



IO1 Program i podręcznik szkolenia

Podręcznik dla szkoleń “twarzą
w twarz” z zakresu mediów
cyfrowych



Wprowadzenie do programu szkoleniowego i podręcznika DIME

Program szkoleń i podręcznik jest pierwszym rezultatem projektu "DIME - Media cyfrowe - most do integracji". Celem tego programu szkoleniowego jest wspieranie nauczycieli pierwszego kontaktu z dorosłymi i młodzieżą w rozwijaniu niezbędnych umiejętności i kompetencji w zakresie mediów cyfrowych w celu włączenia dostępnych technik mediów cyfrowych do ich praktyki dydaktycznej. Oznacza to, że dzięki temu kompleksowemu programowi szkoleń w miejscu pracy nauczyciele będą mogli angażować się w nowe i innowacyjne metodologie nauczania, pracować z zasobami cyfrowymi i w środowisku online, ćwiczyć korzystanie z dostępnych mediów, takich jak np. smartfony, a także korzystać z pakietu wbudowanych i opartych na badaniach zasobów wraz z grupami uczących się osób w celu wyprodukowania krótkich filmów i kreatywnych projektów. Aby osiągnąć te cele, zespół projektowy DIME skomponował program nauczania, który obejmuje:

- 65 godzin materiałów online do samodzielnej nauki, które zawierają treści dotyczące: nauczania mieszanego, online i mobilnego; efektywnej pracy w grupach uczących się dorosłych; tworzenia sieci kontaktów; dyskusji w grupach i aktywowania metodologii uczenia się.
- 35 godzin programu szkoleń bezpośrednich, który działa jako kompleksowy program nauczania w zakresie mediów cyfrowych, obejmujący takie tematy jak teoria filmu, opłacalne rozwiązania dla produkcji mediów cyfrowych, utworzenie ekipy filmowej, zrozumienie roli w pre-produkcji, produkcji i postprodukcji projektów filmowych.

Zamierzeniem tego szkolenia jest to, że po ukończeniu szkolenia, edukatorzy pierwszej linii będą w stanie zastosować cyfrowy zestaw wbudowanych i opartych na badaniach zasobów edukacyjnych - opracowany jako część drugiego rezultatu projektu - w celu zaplanowania, opracowania i wyprodukowania serii krótkich filmów, w tym wywiadu, filmu dokumentalnego w miejscu publicznym z grupami młodych i dorosłych uczących się. Dzięki tym działaniom uczniowie będą rozwijać



swoje umiejętności czytania, liczenia, umiejętności informatyczne, pracę w zespole, umiejętności komunikacyjne oraz świadomość i ekspresję kulturalną.

Wprowadzenie do podręcznika dla warsztatów twarzą w twarz na temat cyfrowych mediów.

Podręcznik dla trenerów ma służyć jako przewodnik dla trenerów realizujących program szkolenia praktycznego (IO1) opracowany jako podstawowy rezultat projektu DIME. Podręcznik ten ma na celu aktywne zaangażowanie uczestników w proces uczenia się. Jest to kluczowy rezultat intelektualny projektu DIME: Media cyfrowe - most do integracji społecznej; finansowane w ramach programu Erasmus+.

Zalecane: Zaleca się, aby podręcznik trenera był używany w połączeniu z treścią “Embedded-learning” i “Enquiry-based Key Competence Resources (IO2)”; stworzone jako otwarte zasoby edukacyjne i dostępne do bezpłatnego wykorzystania i pobrania ze strony www.dimeproject.eu

Podręcznik trenera zawiera następujące elementy:

- Przegląd i wprowadzenie do programu szkoleniowego
- Opisy wszystkich 4 modułów
- Plany zajęć dla prowadzenia warsztatów twarzą w twarz
- Prezentacje PowerPoint do prowadzenia sesji twarzą w twarz, dostępne jako załącznik do niniejszego podręcznika.

Realizacja programu szkolenia praktycznego

Niniejszy podręcznik dla trenerów przedstawia treści nauczania bezpośredniego w ramach programu szkoleń doskonalenia zawodowego, który ma być realizowany poprzez serię praktycznych warsztatów.



Ten program nauczania został zaprojektowany tak, aby był skierowany do nauczycieli dorosłych, którzy pracują z niezadowolonymi młodymi dorosłymi uczniami. Od tego momentu w niniejszym podręczniku nauczyciele ci będą zwani "uczestnikami".

Program nauczania twarzą w twarz jest przedstawiony w następujących modułach:

- Moduł 1 – Teoria cyfrowej produkcji mediów
- Moduł 2 - Praktyka cyfrowej produkcji mediów
- Moduł 3 - Postprodukcja
- Moduł 4 - Umiejętności korzystania z mediów cyfrowych w nauczaniu

Jak już wspomniano, treść ta jest wspierana przez materiały do samodzielnej nauki, które są dostępne za pośrednictwem portalu e-learningowego DIME, dostępnego pod adresem: www.dimeproject.eu. Materiały do samodzielnego nauczania zostały zaprojektowane i opracowane tak, aby wspierać realizację szkolenia doskonalenia zawodowego DIME, dostarczając uczestnikom dodatkowych materiałów na następujące tematy:

- Moduł A
 1. Praca grupowa i zespołowa
 2. Dyskusja w grupie
 3. Praktyka i aktywizacja metod nauczania
- Moduł B
 - Tworzenie sieci
 - E-learning
 - Uczenie się poprzez telefon komórkowy
 - Nauczanie mieszane



Uwagi dla prowadzącego

- Moduły te zostały zaprojektowane tak, aby zapewnić elastyczność w planowaniu, prowadzeniu i ocenie programu szkoleniowego. Cała zawartość wymagana do realizacji programu zawarta jest w Programie szkolenia praktycznego i podręczniku (IO1), które można pobrać ze strony www.dimeproject.eu.
- Jest to modułowy program nauczania, dzięki czemu moduły mogą być wykorzystywane niezależnie od siebie, a także mogą być wydłużane lub skracane w zależności od poziomu doświadczenia i wiedzy fachowej uczestników.
- Tematy zawarte w tym programie nauczania są oparte na praktycznych elementach wykorzystania mediów cyfrowych do prezentacji i tworzenia materiałów dydaktycznych. W przypadku treści teoretycznych niektóre z tych tematów są poruszane tylko w programie nauczania, a następnie będą one przedmiotem nauczania na odległość, które poszczególni uczestnicy będą mogli podjąć we własnym czasie.
- Ważne jest, aby uczestnicy tego szkolenia, byli pewni siebie i kompetentni w wykorzystywaniu cyfrowych umiejętności medialnych w pracy z młodymi, zmarginalizowanymi uczniami. W związku z tym prowadzący powinien zaangażować uczestników w realizację programu nauczania, zachęcać do uczestnictwa i być gotowy do dostosowania materiału, jeśli potrzeba więcej czasu na niektóre z bardziej technicznych elementów programu nauczania.
- Przed każdą sesją należy poprosić, aby wszystkie telefony zostały wyłączone podczas warsztatów i poprosić o umieszczenie etykiety z nazwiskiem na biurku/ubrani.



Zalecenia i ostrzeżenia w realizacji tego programu szkoleniowego

Trener powinien zawsze mieć na uwadze następujące zalecenia i ostrzeżenia podczas każdej sesji edukacyjnej.

Zalecenia:

- Przygotuj się z wyprzedzeniem.
 1. Zaangażuj uczestników i zachęć ich do uczestnictwa.
 2. Skorzystaj z pomocy wizualnych i zapoznaj się z www.dimeproject.eu, aby uzyskać dodatkowe materiały do samodzielnej nauki.
 3. Mów wyraźnie i przechodź od jednego tematu do następnego.
 4. Używaj logicznej kolejności tematów.
 5. Zachęcaj do zadawania pytań i udzielania informacji zwrotnych.
 6. Podsumowanie i analiza na koniec każdej sesji.
 7. Korzystaj z dobrego zarządzania czasem.
 8. Bądź świadomy języka ciała uczestników.
 9. Utrzymuj grupę skupioną na zadaniu.
 10. Analizuj swój postęp.

Ostrzeżenia:

- Nie mów w stronę flipcharta.
- Nie blokuj pomocy wizualnych.
- Nie stój w jednym miejscu - poruszaj się po pokoju.
- Nie ignoruj komentarzy i informacji zwrotnych uczestników (werbalnych i niewerbalnych).
- Nie czytaj z programu nauczania.



Przegląd programu nauczania

Program nauczania został zaprojektowany tak, aby był dostarczany w formie twarzą w twarz, przez ponad 35 godzin kontaktowych. Kolejne 65 godzin samodzielnego uczenia się jest dostępne poprzez portal e-learningowy DIME.

Program nauczania twarzą w twarz podzielony jest na cztery moduły:

Moduł 1 - Teoria cyfrowej produkcji medialnej

Osiągnięcie wysokiej jakości przy niskich kosztach

Nagrywanie i edycja dźwięku

Nagrywanie i edycja wideo

Przepisy prawne

Moduł 2 - Praktyka cyfrowej produkcji medialnej

Szkolenie w zakresie produkcji audio-wizualnej

Moduł 3 - Po zakończeniu produkcji

Edycja dla grupy docelowej

Moduł 4 - Cyfrowe umiejętności korzystania z mediów w nauczaniu

Planowanie lekcji pracy z osobami dorosłymi

Efekty uczenia się

Po ukończeniu tego szkolenia uczestnicy powinni:

1. Mieć możliwość tworzenia treści audio-wizualnych, przy użyciu tanich lub łatwo dostępnych zasobów, które są odpowiednie dla grupy docelowej.



2. znać podstawowe ograniczenia prawne i obowiązki, których należy przestrzegać przy tworzeniu cyfrowych treści medialnych przeznaczonych do publicznego rozpowszechniania
3. Mieć możliwość edycji treści odpowiedniej dla grupy docelowej.
4. Mieć znajomość podstaw wdrażania strategii rozpowszechniania treści w mediach społecznościowych w celu dotarcia do odbiorców docelowych.
5. Mieć możliwość wykorzystania tego programu nauczania do przekazywania wiedzy innym grupom lub osobom w celu ułatwienia transferu wiedzy z programu nauczania DIME.

Plany zajęć są opracowywane zgodnie z teoriami uczenia się przez doświadczenie Kolba. Uczestnicy wykonują ćwiczenia mające na celu refleksję nad swoją wiedzą, spostrzeżeniami i doświadczeniami. Po otrzymaniu informacji zwrotnej od grupy i dyskusji, oferowane są informacje merytoryczne, pozwalające na przemyślenia i ponowną ocenę, tam gdzie jest to istotne.

Opisy modułów

Moduł 1 – Teoria cyfrowej produkcji medialnej

- Uczestnikom zostaną przedstawione narzędzia potrzebne do produkcji audiowizualnej. Zostaną wykazane niskie koszty lub łatwo dostępne zasoby, które mogą być wykorzystane do osiągnięcia wysokich standardów produkcji.
- Uczestnicy zostaną zapoznani z teorią nagrywania dźwięku, oświetlenia i filmowania w środowisku cyfrowym z zasadami takimi jak "oświetlenie trzypunktowe" w oświetleniu obiektu i "zasada trzech trzecich" w kadrowaniu ujęcia.



- Uczestnikom zostaną przedstawione zasoby audio i wizualne, które są do dostępne wykorzystania bezpłatnie oraz zapoznają się z wymogami prawnymi, które zabraniają lub czynią niepraktycznym, wykorzystanie innych takich zasobów z powodu praw autorskich lub innych kwestii.

Moduł 2 - Praktyka cyfrowej produkcji mediów

- Opierając się na teorii zgromadzonej w Module 1, uczestnicy wykorzystają swoją wiedzę na temat tworzenia zasobów audiowizualnych. Mogą to być projekty indywidualne lub zespołowe.
- Projekty będą rejestrowane przy użyciu tanich lub łatwo dostępnych zasobów i będą zgodne z realiami prawnymi określonymi w module 1.
- Projekty te będą realizowane w taki sposób, że w procesie postprodukcyjnym będą mogły być rozpowszechniane za pośrednictwem różnych platform - w tym platform mediów społecznościowych, za pośrednictwem których edukatorzy zajmujący się kształceniem dorosłych mogą dotrzeć do młodych osób uczących się.

Moduł 3 - Postprodukcja

- Uczestnicy będą redagować projekty stworzone w Module 2 w jednym lub kilku formatach, zgodnie z ustalonymi przez siebie ścieżkami rozpowszechniania.
- Projekty te zostaną teraz przesłane na prywatny kanał YouTube do wykorzystania w nauczaniu.

Moduł 4 - Umiejętności korzystania z mediów cyfrowych w nauczaniu

- Uczestnicy opracują plan zajęć/działania, aby pokazać, w jaki sposób będą wykorzystywać swoje nowe umiejętności w zakresie mediów cyfrowych w pracy z młodymi dorosłymi.



Moduł 1 – Teoria cyfrowej produkcji medialnej

Przydzielony czas: 12 godzin.

Rozdział 1 - Role i narzędzia produkcyjne

Przydzielony czas: 4,5 godziny.

Efekty uczenia się

Ten rozdział nauczy uczestników:

1. kluczowe role w zespole produkcji mediów cyfrowych.
2. sprzęt produkcyjny i wskazówki dotyczące improwizacji.

Plan zajęć

Treść i metoda	Ilość minut	Materiały	Ewaluacja/ocena
<u>Powitanie i wprowadzenie</u> <ul style="list-style-type: none">• Ponieważ jest to pierwsza sesja, w trakcie której uczestnicy poznają się nawzajem, trener przedstawi się na krótko i poprosi wszystkich uczestników o przedstawienie się.• Odwracając się dookoła grupy uczestników, trener prosi uczestników o podanie:<ul style="list-style-type: none">• Swojego imienia,• Ich doświadczenia zawodowego• Ich motywacji do wzięcia udziału w tym szkoleniu.	30	Pokój z krzesłami ułożonymi w półkolu.	<ul style="list-style-type: none">• Uczestnicy zaangażują się w ćwiczenie wprowadzające i poznają się nawzajem.
<u>Cyfrowe treści medialne na YouTube</u> <ul style="list-style-type: none">• Aby wprowadzić uczestników w cyfrowe formaty medialne na YouTube, prowadzący pokaże różne (do 5) klipy YouTube - mogą one pokazywać różne style na	30	Sala szkoleniowa z miejscem na sesje wprowadzającą	<ul style="list-style-type: none">• W ramach zadania domowego wszyscy uczestnicy (lub grupy - które zostaną utworzone



<p>YouTube lub mogą zawierać niektóre z ulubionych klipów YouTube prowadzącego.</p> <ul style="list-style-type: none"> Po każdym filmie prowadzący omówi film z grupą - wskazując najważniejsze cechy. Celem tego działania jest doprowadzenie uczestników do właściwego nastawienia do tworzenia tego typu treści. 		<p>Długopisy i materiały do tworzenia notatek dla zespołów</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p> <p>Dostęp do serwisu YouTube i listy filmów wideo</p>	<p>później w trakcie sesji) określa, jaki jest ich ulubiony film na YouTube i przedstawia go grupie później w programie.</p>
<p><u>Kto jest kim w produkcji?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Używając tablicy lub flipchartu do spisywania sugestii grupy, prowadzący prosi ich o podanie jak największej liczby ról w zespole produkcji audio-wizualnej i dopracowanie, z czym wiąże się każda rola (np. reżyser, operator dźwięku, producent itp.). Po wyczerpaniu pomysłów trener wykorzystuje prezentację slajdów, aby zidentyfikować członków podstawowego zespołu, niezbędnych do realizacji podstawowych zadań związanych z produkcją mediów cyfrowych. W tym momencie role te są przydzielane członkom grupy w celu realizacji praktycznych projektów produkcyjnych lub projektów na przyszłość. W zależności od wielkości grupy można utworzyć jeden lub więcej zespołów produkcyjnych. Trener może zdecydować, który członek grupy jest 	<p>75</p>	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje break-outowe</p> <p>Długopisy i materiały do pobierania notatek dla zespołów</p> <p>tablica lub flipchart i marker</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p> <p>Prezentacja slajdów</p>	<ul style="list-style-type: none"> Podstawowe rozumienie ról przejawiające się poprzez grupowy wybór tych ról w ramach własnego zespołu/zespołów.



odpowiedzialny za każdą rolę, jak uzna za stosowne - na przykład pytając, kto jest zainteresowany objęciem konkretnej roli.			
<p>Narzędzia handlu</p> <ul style="list-style-type: none">Wykorzystując prezentację slajdów, trener nakreśla sprzęt produkcyjny wykorzystywany w produkcji mediów cyfrowych - aparat fotograficzny, statyw, wysięgnik, mikrofon itp.Po wprowadzeniu każdego narzędzia produkcyjnego pojawia się tania, darmowa lub łatwo dostępna alternatywa.Na przykład mikrofon na wysięgniku może zostać zastąpiony przez smartfon z cyfrową aplikacją do nagrywania dźwięku w "trybie lotu", zamocowaną na końcu teleskopowego "selfie sticka"Członkowie zespołu produkcyjnego, tak jak w poprzedniej sesji, muszą teraz przejąć odpowiedzialność za zabezpieczenie sprzętu, który jest im potrzebny do pełnienia ich funkcji w zespole.Na przykład osoba obsługująca kamerę musi zapewnić sobie dostęp do urządzenia do przechwytywania wideo, takiego jak smartfon z wysokiej jakości kamerą i wystarczającą ilością pamięci wewnętrznej lub zewnętrznej, aby zarejestrować wystarczającą ilość materiału filmowego.	75	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje</p> <p>Długopisy i materiały do tworzenia notatek dla zespołów</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p> <p>Prezentacja slajdów</p> <p>Co najmniej jeden przykład każdego narzędzia produkcyjnego niezbędny do zapewnienia, że przynajmniej jeden w pełni wyposażony zespół może działać.</p>	<ul style="list-style-type: none">Zrozumienie tego elementu przejawiające się w udanym montażu zestawu do produkcji audiowizualnej.



<ul style="list-style-type: none">• Każdy członek "ekipy filmowej" ma trochę czasu na zabezpieczenie i praktykę przy użyciu danego narzędzia.			
<p><u>Przebieg próbny</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Zespół lub zespoły próbują teraz nagrać wideo i audio z prostego wywiadu.• Poniższe rozdziały poinstruują uczestników o dobrych praktykach, wskazówkach i teorii, ale to ćwiczenie ma podwójny cel.• Podkreśli ona zarówno naturalne zdolności wewnątrz grupy, jak i da uczestnikom możliwość doświadczenia potencjalnych przeszkód i pułapek w procesie produkcji audiowizualnej - takich jak filmowanie do źródła światła zamiast z dala od niego.• Prowadzący moderuje dyskusję grupową na temat sukcesów i wyzwań doświadczanych w tym zadaniu próbnym.• Prowadzący bierze pod uwagę te punkty do ewentualnego wykorzystania w module 2, w którym realizowane są projekty praktyczne.	60	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje</p> <p>Długopisy i materiały do tworzenia notatek dla zespołów</p> <p>Flipchart i marker do spisywania grupowych wskazówek zwrotnych</p> <p>Wszystkie zespoły powinny mieć narzędzia potrzebne do nagrania tego krótkiego wywiadu.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Informacje zwrotne od grupy podczas dyskusji w celu pokazania samokształcenia na temat podstawowych wyzwań w produkcji audiowizualnej.

Rozdział 2 - Jak stworzyć dobrą zawartość audio-wizualną?

Przydzielony czas: 4,5 godziny.



Efekty uczenia się

Ta jednostka nauczy uczestników:

1. metod i teorii oświetlenia dla filmów cyfrowych
2. metod i teorii działania aparatu fotograficznego do filmów cyfrowych
3. metod i teorii przechwytywania dźwięku dla filmów cyfrowych

Plan zajęć

Treść i metoda	Ilość minut	Materiały	Ewaluacja/ Ocena
<p><u>Co czyni treść dobrą i złą?</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Prowadzący wprowadza uczestników w ten temat, pokazując przykłady dobrych i złych treści wideo z YouTube.• Po każdym filmie uczestnicy są proszeni o głosowanie, czy uważają, że jest to przykład dobrej czy złej treści i czy uzasadniają swoją odpowiedź.	30	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje</p> <p>Długopisy i materiały do pobierania notatek dla zespołów</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p> <p>Dostęp do serwisu YouTube i listy odpowiednich filmów wideo</p>	<ul style="list-style-type: none">• Uczestnicy zaangażują się w dyskusje grupowe, aby pokazać, że rozumieją, co stanowi dobrą treść wideo.
<p><u>Oświetlenie</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Korzystając z prezentacji slajdów prowadzący zapoznaje grupę z różnymi zasadami, wskazówkami i metodami związanymi z zapewnieniem, że oświetlenie jest	75	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje</p> <p>Długopisy i materiały do tworzenia</p>	<ul style="list-style-type: none">• Ocena będzie polegała na praktycznym zastosowaniu informacji, których nauczyliśmy się tutaj w późniejszych modułach.



<p>odpowiednie do produkcji audiowizualnej.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Na przykładach online i offline trener demonstruje oświetlenie na filmach w mediach społecznościowych na przykładach z YouTube. • W ramach tej prezentacji uczestnicy zobaczą naturalne oświetlenie dzienne, trzypunktowe oświetlenie studyjne, oświetlenie "pierścieniowe" - często używane przez Youtuberów oraz oświetlenie "hacki" wykorzystujące powierzchnie odbłaskowe do "odbijania" dostępnego światła. • Trener pokaże uczniom kilka wskazówek i sztuczek w celu odtworzenia tego oświetlenia, przy użyciu nisko kosztowych metod. • Zespoły będą miały 15-20 minut na przeciwiczenie kręcenia krótkiej sceny, dostosowując oświetlenie, jak pokazano. • Po wykonaniu tej czynności grupa może przekazać trenerowi informację zwrotną na temat tego, w jaki sposób znalazła tę czynność. 		<p>notatek dla zespołów</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p> <p>Prezentacja slajdów</p> <p>Dostęp do przykładów wideo</p> <p>Flipchart i marker do spisywania grupowych spostrzeżeń</p>	
<p><u>Obsługa kamery</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Korzystając z prezentacji slajdów prowadzący 	<p>75</p>	<p>Sala szkoleniowa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ocena będzie polegała na praktycznym zastosowaniu



<p>zapoznaje grupę z różnymi zasadami, wskazówkami i metodami związanymi z nagrywaniem wideo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trener najpierw wyjaśnia te aspekty w tradycyjnej produkcji filmowej, a następnie podaje przykłady, w jaki sposób techniki te mogą być powielane przy użyciu dostępnych technologii, takich jak smartfony. • Następnie trener daje każdej z drużyn 15-20 minut na ćwiczenie z wykorzystaniem niektórych z tych technik, aby uchwycić prosty materiał filmowy w pokoju. • Po tym ćwiczeniu prowadzący przeprowadzi krótki przegląd i sesję zwrotną, aby ustalić, w jaki sposób zespoły odebrały to ćwiczenie i czy napotkały trudności. 		<p>z miejscem na sesje</p> <p>Długopisy i materiały do pobierania notatek dla zespołów</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p> <p>Prezentacja slajdów</p> <p>Flipchart i marker do spisywania grupowych spostrzeżeń</p>	<p>informacji, których nauczyliśmy się tutaj w późniejszych modułach.</p>
<p><u>Przechwytywanie dźwięku</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Korzystając z prezentacji slajdów prowadzący zapoznaje grupę z różnymi zasadami, wskazówkami i metodami związanymi z przechwytywaniem dźwięku. • Podobnie jak w przypadku poprzednich działań, prowadzący zademonstruje, w jaki sposób dźwięk może być przechwytywany przy użyciu dostępnych technologii - przy użyciu aplikacji na smartfony i selfie sticka. 	<p>75</p>	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje break-outowe</p> <p>Długopisy i materiały do tworzenia notatek dla zespołów</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ocena będzie polegała na praktycznym zastosowaniu informacji, których nauczyliśmy się tutaj w późniejszych modułach.



<ul style="list-style-type: none"> Zespoły będą miały po 15-20 minut na ćwiczenie nagrywania dźwięku tą metodą, a także przekażą grupie informacje zwrotne na temat tego, w jaki sposób odebrali tę metodę i czy doświadczili jakichkolwiek problemów. 		<p>Prezentacja slajdów</p> <p>Flipchart i marker do spisywania grupowych spostrzeżeń</p>	
<p><u>Podsumowanie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Uczestnicy zaangażują się w grupową dyskusję podsumowującą, w ramach której każda z nich zaoferuje jedną informację zdobytą w tym rozdziale, co w ich odczuciu będzie szczególnie korzystne, jeśli chodzi o zapewnienie możliwości tworzenia treści audiowizualnych. 	15	<p>Sala szkoleniowa z krzesłami ustawionymi w półkolu.</p> <p>Flipchart i marker do spisywania grupowych spostrzeżeń</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ocena będzie polegała na praktycznym zastosowaniu informacji, których nauczyliśmy się tutaj w późniejszych modułach.

Rozdział 3 - Administracja i kwestie prawne

Przydzielony czas: 3 godziny.

Efekty uczenia się

Ta jednostka nauczy uczestników:

- zarządzania produkcją w produkcji audio-wizualnej
- ważnych kwestii prawnych do zaobserwowania w produkcji audiowizualnej.

Plan zajęć

Treść i metoda	Ilość minut	Materiały	Ewaluacja/ Ocena
----------------	-------------	-----------	---------------------



<p><u>Wprowadzenie do zagadnień administracyjnych i prawnych</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Przed wprowadzeniem tego tematu prowadzący ma na celu poznanie wiedzy uczestników na ten temat poprzez przeprowadzenie krótkiej dyskusji grupowej. • Tutaj prowadzący pyta wszystkie zespoły, na temat legalności związanych z produkcją audio-video i jak wymyślić jak największej liczby tych kwestii prawnych w swoich grupach. • Po 20 minutach prowadzący prowadzi dyskusję w grupie, a za pomocą flipchartów i markerów rejestruje główne problemy wymienione przez każdą z grup. 	30	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje</p> <p>Flipchart i marker</p> <p>Długopisy i materiały do tworzenia notatek dla zespołów</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uczestnicy w pełni zaangażują się w grupową dyskusję oraz sporządzają notatki wspierające ich naukę.
<p><u>Przepisy prawne</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Prowadzący przedstawia prezentację slajdów, która przechodzi przez odpowiednie punkty, aby upewnić się, że uczestnicy są świadomi ograniczeń prawnych i że ich znaczenie jest doceniane. • Te przepisy prawne obejmują wykorzystanie praw autorskich własności intelektualnej - muzyki, obrazów, słów lub materiałów filmowych,, pozwoleń na lokalizację, filmowanie ludzi w miejscach publicznych. • Po tej prezentacji trener prowadzi następnie krótką 	60	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje break-outowe</p> <p>Długopisy i materiały do tworzenia notatek dla zespołów</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p> <p>Prezentacja slajdów</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uczestnicy w pełni zaangażują się w grupową dyskusję oraz sporządzają notatki wspierające ich naukę.



<p>dyskusję grupową na temat tego, jak te kwestie prawne oddziałują dla każdego zespołu w ramach własnych procesów produkcji wideo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trener zaprasza wszystkie grupy do zastanowienia się nad kwestiami prawnymi, które musiałyby rozważyć przy opracowywaniu swoich lokalnych projektów. • Po 20 minutach trener zaprasza wszystkie zespoły do zaprezentowania swoich ustaleń grupie - trener odnotowuje główne punkty na flipcharcie. 		<p>Flipchart i marker do spisywania grupowego sprzężenia zwrotnego</p>	
<p><u>Zarządzanie produkcją</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktyczne i administracyjne zadania związane z produkcją mediów cyfrowych są tu omawiane za pomocą prezentacji slajdów. • Uczestnicy otrzymują podstawowy przegląd tematów takich jak lokalizacje, planowanie pracy załogi i zestaw, kostiumy, rekwizyty, catering, budżetowanie i transport. • Każdy zespół ma 30-45 minut na stworzenie przykładowego planu zarządzania produkcją dla krótkiego filmu, który zostanie nakręcony później w ramach programu szkoleniowego. • W celu opracowania tego planu, każdy zespół musi rozważyć każdą z poniższych kwestii w odniesieniu do swojego filmu: <ul style="list-style-type: none"> • lokalizacje, • planowania załogi i talentów, 	<p>90</p>	<p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje</p> <p>Długopisy i materiały do spisywania notatek dla zespołów</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p> <p>Prezentacja slajdów</p> <p>Flipchart i marker do spisywania grupowych spostrzeżeń</p>	<p>Ocena będzie polegała na praktycznym zastosowaniu informacji, których nauczyliśmy się tutaj w późniejszych modułach.</p>



<ul style="list-style-type: none">• ustawione,• kostium,• rekwizyty,• budżetowanie (jeśli dotyczy).• Po opracowaniu planu przez każdą z grup, są one zapraszane do podzielenia się tym planem z grupą.• Prowadzący może zanotować kluczowe pomysły na flipcharcie i przekazać informacje zwrotne poszczególnym zespołom, jeśli nie uwzględniły one żadnych elementów w swoich planach.			
---	--	--	--



Moduł 2 - Cyfrowa produkcja medialna

Przydzielony czas: 14 godzin (3 godziny warsztatów i 11 godzin praktycznego zastosowania z uwzględnieniem przerw, stosowanych do potrzeb)

Rozdział 1 - Opcje dotyczące zawartości produkcji

Przydzielony czas: 3 godziny.

Efekty uczenia się

Ta jednostka nauczy uczestników:

1. różnych opcji audio-wizualnych dostępnych w celu opowiedzenia historii
2. praktycznych kroków w przygotowaniu do sesji zdjęciowej.

Plan zajęć

Treść i metoda	Ilość minut	Materiały	Ewaluacja/ Ocena
<u>Otwarcie warsztatu</u> <ul style="list-style-type: none">• Prowadzący wita wszystkich uczestników warsztatów i przedstawia plan tego modułu.• Prowadzący odpowiada na wszelkie otwarte pytania, które uczestnicy mogą mieć z poprzedniego modułu.	10	Sala szkoleniowa z miejscem na sesje	<ul style="list-style-type: none">• Dyskusja w grupie prowadząca do konsensusu, który świadczy o zrozumieniu możliwych typów treści i ich adekwatności dla niektórych odbiorców.• Osiągnięte porozumienie w sprawie dwóch utworów audio-wizualnych, które mają zostać stworzone na potrzeby projektu zespołowego.
<u>Planowanie projektu</u> <ul style="list-style-type: none">• Na podstawie praktycznych przykładów z prezentacji slajdów prowadzący przeprowadzi uczestników przez różne rodzaje treści.• Należą do nich: film dokumentalny, teatr, animacja, transmisja na żywo i transmisja osobista.• Trener może skorzystać z udostępnionych linków lub zastąpić je podobnymi treściami, które jego zdaniem są bardziej	120	Długopisy i materiały do pobierania notatek dla zespołów Tablica, lub flipchart i marker Projektor, ekran i laptop Prezentacja slajdów	



<p>odpowiednie dla grupy, z którą pracuje.</p> <ul style="list-style-type: none">• W każdym przypadku zostaną podane informacje na temat rodzajów wiadomości właściwych dla danego formatu, metodologii związanej z tworzeniem takich treści oraz rodzaju konsumenta, który przyciąga ten format.• Następnie trener zachęca uczestników do pracy w swoich zespołach w celu przeprowadzenia grupowej dyskusji - w tym ćwiczeniu zespoły są proszone o zidentyfikowanie, kto jest ich grupą docelową dla ich filmu, jakie jest ich kluczowe przesłanie lub temat dla filmu i jakiego formatu użyją do przechwycenia filmu.• Uczestnicy muszą wybrać dwie metody audio-wizualne, aby przekazać swoją wiadomość.• Na przykład, może to być (a) YouTuber mówiący bezpośrednio do kamery i (b) Krótki klip dramatyczny.• Projekt zespołowy będzie polegał na stworzeniu tych dwóch elementów treści.			
<p><u>Produkcja wstępna</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Drużyny muszą teraz poczynić wszelkie przygotowania do realizacji swoich dwóch projektów.	60	Długopisy i materiały do notowania dla wszystkich zespołów.	<ul style="list-style-type: none">• Zespoły współpracują w celu opracowania planu dla swoich projektów.



<ul style="list-style-type: none"> • Powinni oni podjąć decyzję w takich kwestiach, jak odpowiednia długość nagrania wideo, scenariusz lub improwizacja, przepisy prawne, lokalizacja, sprzęt itp. 			
---	--	--	--

Rozdział 2 - Produkcja

Przydzielony czas: 11 godzin.

Efekty uczenia się

Rozdział ten zapewni uczestnikom praktyczne doświadczenie w zakresie:

1. Tworzenia cyfrowych treści medialnych
2. pracy w zespole

Plan zajęć

Treść i metoda	Protokoły	Materiały	Ocena/ Ocena
<p><u>Scenariusz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Trener przedstawi krótką prezentację na temat tego, jak stworzyć scenariusz do swojego projektu filmowego. • Prowadzący pokaże uczestnikom różne przykłady scenariuszy, poprosi uczestników, aby przeczytali przykładowe scenariusze i wyjaśnili, co ich zdaniem dzieje się w każdej scenie. • Następnie prowadzący rozdaje kopie szablonów scenariuszy do każdego zespołu. • Pracując w swoich zespołach, prowadzący poinstruuje wszystkich uczestników, aby przyczynili się do 	120	<p>Szablony scenariusza dla wszystkich zespołów</p> <p>Długopisy i materiały do tworzenia notatek dla wszystkich zespołów</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Wszystkie zespoły opracują dwie plansze fabularne - po jednej dla każdego z ich projektów filmowych.



<p>opracowania scenariuszy dla swoich dwóch projektów filmowych.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prowadzący może poruszać się między zespołami w tym ćwiczeniu, nadzorując rozwój scenariuszy. 			
<p>Produkcja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zespoły stworzą teraz swoje dwie części uzgodnionej treści, kierując się swoim planem zdjęciowym. • Rola prowadzącego w tej fazie polega na zapewnieniu wsparcia w postaci materiałów, które były dotychczas omawiane. • Ponadto prowadzący może objąć stanowisko "pierwszego asystenta dyrektora", przypominając zespołowi o uzgodnionym harmonogramie, tak aby, choć różnicowany charakter treści wymagał pewnej elastyczności, ogólne ćwiczenie mogło zostać ukończone w wyznaczonych ramach czasowych. • Instruktor musi zapewnić, że wszystkie zezwolenia i wymogi prawne są przestrzegane podczas procesu tworzenia oraz że zdrowie i bezpieczeństwo są w pełni brane pod uwagę. • Każdy zespół ma swobodę w zakresie lokalizacji i tematu, aby stworzyć dwa elementy treści audiowizualnych w dwóch różnych stylach. 	<p>540</p>	<p>Sprzęt do produkcji cyfrowych treści medialnych zidentyfikowany wcześniej dla wszystkich zespołów.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Wszystkie zespoły powinny zadbać o to, aby treść została pomyślnie nakręcona, uzupełniona i zrealizowana w ramach czasowych. • Zespoły powinny również zapewnić przestrzeganie wszystkich przepisów prawnych i pozwoleń.



Moduł 3 - Postprodukcja

Przydzielony czas: 6 godzin.

Rozdział 1 - Teoria montażu filmów

Przydzielony czas: 1 godzina

Efekty uczenia się

Ten rozdział nauczy uczestników:

1. Podstawowych zasady redagowania

Plan zajęć

Treść i metoda	Ilość minut	Materiały	Ewaliacja/ Ocena
<u>Teoria montażu filmów</u> <ul style="list-style-type: none">• Za pomocą prezentacji slajdów prowadzący przeprowadza uczestników przez zasady montażu wideo.• Obejmuje to serię obrazów ułożonych na różne sposoby.• Uczestnicy opowiadają historie, które sugeruje	60	Sala szkoleniowa z miejscem na sesje Długopisy i materiały do tworzenia notatek dla zespołów	<ul style="list-style-type: none">• Uczestnicy będą sporządzać notatki, aby wesprzeć swoją naukę.



każdy układ obrazów, pokazując w ten sposób znaczenie decyzji montażowych dla dokładnego opowiedzenia zamierzonej historii. <ul style="list-style-type: none">• Przykładowe treści są pokazywane z muzyką i bez muzyki, aby zilustrować efekt i, ponownie, grupa dyskutuje o tym.		Projektor, ekran i laptop Prezentacja slajdów	
---	--	--	--

Rozdział 2 - Teoria edycji dźwięku

Przydzielony czas: 2 godziny.

Efekty uczenia się

Ten rozdział nauczy uczestników:

1. Podstawowych zasady edycji dźwięku

Plan zajęć

Treść i metoda	Ilość minut	Materiały	Ewaluacja/ Ocena
<u>Teoria i praktyka edycji dźwięku</u> <ul style="list-style-type: none">• Prowadzący zaprasza wszystkie zespoły do pobrania kopii oprogramowania do edycji dźwięku Audacity.• Oprogramowanie można pobrać ze strony internetowej http://www.audacityteam.org/• Prowadzący przeprowadzi uczestników przez podstawową edycję dźwięku za pomocą	120	Każda grupa musi mieć dostęp do laptopa lub komputera i pobrać bezpłatne oprogramowanie Audacity oraz	<ul style="list-style-type: none">• Uczestnicy dokonują podstawowej edycji dźwięku za pomocą oprogramowania.



<p>bezpłatnego i nieskomplikowanego w obsłudze oprogramowania Audacity.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Korzystanie z pierwszego z tutoriali dostępnych na stronie internetowej Audacity (http://manual.audacityteam.org/man/tutorial_editing_an_existing_file.html) <ul style="list-style-type: none"> uczestnicy ćwiczą podstawy montażu dźwięku. • Trener podzieli się krótkim filmem symulacyjnym na temat tego, jak korzystać z Audacity z każdą grupą, aby mogli odtworzyć kroki w swoich zespołach w celu prawidłowej edycji dźwięku. • Każdy zespół ma 60-90 minut na edycję plików audio. 		<p>odpowiednią instrukcję online, aby ukończyć pracę z tym urządzeniem.</p> <p>Sala szkoleniowa z miejscem na sesje</p> <p>Długopisy i materiały do tworzenia notatek dla zespołów</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p>	
--	--	---	--

Rozdział 3 - edycja projektu

Przydzielony czas: 3 godziny.

Efekty uczenia się

Rozdział ten zapewni uczestnikom praktyczne doświadczenie w zakresie:

1. edycja treści wideo

Plan zajęć

Treść i metoda	Ilość minut	Materiały	Ewaluacja/ Ocena
<p><u>Praktyka redagowania projektów</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Uczestnicy edytują teraz swoją zawartość audio-wizualną za pomocą dostępnego i bezpłatnego oprogramowania do edycji (na przykład "iMovies" na 	180	Każda grupa musi mieć dostęp do laptopa lub komputera oraz dostęp do łatwo dostępnego	<ul style="list-style-type: none"> • Uczestnicy produkują dwa zmontowane utwory audio-wizualne.



<p>platformach Apple lub "Windows Movie Maker" na platformach PC.</p> <ul style="list-style-type: none">• Załączone instrukcje obsługi oprogramowania mogą być wykorzystane do pomocy uczestnikom, którzy napotykają na trudności w radzeniu sobie z jego praktycznym zastosowaniem.• Prowadzący powinien przypomnieć uczestnikom, aby przestrzegali praw autorskich w odniesieniu do muzyki lub obrazów, które zdecydują się wykorzystać.• Przez cały czas trwania sesji uczestnicy pracują, aby zmontować i zakończyć swoje projekty filmowe.• Prowadzący krąży między zespołami, zapewniając pomoc i wskazówki, gdy jest to konieczne.		<p>oprogramowania do edycji, takiego jak iMovies lub Windows Movie Maker.</p> <p>Sala szkoleniowa z miejscem dla każdego zespołu</p> <p>Długopisy i materiały do tworzenia notatek dla zespołów</p> <p>Projektor, ekran i laptop</p>	
--	--	--	--

Moduł 4 -Cyfrowe umiejętności korzystania z mediów cyfrowych w nauczaniu

Przydzielony czas: 3 godziny.

Rozdział 1 - Wykorzystanie umiejętności korzystania z mediów cyfrowych w praktyce dydaktycznej

Przydzielony czas: 3 godziny.

Efekty uczenia się

Rozdział ten zapewni uczestnikom praktyczne doświadczenie w zakresie:

1. planowanie lekcji lub zajęć dla młodych dorosłych z wykorzystaniem ich nowych umiejętności



Plan zajęć

Treść i metoda	Ilość minut	Materiały	Ewaluacja/ Ocena
<p><u>Wideoklipy na YouTube</u></p> <ul style="list-style-type: none">W ramach podsumowania, każdy zespół jest proszony o zastanowienie się nad teledyskiem z YouTube, który wybrał jako swój "ulubiony" teledysk wcześniej w programie szkoleniowym.Każdy z nich jest proszony o zaprezentowanie swojego teledysku na YouTube całej grupie i stwierdzenie, co w nim lubią.Teraz, gdy każda grupa zakończyła proces produkcji i edycji własnych filmów, prowadzący zadaje każdemu z zespołów kilka pytań, aby skomentować wartości produkcyjne wybranego przez siebie filmu.Po tym jak wszystkie grupy zaprezentują swoje filmy, trener zaprasza wszystkie grupy do przesłania ich ostatecznych zredagowanych filmów na prywatny kanał YouTube stworzony na potrzeby szkolenia DIME.	60	<p>Warunkiem wstępnym tego ćwiczenia jest utworzenie przez prowadzącego prywatnego kanału YouTube, na którym wszystkie zespoły mogą zamieszczać i udostępniać swoje projekty wideo.</p> <p>Sala szkoleniowa z krzesłami dla wszystkich uczestników</p> <p>Projektor, laptop i ekran</p> <p>Dostęp do serwisu YouTube</p>	<ul style="list-style-type: none">Każdy zespół zaprezentuje swój film na YouTube i zademonstruje swoją naukę odpowiadając na pytania zadane przez prowadzącego.
<p><u>Wykorzystanie umiejętności korzystania z mediów cyfrowych w praktyce dydaktycznej</u></p>	75	<p>Kopie pustego szablonu</p>	<ul style="list-style-type: none">Uczestnicy opracują plan zajęć, który



<ul style="list-style-type: none"> Po załadowaniu wszystkich projektów filmowych na YouTube, trener prowadzi krótką dyskusję grupową na temat tego, jak zespoły mogą teraz wykorzystać swoje umiejętności produkcji wideo w pracy z młodymi dorosłymi. Trener daje wszystkim uczestnikom pusty szablon planu zajęć i prosi każdego uczestnika o wypełnienie szablonu. Uczestnicy proszeni są o zastanowienie się nad nowymi umiejętnościami, które rozwinęli w ramach tego szkolenia i zaplanowanie lekcji lub zajęć, które mogą przeprowadzić z młodymi dorosłymi, z tymi nowymi umiejętnościami. Jeden członek z każdej grupy jest proszony o przedstawienie planu lekcji grupie. Celem tego ćwiczenia jest ułatwienie dzielenia się pomysłami i wiedzą pomiędzy różnymi uczestnikami. 		<p>planu zajęć dla wszystkich uczestników .</p> <p>Długopisy i materiały do notowania dla wszystkich uczestników</p>	<p>podkreśla, w jaki sposób będą wykorzystywać swoje nowe umiejętności w pracy z młodzieżą.</p>
<p>Przegląd i ocena</p> <ul style="list-style-type: none"> Prowadzący zamyka sesję dyskusją grupową na temat doświadczeń grupy z tym ćwiczeniem, koncentrując się na tym, co zostało odnotowane lub czego się nauczyliśmy. Każdy z uczestników proszony jest również o podanie, w jaki sposób wykorzysta umiejętności, które rozwinęli w pracy z młodymi dorosłymi. 	<p>15</p>	<p>Kopie arkusza oceny dla wszystkich uczestników .</p>	<ul style="list-style-type: none"> Uczestnicy zaangażują się we wszystkie działania związane z oceną i wypełnią krótki formularz oceny.



<ul style="list-style-type: none">• Prowadzący rozdaje kopie arkusza oceny wszystkim uczestnikom i prosi, aby wypełnili go i zwrócili do niego/niej.• Prowadzący dziękuje wszystkim uczestnikom za ich zaangażowanie w każdy z modułów i wysiłek włożony w realizację projektów wideo oraz zamyka warsztaty.			
---	--	--	--



INNEO



CALLIDUS
OBRAZOVANJE d.o.o.

inn^oventum



SVEB ■ Schweizerischer Verband für Weiterbildung
FSEA ■ Federación italiana per la formazione continua
Slovak Federation for Adult Learning



Erasmus+

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.