

Szczegółowy program kursu

Tytuł działania edukacyjnego	Realizowanie hobby i pasji z wykorzystaniem ICT
Temat	Poszukiwanie zasobów do realizacji naszych hobby
Podsumowanie zajęć/ Przegląd/ streszczenie aktywności/	<p>Po zapoznaniu się z korzyściami płynącymi z hobby i pasji dla zdrowia psychicznego i fizycznego oraz zastanowieniu się nad własnymi hobby i pasjami, ta sesja ma na celu nabycie umiejętności poszukiwania zasobów do ich praktycznego wykorzystania z wykorzystaniem ICT.</p> <p>W dzisiejszych czasach Internet i ICT dają nam wiele możliwości rozwoju naszych umiejętności, a także uczenia się nowych rzeczy. Z jednej strony możemy używać różnych programów do rozwijania umiejętności i hobby (malarstwo cyfrowe, tworzenie muzyki, fotografia, gry wideo itp.). Z drugiej strony możemy znaleźć wiele samouczków i zajęć, zarówno darmowych, jak i płatnych, aby nauczyć się nowych rzeczy.</p> <p>Ta sesja wyjaśni wszystkie możliwości, jakie uczestnicy mogą znaleźć w tym sensie, a także zachęci ich do aktywności i skorzystania ze wszystkich opcji, zgodnie z ich hobby i pasjami.</p>
Czas trwania	120 min
Grupa wiekowa	30+
Cele zajęć	<ul style="list-style-type: none"> - nauczyć się różnych zasobów ICT, aby wcielić swoje hobby w życie - poznać strony internetowe, oprogramowania i aplikacje w celu wyszukiwania swoich zainteresowań - nauczyć się jak stworzyć kanał Youtube z listami - nauczyć się jak używać Google Maps - nauczyć się jak używać Power Point
Wskazówki dotyczące prawidłowego wykonywania czynności	
Sposób realizacji zajęć	<p>Sesja ta odbędzie się w sali komputerowej podłączonej do Internetu z podłączonym projektorem multimedialnym.</p> <p>Proces nauczania powinien odbywać się z maksymalnie 12 uczestnikami. Jest to głównie praktyczna czynność edukacyjna, więc uczestnicy będą protagoniści procesu.</p> <p>Trener będzie podkreślał znaczenie aktywnego uczestnictwa. Oznacza to, że będzie zachęcał do uczestnictwa, jeśli nie przebiega to naturalnie: zadawanie pytań otwartych, zachęcanie uczestników do myślenia o codziennych przykładach na dany temat itp.</p> <p>Duży nacisk należy położyć na codzienne czynności, minimum teorii i duży nacisk położony na wsparcie interaktywnymi narzędziami.</p> <p>Działania będą również koncentrować się na metodologii wspólnego uczenia się, poprzez organizowanie grupy w małe mieszane i heterogeniczne grupy (4–6 uczestników na grupę), w których uczestnicy pracują razem w skoordynowany sposób, aby rozwiązywać zadania i dzielić się opiniami.</p>

Metody prowadzenia zajęć	Wykłady, ćwiczenia, burza mózgów, quiz, show multimedialny, praca w grupie, dyskusja, praktyczne ćwiczenia
Narzędzia i materiały	Materiały szkoleniowe przygotowane przez trenera, coputery/ tablety/ smartfony/ łącze internetowe/ projektor/ prezentacja z kluczowymi informacjami i grafikami, aplikacje komputerowe
Wiedza zdobyta w czasie zajęć	<p>Uczestnik wie jak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozpoznać , które zasoby ICT są bardziej odpowiednie dla ich hobby i pasji - używać wyszukiwarek do wyszukiwania odpowiednich informacji - używać narzędzi Youtube - korzystać z Google Maps - używać Power Point
Umiejętności zdobyte w czasie zajęć	<p>Uczestnik powinien umieć:</p> <ul style="list-style-type: none"> - przeszukiwać różne zasoby w Internecie - korzystać z wolnych zasobów ICT, - korzystać z Youtube - korzystać z Google Maps - wybierać i prezentować informacje za pomocą Power Point - komunikować się z innymi - przekazywać innym informację zwrotną
Proces/cele nauczania	Ta część rozpocznie się od powitania i będzie kontynuowana rozgrzewką (jako „lodołamaczem”). Głównym celem jest integracja wszystkich uczestników. Kolejnym zadaniem jest wyeksponowanie tematu, połączenie go z praktycznymi przykładami z życia codziennego. Całość poparta jest interaktywną prezentacją oraz zachęcaniem do dyskusji i aktywnego udziału uczestników.
Sesja 1 Sesja otwierająca 30 min	<p>Trener przedstawia się (zwłaszcza nowym uczestnikom kursu) i wita uczestników. Poprosi uczestników o krótkie podsumowanie poprzedniej sesji. Następnie wyjaśnia pierwsze ćwiczenie lodołamacz: „Dwie prawdy i jedno kłamstwo”.</p> <p>Po zebraniu, niech wszyscy wymyślą dwie rzeczy, które są prawdziwe o sobie i jedną fałszywą, związaną z ich hobby i pasjami. Następnie niech każda osoba przedstawi to, co wymyśliła. Każdy próbuje odgadnąć właściwą odpowiedź, co prowadzi do opowieści o doświadczeniach z poprzedniego życia i ułatwia angażującą i przyjemną rozmowę.</p> <p>Następnie trener przedstawi teoretyczną treść sesji.</p>
Sesja 2 75 min	<p>Treści teoretyczne i praktyczne</p> <p>W oparciu o wszystkie hobby, które uczestnicy sugerowali podczas poprzednich sesji, trener wyjaśni, w jaki sposób mogą wykorzystać ICT i Internet do ich realizacji. Treść ta zależy od każdej grupy i trener będzie musiał ją opracować po dwóch poprzednich sesjach; zależy to również od kraju i języka uczestników. W tym samym czasie przedstawi zasoby, otworzy oprogramowanie lub strony internetowe, a uczestnicy zobaczą je na ekranie, w projekcji. Oto kilka przykładów:</p> <p><u>1. Strony internetowe, oprogramowanie i aplikacje na smartfony, pozwalające rozwijać nasze hobby i pasje</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Hobby: fotografia (Adobe Photoshop, oprogramowanie Gimp); Tworzenie wideo (Movavi, Windows Movie Maker), Gotowanie (aplikacja BBC Good Food, aplikacja Inteligentne



	<p>przepisy); Sport (www.healthline.com, aplikacja My Fitness Pal); Kino (platforma kinowa i serialowa, taka jak Netflix, HBO itp.); Języki (aplikacja Duolingo);</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hobby edukacyjne: coursera.org/courses, www.edx.org, tutoriale na Youtube. • Zainteresowania kolekcjonerskie: www.collectors.com • Hobby związane z rywalizacją: gry i turnieje online. <p><u>2. Wyszukiwanie bezpłatnych samouczków i kursów: korzystanie z YouTube</u></p> <p>Trener zaprezentuje „YouTube”. Możliwe, że wie o tym kilku uczestników, trener zapyta ich, jak z niego korzystają, jakich filmów używają do wyszukiwania. Trener skupi się na darmowych samouczkach, które mogą wyszukiwać, aby rozwijać swoje hobby i pasje.</p> <p>Trener poprosi uczestników o wykonanie praktycznej czynności: utworzą kanał na Youtube i opracują listę, na której będą klasyfikować interesujące ich filmy, związane z ich hobby.</p> <p><u>3. Jak korzystać z ICT, aby znaleźć zajęcia w naszym mieście?</u></p> <p>Trener skupi się na tym, jak mogą korzystać z wyszukiwarek internetowych, aby znaleźć działania w swoim mieście. Uczestnicy będą wyszukiwać aktywności, które ich interesują i za pomocą Google Maps lokalizować je w swoim najbliższym otoczeniu.</p> <p>Aby zakończyć sesję, uczestnicy będą mieli 15 minut na opracowanie prezentacji Power Point z następującymi elementami:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Moje ulubione hobby - 5 stron internetowych/aplikacji/tutoriali na YouTube związanych z moimi hobby i pasjami - 2 miejsca, w których mogę je ćwiczyć w moim mieście. <p>Przed rozpoczęciem tej indywidualnej pracy trener wyjaśni podstawy Power Point. Zajęcia będą odbywać się indywidualnie dla osób, które już znają oprogramowanie, oraz w parach dla osób, które nie znają oprogramowania. Trener będzie chodził po klasie, aby pomóc każdemu, kto tego potrzebuje. Następnie ludzie będą dzielić się swoimi prezentacjami w heterogenicznych grupach (4 osoby). Członkowie grupy będą musieli wyrazić opinię na temat prezentacji.</p>
Dodatkowe zajęcia/aktywności	Zachęć uczestników do poznania najpopularniejszych aplikacji związanych z sesją, których mogą używać również na komputerze (mapy Google, Youtube itp.), a także zmotywuj ich do dalszego odkrywania innych aplikacji i oprogramowania w tych samych celach.
Ewaluacja modułu	Samooceń zostanie wykonana za pomocą narzędzia „Kahoot” (https://kahoot.it/)
Bibliografia, linki lub zasoby	<ul style="list-style-type: none"> - https://www.mooc-list.com/ - https://support.google.com/youtube/answer/1646861?hl=en - https://hobify.es/ - https://www.positive-people.org.uk/wp-content/uploads/2017/12/Apps-Hobbies.pdf <p>Można użyć innych linków powiązanych z omawianym tematem. Musi być aktualny dla kraju i aktualnej godziny.</p>
Mentoring dla słuchaczy?	Celem mentoringu jest motywowanie uczestników do aktywności i realizowania swoich zainteresowań i pasji, wykorzystując narzędzia ICT do ich rozwijania i uczenia się nowych rzeczy, a także do poszukiwania działań w swoim mieście.



Walidacja nauczania	Walidacja procesu uczenia się jest mile widziana, o ile skupia się na kilku kluczowych punktach. Sposób walidacji powinien odnosić się do sposobu prowadzenia zajęć i motywować uczestników do działania.
Szczegółne wymagania dotyczące prowadzącego zajęcia	Trener powinien być facylitatorem. Oprócz wyjaśnienia teoretycznego rolą nauczyciela/trenera będzie facylitacja i bycie słuchaczem. Niezbędne są następujące umiejętności: empatia, aktywne słuchanie, umiejętność motywowania i skłaniania uczestników do dzielenia się swoimi pomysłami i refleksjami.
Elementy innowacyjne	Sam temat kursu jest innowacyjny, ponieważ nie jest powszechne umieszczanie treści dotyczących hobby i pasji w programach nauczania dotyczących umiejętności ICT. Inne innowacyjne elementy to: <ul style="list-style-type: none"> - łączenie teorii z praktyką - prezentacja różnych bezpłatnych narzędzi ICT - elektroniczna ewaluacja prowadzonych działań.