



**7.**

# **Kultura w sieci**

# Kultura w sieci

**Grupa docelowa uczestników** Osoby dorosłe 25+, znające podstawy obsługi komputera.

**Liczebność grupy szkoleniowej** Maksymalnie 12 osób.

**Cele szkolenia** Zdobyć wiedzy i rozwój umiejętności cyfrowych dotyczących wykorzystania:

1. zasobów kultury polskiej i światowej dostępnych w sieci,
2. metod wyszukiwania i pozyskiwania informacji na temat wydarzeń kulturalnych,
3. dostępnych źródeł legalnego oprogramowania do tworzenia i edycji treści cyfrowych,
4. zasad ochrony treści zgodnie z prawem autorskim,
5. legalnych baz wiedzy oraz e-booków i audiobooków.

## Warianty realizacji szkolenia

Szkolenie trwa 12 godzin i podzielone jest na moduły. Szkolenie może być realizowane w kilku wariantach: w trybie dwóch pełnych dni lub w podziale na moduły.

**Wariant 1:** Dwa pełne dni (każdy 6h), realizowane łącznie lub w rozbiu 2 x 1 dzień. Dzień I: moduły 1-3 | dzień II: moduły 4-6.

**Wariant 2:** Trzy spotkania x 4 godziny. Spotkanie I: moduły 1-2 | spotkanie II: moduły 3-4 | spotkanie III: moduły 5-6.

## Założenia

- Osoby uczestniczące (OU) potrafią obsługiwać komputer w stopniu podstawowym.
- Grupa szkoleniowa liczy maksymalnie 12 osób i może być prowadzona przez jednego instruktora (osobę prowadzącą – OP).
- Szkolenie powinno odbywać się w sali wyposażonej w liczbę stanowisk komputerowych odpowiadającą liczbie osób uczestniczących, z dostępem do szerokopasmowego internetu, rzutnik z ekranem lub tablicę multimedialną.

## Materiały i przygotowanie (się) do szkolenia

1. Poznanie prezentacji szkoleniowej z najważniejszymi zagadnieniami i zasobami omawianymi przez całe szkolenie.
2. Obejrzenie filmu instruktażowego dot. scenariusza „Kultura w sieci”.
3. Obejrzenie filmu instruktażowego dla osób uczestniczących „Wyszukiwanie w sieci”.
4. Założenie konta na mentimeter.com i skopiowanie ankiety „Kultura w sieci”. Link do ankiety: [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com).
5. Wszystkie materiały szkoleniowe – prezentacje i filmy instruktażowe – dla osób prowadzących i osób uczestniczących znajdują się na stronie programu *Ja w internecie*: [jawinternecie.edu.pl/strefaedukacji](http://jawinternecie.edu.pl/strefaedukacji).

# Przebieg szkolenia w podziale na moduły

## 1. Wprowadzenie do szkolenia

 45 min.  1-8


**Krok 1.** Przedstawienie się osoby prowadzącej i osób uczestniczących

**Krok 2.** Omówienie programu, przebiegu i zasad

**Krok 3.** Wypełnienie kwestionariusza osobowego

**Krok 4.** Wypełnienie pre-testu

## 2. Wyszukiwanie informacji i zasobów w sieci

 3 godz.  
15 min.  9-34

**Krok 1.** Kultura w sieci – wprowadzenie (45 min.)

**Krok 2.** Wyszukiwanie zasobów archiwalnych i muzealnych (90 min.)

**Krok 3.** Wyszukiwanie współczesnych darmowych i otwartych zasobów (60 min.)

## 3. Prawo autorskie

 2 godz.  35-70

**Krok 1.** Wstęp do prawa autorskiego (60 min.)

**Krok 2.** Prawo autorskie w sieci i licencje *Creative Commons* (60 min.)

## 4. Korzystanie z e-usług i komunikacja z organizatorem

 2 godz.  71-82

**Krok 1.** Informacje o wydarzeniach kulturalnych (60 min.)

**Krok 2.** Komunikacja w sieci z organizatorem wydarzenia (60 min.)

## 5. Cyfrowe zasoby kultury i darmowe oprogramowanie



 3,5 godz.  83-98

**Krok 1.** Oprogramowanie i cyfrowa edycja dokumentów – wprowadzenie (90 min.)

**Krok 2.** Cyfrowa edycja zasobów graficznych (60 min.)

**Krok 3.** Kulturalne aplikacje mobilne (60 min.)

## 6. Zakończenie szkolenia

 30 min.  99-102

**Krok 1.** Podsumowanie szkolenia przez osobę prowadzącą i osoby uczestniczące

**Krok 2.** Wypełnienie ankiety ewaluacyjnej

## Wprowadzenie do szkolenia

### Cele modułu

1. Poznanie się wzajemne osoby prowadzącej (dalej OP) i osób uczestniczących (dalej OU).
2. Zebranie danych osobowych od OU.
3. Określenie doświadczenia i poziomu kompetencji cyfrowych OU (pre-test).
4. Prezentacja programu i przebiegu szkolenia oraz zasad współpracy.

🕒  
45 min.

📄  
1-8

### Przebieg

1. Przedstaw się i poproś OU o przedstawienie się oraz krótkie opowiedzenie o swojej motywacji i oczekiwaniach dotyczących szkolenia: dlaczego zdecydowałem/am się na udział w szkoleniu? Co jest dla mnie interesujące, na co liczę?
2. Odnieś się do oczekiwań OU omawiając plan szkolenia.
3. Przedstaw zasady współpracy prezentując slajdy.
4. Pokaż, gdzie OU znajdą wszystkie materiały omawiane podczas szkolenia, prezentując zakładkę „strefa edukacji” na stronie programu *Ja w internecie*. Link do materiałów: [jawinterneecie.edu.pl/strefaedukacji](http://jawinterneecie.edu.pl/strefaedukacji).
5. Przedstaw informacje dotyczące danych osobowych i poproś o wypełnienie kwestionariusza danych osobowych online. Link do kwestionariusza: [jawinterneecie.edu.pl/rejestracja](http://jawinterneecie.edu.pl/rejestracja).
6. Krótko omów sprzęt i oprogramowanie używane podczas szkoleń.
7. Na zakończenie pierwszego modułu poproś o wypełnienie pre-testu kompetencji (uruchomionego przed warsztatem na wszystkich komputerach osób uczestniczących). Link do strony, na której znajduje się pre-test: [badania.koduj.gov.pl](http://badania.koduj.gov.pl).

### Uwagi

1. Możemy prosić o wypełnienie kwestionariusza jeszcze przed szkoleniem, w czasie, kiedy oczekujemy na zebranie się grupy. Zgoda na podanie danych i wypełnienie kwestionariusza jest **warunkiem koniecznym** uczestnictwa w szkoleniu. Jednocześnie wypełnianie kwestionariusza pozwoli zorientować się OP w umiejętnościach i kompetencjach OU w zakresie obsługi komputera i korzystania z przeglądarki.
2. Niezależnie od wariantu, w którym realizowane jest szkolenie (2 x 6 godz. lub 3 x 4 godz.), osoby uczestniczące wypełniają dane tylko na początku pierwszego spotkania.

# Wyszukiwanie informacji i zasobów w sieci

## Cele modułu

1. Poznanie opcji wyszukiwania zasobów za pomocą lokalnych wyszukiwarek instytucji kultury.
2. Poznanie oferty cyfrowych zasobów instytucji kultury.
3. Użycie filtrów wyszukiwania.

## Krok 1. Kultura w sieci – wprowadzenie

🕒 45 min. 📄 9-15

### Instrukcja dla OP

Zrób kopię ankiety na [menti.com](https://www.menti.com) i uzupełnij aktualny kod dla OP na prezentacji. Link do ankiety: [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com).

### Doświadczenie

1. OU wypełniają ankietę online na [menti.com](https://www.menti.com) na temat korzystania z cyfrowych zasobów kultury. Ankieta zawiera podstawowe pytania sprawdzające wiedzę dotyczącą miejsc korzystania z tych zasobów, prawa autorskiego, korzyści korzystania z kultury w sieci. Quiz można rozwiązywać za pomocą smartfonów lub na komputerach wg. wyboru i możliwości OU.

### Refleksja

2. Zapytaj OU jak trafiły po raz pierwszy na podane przez siebie strony, jak z nich korzystają, czego chciałyby się dowiedzieć. Omów podane przez OU odpowiedzi.
3. Omów i podsumuj doświadczenie OU. Sprawdź, co budziło szczególne trudności, wyjaśnij wątpliwości.

### Prezentacja OP

4. Przedstaw możliwości i korzyści korzystania z zasobów i usług kulturalnych w sieci. Omów slajdy.

## Krok 2. Wyszukiwanie zasobów archiwalnych i muzealnych

🕒 90 min. 📄 16-20

### Doświadczenie

1. Przydziel każdej osobie zadanie stworzenia na pulpicie komputera folderu z nazwiskiem, w którym będą zapisywać materiały podczas szkolenia.
2. Następnie poproś o odnalezienie we wskazanych serwisach określonych danych, pobranie ich i zapisanie (jeśli to możliwe) w utworzonych wcześniej folderach. Poproś OU o odnalezienie na wybranych stronach opcji wyszukiwania zasobów, sprawdzenie czy strony mają filtry wyszukiwania, np. dodatkowe opcje, które pozwolą zawęzić wyniki wyszukiwania. Możesz też przygotować wcześniej losy z nazwami serwisów; OU losują, kto na której stronie ma szukać danych.

3. Zadaniem OU jest wyszukanie informacji w serwisie oraz pobranie i zapisanie w utworzonym przez siebie folderze następujących plików:

- starych map Polski w [Bibliotece Cyfrowej Polona](#),
- archiwalnych zdjęć wakacyjnych z okresu PRL-u w serwisie [Narodowego Archiwum Cyfrowego](#),
- obrazów Stanisława Witkiewicza (Witkacego) w cyfrowym [Muzeum Narodowym w Warszawie](#),
- plakatów do sztuk teatralnych Sławomira Mrożka na stronach [Google Arts&Culture](#).

#### Refleksja


4. Zapytaj OU jak trafiły po raz pierwszy na podane przez siebie strony, jak z nich korzystają, czego chciałyby się dowiedzieć. Omów podane przez OU odpowiedzi. Przedstaw korzyści wynikające z łatwej dostępności do kultury w wersji cyfrowej np. pokazując legalnie dostępny film na YouTube (np. kanał Studio TOR), czy zgodny z prawem remiks obrazu (mem) np. Sztuczne Fiołki.

#### Prezentacja OP

3. Omów najważniejsze cechy i różnice działania wyszukiwarek na stronach, których dotyczyło zadanie. Wyjaśnij różnice pomiędzy wyszukiwaniem w tekście, po słowach kluczowych, po datach i lokalizacji. Omów slajdy.

## Krok 3. Wyszukiwanie współczesnych darmowych i otwartych zasobów

---

 60 min.  21-34

#### Doświadczenie

1. Zaprezentuj krótko narzędzie wyszukiwania Google Grafika i jego opcje filtrowania wyników.
2. Poproś OU, by odnalazły w Google Grafika, a następnie zapisali we wcześniej utworzonym folderze zdjęcia miasta, z którego pochodzą lub które chcą odwiedzić.
3. Podpowiedz OU, by spróbowały skorzystać z różnych filtrów wyszukiwania (koloru, rozmiaru, prawa do wykorzystania) i przyjrzały się różnym wynikom wyszukiwania.
4. Poproś OU, by skorzystały z filtra „prawa do wykorzystania” i otworzyły kilka wyników oraz spróbowały odnaleźć na wybranych stronach oznaczenia autorów i/lub dowolne informacje dotyczące praw autorskich.

#### Refleksja

5. Dopytaj, jakie informacje OU znalazły na stronach z wyszukanymi zdjęciami, np. czy spotkały informacje o tym kto jest autorem, czy widziały jakieś opisy tego co mogą lub czego nie mogą zrobić ze zdjęciem. Omów na przykładach nazwy licencji i oznaczenia autorów wybranego zdjęcia z Wikipedii, np. [kolaż zdjęć z Rzeszowa](#) dostępny na Wikimedia Commons.

#### Prezentacja OP

6. Przedstaw OU podstawowe pojęcia i różnice pomiędzy utworami chronionymi i dostępnymi odpłatnie, dostępnymi za darmo oraz otwartymi zasobami podając przykłady każdego z nich:
  - książki dostępne jako e-booki w księgarniach internetowych, filmy i muzykę w serwisie streamingowym (np. Spotify, Tidal, Tuba.fm, Showmax, Netflix, HBO),

- nagrania z koncertów i sztuk w serwisie Ninateka.pl, YouTube.com, Vimeo.com,
- darmowe i otwarte materiały tekstowe: Wikipedię, Wolne Lektury, lektury.gov.pl, Pixabay, Polona, Archive.org,
- serwisy edukacyjne: TED, Khan Academy.

## Zagadnienia i podstawowe umiejętności cyfrowe realizowane w Module 2.

- 1.1. Wyszukiwanie informacji na stronach internetowych instytucji kultury (muzea, biblioteki, domy kultury, teatry, filharmonie, archiwa itp.) wartościowych zasobów kultury oraz zasobów edukacyjnych z legalnych źródeł.
- 1.3. Korzystanie z wirtualnych galerii muzealnych.
- 3.3. Nauka z wykorzystaniem cyfrowych zasobów kultury i archiwów oraz źródeł internetowych (Wikipedia, TED, Khan Academy, Baza Legalnych Źródeł, Ninateka, POLONA).
- 3.4. Rozwijanie umiejętności wykorzystywania cyfrowych zasobów kultury w sieci z uwzględnieniem zagadnień prawa autorskiego: np. do stworzenia drzewa genealogicznego, odtworzenia historii własnej rodziny, miejscowości.
- 3.5. Oglądanie, słuchanie, pobieranie wersji cyfrowych filmów, muzyki, literatury, audycji radiowych, obrazów, prasy, gier, komiksów z legalnych źródeł kultury.
- 3.7. Nauka korzystania z e-booków (np. na czytnikach elektronicznych) i audio-booków.

## Moduł 3.

 2 godz.  35-70

## Prawo autorskie

### Cele modułu

1. Poznanie podstawowych definicji związanych z prawem autorskim.
2. Zrozumienie różnic pomiędzy utworami chronionymi, będącymi w domenie publicznej a udostępnionymi na wolnych licencjach.
3. Samodzielne odczytywanie warunków prawnych utworów wyszukanych w sieci.
4. Rozpoznawanie sytuacji naruszenia prawa autorskiego.

### Krok 1.

### Wstęp do prawa autorskiego

 60 min.  35-45

#### Doświadczenie

1. Poproś OU o wyobrażenie sobie następującej sytuacji:

*Wyobraźcie sobie, że uczestniczycie w koncercie swojego ulubionego zespołu. Nagle na scenę wlatuje ptak, a wam udaje się zrobić ciekawe zdjęcie zespołowi, który zareagował na niespodziewanego gościa w zabawny sposób. Po wrzuceniu zdjęcia na profil na Facebooku, okazuje się, że cieszy się ono dużym zainteresowaniem, jest kopiowane przez znajomych, a w kilka dni staje się popularnym memem w sieci i w prasie.*

2. Następnie poproś OU, by zastanowiły się i odpowiedziały na następujące pytania:
  - a. Jak chciał(a)byś podpisać się pod tym zdjęciem: imieniem i nazwiskiem? pseudonimem? anonimowo?
  - b. Poproś o wypełnienie tabeli (slajd nr 38):
    - Czy pozwolił(a)byś kopiować to zdjęcie w dowolnym celu?
    - Czy pozwolił(a)byś przerabiać to zdjęcie w dowolnym celu?
    - Czy pozwolił(a)byś kopiować tylko w celu niezarobkowym?
    - Czy pozwolił(a)byś przerabiać tylko w celu niezarobkowym?
    - Czy pozwolił(a)byś kopiować tylko w celu edukacyjnym?
    - Czy pozwolił(a)byś przerabiać tylko w celu edukacyjnym?
    - Czy pozwolił(a)byś korzystać z tego zdjęcia w mediach społecznościowych, np. na Facebooku?
    - Jakie inne warunki postawił(a)byś osobom, które chciałyby skorzystać z Twojego zdjęcia?

### Refleksja

3. Zapytaj OU jak wypełniły tabelę. Zestaw ich odpowiedzi, np. wybierając te najbardziej różniące się od siebie. Dopytaj, czy utwory które spotykają w sieci mają podpisy autorów takie, jakie sami przed chwilą napisali? Czy utwory w sieci zawierają informacje, o tym czego autorzy oczekują od odbiorców?
4. Na zakończenie rozmowy zapytaj OU, czy wiedzą, jakie są konsekwencje naruszenia praw autorskich? Zapytaj też, czy zdarzyło się im zrobić coś z utworem przypadkowo znalezionym w sieci, co w odpowiedziach innych OU padało jako zabronione? Jeśli tak, to jakie były tego powody?



### Prezentacja OP

5. Przedstaw podstawowe kategorie związane z prawem autorskim na przykładzie ćwiczenia: utwór, automatyzm ochrony prawno-autorskiej, prawa autorskie majątkowe, prawa autorskie osobiste, dozwolony użytek publiczny, dozwolony użytek prywatny, licencje wyłączne, licencje niewyłączne.

## Krok 2.

## Prawo autorskie w sieci i licencje *Creative Commons*

---

 60 min.  46-70

### Doświadczenie

1. Przedstaw dwa zasoby z sieci, z konkretnymi zapisami dot. licencji i ochrony prawno-autorskiej (przykłady w prezentacji na slajdach nr 46-48).
2. Podziel OU na pary i poproś, by sprawdziły co mogą zrobić z tymi utworami, czy mogą je kopiować, linkować do nich, pobierać, opublikować np. w lokalnej gazecie? Poproś OU by zapisały swoje odpowiedzi na kartkach, a po wykonaniu zadania wymienić się notatkami pomiędzy parami.
3. Następnie poproś OU, by po wymianie notatek pary odczytały odpowiedzi, które otrzymały. Zapytaj wszystkie OU, w jaki sposób interpretowały podane zapisy - podobnie czy może inaczej?

### Refleksja

4. Zapytaj OU czy informacje prawne jakie otrzymały w podanych przykładach były dla nich jasne? Co wzbudziło ich wątpliwości lub pytania? Zapytaj OU co rozumieją pod takim słowami jak „internet” czy „niekomercyjny” – podkreśl jak szerokie mogą być te znaczenia.



### Prezentacja OP

5. Przedstaw dokładne warunki i możliwości wykorzystania obu zasobów, wprowadzając pojęcia dozwolonego użytku prywatnego i publicznego, cytatu, pól eksploatacji, licencji *Creative Commons*.
6. Przedstaw przykłady codziennych sytuacji i wyjaśnij wątpliwości dot. prawa autorskiego, na jakie mogą natrafić OU. W zależności od czasu, możesz poprzedzić wyjaśnienie każdego z przykładów zadaniem OU pytania i zebraniu ich odpowiedzi oraz uzasadnień różnych rozwiązań tych przykładów:
  - pobieranie filmów z sieci,
  - organizacja pokazu filmowego dla mieszkańców spółdzielni,
  - publikacja cudzego zdjęcia w serwisie społecznościowym,
  - plagiat.
7. Zaprezentuj i zwróć uwagę, jak różne mogą mieć formy informacje o prawach autorskich na stronach internetowych i jak kwestie płatności mogą (ale nie muszą) wpływać na kwestię ochrony praw autorskich, np.: możemy płacić za dostęp do pliku w serwisie typu Chomik, ale nie jest to opłata za prawa, która trafia do autora.

---

## Zagadnienia i podstawowe umiejętności cyfrowe realizowane w Module 3.

- 3.9. Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji. Warunki użytkowania.  
3.10. Prawa i obowiązki wynikające z regulaminów serwisów internetowych.  
3.11. Udostępnianie treści kultury w sieci. Odpowiedzialność prawna. Plagiat. Prawo cytatu.  
3.12. Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich.

## Moduł 4.

🕒 2 godz. 📄 71-82

# Korzystanie z e-usług i komunikacja z organizatorem

### Cele modułu

1. Poznanie możliwości zdobywania informacji o wydarzeniach kulturalnych.
2. Zdobycie umiejętności zakupu biletów na wydarzenia kulturalne za pomocą serwisów online.
3. Samodzielne kontaktowanie się z organizatorami imprez kulturalnych za pomocą kanałów komunikacji online.

### Krok 1.

## Informacje o wydarzeniach kulturalnych

🕒 60 min. 📄 71-78

### Doświadczenie

1. Poproś OU by wyszukały dwa różne wydarzenia kulturalne w swojej okolicy lub najbliższym dużym mieście, którymi oni lub ich bliscy są zainteresowani. Np.: chcę zabrać dziecko do kina, rodziców do teatru itp.

2. Następnie poproś o sprawdzenie czy na to wydarzenie (spektakl, film, koncert) można przez internet kupić lub zarezerwować bilety oraz skontaktować się z organizatorami, żeby zdobyć dodatkowe informacje, np. o udogodnieniach dla osób poruszających się na wózku inwalidzkim.
3. Poproś też o wyszukanie recenzji lub opinii na temat wybranego wydarzenia lub innych cyklicznych wydarzeń kulturalnych, takich jak film kinowy lub spektakl teatralny.

#### Refleksja

4. Omów doświadczenia OU, dopytaj o problemy jakie napotkały podczas wyszukiwania informacji oraz o dostępne kanały komunikacji z organizatorami wydarzeń, a także jakie formy płatności za bilety były możliwe i czy korzystały z nich już wcześniej.



#### Prezentacja OP

5. Przedstaw najpopularniejsze portale ogólnopolskie (Eventim, eBilet, Biletomat) i lokalne (strona wybranego lokalnego kina lub teatru), umożliwiające zakup i rezerwację biletów.
6. Przedstaw portale zawierające informacje i recenzje o wydarzeniach kulturalnych: Filmweb, Teatralny.pl, Mediakrytyk.pl, blogi, np. Zwierz popkulturalny.

## Krok 2.

### Komunikacja w sieci z organizatorem wydarzenia

---

 60 min.  79-82

#### Doświadczenie

1. Poproś OU o zadanie pytania instytucjom organizującym wydarzenia, które były wyszukiwane w poprzednim module, za pomocą dowolnej dostępnej formy cyfrowej (Skype, chat, chatbot, Messenger). Gdyby wymyślenie pytań było trudne, podpowiadaj – np. zapytajcie, czy miejsce jest dostępne dla osób, które mają trudności w poruszaniu się.

#### Refleksja

2. Omów doświadczenia OU zwracając uwagę na to, czy i w jaki sposób otrzymały odpowiedź, co było dla nich trudne lub zaskakujące, czy robiły to po raz pierwszy, czy zdarzyło im się komunikować z instytucją kultury przez internet wcześniej.

#### Prezentacja OP

3. Przedstaw na przykładach wybranych instytucji sposoby (wraz z odpowiednim oprogramowaniem lub koniecznością posiadania konta) komunikacji online z instytucjami kultury.
4. Krótko omów specyfikę i możliwości komunikacji za pomocą każdego z tych kanałów:
  - mail (urząd),
  - czat za pomocą Facebook Messengera (lokalny dom kultury lub teatr),
  - Skype (firma sprzedająca bilety posiadająca infolinię).

---

## Zagadnienia i podstawowe umiejętności cyfrowe realizowane w Module 4.

- 2.1. Prowadzenie rozmów przez internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe).
- 2.2. Uzyskiwanie pomocy online (czat, email, wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itd.
- 3.6. Rezerwowanie biletów na imprezy kulturalne online.

## Cyfrowe zasoby kultury

## i darmowe oprogramowanie

### Cele modułu

1. Poznanie funkcji współpracy online nad dokumentami tekstowymi.
2. Zrozumienie różnic pomiędzy współczesnymi typami programów komputerowych.
3. Zdobywanie umiejętności edycji dokumentów online.
4. Samodzielna instalacja oprogramowania.
5. Prosta edycja grafiki.

### Krok 1.

## Oprogramowanie i cyfrowa edycja dokumentów – wprowadzenie

🕒 90 min. 📄 83-90

#### Instrukcja dla OP

Zrób kopię dokumentu Google i przygotuj go do udostępnienia z prawem do edycji dla osób uczestniczących.

#### Doświadczenie

1. Zapoznaj OU z otwartym dokumentem Google Docs, który wszyscy mogą wspólnie edytować, zmieniać treść, dodawać multimedia etc.
2. Poproś OU, by spróbowały dowolnie edytować dokument, poszukały funkcji dodawania zdjęć i innych elementów do dokumentu.

#### Refleksja

3. Zapytaj OU, jakie widzą różnice pomiędzy edytorem Google Docs, a edytorami tekstów z jakich zwykle korzystają?
4. Dowiedz się, jakie zastosowanie i korzyści widzą z możliwości współpracy wielu osób na żywo nad jednym dokumentem oraz z błyskawicznej możliwości publikacji? Podaj kilka przykładów, takich jak wspólne planowanie wycieczki czy imprezy szkolnej, które mogą edytować wszyscy organizatorzy, czy też wspólne przygotowywanie zaproszeń.

#### Prezentacja OP

5. Omów funkcje zdalnego edytora tekstowego Google i porównaj go z edytorami typu MS Word i LibreOffice. Wyjaśnij różnice pomiędzy działaniem oprogramowania:
  - do zainstalowania na komputerze (desktop), wymagającym instalacji np. Microsoft Word,
  - oprogramowaniem działającym przez przeglądarkę (w chmurze, np. MyHeritage),
6. Przedstaw różnice oraz przykłady różnic pomiędzy oprogramowaniem:
  - płatnym, jak oprogramowanie Adobe Creative Suite, Microsoft Office,
  - bezpłatnym, ale licencjonowanym (freeware), jak programy Windows Movie Maker, Paint.net.
7. Zaprezentuj kilka innych przykładów programów występujących w tych modelach i omów zasady korzystania z nich (płatność, licencje, wymaganie rejestracji, bezpłatność, otwarte oprogramowanie, kwestie gwarancji, udostępniania danych osobowych podczas rejestracji).

60 min. 91-92

## Krok 2. Cyfrowa edycja zasobów graficznych

---

### Doświadczenie

1. OU pobierają i instalują na komputerach program Fotor. Po instalacji, przedstaw jak wygląda nawigacja programu, a następnie poproś OU o samodzielne wykonanie zadań:
  - poproś OU, by otworzyły w programie zdjęcia pobrane na dysk podczas poprzednich ćwiczeń,
  - poproś OU o odszukanie i zastosowanie filtra kolorów na wybranym zdjęciu np. zmianę na czerń i biel,
  - poproś OU o dodanie tekstu do zdjęcia.

### Refleksja

2. Omów doświadczenia OU, dopytaj, co sprawia problemy, a co jest intuicyjne podczas instalowania nowego programu i korzystania z niego: np. język, wygląd interfejsu, komunikaty, odpowiedzi, tutoriale w sieci.

### Prezentacja OP

3. Przedstaw najważniejsze funkcje edycji zdjęć w programie Fotor (kadrowanie, filtry, łączenie zdjęć, zmiana rozmiaru).
4. Przedstaw najważniejsze funkcje edycji wideo i edycji dźwięku na przykładzie programów Windows Movie Maker i Audacity.
5. Przedstaw miejsca poszukiwania informacji o oprogramowaniu np. [dobreprogramy.pl](http://dobreprogramy.pl), [alteranative.to](http://alteranative.to).

## Krok 3. Kulturalne aplikacje mobilne

---

60 min. 93-98

### Doświadczenie

1. Poproś OU o zainstalowanie na swoich smartfonach wybranej (wg. zainteresowań) aplikacji mobilnej z listy: Google Arts&Culture, Wolne lektury, LibriVox, Canva, TED.
2. Poproś OU o przetestowanie aplikacji w parach:
  - sprawdzenie czy wymagają logowania (a jeśli tak, to poproś o założenie konta),
  - jakie funkcje posiadają?
  - do czego można ich użyć?

### Refleksja

3. Omów doświadczenia OU, poproś o krótkie zaprezentowanie każdej z aplikacji na forum, dopytaj do czego można wykorzystać te aplikacje na co dzień. Co OU się w nich podoba, a co sprawia trudności.

### Prezentacja OP

4. Przedstaw wybrane aplikacje i ich funkcje uzupełniając wypowiedzi OU. Zwróć uwagę na kwestie różnic pomiędzy smartfonami i systemami operacyjnymi (iOS, Android, Windows Phone) i podstawowe kwestie dot. bezpieczeństwa korzystania z aplikacji mobilnych.

---

## Zagadnienia i podstawowe umiejętności cyfrowe realizowane w Module 5.

- 3.1. Dzielenie się własnymi tekstami, zdjęciami, muzyką, filmami w mediach społecznościowych (na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.), tworzenie cyfrowych galerii zdjęć.
- 3.8. Nauka korzystania z możliwości tworzenia i edytowania własnych map z wykorzystaniem takich narzędzi, jak Google Maps, MyMaps, OpenStreetMaps.

### Moduł 6.

🕒 30 min. 📄 99-102

## Zakończenie szkolenia

### Cele modułu

---

1. Podsumowanie szkolenia przez OP i OU.
  2. Ewaluacja szkolenia.
- 
1. Podsumuj i uporządkuj materiały dydaktyczne do wykorzystania przez OU po szkoleniu, poinformuj w jaki sposób można korzystać z materiałów po zakończeniu szkolenia. Pokaż OU zakładkę z materiałami szkoleniowymi na stronie programu *Ja w internecie*, [jawinternecie.edu.pl/strefaedukacji](http://jawinternecie.edu.pl/strefaedukacji).
  2. Poproś OU o wypełnienie ankiety ewaluacyjnej online. Link do strony, na której znajduje się ankieta: [badania.koduj.gov.pl](http://badania.koduj.gov.pl).
  3. Zaprosz OU do krótkiego podsumowania szkolenia: z jaką refleksją, wrażeniami kończą szkolenie?