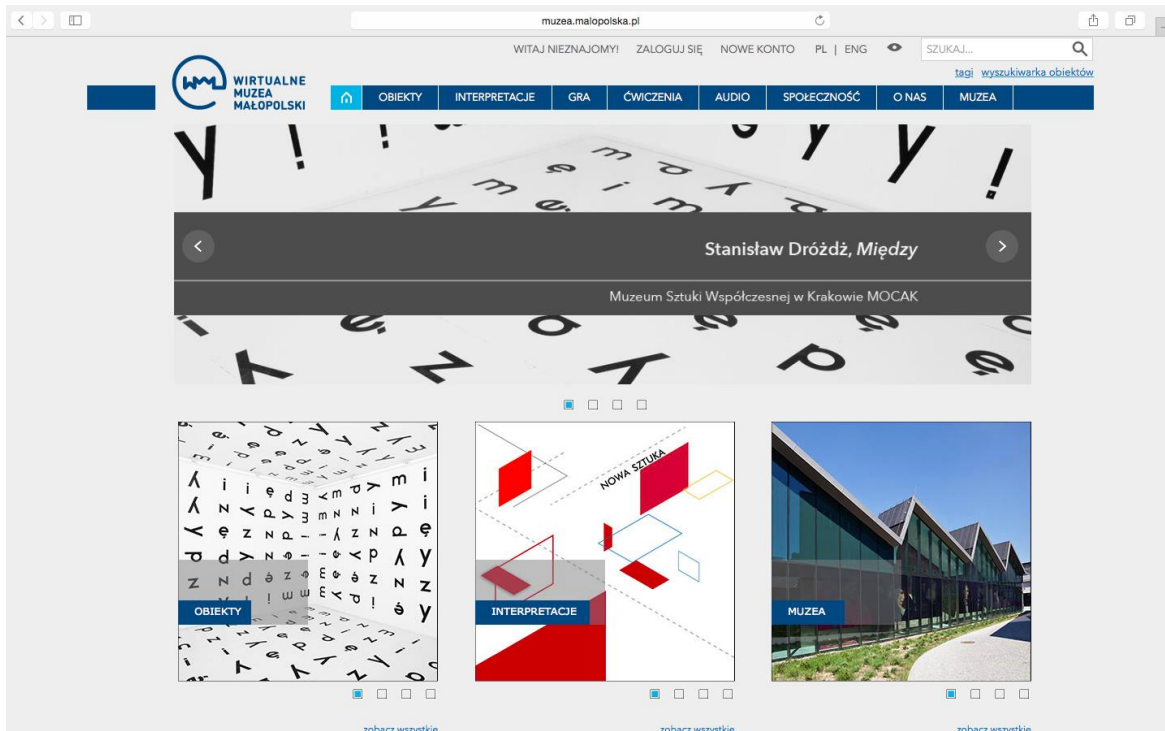
Praca indywidualna lub w parach

Metoda: ćwiczenie

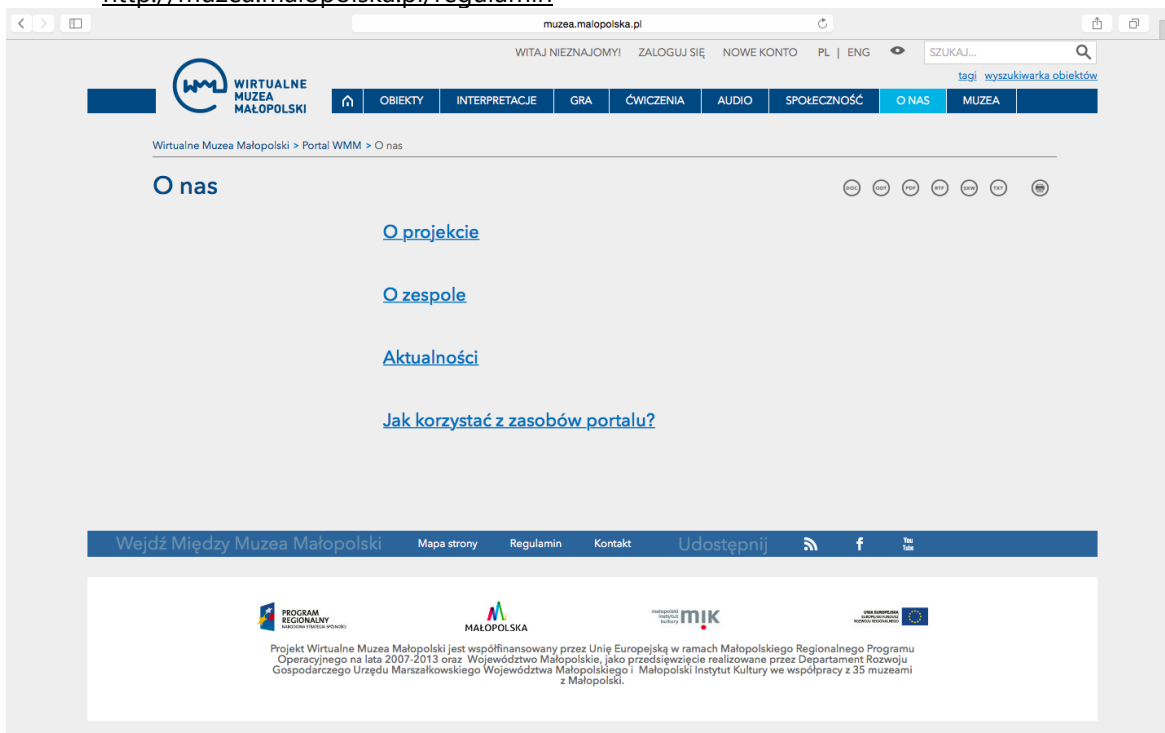
Czas ćwiczenia: 15 min.

Przebieg ćwiczenia:

- Trener lokalny/ trenerka lokalna prosi uczestników, aby w wyszukiwarce Google wpisać hasło „Wirtualne Muzea Małopolski”. Następnie prosi uczestników o wyszukanie adresu internetowego portalu i wejście na portal.
- Następnie trener prosi o zapoznanie się z portalem <http://muzea.malopolska.pl> oraz spisanie na kartce nazw zakładki, czy ciekawych informacji z pierwszego wrażenia.



- Następnie trener/trenerka prosi uczestników o przeczytanie informacji zawartych w zakładce **O Nas** - <http://muzea.malopolska.pl/o-nas> i kliknięcie w pierwszy link, czyli **O projekcie** i przeczytanie informacji tam zawartych, a następnie w link **Jak korzystać z zasobów portalu?** - <http://muzea.malopolska.pl/regulamin>



Ćwiczenie 2. Muzea w portalu Wirtualne Muzea Małopolski

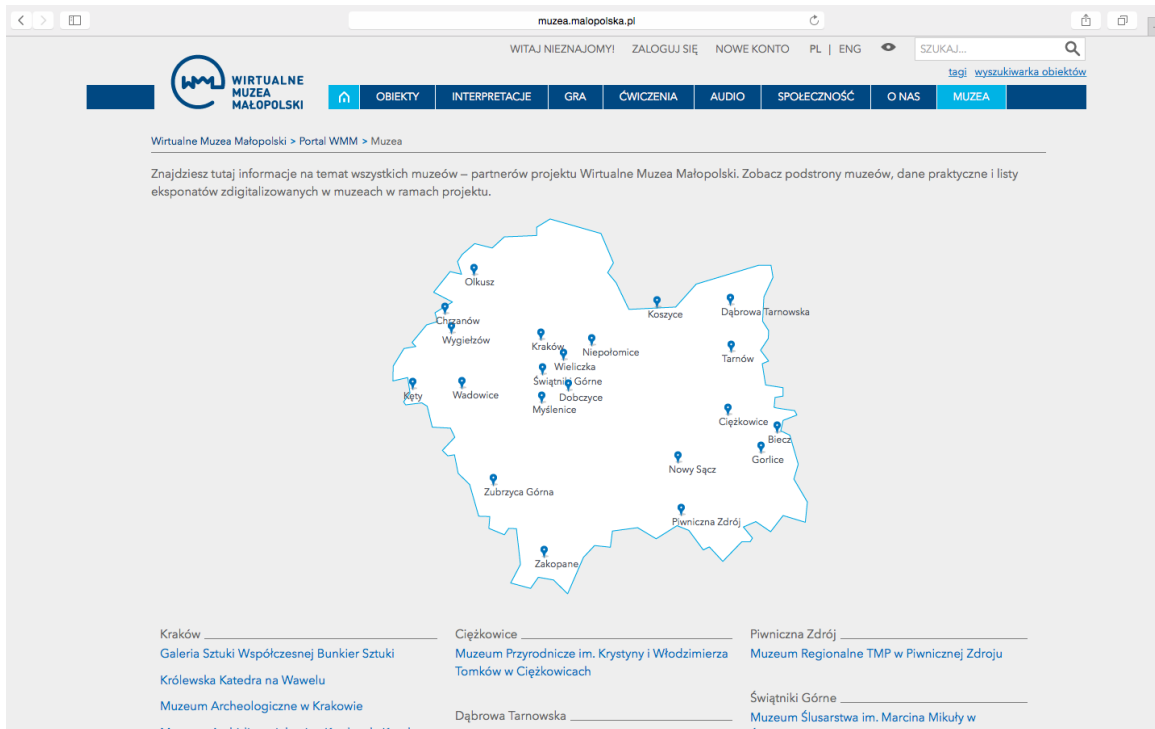
Praca indywidualna lub w parach

Metoda: ćwiczenie

Czas ćwiczenia: 10 min.

Przebieg ćwiczenia:

Trener/trenerka zaprasza uczestników do wejścia w zakładkę Muzea - <http://muzea.malopolska.pl/muzea> i następnie spisanie na kartce jak największej liczby muzeów – partnerów portalu Wirtualne Muzea Małopolski.



- Następnie, prosi uczestników o wejście na stronę muzeum, którego odwiedzeniem dany uczestnik/uczestniczka jest najbardziej zainteresowany/a.
- Po wykonaniu poleceń, trener/trenerka prosi uczestników/uczestniczki o podzielenie się swoimi wrażeniami.

Ćwiczenie 3. Obiekty w portalu Wirtualne Muzea Małopolski

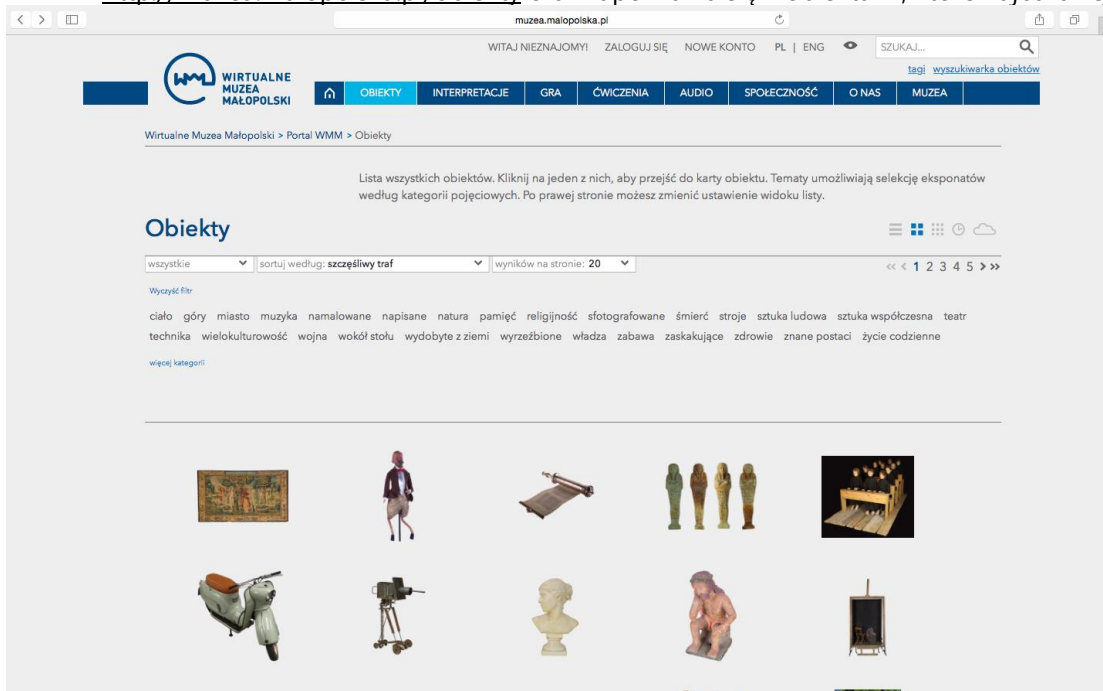
Praca indywidualna lub w parach

Metoda: ćwiczenie

Czas ćwiczenia: 10 min.

Przebieg ćwiczenia:

- Trener/trenerka zaprasza uczestników do wejścia w zakładkę Obiekty - <http://muzea.malopolska.pl/obiekty> oraz zapoznania się z obiektami, które najbardziej ich interesują.



- Po wykonaniu polecenia, trener/trenerka prosi uczestników/uczestniczki o podzielenie się swoimi wrażeniami.

Ćwiczenie 4. Ćwiczenia w portalu Wirtualne Muzea Małopolski

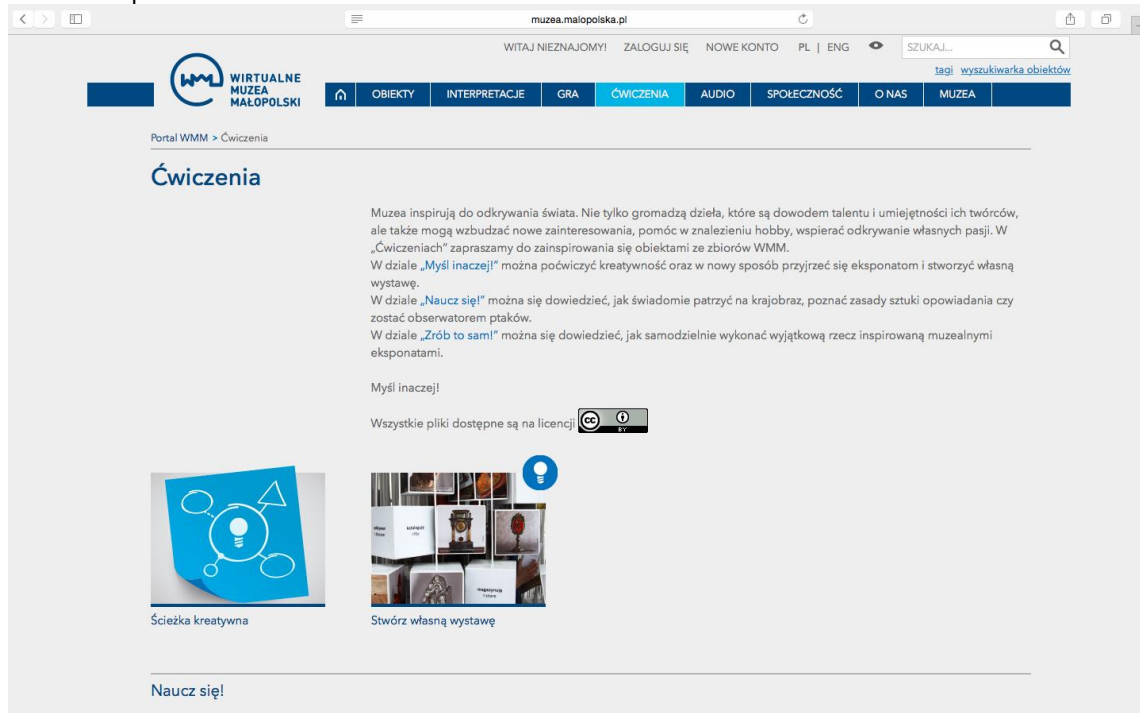
Praca indywidualna lub w parach

Metoda: ćwiczenie

Czas ćwiczenia: 20 min.

Przebieg ćwiczenia:

- Trener/trenerka zaprasza uczestników do wejścia w zakładkę Ćwiczenia - <http://muzea.malopolska.pl/cwiczenia> i następnie spisanie zapoznanie się z ćwiczeniami umieszczonymi w portalu.



- Następnie, prosi uczestników o zrobienie jednego wybranego ćwiczenia.
- Po wykonaniu ćwiczenia, trener/trenerka prosi uczestników/uczestniczki o podzielenie się swoimi wrażeniami.

Ćwiczenie 5. Zakładam konto na portalu Wirtualne Muzea Małopolski

Praca indywidualna lub w parach

Metoda: ćwiczenie

Czas ćwiczenia: 20 min.

Przebieg ćwiczenia:

- Trener/trenerka zaprasza uczestników do wejścia w zakładkę Nowe konto - http://muzea.malopolska.pl/strona-glowna?p_p_id=58&p_p_lifecycle=1&p_p_state=maximized&p_p_mode=view&p_p_col_pos=1&p_p_col_count=3&saveLastPath=0&_58_struts.action=%2Flogin%2Fcreate_account.

- W celu zarejestrowania swojego konta na portalu należy wypełnić następujące pola: IMIĘ, NAZWISKO, LOGIN, Email, a następnie przepisać tekst z obrazka, zaakceptować Regulamin i zapisać.
- Na podany adres mailowy przyjdzie od administratora portalu WMM informacja o rejestracji nowego konta, wraz z podaniem twojego loginu do serwisu oraz hasła.
- Teraz można się zalogować do serwisu, zmienić hasło i korzystać z bogactwa treści portalu Wirtualne Muzea Małopolski.

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	Osoby w tym wieku mogą być szczególnie zainteresowane tą tematyką.
4.	>65 lat	Osoby w tym wieku mogą być szczególnie zainteresowane tą tematyką. Osoby mogą potrzebować więcej czasu na wykonanie ćwiczeń.
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 w wyszukiwarce Google można znaleźć portal Wirtualne Muzea Małopolski?
 - a) tak
 - b) nie
 2. Który z poniższych adresów jest prawidłowym adresem portalu Wirtualne Muzea Małopolski?
 - a) www.muzeamalopolska.eu
 - b) <http://muzea.malopolska.pl>
 3. Czy korzystanie z portalu Wirtualne Muzea Małopolski jest płatne?
 - a) tak
 - b) nie
 4. Czy w portalu Wirtualne Muzea Małopolski znajdują się zdigitalizowane eksponaty z małopolskich muzeów?
 - a) tak
 - b) nie
 5. Czy do utworzenia swojego konta na portalu Wirtualne Muzea Małopolski trzeba podać swój adres mailowy?
 - a) tak
 - b) nie
- Prawidłowe odpowiedzi: 1a; 2b; 3b; 4a; 5a.

IX. LISTA ZAGADNIEŃ OMÓWIONYCH NA SZKOLENIU

1. Wirtualne Muzea Małopolski – idea portalu.
2. Jak korzystać z zasobów portalu Wirtualne Muzea Małopolski.
3. Rejestracja konta na portalu Wirtualne Muzea Małopolski.

X. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE DLA UCZESTNIKÓW

1. Prezentacja Power Point, którą trener/trenerka wyświetli podczas szkolenia.
2. Prezentacja Power Point, z logo Unii Europejskiej i Funduszy europejskich w wersji czarno-białej – do przekazania uczestnikom jako materiały.
3. Materiały edukacyjne: Regulamin Portalu Wirtualne Muzea Małopolski - <http://muzea.malopolska.pl/regulamin> (treść Regulaminu znajduje się w oddzielnym materiale, załączonym do scenariusza).



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/>.