



COMAPP - Community Media Applications and Participation

- Podręcznik -

Podręcznik

“COMAPP - Community Media Applications and Participation”

Szkolenie dla trenerów/trenerek i materiały wdrażające międzypokoleniową i międzykulturową komunikację w różnych warunkach edukacji dorosłych poprzez zastosowanie mobilnego uczenia się, smartfonów, interaktywnych map internetowych i geocachingu opartego na niskobudżetowej technologii.

Traudel Günnel, sierpień 2013

Tłumaczenie: Aleksandra Różalska

Program kursu i materiały zostały stworzone przy współpracy ze wszystkimi partnerami projektu COMAPP. Darmowe użycie do niekomercyjnych celów szkoleniowych.
Układ graficzny: Anja Bechstein

Podręcznik i materiały kursowe oraz informacje o partnerach projektu można pobrać za darmo ze strony:



<http://www.comapp-online.de>

Projekt finansowany ze środków Komisji Europejskiej (Lifelong Learning Programme).
Publikacja na temat projektu odzwierciedla poglądy autorów/autorek i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za użycie informacji w niej zawartych.

NUMER PROJEKTU: 517958-LLP-1-2011-1-DE-GRUNDTVIG-GMP
NUMER UMOWY: 2011 – 3978 / 001 - 001

Spis treści:

1. Krótki przewodnik po kursie COMAPP, materiałach i pomocach nauczyciela	3
2. Wprowadzenie	5
2.1 Innowacyjne zaawansowane szkolenie medialne dla trenerów/trenerek	5
2.3 Podręcznik	7
2.4 Komunikacja międzypokoleniowa/międzykulturowa i proces kształcenia przez produktywną pracę z mediami	8
3. Opis kursu	9
3.1 Treść i struktura	9
3.2 Podejście szkoleniowe	11
3.3 Program kursu	12
3.4 Treści oraz cele poszczególnych dni i zajęć kursu	18
3.4.1 Powitanie	18
3.4.2 Dzień 1	18
<i>Wprowadzenie do kursu (cele, treści, metodologia) oraz przedstawienie uczestników, techniki wywiadu dziennikarskiego, spacer dźwiękowy – nagrywanie wywiadów, dźwięku i robienie zdjęć</i>	18
3.4.3 Dzień 2	19
<i>Tworzenie interaktywnego hotspotu, cyfrowy montaż dźwięku i edycja zdjęć, przygotowanie tekstu do Internetu</i>	19
3.4.4 Dzień 3	20
<i>Strony WWW, tworzenie interaktywnych map online za pomocą generatora OpenStreetMap (OSM)</i>	20
3.4.5 Dzień 4	21
<i>Tworzenie indywidualnych stron WWW, geocaching</i>	21
3.4.6 Dzień 5	22
<i>Umiejętności z zakresu nauczania, uczenia się i ewaluacji</i>	22
3.4.7 Wycieczka	22
3.5 Elastyczne traktowanie programu kursu	22
4. Perspektywy	24
5. Bibliografia	25
6. Często zadawane pytania	27
7. Załączniki	29
A) 3 Kwestionariusze	
B) 19 Materiały rozdawane	

1. Krótki przewodnik po kursie COMAPP, materiałach i pomocach nauczyciela

Akronim COMAPP został wymyślony tak, by uwzględnić pojęcia „społeczność” (ang. community), „aplikacje” (ang. apps) oraz „mapy”.

Kurs COMAPP:

- Nowy sposób tworzenia interaktywnych map opartych na lokacji z plikami dźwiękowymi, obrazami, opisami oraz linkami internetowymi.
- Grupy ludzi z danej społeczności używają smartfonów, aby tworzyć swoje własne kreatywne interpretacje miejsc, w których żyją, pracują, bawią się, łącząc się z przeszłością, teraźniejszością i wyobrażoną przyszłością.
- Metody nauczania, plany kursu, zasoby, studia przypadków i wskazówki mające na celu wsparcie nauczycieli/nauczycielek i uczniów/uczennic z różnych społeczności i o różnym wykształceniu.
- COMAPP Generator: innowacyjne narzędzie do tworzenia internetowych map multimedialnych.
- W projekcie używane jest tylko darmowe oprogramowanie – nie trzeba kupować oprogramowania. Uczestnictwo cyfrowe bez kosztów!
- Zachęca do współpracy, uczestnictwa oraz uczenia się wszystkich uczestników, zarówno nauczycieli/nauczycielek, jak i uczniów/uczennic.

Cele:

Umiejętność kompetentnego, aktywnego użytkowania mediów elektronicznych.

Umiejętność oferowania innowacyjnych sposobów rozwoju kompetencji medialnych jako sposobu promowania dialogu i uczestnictwa między pokoleniami i kulturami.

Poznanie takich metod treningowych i aktywności, które stawiają ucznia/uczennicę w centrum produkcji medialnej.

Grupy docelowe:

Dla kogo skierowany jest kurs?

Zaprojektowany jest on dla ośrodków „uczenia się przez całe życie” i trenerów/trenerek z różnych dziedzin: nauczycieli, nauczycieli dorosłych i pracowników socjalnych pracujących z ludźmi „wykluczonymi cyfrowo”, np. młodymi dorosłymi, migrantami i starszymi obywatelami.

Uczniowie/uczennice mogą już posiadać wiedzę dotyczącą mediów społecznościowych, a zatem kurs ten może im pomóc rozszerzyć te umiejętności, zachęcając ich do aktywności w zakresie produkcji medialnej.

Grupa szkoleniowa:

Jakie doświadczenia i umiejętności musisz mieć, aby uczyć tego kursu?

Jest to kurs zaawansowany, a zatem główni trenerzy powinni mieć doświadczenie uczestnictwa w szkoleniu oraz umiejętności związane z tworzeniem mediów.

Należy również rozważyć użycie ICT (Information Communication Technology), dlatego możesz zdecydować, że podczas kursu będzie potrzebna pomoc praktyka w tym zakresie.

Grupy szkoleniowe mogą również składać się z praktykujących artystów i pisarzy, np. artystów wizualnych czy muzyków.

Przed kursem:

Aneks do tego podręcznika zawiera kwestionariusz do rozdania przed rozpoczęciem szkoleń, który pozwala trenerom zyskać wgląd w praktyczne umiejętności i wiedzę, jakie posiadają uczestnicy/uczestniczki. Zawiera również listę aplikacji, które trzeba ściągnąć na poszczególne telefony.

Patrz Aneks:

A) Kwestionariusze: Kwestionariusz wstępny dla uczestników/uczestniczek (do wypełnienia przed rozpoczęciem kursu)

B) Materiały: Lista wymaganych aplikacji dla Androida

Plan kursu:

DZIEŃ 1: Patrz: rozdział 3.4.2

- Powitanie i aktywności „przełamujące lody”
Uczestnicy/uczestniczki mogą się zapoznać, opowiedzieć o posiadanych umiejętnościach oraz o tym, czego chcieliby się nauczyć, a także ustalić podstawowe zasady funkcjonowania grupy oraz przebiegu kursu.
- Wprowadzenie do kursu – cele, treść, metodologia, dziennikarskie techniki przeprowadzania wywiadów
- Spacer dźwiękowy
- Nagrywanie wywiadów, dźwięków i zdjęć

DZIEŃ 2: Patrz: rozdział 3.4.3

- Tworzenie interaktywnego hotspotu
- Edycja cyfrowa dźwięku i zdjęć
- Kompozycja tekstu on-line

DZIEŃ 3: Patrz: rozdział 3.4.4

- Tworzenie interaktywnej mapy internetowej w COMAPP OpenStreetMap (OSM) Generatorze

DZIEŃ 4: Patrz: rozdział 3.4.5

- Tworzenie poszczególnych stron internetowych
- Geocaching

DZIEŃ 5: Patrz: rozdział 3.4.6

- Umiejętności nauczania i uczenia się
- Umiejętności oceniania

Materiały i kwestionariusze są dostępne w aneksie. Więcej materiałów na temat nauczania, uczenia się, takich jak prezentacje Power Point oraz podręcznik, studia przypadków i mapy, dostępne są na stronie: www.comapp-online.de.

FAQ – Często zadawane pytania:

Patrz rozdział 6 i www.comapp-online.de

Aby zobaczyć przykłady projektów zakończonych sukcesem, mapy oraz użyteczne materiały odwiedź stronę internetową COMAPPU www.comapp-online.de

2. Wprowadzenie

2.1 Innowacyjne zaawansowane szkolenie medialne dla trenerów/trenerek

Nawigowanie, komunikowanie się, robienie zdjęć i filmów wideo, dokumentowanie dźwięków i tras – wszystko to za pomocą posiadających dostęp do Internetu smartfonów, które nie mają już wiele wspólnego z konwencjonalnym telefonem komórkowym. Są to wielofunkcyjne urządzenia, a ich popularność gwałtownie rośnie. Nie są jednak używane zbyt często do celów edukacyjnych czy szkoleniowych, mimo że oferują ciekawe rozwiązania dla aktywnej pracy z mediami, szczególnie przy międzypokoleniowych i międzykulturowych aktywnościach młodzieżowych i w edukacji dorosłych. Ten podręcznik i inne materiały – powstałe dzięki współfinansowanemu ze środków UE projektowi **COMAPP „Community Media Applications and Participation”** – są wkładem mającym na celu nadrobienie zaległości z tego zakresu. Na przykład za pomocą internetowego generatora map stworzonego i udostępnionego przez COMAPP można łatwo stworzyć i opublikować swoją własną interaktywną mapę multimedialną obszaru lub okolicy danego miasta, zaopatrzoną w teksty, wywiady i obrazy prezentujące lokalizacje ważne dla mieszkańców – centrum seniora, plac zabaw, turecki sklep spożywczy, miejsca spotkań młodych ludzi itp.

Ten praktyczny przewodnik opisuje dokładnie, w jaki sposób można stworzyć i zaplanować szkolenie, aby zrealizować takie kreatywne produkcje medialne. Zajmujemy się obsługą smartfonów, produkcją interaktywnych map różnych miejsc i związanych z nimi wydarzeń, tworzeniem prostych stron internetowych i geocachingiem, a także rozważaniami natury pedagogicznej i dydaktycznej. Aneks oferuje szeroki wybór materiałów.

Podręcznik jest zaprojektowany dla instytucji i innych instytucji szkolących z różnych dziedzin, szczególnie dla nauczycieli, w edukacji dorosłych, pracowników społecznych mających kontakt z „(cyfrowo) wykluczonymi” grupami, takimi jak bezrobotni, migranci, czy seniorzy. Przedstawia innowacyjne sposoby mające na celu promocję edukacji medialnej poprzez zachęcanie do dialogu między pokoleniami i kulturami. Ilustruje to innowacyjne strategie działania we „inkluzyjnej” pracy pedagogicznej stymulującej międzypokoleniową i międzykulturową współpracę oraz kompetentne i aktywne używanie mediów elektronicznych (e-inkluzja). Takie aktywne użycie możliwości, jakie dają nowe media, promuje partycypację społeczną; międzypokoleniowe i międzykulturowe podejście daje możliwość komunikacji i kontaktu, tym samym pomaga przezwyciężyć istniejące niedociągnięcia i bariery.

2.2 Informacje o projekcie COMAPP

Celem COMAPP-u jest zwiększenie dostępności różnych opcji medialnych, tym samym tworząc przy międzykulturowych i międzypokoleniowych spotkaniach możliwości uczestnictwa w społeczeństwie informacyjnym. Kurs COMAPP przygotowuje trenerów/trenerki do realizacji tego celu w swojej dziedzinie aktywności poprzez włączanie aktywnej pracy z mediami i użycie smartfonów i Internetu do tworzenia oryginalnych, kreatywnych projektów. Na zasadzie efektu „kuli śniegowej” liczymy na to, że wyniki projektu, dostępne za darmo na stronie www.comapp-online.de, będą nadal używane, rozpowszechniane i rozwijane, przyczyniając się tym samym do powstawania nowych pomysłów i projektów oraz tworzenia efektu „kuli śniegowej” w edukacyjnym krajobrazie Europy.

Między grudniem 2011 r. a listopadem 2013 r. COMAPP otrzymał wsparcie UE w ramach programu ramowego Grundtvig „Uczenie się przez całe życie” (Lifelong Learning). Projekt integruje doświadczenia zgromadzone w poprzednich projektach, także współfinansowanych przez UE – META Europe (www.meta-europe.de) i Crosstalk (www.crosstalk-online.de).

Konsorcjum COMAPP składa się z siedmiu partnerów w sześciu krajach UE, spośród których wszyscy zaangażowani są w edukację medialną. Grupę tworzyły University of Education Freiburg (Niemcy), który koordynował projekt, dwa inne uniwersytety w Sunderland (Wielka Brytania) i Łódź (Polska) oraz i cztery organizacje pozarządowe (NGO), czyli niekomercyjne media społecznościowe w Turku (Finlandia), Budapeszcie (Węgry), Algodonales (Hiszpania) i Freiburgu (Niemcy). Partnerzy ci zostali podzieleni na grupy robocze podczas pierwszego roku trwania projektu, aby stworzyć i przetestować trzy części kursu i towarzyszące materiały dla nauczycieli/nauczycielek i uczniów/uczennic. Podczas drugiego roku trzy elementy zostały połączone w pięciodniowy kurs treningowy dla nauczycieli/nauczycielek specjalizujących się w edukacji dorosłych, pracowników socjalnych i innych nauczycieli. Kurs został przeprowadzony i oceniony dwa razy na poziomie krajowym w Sunderland (Wielka Brytania) i Freiburgu (Niemcy) oraz trzeci raz w Algodonales (Hiszpania) jako międzynarodowe szkolenie dla uczestników/uczestniczek z różnych krajów Europy. Materiały dla nauczycieli/nauczycielek i uczniów/uczennic, w tym generator map OpenStreetMap stworzony specjalnie dla tego projektu, zostały ponownie przetestowane i ulepszone i są dostępne w sześciu językach partnerów projektu do pobrania bezpłatnie na stronie projektu www.comapp-online.de.

Ponadto strona udostępnia linki do dużej liczby projektów: interaktywnych map stworzonych podczas trwania projektu przez różne grupy dotyczące różnorodnej tematyki, między innymi:

- Multimedialny przewodnik historyczny po mieście „Śladami Ekkeharda” (ang. „In Ekkehard's footsteps”) – międzypokoleniowy projekt piątej klasy szkoły w Singen (Niemcy): www.ekkehard-guide.de
- „Historia rzeki Wear w Sunderland” (ang. „History of the River Wear in Sunderland”) – multimedialny spacer wzdłuż rzeki Waer (Wielka Brytania), który oferuje opowieść o dawnym górnictwie i szkutnictwie w regionie: <http://comapp-sunderland.info/groupmap.html>
- „Opowiadanie historii” (ang. „Telling Stories”) – rodzinne wspomnienia uczestników/uczestniczek kursu szkoleniowego w różnych krajach europejskich. Każda historia jest związana z jakimś „pomnikiem pamięci” (Freiburg, Niemcy): <http://rdl.de/images/2012/audioguide/stories5.html>



2.3 Podręcznik

Podręcznik ten opisuje cały kurs szkoleniowy, poszczególne jego części, metody treningowe i aktywności, które stawiają ucznia/uczennicę w centrum produkcji medialnej. Oferuje wskazówki, pomysły i praktyczne sugestie, które łatwo dostosować (w formie całego kursu lub jego poszczególnych części) do odmiennych uwarunkowań krajowych i międzynarodowych. Szczegółowy program kursu (3.3) i materiały (materiały dla nauczycieli i uczniów) do wykorzystania podczas kursu, można znaleźć tutaj (Aneks).

Sekcja poświęcona realizacji kursu jest poprzedzona krótkim wprowadzeniem (2.4) na temat „elektronicznego włączenia” (e-inkluzja ang. *e-inclusion*) i „międzypokoleniowej/ międzykulturowej komunikacji i procesu kształcenia przez produktywną pracę z mediami”.

2.4 Komunikacja międzypokoleniowa/międykulturowa i proces kształcenia przez produktywną pracę z mediami



Współczesne społeczeństwo w Europie zostało opisane jako:

- ❖ globalne społeczeństwo zrzeszające różne kultury¹,
- ❖ starzejące się społeczeństwo (Meyer and Mollenkopf, red. 2010),
- ❖ społeczeństwo informacyjne (Webster 2006).

Media ogrywają coraz większą rolę we wszystkich aspektach życia społecznego, zarówno prywatnego jak i zawodowego. Jednocześnie „cyfrowy podział” ciągle się poszerza (Komisja Europejska 2010: inicjatywa dotycząca e-inkluzji). Nie wszystkie grupy społeczne mają takie same możliwości, aby kształcić się w zakresie mediów, co pozwala na aktywny udział w społeczeństwie informacyjnym. Pośród tych, którzy mają ograniczony dostęp do mediów, są często osoby z niskim wykształceniem, osoby starsze, migranci, członkowie mniejszości etnicznych (Sciadas 2005).

Projekt COMAPP odpowiada na te wyzwania w następujący sposób:

- ❖ Podział cyfrowy: jest zwalczany „cyfrową inkluzją”. Smartfony i Internet są używane do kreatywnych produkcji medialnych zorientowanych na udostępnianie i wymianę informacji. Popularność smartfonów wciąż rośnie, a im będą tańsze, tym szybciej w najbliższej przyszłości zastąpią konwencjonalne telefony komórkowe i wejdą do szerokiego użycie we wszystkich obszarach społeczeństwa².

Tylko darmowe oprogramowanie jest używane w projekcie (nie trzeba go kupować), a zatem cyfrowy „udział” jest możliwy bez żadnych kosztów i stanowi alternatywę dla konwencjonalnych aplikacji medialnych, takich jak Google Maps.

- ❖ Dialog społeczny pomiędzy różnymi pokoleniami, kulturami i grupami etnicznymi jest promowany przez aktywną pracę z mediami. Uczestnicy pracują razem, aby stworzyć własne produkcje medialne, które mają znaczenie w sferze publicznej. Ludzie z różnych kręgów kulturowych spotykają się jak równi – aktywnie angażując się w pracę z mediami, okazując wzajemne wsparcie, poznając się i wzajemnie się szanując.

¹ Więcej informacji na temat szkolenia zawodowego, zobacz także:

<http://eur-ex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:135:0008:0011:EN:PDF>.

² Zobacz także: <http://pewinternet.org/Reports/2013/Smartphone-Ownership-2013.aspx>,
http://www.bitkom.org/de/presse/74532_73749.aspx.

3. Opis kursu

3.1 Treść i struktura

Pięciodniowy kurs, który służy nam jako przykład, kładł nacisk na następujące treści, które odzwierciedlały program kursu (3.3):

- uwrażliwienie percepcji akustycznej, techniki przeprowadzania wywiadów, nagrywanie cyfrowe oraz edycja obrazów i dźwięków, produkcja audio-przewodnika.
- multimedia i sfera publiczna: produkcja wirtualnej wycieczki po Internecie używając OpenStreetMap; publikacja w Internecie, konstrukcja podstawowej strony internetowej, geocaching.
- Zorientowane na działanie, międzypokoleniowe i międzykulturowe podejście do nauczania i uczenia się, które promuje dialog i partycypację pomiędzy pokoleniami i kulturami, strategie oceniania projektów edukacyjnych.

Obok formalnych treści nauczania, program kursu zawiera aktywności i elementy pozwalające uczestnikom poznać się i wzajemnie szanować (program: dzień 1, 10:30-11:50), krótki przegląd celów i planów na każdy dzień (prezentowane na początku każdego dnia), pewne otwarte przedziały czasowe, aby uczestnicy mogli zaprezentować treści związane z ich dziedziną działalności (zwykle przed przerwą na lunch), i sesje ewaluacji i informacji zwrotnej, dające możliwość wyrażenia swoich opinii na temat postępu kursu i zasugerowania zmian, tam gdzie uczestnicy uznają to za konieczne.

Program kursu (3.3) jest oparty na 6½h pracy dziennie, w tym krótkie przerwy, i jest rozplanowany następująco:

Tabela przedstawia poniższe informacje o każdej z części:

- ❖ czas,
- ❖ temat,
- ❖ krótki opis z komentarzami dotyczącymi metody,
- ❖ trener odpowiedzialny za każdą część, który może zostać określony na etapie planowania kursu w zależności od lokalnych ustaleń,
- ❖ materiały dla nauczycieli i uczniów, materiały i linki internetowe, który mogą być użyte w danej części. Materiały są ponumerowane i można je znaleźć w aneksie tego podręcznika.

Odnosnie do **wymagań technicznych**, kurs został zaplanowany biorąc pod uwagę zarówno otoczenie miejskie z dobrą infrastrukturą, jak i obszary wiejskie z mniejszym zapleczem; kurs można przeprowadzić z sukcesem w obu kontekstach. W każdym przypadku, istotne jest

posiadanie stałego połączenia internetowego i minimum 8 do 10 komputerów lub laptopów na 15 do 20 osób. Jeśli uczestnicy korzystają z własnych laptopów, ważne jest, żeby mieli wcześniej zainstalowane potrzebne darmowe oprogramowanie – takie jak Audacity, do cyfrowej edycji dźwięków i InfranView do edycji obrazów (instalowanie Audacity: patrz podręcznik do „Audacity” dostępny do pobrania bezpłatnie na www.comapp-online.de). Jeśli używane jest WLAN, szczególnie na obszarach wiejskich, mogą czasami być problemy z szybkością połączenia internetowego, kiedy kilku użytkowników łączy się jednocześnie. Niektóre działania, takie jak przenoszenie danych podczas tworzenia map multimedialnych, mogą zostać przerwane i zakłócone. W przypadku dosyć „wolnych” połączeń internetowych, należy przypilnować, aby wszyscy uczestnicy nie próbowali zamieszczać swoich plików w tym samym czasie, lecz po kolei. W lokalizacjach z dobrą infrastrukturą i wysokimi zabezpieczeniami użytkownika Internetu, np. na uniwersytetach, może się zdarzyć, że firewall zablokuje próbę transferu danych. W tym przypadku, należy nawiązać kontakt z osobami odpowiedzialnymi za system i określić operacje (instalacje, dostęp, transfer danych/zamieszczanie danych), które będą czynione podczas kursu, aby – jeśli to konieczne – uzyskać pozwolenie wcześniej. Przyniesione przez uczestników smartfony będą zwykle używane podczas trwania kursu. Przed kursem ważne jest jednak, aby otrzymali oni listę z aplikacjami, które powinni zainstalować (patrz Materiały 1 w aneksie), aby ich smartfony były gotowe do pracy na pierwszym spotkaniu. Uczestnikom nieposiadających takich urządzeń, smartfony mogą zostać pożyczone.

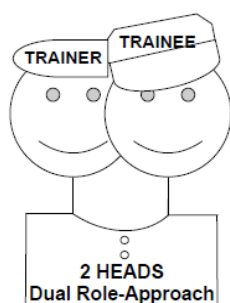
Jeśli chodzi o wymagana przestrzenne, to dla grupy od 15 do 20 uczestników powinny być dostępne dwa duże pomieszczenia – jedno z biurkami z komputerami/laptopami (dwie osoby przy komputerze/laptopie). W drugim pomieszczeniu rozmieszczenie krzeseł i stołów powinno być łatwe do zmiany/przearanżowania, tak aby aktywności mogły być przeprowadzane całą grupą (treści prezentowane z użyciem lasera, sesje dyskusyjne), jak również w mniejszych podgrupach, tak aby zmiana liczebności była bardzo łatwa. W zależności od liczby osób, dodatkowe mniejsze pokoje są zaletą podczas pracy w mniejszych grupach.

Program prezentowany w podręczniku jest oparty na godzinach kursu (sesje poranne od 10:00 do 13:30 i popołudniowe od 17:00 do 20:00) dostosowanych do zwyczajów panujących w krajach Europy Południowej (Hiszpanii, Portugalii, Włoch). Dla krajów Europy Północnej i Centralnej inne godziny kursu mogą być bardziej odpowiednie, np. wcześniejsze, z krótszą przerwą w południe i z zakończeniem kursu przed wieczorem. Podsumowując: program opisany tutaj jest konkretnym przykładem kursu i wraz z licznymi pomocami do pracy, materiałami dla nauczycieli/nauczycielek i uczniów/uczennic, tworzy praktyczną i elastyczną ramę do stworzenia i przeprowadzenia podobnych szkoleń. Jednakże kursy

muszą być indywidualnie zaadoptowane i zaplanowane, aby wyjść naprzeciw lokalnym warunkom, dostępnemu czasookresowi i miejscu, grupom docelowym itp.

3.2 Podejście szkoleniowe

Podejście szkoleniowe kursu jest zorientowane na uczestników i stawia ich w centrum produkcji medialnych. Oparte jest na teorii i praktyce tego, co w Niemczech nazywane jest „edukacją medialną zorientowaną na działanie” (Schorb 2011, Schell 2006, Günnel 2010 i 2006), na metodzie projektowej (Frey 1982) i teoriach uczenia holistycznego (Flake 1993). Elementem wspólnym tych podejść jest postrzeganie uczących się jako osoby działające autonomicznie, które czerpią wiedzę poprzez aktywną interakcję z tematem i innymi ludźmi. Jeśli chodzi o media, to kreatywne stworzenie własnej produkcji medialnej przez uczestnika/uczestniczkę, w tym krytyczna refleksja nad wynikami i procesem produkcji, odgrywa olbrzymią rolę.



Niniejszy kurs jest przeznaczony głównie dla zaawansowanego szkolenia nauczycieli/trenerów, którzy chcieliby wprowadzić to, czego się tutaj nauczyli do swojej własnej pracy z różnymi grupami docelowymi. Aby to ułatwić, zostało stworzone tzw. podejście „z obu stron”, szczególnie dostosowane dla potrzeb tych, którzy w przyszłości będą sami nauczać. Od samego początku uczestnicy/uczestniczki są często zachęcani/e do zmieniania perspektywy i swojej roli: są zarówno uczniami nabywającymi nową wiedzę i jednocześnie nauczycielami/trenerami, którzy będą stosować tę wiedzę w swojej pracy. W ten sposób, uczestnicy/uczestniczki stale myślą nad praktycznymi aplikacjami tego, czego się uczą i są otwarci na eksperymentowanie. Oznacza to analizowanie możliwości aplikacji treści i metod z własnymi grupami docelowymi, jak również dyskusję nad stworzeniem i oceną strategii na potrzeby własnych kursów.

Alternatywnie, kurs lub jego część może być użyta dowolnie i bezpośrednio zastosowana do pracy z grupą docelową w edukacji dorosłych, z młodymi ludźmi, seniorami czy migrantami. W tym przypadku, wszystkie części dotyczące perspektywy i roli przyszłych trenerów są pomijane, jak również te elementy, które dotyczą metod nauczania i strategii oceniania (Dzień 5).

W ramach kursu zastosowane zostały różne metody pracy. Aby zapewnić różnorodność i pokazać zróżnicowane formy uczenia się, podczas kursu zaplanowano krótkie wykłady wygłaszane przez trenerów, grupowe dyskusje plenarne, praca w małych podgrupach, które dynamicznie się formują podczas trwania kursu oraz zadania indywidualne.

3.3 Program kursu

	Czas	Temat	Opis, Metody	Kto?	Materiały, Linki, Odbitki
Powitanie					
	19:00-21:00	Spotkanie powitalne	Przyjazd, wprowadzenie, kolacja		Kwestionariusze wstępne (jeżeli nie wypełniono wcześniej) Materiały (1): program dla uczestników Materiały (2): lista wymaganych aplikacji dla Androida
Dzień 1: Wprowadzenie to zajęć (cele, zawartość, metodologia) i zapoznanie uczestników. Techniki wywiadów dziennikarskich. Spacer dźwiękowy: nagrania wywiadów, dźwięków i dokumentacja fotograficzna					
	10:00-10:30	Główne założenia, wprowadzenie	Projekt COMAPP: cele, prezentacja strony internetowej. Interaktywne mapy online. Pedagogika Mediów Zorientowana na Działanie (Action Oriented Media Pedagogy AOMP) , podejście holistyczne, międzypokoleniowy i międzykulturowy proces uczenia, zamiana ról (podejście metodologiczne „podwójne głowy”).		Prezentacja Power Point „COMAPP: cele, metody i mapping” slajdy 2-5 strona internetowa COMAPP: http://www.comapp-online.de
	10:30-11:00	Wprowadzenie grup	Wprowadzenie grup: ćwiczenia z pudełkami dźwiękowymi. Aktywność: praca w parach; każda para wybiera jeden lub dwa dźwięki, które najlepiej określają każdą osobę i rozmawia na temat motywów uczestnictwa w szkoleniu.		Pudełka dźwiękowe
	11:00-11:10	Podstawowe zasady	Dyskusja grupowa (plenarna). Ustalenie kontraktu (podstawowych zasad) dla całego szkolenia.		Tablica (flip chart) ołówki
	11:10-11:50	Umiejętności w grupie	Fiesta! Ćwiczenie umiejętności: Jakie umiejętności posiadamy jako grupa? Umiejętności ogólne, „dobry z... mediów, smartfonów i aplikacji”. Przedyskutujcie także, w jaki sposób używane są smartfony. Wymieńcie słabe i mocne strony grupy. Aktywność: Zorganizujcie imprezę i wypromujcie ją w mediach. Kto co robi? Praca w 3- lub 4-osobowych grupach Ćwiczenie - Wstęp trenera/trenerki (5 min.)		Karteczki, ołówki

	Czas	Temat	Opis, Metody	Kto?	Materiały, Linki, Odbitki
			<ul style="list-style-type: none"> - Zapiszcie, jakie umiejętności i doświadczenia posiadacie (10 min.) - Przedyskutujcie informacje na karteczkach w grupach (10 min.) - Przyczepcie karteczki na ścianie. Dyskusja plenarna (15 min.) 		
	11:50-12:15	Wykorzystanie map internetowych	Omówienie sposobów, w jaki można wykorzystać mapy internetowe – kto jest grupą docelową? Jak składamy w całość tekst, dźwięk i zdjęcia? Grupy docelowe map internetowych. Uczestnicy mogą poszukać ich sami i przedyskutować spostrzeżenia z innymi uczestnikami podczas dyskusji plenarnej.		Prezentacja Power Point „COMAPP: cele, metody i mapping” slajdy 6-8 strona internetowa COMAPP: http://www.comapp-online.de
	12:15-12:30	Przerwa			
	12:30-13:00	Wprowadzenie do urządzeń nagrywających	Nagranie dźwięków i wykonanie zdjęć. Wprowadzenie do użycia smartfonów.		Materiały (3): nagrywanie dźwięków smartfonem
	13:00-13:30	Prezentacje uczestników	Uczestnicy prezentują swoją pracę w ramach projektu / mediów społecznych / stacji radiowej.		
	13:30-17:00	Przerwa			
	17:00-17:45	Wywiady	Wprowadzenie do zasad przeprowadzania wywiadów: rozpoznanie tematu, pytania, aspekty techniczne, mikrofony.		Prezentacja Power Point „COMAPP: cele, metody i mapping” slajdy 9-13 Materiały (4): wywiady dziennikarskie
	17:45-18:30	Wstęp do spaceru dźwiękowego	Trasa, hotspoty, zadania (pomysły i kolekcjonowanie dźwięków, nagrania otoczenia, kreatywne pisanie itd., wywiady i dźwięki), tworzenie grup.		Prezentacja Power Point „COMAPP: cele, metody i mapping” slajdy 14-20 Materiały (5): tworzenie hotspotów
	18.30 -19.45	Spacer dźwiękowy	Wycieczka spacerowa z nagrywaniem: w tym spotkanie z wybranymi przedstawicielami społeczności lokalnej celem przeprowadzenia wywiadów oraz pomysły na tworzenie „hotspotowych” wierszy w terenie (na początku spaceru).		Materiały (6): proste ćwiczenie z ekologii akustycznej Przygotowanie lokalnych map
	19.45-20.00	Ewaluacja	Feedback ustny		

	Czas	Temat	Opis, Metody	Kto?	Materiały, Linki, Odbitki
Dzień 2: Tworzenie interaktywnego hotspotu: cyfrowa edycja dźwięków i zdjęć, kompozycja tekstu online					
	10:00-10:30	Rozgrzewka, plan dnia	Ćwiczenie rozgrzewające, pytanie otwarte, plan na cały dzień.		
	10:30-11:00	Planowanie map w grupach	Sesja plenarna: Co udało się zebrać? Kreowanie/rysowanie map w grupach z uwzględnieniem hotspotów. Co uczestnicy chcieliby osiągnąć?		Tablica (flip chart)
	11:00-11:45	Zapisywanie danych	Zachowaj wszystkie dane i pliki medialne oraz zapisz je na komputerze. Odsłuchanie próbnych nagrań.		Różni prowadzący,
	11:45-12:00	Wprowadzenie do tekstu, zdjęć oraz dźwięków potrzebnych do przygotowania map	W jakim celu i w jaki sposób należy zredukować rozmiar zdjęć? Jak skomponować tekst i zedytować dźwięk na potrzeby mapy internetowej?		Prezentacja Power Point „COMAPP: cele, metody i mapping” slajdy 19-22. Materiały (7): projektowanie za pomocą COMAPP-generatora
	12:00-12:45	Etap szczegółowego planowania w grupach	Praca grupowa: grupy planują hotspoty. Jakiego rodzaju dodatkowe materiały potrzebują poszczególne grupy?		Dodatkowe materiały dla hotspotów zostaną przygotowane.
	12:45-13:00	Przerwa			
	13:00-13:30	Prezentacje uczestników	Uczestnicy prezentują swoją pracę w ramach projektu / mediów społecznych / stacji radiowej.		
	13:30-17:00	Przerwa, lunch			
	17:00-17:15	Wstęp do kompozycji tekstu online	Jak pisać, aby zmieścić tekst na niewielkiej przestrzeni internetowej?		Materiały (7): projektowanie za pomocą COMAPP-generatora
	17.15-18.45	Tworzenie tekstu	Grupy piszą teksty dla swoich hotspotów.		
	18:45-19:00	Edycja zdjęć	W jaki sposób zmniejszyć rozmiar zdjęć; jak je wykadrować?		Pokaz oprogramowania (np. Irfan View)
	19:00-19:45	Edycja dźwięku	Wprowadzenie do programu „Audacity” przeznaczonego do obróbki dźwięku, uczestnicy edytują nagrania dla swoich hotspotów.		Materiały (8): Audacity i Podręcznik: Audacity 2.0
	19:45-20:00	Ewaluacja	Krótki pisemny feedback na temat dwóch pierwszych dni szkolenia.		Karteczki

	Czas	Temat	Opis, Metody	Kto?	Materiały, Linki, Odbitki
Dzień 3: Przestrzeń internetowa, tworzenie interaktywnych map internetowych za pomocą generatora OpenStrettMap (OSM)					
	10:00–10:15	Cele	Plan na cały dzień.		
	10:15-11:45	Edycja hotspotów	Praca w grupach nad hotspotami (tekst, dźwięk, zdjęcia).		
	11.45- 12.00	Przerwa			
	12:00–13:00	Tworzenie serwerów FTP	FTP, środowisko sieci web: każdy uczestnik/uczestniczka tworzy indywidualny serwer FTP z wykorzystaniem Internetu bez dodatkowych kosztów (np. bplaced). Ładowanie plików przy użyciu indywidualnego serwera FTP.		Materiały (9): Tworzenie środowiska sieci web
	13:00-13:30	Prezentacje uczestników	Uczestnicy prezentują swoją pracę w ramach projektu / mediów społecznych / stacji radiowej.		
	13.30-17.00	Przerwa, lunch			
	17:00-17:30	OSM, mapy google	Podstawowe informacje o OSM, mapach google. Porównanie systemów wykorzystywanych przez różnych dostawców map: Mocne i słabe strony.		Materiały (10): Mapy w Internecie
	17:30-18:30	Generator, wprowadzenie i ćwiczenie	Wprowadzenie do generatora OSM. Uczestnicy/uczestniczki poznają podstawowe informacje na temat generatora. Praca własna polegająca na wprowadzaniu hotspotów. Uczestnicy/uczestniczki konstruują pierwsze elementy map, łącząc elementy wizualne z dźwiękiem.		Materiały (11): Wskazówki do obsługi generatora OSM Podręcznik: Generator OSM
	18:30-18:45	Przerwa			
	18:45-19:30	Komponowanie map grupowych	Ładowanie map przygotowanych w grupach. Uczestnicy/uczestniczki nadal pracują z OSM generatorem.		
	19:30-20:00	Refleksja, feedback	Prezentacja map przygotowanych w grupach, refleksja oraz feedback podczas sesji plenarnej.		
Dzień 4: Tworzenie indywidualnych stron internetowych, geocaching					
	10:00-10:30	Rozgrzewka, cele	Ćwiczenie rozgrzewające, pytania otwarte, cele, plan na cały dzień		
	10:30-12:00	Tworzenie strony internetowej	Każdy tworzy prostą stronę internetową. Tworzenie dokumentów HTMP zawierających linki.		Materiały (9): Tworzenie środowiska sieci web Materiały (12): Tworzenie projektów OSM
	12:00-12:15	Przerwa			

	Czas	Temat	Opis, Metody	Kto?	Materiały, Linki, Odbitki
	12:15-13:00	Wprowadzenie do geocachingu	Geocaching jako wymagająca wysiłku intelektualnego gra w plenerze wykorzystująca GPS.		Pokaz
	13:00-13:30	Prezentacje uczestników	Uczestnicy prezentują swoją pracę w ramach projektu / mediów społecznych / stacji radiowej.		
	13:30-17:00	Przerwa, lunch			
	17:00-18:00	Importowanie plików ze „skrzynkami” (ang. <i>cache</i>) do smartfonu.	Znajdź, ściągnij i użyj informacji online o „skrzynce” (smartfony, urządzenia działające na zewnątrz). Uczestnicy/uczestniczki ściągają pliki gpx z mapy / importują plik ze „skrzynką” do aplikacji.		Materiały (13): Geocaching z Columbusem Podręcznik: Geocaching
	18:00-19:00	Poszukiwanie „skrzynek” w plenerze	Uczestnicy/uczestniczki poszukują „skrzynek” ze smartfonami.		
	19:00-20:00	Refleksja i dostosowanie do projektów uczestników.	Pytania otwarte dotyczące geocachingu, pomysły na wykorzystanie różnych ustawień i lokalizacji, feedback.		
Dzień 5: Umiejętności nauczania i uczenia					
	10:00-10:15	Rozgrzewka	Ćwiczenie		
	10:15–10:20	Cele	Plan na cały dzień.		Prezentacja Power Point „COMAPP nauczanie i uczenie się” slajd 3
	10:20-10:50	Filozofia nauczania/uczenia się	- Cykl uczenia się. - Szkolenia w mediach społecznych. - Pedagogika medialna zorientowana na działanie. - Podejścia holistyczne, interaktywne, zorientowane na studenta.		Prezentacja Power Point „COMAPP nauczanie i uczenie się” slajdy 4-8
	10:50-11:30	Doświadczenia nauczania i uczenia się	Ćwiczenie: uczestnicy zapisują swoje doświadczenia, jakie zdobyli będąc uczniami i nauczycielami, dyskusja w małych grupach, wymiana spostrzeżeń podczas sesji plenarnej.		Karteczki, ołówki
	11:30-11:45	Style uczenia się.	Wprowadzenie przez trenera, dyskusja plenarna.		Materiały (14): Style uczenia się
	11:45-12:00	Przerwa			
	12:00-12:30	Prezentacje uczestników	Praca ze specjalnymi grupami interesu: - Tutorzy/tutorki związane ze społecznością lokalną / edukatorzy o podobnych umiejętnościach, pozycji (ang. <i>peer educators</i>)		Prezentacja Power Point „COMAPP nauczanie i uczenie się” slajdy 9-17

	Czas	Temat	Opis, Metody	Kto?	Materiały, Linki, Odbitki
			- Szkolenie „w tandemie”. - Specjalistyczne techniki przeznaczone dla różnych grup, np. migrantów, kobiet. Zestaw narzędzi mające na celu wskazanie możliwych aktywności w pracy grupowej oraz metod nauczania. (Możliwe prezentacje uczestników/uczestniczek).		Materiały (15): Skrzynka z narzędziami Materiały (16): Studium przypadku
	12:30-13:30	Planowanie szkolenia z zakresu mediów społecznych (sprecyzuj grupę docelową)	Wstęp. Podział na grupy: - Przygotowanie – praca nad prezentacjami. - Zdefiniuj cele szkolenia, jego zawartość i wykorzystane podejścia. - Jakie umiejętności i wiedzę chcesz przekazać trenerom/trenerkom?		Materiały (17): Planowanie szkolenia medialnego Materiały (18): Plan szkolenia (formularz)
	13:30-17:00	Przerwa, lunch			
	17:00-18:00	Prezentacja kursów.	Grupy prezentują szkolenia; następnie czas na pytania i feedback. Uczestnicy/uczestniczki mogą zostać podzieleni na dwie grupy, aby oszczędzić czas przeznaczony na feedback.		
	18:00-18:15	Cele	Wprowadzenie do sesji ewaluacyjnej		Prezentacja Power Point „COMAPP ewaluacja”, slajdy 3-4
	18:15-18:35	Informacje na temat ewaluacji	Trenerzy/trenerki wyjaśniają podstawowe informacje.		Prezentacja Power Point „COMAPP ewaluacja”, slajdy 5-8
	18:35-18:50	Burza mózgów, metody, instrumenty	Burza mózgów na temat różnych narzędzi ewaluacyjnych, które znają uczestnicy/uczestniczki. Podsumowanie dyskusji przez trenera/trenerkę.		Tablica (flip chart) Prezentacja Power Point „COMAPP ewaluacja”, slajdy 9-10
	18:50-19:20	Ćwiczenie ewaluacyjne.	Głowa, serce, siatka na zakupy... ćwiczenie ewaluacyjne i materiał pomocniczy.		Materiały (19): Głowa i serce Ewaluacja Duże kartki papieru, karteczki w czterech kolorach, ołówki.
	19:20-19:30	Pytanie otwarte	Dyskusja plenarna.		
	19:30-20:00	Ewaluacja szkolenia	Uczestnicy i trenerzy wypełniają kwestionariusze COMAPP.		Kwestionariusz końcowy
Dzień 6: Wycieczka					
		Cały dzień	Wycieczka, wizyta w lokalnych organizacjach, wymiana doświadczeń.		

3.4 Treści oraz cele poszczególnych dni i zajęć kursu

3.4.1 Powitanie

Jeżeli uczestnicy/uczestniczki nie znają się, wieczorem w dniu poprzedzającym rozpoczęcie kursu warto zorganizować spotkanie zapoznawcze, np. w formie nieformalnej kolacji. Może to być dobry moment, aby omówić kwestie organizacyjne, przedstawić grupie lokalizację, w której kurs będzie się odbywać, ogólnie zaprezentować program (materiał nr 1) i nawiązać rozmowę. Spotkanie takie jest szczególnie zalecane, jeżeli kurs nie odbywa się w kraju, z którego pochodzą uczestnicy/uczestniczki (np. w przypadku kursów promowanych w całej Europie). Jeżeli nie wróciły jeszcze kwestionariusze wstępne – rozsyłane do uczestników na dwa tygodnie przed rozpoczęciem zajęć i dotyczące wstępnego stanu wiedzy i motywacji kursantów – można je wypełnić podczas spotkania powitalnego. Jest to również okazja, aby jeszcze raz rozdać i omówić listę aplikacji, jakie mają być zainstalowane na smartfonach (materiał nr 2).

3.4.2 Dzień 1

Wprowadzenie do kursu (cele, treści, metodologia) oraz przedstawienie uczestników, techniki wywiadu dziennikarskiego, spacer dźwiękowy – nagrywanie wywiadów, dźwięku i robienie zdjęć

Poza szczegółowym omówieniem celów, treści i metod kursu (patrz punkt 3.2.), Dzień 1 ma również przyczynić się do stworzenia miłej atmosfery do pracy. Uczestnicy/uczestniczki mają okazję poznać się nawzajem, opowiedzieć o swoich umiejętnościach i wskazać, czego chcieliby się nauczyć, jak również uzgodnić podstawowe zasady pracy grupowej oraz przebiegu kursu. Poza tym od samego początku wprowadza się i podkreśla pojęcia „percepcji akustycznej” oraz „dźwięku”. Podczas przedstawiania uczestników można zachęcić każdego z nich, aby zaprezentował dźwięk – melodię lub odgłos – który ma dla niego szczególne znaczenie.

W drugiej części zajęć nacisk kładzie się na rejestrowanie zdjęć i dźwięku o dobrej jakości za pomocą smartfona (materiał nr 3) i użycia ich do celów twórczych. Jedną część zajęć jest poświęcona wywiadowi jako formie dziennikarskiej (materiał nr 4). W jej trakcie uczestnicy prowadzą ze sobą nawzajem krótkie wywiady, które nagrywają. Następnie grupa rozpoczyna



przygotowania do „spaceru dźwiękowego” po szeregu różnych miejsc (tzw. „hotspot”), w których później nagrywany będzie dźwięk i odgłosy – tzw. „atmosfera” oraz/albo prowadzone

będą wywiady (materiał nr 5). Instruktorzy powinni wcześniej wybrać miejsca – odpowiednio do założeń „spaceru dźwiękowego” – i porozumieć się z przebywającymi w danych miejscach osobami, aby były one skłonne udzielić wywiadów. Po praktycznym wprowadzeniu do tematu „uwrażliwienia na dźwięk” (materiał nr 6), kursanci rozpoczynają spacer. Dzielą się na małe grupy, z których każda jest odpowiedzialna za jeden „hotspot”, gdzie nagrywa dźwięk, odgłosy oraz wywiad (o ile go przewidziano). Pierwszy dzień kursu kończy się krótkim podsumowaniem ustnym ze strony uczestników (tzw. „runda opinii”, zob. punkt 3.5.): jest to okazja, aby przekonać się, w jaki sposób uczestnicy kursu odebrali pierwszy dzień zajęć.

3.4.3 Dzień 2

Tworzenie interaktywnego hotspotu, cyfrowy montaż dźwięku i edycja zdjęć, przygotowanie tekstu do Internetu

Celem i treścią zajęć w dniu drugim jest przygotowanie elementów, które będą składały się na „hotspot” i umieszczenie ich na multimedialnej mapie okolicy. W tych samych grupach, co w Dniu 1, gdzie każda grupa odpowiedzialna jest za jeden „hotspot”, uczestnicy wybierają zdjęcia i dźwięki, jakie wcześniej zarejestrowali oraz obrabiają je cyfrowo za pomocą darmowego oprogramowania: np. programu IrfanView do edycji obrazów oraz aplikacji Audacity do montażu zdjęć. Kursanci piszą również teksty na potrzeby swojego hotspotu. Praca w grupach przebiega pod nadzorem i jest przeplatana wyjaśnieniami i informacjami podawanymi przez instruktorów (materiały nr 7 i 8). Nadzór nad pracą grup ma na celu nie tylko monitorowanie niezbędnych czynności technicznych, ale również kontrolowanie dynamiki grupy. Procesy twórcze zachodzące w małych grupach wymagają często kompromisów, zaś uczestnicy – ze względu na ograniczony czas ćwiczenia – nie powinni poświęcać zbyt dużo czasu na nadmiernie szczegółowe rozważania przy wyborze zdjęć i nagrań, aby zostało im dość czasu na inne etapy produkcji. Z uwagi na fakt, że uczestnicy reprezentują różne poziomy umiejętności, należy wprowadzić pewne rozróżnienie. Osoby zaznajomione już z cyfrowym montażem dźwięku mogą skorzystać z instrukcji do programu Audacity (do pobrania za darmo ze strony www.comapp-online.de), aby pogłębić swoją wiedzę ponad poziom podstawowy omawiany na kursie.

Dzień 2 kończy się pisemną oceną pierwszych dwóch dni kursu sporządzaną przez uczestników/uczestniczki w dowolnej postaci na kartkach, które są potem wszystkim prezentowane.

3.4.4 Dzień 3

Strony WWW, tworzenie interaktywnych map online za pomocą generatora OpenStreetMap (OSM)



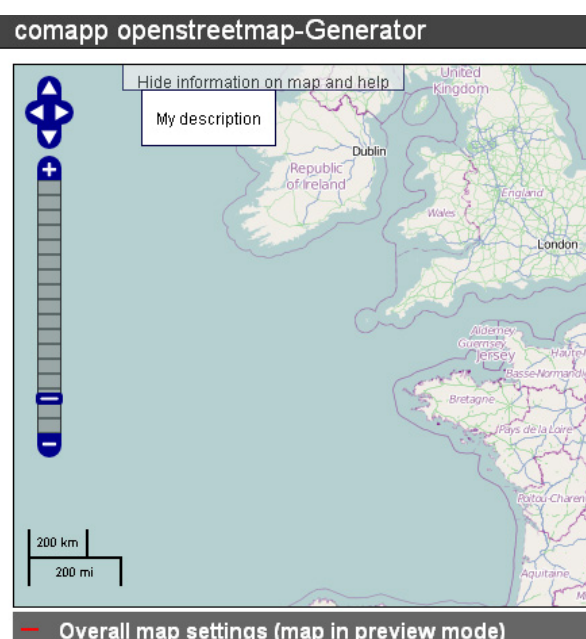
Podczas porannej sesji grupy przez dwie godziny pracują nad materiałami (tekstami, nagraniami, obrazami) do swoich hotspotów.

Jeżeli spacer dźwiękowy ma być nie tylko odtwarzany na smartfonie, ale dodatkowo lub alternatywnie ma mieć postać przewodnika audio do odtwarzaczy mp3, pod koniec tego etapu pracy w grupie poszczególne klipy dźwiękowe można przenieść na urządzenie mp3 w kolejności

określonej przez plan spaceru. Mapa okolicy i odtwarzacz mp3 będą wówczas wystarczały, aby odbyć spacer dźwiękowy po okolicy bez użycia smartfona.

Celem Dnia 3 jest nauczenie uczestników/uczestniczek, w jaki sposób mogą stworzyć i opublikować interaktywną mapę internetową. Instruktorzy dogłębnie wprowadzają w to zagadnienie. W celu publikacji mapy w Internecie i jej powszechnego udostępnienia należy zarejestrować się w darmowym serwisie WWW oferującym takie możliwości, np. *bplaced.net* (materiał nr 9). W trakcie sesji praktycznej każdy z uczestników/uczestniczek tworzy własny kanał FTP do serwera WWW (np. *bplaced.net*) i przesyła za pomocą połączenia FTP zmontowane pliki dźwiękowe, zdjęcia, teksty i pliki html. Pliki są odtąd dostępne w sieci WWW.

Zajęcia popołudniowe rozpoczynają się od omówienia zalet i wad różnych map internetowych: Google Maps oraz OpenStreetMap (OSM) (materiał nr 10). Następnie przedstawiany jest generator map opracowany w ramach projektu COMAPP i oparty na mechanizmie OpenStreetMap, dzięki któremu można w prosty sposób tworzyć interaktywne mapy multimedialne (materiał nr 11, instrukcja: Generator map COMAPP – tworzenie map multimedialnych na bazie OpenStreetMap). Generator jest dostępny za darmo w serwisie WWW projektu (www.comapp-online.de). Potem następuje etap praktyczny – grupy



tworzą swoje hotspoty za pomocą generatora OSM. Następnie poszczególne hotspoty są łączone do postaci wspólnie opracowanej mapy okolicy. Dzień kończy się prezentacją gotowej mapy i szeroką dyskusją całej grupy nad treścią i projektem mapy. Etap opinii zwrotnych od użytkowników ma na celu omówienie postępu, jaki został wykonany w ciągu tego dnia oraz ocenę procesów produkcyjnych w małych grupach.

3.4.5 Dzień 4

Tworzenie indywidualnych stron WWW, geocaching

Przez pierwszą część Dnia 4 uczestnicy uczą się w jaki sposób – przy użyciu zwykłego edytora tekstów, bez żadnej nauki programowania – można stworzyć prosty dokument html, stanowiący podstawę ich własnej strony WWW zawierającej łącza (materiał nr 9). Następnie, w trakcie etapu praktycznego, wszyscy uczestnicy tworzą własne strony WWW z linkami do mapy OSM stworzonej w dniu poprzednim i umieszczają stronę w sieci (patrz Dzień 3), tym samym publikując ją w Internecie (materiał nr 12). Odtąd uczestnicy/uczestniczki mogą w ten sam sposób publikować w Internecie swoje przyszłe projekty i efekty twórczości. Ma to duże znaczenie w kontekście integracji tego, czego kursanci się nauczyli z ich własną pracą zawodową w zakresie edukacji dorosłych lub w ośrodkach lokalnych, młodzieżowych i kulturalno-rekreacyjnych.

Drugim tematem, na który kładzie się tego dnia nacisk, jest „geocaching”. Uczestnicy wysłuchują wprowadzenia i uczą się, jak przygotować swoje smartfony do szukania skrytki (materiał nr 13). Mapa OSM stworzona poprzedniego dnia automatycznie podaje współrzędne GPX dla każdego z hotspotów, które uczestnicy nanieśli na mapę. Współrzędne te można zaimportować do smartfona za pomocą aplikacji do obsługi geocachingu (np. Columbus). Po zaimportowaniu danych uczestnicy wyruszają na poszukiwanie skrytki, wykonanej wcześniej przez instruktorów. Zaleca się, aby funkcję GPX na smartfonie włączyć dzień wcześniej albo na początku kursu, tak aby niepotrzebnie nie opóźniać poszukiwania o czas nawiązywania połączenia z szeregiem satelitów w celu dokładnego ustalenia położenia geograficznego smartfona.

Dzień zostaje zakończony pogłębioną dyskusją całej grupy na temat możliwości wykorzystania geocachingu w różnych kontekstach oraz w odniesieniu do różnych grup docelowych. Na zakończenie użytkownicy dokonują oceny dnia.

Na wypadek gdyby uczestnicy/uczestniczki chcieli w przyszłości samodzielnie tworzyć skrytki, mogą w prosty sposób generować potrzebne dane GPX (współrzędne) przy użyciu generatora map OSM. Osoby, które chcą pogłębić swoją wiedzę w zakresie geocachingu, mogą znaleźć dużo informacji w instrukcji „Rozwój projektów z wykorzystaniem geocachingu”, stworzoną w ramach projektu (do pobrania za darmo ze strony www.comapp-online.de).

3.4.6 Dzień 5

Umiejętności z zakresu nauczania, uczenia się i ewaluacji

Tematem Dnia 5 jest zbiór innowacyjnych strategii nauczania i uczenia się oraz ewaluacji, stosowanych w projektach szkoleniowych z zakresu mediów. Z jednej strony, uczestnicy dokonują refleksji na temat własnych doświadczeń jako nauczycieli i osób uczących się; z drugiej strony, analizują oni indywidualne style uczenia się (materiał nr 14) i różne podejścia do procesów szkolenia, właściwe wobec młodzieży, ludzi starszych, imigrantów i osób z różnych względów społecznie wykluczonych. Szczególny nacisk kładzie się na metody, które promują podejście praktyczne i nauczanie zespołowe (szkolenie tandemowe). Uczestnicy pracując w małych grupach przygotowują wstępny kurs z zakresu społecznych mediów lokalnych, dotyczący jednego z tematów omówionych w dniach ubiegłych. Plany kursów zostają następnie przedstawione całej grupie i przedyskutowane.

Rola oceny (ewaluacji) w ramach projektów szkoleniowych to drugi główny temat tego dnia kursu. Omawia się znaczenie oceny dokonywanej na bieżąco, jak również metody ewaluacji



lepiej lub gorzej dostosowane do poszczególnych typów projektów. Przykładowo, uczestnicy stosują kreatywną metodę ewaluacji do oceny samego kursu COMAPP (materiał nr 19). Po szerokiej dyskusji i ocenie uczestnicy wypełniają ostateczny kwestionariusz (do pobrania ze strony www.comapp-online.de).

3.4.7 Wycieczka

Dobrym rozwiązaniem może być zaplanowanie dodatkowego dnia na wycieczkę, np. do lokalnego organu zajmującego się edukacją dorosłych lub edukacją w zakresie mediów w celu poznania specyfiki tej działalności. Jest to dobra okazja do wymiany doświadczeń i szansa budowy sieci osób zajmujących się edukacją dorosłych, instytucji, organów samorządowych, klubów, organizacji non-profit itd., obejmującej całą Europę.

3.5 Elastyczne traktowanie programu kursu

Jak już wspomniano, cały cykl szkolenia można przeprowadzić w sposób ciągły w pięć następujących po sobie dni albo rozdzielić go na mniejsze elementy i zorganizować np. w trzy weekendy. Poszczególne bloki można również wyodrębnić i realizować zupełnie niezależnie od innych zajęć. Wybór treści i zajęć powinien być dostosowany do potrzeb potencjalnych użytkowników i dostępnego czasu: np. jeżeli najbardziej interesujące jest

zagadnienie prowadzenia, nagrywania i montowania wywiadów, odpowiednie zajęcia można wyodrębnić z całego programu i, w miarę potrzeb, zestawić je inaczej. Jeżeli tematem jest tworzenie map interaktywnych z wbudowanymi elementami dźwiękowymi, wszystkie zajęcia dotyczące produkcji materiałów audio, geocachingu, nauczania, uczenia się i ewaluacji można pominąć.

Są jednak pewne elementy, których nie należy pomijać w żadnych okolicznościach:

- ❖ etap szczegółowego wprowadzenia, podczas którego uczestnicy przedstawiają siebie i swoje umiejętności, jakie chcą wnieść do pracy w grupach;
- ❖ ustalenie podstawowych zasad kursu (np. nieprzerywanie osobie, która właśnie mówi lub szczegóły organizacyjne, jak np. uzgodnienie przerw na papierosa itd.);
- ❖ wspólna ocena efektów pracy uczestników/uczestniczek przez całą grupę oraz
- ❖ ocena zajęć ze strony uczestników i ewaluacja.

Podejście uczestniczące, na jakim opiera się kurs, pozwala na integrację kursantów, którzy są traktowani jako autonomiczne osoby o odmiennych umiejętnościach i talentach wpływających na przebieg kursu. Aby grupa mogła z powodzeniem pracować, bardzo ważne jest, aby nie tylko instruktorzy, ale również uczestnicy dokładnie przedstawili się na początku zajęć i poznali się nawzajem.

Umowa zawarta na początku kursu przez wszystkich obecnych i spisana na papierze (może być również umieszczona na tablicy) promuje pozytywną i produktywną atmosferę. Określone zasady można w trakcie kursu renegocjować i zmieniać.

Prezentacja i wzajemna ocena własnych produkcji medialnych uczestników /uczestniczek kursu (wywiadów, tekstów do map internetowych itd.) przez całą grupę stanowi ważny element procesu uczenia się. Oceny i sugestie zmian zgłaszane w ramach dialogu grupowego pogłębiają umiejętności komunikacyjne i pewność siebie uczestników grupy, a jednocześnie zachęcają do krytycznej refleksji i dają impuls do przyszłych prac.



Elementy oceny i ewaluacji ze strony kursantów powinny od początku zajęć stanowić integralną część kursu. Mogą one przybierać różne postaci: od zwykłej „rundy uwag”, podczas której każdy uczestnik krótko mówi o zajęciach albo o całym dniu (a inni nie dodają

żadnych komentarzy), aż po techniki ewaluacji pisemnej, np. uwagi notowane w dowolnej formie na temat pozytywnych elementów kursu i aspektów, które można ulepszyć albo w postaci kwestionariusza wymagającego odpowiedzi na konkretne pytania. Mechanizm oceny i ewaluacji daje uczestnikom możliwość wywarcia wpływu na sposób prowadzenia kursu. Jest to element niezbędny w kursach bazujących na partycypacji uczestników.

4. Perspektywy

Jak wspomniano wcześniej (zob. punkt 2.2.), opisany tu kurs szkoleniowy został już trzykrotnie przeprowadzony z dużym powodzeniem w ramach projektu COMAPP. Wielu spośród uczestników ma zamiar zastosować to, czego się nauczyli w swojej pracy zawodowej.

Oto kilka spośród pomysłów na projekty, jakie powstały podczas kursie:

- ❖ Współpraca trzech pokoleń w celu stworzenia multimedialnej „mapy muzyki” miasta Algodonales (Hiszpania), prezentującej miejsca, w których można usłyszeć muzykę – muzykę, za pomocą której uczestniczący muzycy, młodzi lub starsi, przyczyniają się do rozkwitu życia lokalnego oraz wyrażają swój głos.
- ❖ Praktykanci z korzeniami imigranckimi mieszkający w Waldkirch (Niemcy) tworzą mapę świata, której tematem są „tworzywa sztuczne dla przemysłu samochodowego”; mapa przedstawia globalną siatkę wzajemnych połączeń handlowych – dostaw surowców i elementów aż po końcowy montaż.
- ❖ Miejsca historyczne we Freiburgu (Niemcy) – ich znaczenie w przeszłości i dziś; ich wygląd przed II wojną światową i po niej – mapa ta jest tworzona przez uczniów/uczennice szkoły średniej we współpracy z żyjącymi świadkami, osobami starszymi, którzy osobiście doświadczyli tych zmian.
- ❖ Projekt rodzinny w Sunderland (Wielka Brytania), przedstawiający w postaci mapy multimedialnej lokalizacje związane z tradycyjnymi legendami, wierszami, pieśniami i gramami (zob. również materiał nr 16).

Zachęcamy do zapoznania się z przykładami pokrewnych projektów, do których kierują linki dostępne na naszej stronie WWW: www.comapp-online.de. Demonstrują one, w jaki sposób można łatwo zrealizować kreatywne projekty medialne, mający na celu „inkluzję” społeczną, przy wykorzystaniu materiałów i rozwiązań wypracowanych na kursie (np. generatora map) i udostępnionych za darmo w ramach naszego projektu. Zainteresowane osoby mogą dowolnie korzystać z tych materiałów, rozpowszechniać je oraz rozwijać nowe projekty w skali całej Europy.

5. Bibliografia

- Berardo, Kate & Lieberman, Simma (2007). Strategies for Cross-Generational Relationship Building. <http://www.culturocity.com/articles/cross-generationalrelationshipbuilding.htm>, [26.08.2013].
- Flake, C.L. (red.) (1993). Holistic Education: Principles, Perspectives and Practices. Brandon VT: Holistic Education Press. http://www.unicef.org/eapro/media_7792.html, [26.8.2013].
- Frey, Karl (1982). Die Projektmethode. Der Weg zum bildenden Tun. Weinheim: Beltz.
- Friecke, Almuth et al. (2013). The mix@ges Experience. How to promote Inter-generational Bonding through Creative Digital Media. Remscheid: mix@ges.
- Günnel, Traudel, Briecke, Nina & Hüttner, Vanessa (2011). Handyfilm. Das creative Potenzial jugendlicher Alltagskultur für Schule nutzbar machen. In: merz, medien + bildung, Vol. 55, Nr. 1, s. 55-61.
- Günnel, Traudel (2010). META – Media Training Across Europe. In: Medien im Deutschunterricht 2007. München: kopaed, s. 171-173.
- Günnel, Traudel (2009). Believe it or not: You are tuned to `Small FM`! An evaluation of radio production teams at Freiburg schools. In: Journal of Media Practice 10.1, s. 17-37.
- Günnel, Traudel & Löffler, Monika (2009). "Medien in der Lehrerbildung". In: Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg (red.). Online magazine Medienpädagogik, Nr. 12/2009. http://www.ph-ludwigsburg.de/fileadmin/subsites/1b-mpxx-t-01/user_files/Online-Magazin/Ausgabe12/Guennel12.pdf, [25.08.2013].
- Günnel, Traudel (2006). Action-oriented Media Pedagogy. In: Peter M. Lewis & Susan Jones (red.). From the Margins to the Cutting Edge – Community Media and Empowerment, Hampton Press, s. 41-65.
- Löffler, Monika (2010). PH 88,4: Radio und Medienbildung. Viel mehr Potential, als man vielleicht anfangs vermuten könnte. In „Kompetenzen und was dann?“ PH FR – Zeitschrift der Pädagogischen Hochschule Freiburg, Issue 2009/2 – 2010/1, s. 35.
- Lewis, Peter M. & Jones, Susan (red.) (2006). From the Margins to the Cutting Edge: Community Media and Empowerment. Cresskill: Hampton Press.
- Meyer, Sibylle & Mollenkopf, Heidrun (red.) (2010). AAL in der alternden Gesellschaft: Anforderungen, Akzeptanz und Perspektiven. Analyse und Planungshilfe, Ausgabe 2/2010. Berlin: Vde.

- Mitchell, Caroline (2011). Voicing the Community. Participation and Change in Black and Minority Ethnic Local UK Radio, In: Brunt, R.; Cere, R. (red.). Postcolonial Media Culture in Britain. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Mitchell, Caroline (2012). Praxis and participation in community radio training in Europe. In: Janey Gordon (red.). Community Radio in the 21st Century. Bern: Peter Lang, s. 321-346.
- Neill, William J.V. & Schwedler, Hanns Uve (red.) (2007). Migration and Cultural Inclusion in the European City. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Sciadas, George (2005). From the digital divide to digital opportunities: Measuring infostates for development. International Network of UNESCO Chairs and Associates in Communications; ITU. Montreal: Orbicom.
- Schell, Fred (2006). Handlungsorientierte medienpädagogische Praxis. In: merz, medien und erziehung, Vol. 50, Nr. 5, s. 38-48.
- Schorb, Bernd (2011). Zur Theorie der Medienpädagogik. In: H. Moser et al. (red.). Medienbildung und Medienkompetenz. Beiträge zu Schlüsselbegriffen der Medienpädagogik. München: kopaed, s. 81-94.
- Webster, Frank (2006). Theories of the Information Society. 3rd edition. London: Routledge.
- http://www.bitkom.org/de/presse/74532_73749.aspx
[28.08.2013].
- http://www.bitkom.org/de/presse/74532_73749.aspx
[28.08.2013].
- <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:135:0008:0011:EN:PDF>
[28.08.2013].

6. Często zadawane pytania

Kwestie prawne:

Czy muszę mieć zgodę ludzi, których nagrywam lub którym robię zdjęcia (np. moich rozmówców albo ludzi w tle)?

Tak, zawsze należy zapytać o zgodę na robienie zdjęć lub nagrywanie innych osób. W niektórych państwach pytanie o zgodę jest obowiązkowe, w innych (np. w Finlandii i na Węgrzech) nie jest, ale i tak zawsze zaleca się uzyskanie takiego pozwolenia.

Czy muszę mieć pozwolenie, aby opublikować zdjęcia i nagrania w Internecie lub w innych mediach (np. lokalnej gazecie, na blogu, w mediach społecznościowych itd.)?

Tak, zawsze należy uzyskać zgodę na publikację zdjęć lub nagrań, w których poszczególne osoby mogą zostać rozpoznane. Jeżeli chcesz skorzystać ze zdjęć lub nagrań osób poniżej 18 roku życia, należy zapytać o zgodę ich rodziców.

Czy muszę posiadać prawo do użycia materiałów (np. zdjęć, tekstów i muzyki), które nie są mojego autorstwa?

Tak, w każdym przypadku należy zapewnić sobie prawo do użycia materiału. Z tego względu zaleca się tworzyć własny materiał. W Internecie istnieją również bazy danych, z których można za darmo pobierać zdjęcia lub nagrania.

Czy muszę podawać informacje o prawach autorskich, jeżeli publikuję zdjęcia lub nagrania?

Tak, jeżeli publikujesz zdjęcia lub nagrania, należy zawsze zamieścić informację, do kogo należą prawa autorskie do tych materiałów.

Co zrobić, jeżeli muszę użyć fotografię, tekst lub nagranie dostępne w Internecie, ale nie mogę skontaktować się z jego właścicielem w sprawie uzyskania odpowiedniej zgody?

W takim przypadku należy opublikować link (z pełnym adresem) do interesującego cię zdjęcia, tekstu lub nagrania.

Uczenie się i nauczanie:

Co to są zajęcia mające na celu przełamanie lodów?

Zajęcia mające na celu przełamanie lodów mogą zbudować mosty, ale mogą również przyczynić się do powstania barier. Jak tego uniknąć?

Mowa jest tu o krótkich czynnościach, które mają przedstawić poszczególne osoby, zrelaksować je i ułatwić interakcje. Aby wybrać rodzaj czynności odpowiednich dla osób biorących udział w kursie, należy zebrać wiadomości o uczestnikach na podstawie ich wstępnych kwestionariuszy. Jeżeli czynność, która ma na celu przełamanie lodów, okaże się dla niektórych zbyt wymagająca, będzie miała skutek odwrotny do zamierzonego.

Dlaczego kursanci tracą koncentrację podczas zajęć?

W trakcie kursów, w których udział biorą osoby mówiące różnymi językami, instruktor oraz osoby, dla których język kursu jest językiem ojczystym muszą mówić dość wolno i używać prostych zdań, aby wszyscy uczestnicy zdołali je zrozumieć. Należy pamiętać, aby powtarzać ważne elementy i regularnie upewniać się, że wszyscy je zrozumieli. Udział w kursie prowadzonym w języku obcym może być bardzo męczący. W takich przypadkach potrzeba znacznie więcej energii, aby skoncentrować się, zrozumieć i wnieść własny wkład w zajęcia.

Słuchasz?

Należy uważnie przysłuchiwać się uczestnikom kursu i wszystkim dźwiękom, jakie rozlegają się w otoczeniu. Można kontrolować swoje środowisko dźwiękowe, tak aby polepszyć komfort słuchania wszystkich uczestników.

Kwestie techniczne:

Dlaczego cały projekt opiera się na użyciu smartfonów z systemem Android?

Po wielu próbach i badaniach zdecydowaliśmy się na użycie urządzeń z systemem Android, ponieważ dobrze nadają się one do potrzeb kursu COMAPP. Można również użyć telefonów iPhone, ale należy umieć obsługiwać ten system operacyjny. W przeciwnym wypadku aplikacja iTunes skomplikuje przesyłanie nagranych materiałów.

Czy zastosowanie iPhone'ów bardzo różni się od użycia smartfonów z systemem Android?

Tak, ponieważ iPhone jest oparty na systemie zamkniętym wykorzystującym aplikację iTunes, tzn. telefony iPhone są niekompatybilne z komputerami innymi niż Macintosh. Jeżeli

uczestnicy kursu korzystają z iPhone'ów, należy spróbować przenosić materiały za pomocą e-maila, transmisji Bluetooth albo usługi chmurowej, np. DropBox.

W jaki sposób dobrze nagrywać dźwięk za pomocą smartfona?

Należy skorzystać z osłony wiatrowej, aby uniknąć niepożądanych hałasów. Trzeba pamiętać, aby trzymać smartfon do góry nogami, bo mikrofon znajduje się w jego dolnej części. Odległość między smartfonem a ustami osoby mówiącej powinna wynosić ok. 20 cm. Bardziej szczegółowe informacje można znaleźć w materiale nr 3: „Nagrywanie dźwięku za pomocą smartfonów” (link do materiału).

Co zrobić, jeżeli mam problemy z przenoszeniem danych ze smartfona na komputer?

Niekiedy różne systemy nie są ze sobą kompatybilne. Trzeba wówczas spróbować przenieść materiały za pomocą poczty elektronicznej, transmisji Bluetooth albo usługi chmurowej, np. DropBox.

Dlaczego podczas geocachingu bateria w telefonie wyczerpuje się tak szybko?

Szybkie zużycie baterii podczas geocachingu to wynik intensywnego używania odbiornika GPS. Należy przynieść ze sobą w pełni naładowany telefon, przenośną ładowarkę albo drugą baterię o większej pojemności.

Dlaczego nie mogę otworzyć mapy na smartfonie?

Niektóre starsze modele smartfonów mają problemy z wyświetlaniem mapy. Należy sprawdzić, czy wszystkie aplikacje są zaktualizowane. Jeżeli to nie pomoże, lepszym rozwiązaniem może być np. użycie laptopa

7. Załączniki

A) 3 Kwestionariusze

B) 19 Materiały rozdawane

- Program kursu w punkcie 3.3.

Prezentacje Power Point i materiały do czytania wymienione w programie kursu można znaleźć na stronie: www.comapp-online.de.

Aneks A: Kwestionariusze

Kwestionariusz wstępny dla uczestników/uczestniczek

Kwestionariusz końcowy dla uczestników/uczestniczek

Kwestionariusz dla trenerów/trenerek

Kwestionariusz wstępny dla uczestników/uczestniczek COMAPP

Adnotacja:

Uprzejmie prosimy o wypełnienie krótkiego kwestionariusza. Służy on jedynie celom ewaluacyjnym. Pomoże nam poprawić jakość naszych przyszłych inicjatyw projektowych. Gwarantujemy anonimowość: Państwa dane osobowe nie będą publikowane. Dziękujemy za Państwa wsparcie!

A Dane osobowe

Płeć: ☐ mężczyzna ☐ kobieta

Wiek:

Języki:

Skąd dowiedziałas/ęś się o tym kursie?

- ☐ od znajomego/znajomej ☐ z prasy ☐ z ulotki ☐ z Internetu
☐ z innego źródła (jakiego?)

Czym się obecnie zajmujesz zawodowo lub jako wolontariusz/ka?

- ☐ nauczyciel/ka dorosłych ☐ nauczyciel/ka w szkole ☐ wykładowca/wykładowczyni
☐ pracownik/pracownica społeczny/a ☐ pracuję w radiu społecznym ☐ student/ka
☐ wolontariusz/ka w organizacji pozarządowej ☐ inne (jakie?)

B Oczekiwania

Jakie korzyści chciałbyś/chciałabyś wynieść z kursu?

Jaką wiedzę i nowe umiejętności chciałbyś/chciałabyś zdobyć?

C Doświadczenie nauczycielskie/trenerskie

Z jakimi grupami docelowymi zazwyczaj pracujesz lub zamierzasz pracować?

Jakich metod edukacyjnych zazwyczaj używasz? (np.: wykłady, praca w grupach, praca indywidualna, metody ukierunkowane na ucznia, metody ukierunkowane na nauczyciela itd.)

D Doświadczenie w korzystaniu z elektronicznych środków komunikowania

Jakie masz doświadczenie w korzystaniu z następujących środków masowego przekazu i aplikacji komunikacyjnych:

(1) Smartfon – użytkowanie / aplikacja

☐ żadne ☐ małe ☐ dość duże ☐ bardzo duże

Jeśli używasz smartfonów, to w jakim celu:

☐ telefonowanie ☐ SMS-y ☐ Internet ☐ robienie zdjęć ☐ robienie filmów

☐ aplikacje (proszę podać przykłady).....

☐ w innych celach.....

(2) Aplikacje

☐ żadne ☐ małe ☐ dość duże ☐ bardzo duże

(3) Cyfrowe / wirtualne (geograficzne) mapy (np. Google, Open Street Map...)

☐ żadne ☐ małe ☐ dość duże ☐ bardzo duże

Czy kiedykolwiek stworzyłeś/aś / edytowałeś/aś taką mapę?

☐ tak, za pomocą (Google, OSM...): ☐ nie

(4) Geocaching

☐ żadne ☐ małe ☐ dość duże ☐ bardzo duże

Czy kiedykolwiek stworzyłeś własną „skrzynkę” (ang. *cache*)?

☐ tak ☐ nie

(5) Komputer

☐ żadne ☐ małe ☐ dość duże ☐ bardzo duże

(6) E-mail

☐ żadne ☐ małe ☐ dość duże ☐ bardzo duże

(7) Surfowanie w sieci web / pozyskiwanie informacji z sieci

☐ żadne ☐ małe ☐ dość duże ☐ bardzo duże

(8) Media społecznościowe (np. facebook, twitter...)

☐ żadne ☐ małe ☐ dość duże ☐ bardzo duże

(9) Blogi

☐ żadne ☐ małe ☐ dość duże ☐ bardzo duże

Czy prowadzisz swój blog?

☐ tak ☐ nie

(10) Robienie zdjęć

☐ żadne ☐ małe ☐ dość duże ☐ bardzo duże

Proszę napisać jakim urządzeniem (np. telefonem komórkowym, aparatem cyfrowym...):

(11) Kręcenie filmów

☐ żadne ☐ małe ☐ dość duże ☐ bardzo duże

Proszę napisać jakim urządzeniem (np. telefonem komórkowym, kamerą cyfrową, kamerą video...):

(12) Cyfrowa edycja obrazu

☐ żadne ☐ małe ☐ dość duże ☐ bardzo duże

Jakiego oprogramowania używasz? (np. Audacity, Adobe...):

(13) Nagrywanie dźwięku

☐ żadne ☐ małe ☐ dość duże ☐ bardzo duże

Proszę wskazać typ urządzenia nagrywającego:

(14) Publikowanie materiałów w sieci web

☐ żadne ☐ małe ☐ dość duże ☐ bardzo duże

(15) Inne doświadczenia:

Kwestionariusz końcowy dla uczestników/uczestniczek

Uprzejmie prosimy o wypełnienie krótkiego kwestionariusza. Służy on jedynie celom ewaluacyjnym. Pomoże nam poprawić jakość naszych przyszłych inicjatyw projektowych. Gwarantujemy anonimowość: Państwa dane osobowe nie będą publikowane. Dziękujemy za Państwa wsparcie!

Dane osobowe

Płeć: ☐ mężczyzna ☐ kobieta

Wiek:

Języki:

1. Proszę określić, na ile użyteczne były dla ciebie poszczególne części kursu / zajęć.

- **Poznanie i tworzenie interaktywnych map, w tym także spacer dźwiękowy**

	1	2	3	4	5	
Nie interesujący	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	bardzo interesujący

- **Zapoznanie się z wiedzą na temat wywiadów dziennikarskich i praktycznych aspektów ich przeprowadzania**

	1	2	3	4	5	
Nie interesujący	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	bardzo interesujący

- **Tworzenie „hotspotów” za pomocą zdjęć, tekstu, narracji i dźwięków**

	1	2	3	4	5	
Nie interesujący	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	bardzo interesujący

- **Cyfrowa edycja dźwięku**

	1	2	3	4	5	
Nie interesujący	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	bardzo interesujący

- **Praca z internetowymi mapami cyfrowymi**

	1	2	3	4	5	
Nie interesujący	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	bardzo interesujący

- **Obsługa generatora COMAPP OSM w celu tworzenia mapy**

	1	2	3	4	5	
Nie interesujący	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	bardzo interesujący

- **Tworzenie strony internetowej i umieszczenie mapy OSM w sieci web**

	1	2	3	4	5	
Nie interesujący	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	bardzo interesujący

- **Wprowadzenie do geocachingu & poszukiwania „skrzynek”**

	1	2	3	4	5	
Nie interesujący	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	bardzo interesujący

- **Zastosowanie zdobytej wiedzy o smartfonach, tworzeniu interaktywnych map i geocachingu do nauczania i uczenia we własnym otoczeniu**

	1	2	3	4	5	
Nie interesujący	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	bardzo interesujący

- **Techniki nauczania i uczenia się do pracy z różnymi grupami docelowymi w zróżnicowanym środowisku (np. centrach edukacji ustawicznej, mediach społecznych, szkołach, klubach młodzieżowych...)**

	1	2	3	4	5	
Nie interesujący	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	bardzo interesujący

- **Strategie i instrumenty ewaluacyjne**

	1	2	3	4	5	
Nie interesujący	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	bardzo interesujący

2. Która część / aktywność / sekcja szkolenia była najciekawsza? Dlaczego?

3. Co uważasz za swoje największe osiągnięcie podczas szkolenia? Dlaczego?

4. Jak oceniaasz poziom zaawansowania informacji technicznych:

☐ zbyt wysoki ☐ zbyt niski ☐ właściwy

5. Czy Twoje oczekiwania wobec aktywności / szkolenia nie zostały spełnione?

☐ tak ☐ nie

Proszę uzasadnić:

6. Czy masz jakieś uwagi, które chcesz przekazać prowadzącym? (na temat zajęć / metod / materiałów dotyczących nauczania i uczeni się / organizacji szkolenia.....)

7. Jak wykorzystasz wiedzę zdobytą podczas szkolenia? (indywidualnie / jako część Twojej pracy / do aktywności wolontariackich.... Proszę podać szczegóły!)

8. Sugestie na temat tego, które elementy szkolenia można ulepszyć:

a) Kserówki, podręczniki i materiały na temat nauczania i uczenia się

b) Narzędzia (na przykład generator OSM)

c) Szkolenie w sensie ogólnym

9. Uwagi na temat zakwaterowania, obiektów szkoleniowych i wyżywienia.

10. Inne uwagi.

Imię i nazwisko (opcjonalnie)

Dziękujemy!

Kwestionariusz dla trenerów/trenerek

1. Miejsce, data:

Imię i nazwisko:

Szkolenie prowadzone było:

W tandemie? (na przykład: z tutorem/tutorką medialną pracującą w organizacji partnerskiej...)

☐

Samodzielnie?

☐

Inne możliwości (na przykład jeżeli prowadziłeś/aś część szkoleń).
Które części?...

☐

2. Jeżeli prowadziłeś/aś szkolenie w zespole, jaka była Twoja rola?

Które części / sekcje szkolenia prowadziłeś/aś? Na czym się głównie skupiałeś/aś?

3. Uwagi na temat efektywności uczenia oraz poszczególnych sekcji szkolenia. Proszę odnieść się do zawartości, metod, czasu trwania sekcji, aspektów technicznych, interakcji z uczestnikami/uczestniczkami oraz pomiędzy uczestnikami/uczestniczkami. Proszę podać także sugestie ewentualnych zmian i ich uzasadnienie.

(a) Podejście do kwestii nauczania i uczenia się, podwójne podejście, dynamika w grupie, współpraca pomiędzy uczestnikami/uczestniczkami podczas pracy w grupach

	1	2	3	4	5	
Bardzo dobrze	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	źle

Uzasadnienie:

(b) Edycja dźwięku

	1	2	3	4	5	
Bardzo dobrze	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	źle

Uzasadnienie:

(c) Robienie i edycja zdjęć

	1	2	3	4	5	
Bardzo dobrze	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	źle

Uzasadnienie:

(d) Przeprowadzanie i nagrywanie wywiadów

	1	2	3	4	5	
Bardzo dobrze	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	źle

Uzasadnienie:

(e) Spacer dźwiękowy, postrzeganie dźwięków (z pomocą materiałów)

	1	2	3	4	5	
Bardzo dobrze	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	źle

Uzasadnienie:

(f) Pisanie tekstów dla hotspotów

	1	2	3	4	5	
Bardzo dobrze	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	źle

Uzasadnienie:

(g) Tworzenie map za pomocą generatora Open Street Map (OSM)

	1	2	3	4	5	
Bardzo dobrze	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	źle

Uzasadnienie:

(h) Wprowadzanie / tworzenie strony internetowej za pomocą b-placed

	1	2	3	4	5	
Bardzo dobrze	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	źle

Uzasadnienie:

(i) Geocaching / poszukiwanie „skrzynek”

	1	2	3	4	5	
Bardzo dobrze	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	źle

Uzasadnienie:

(j) Metody nauczania / uczenia się dostosowane do różnych grup docelowych

	1	2	3	4	5	
Bardzo dobrze	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	źle

Uzasadnienie:

(k) Możliwość zastosowania zawartości szkolenia do uczenia

	1	2	3	4	5	
Bardzo dobrze	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	źle

Uzasadnienie:

(l) Ewaluacja (wprowadzenie i ćwiczenie)

	1	2	3	4	5	
Bardzo dobrze	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	źle

Uzasadnienie:

4. (a) Uwagi na temat **efektywności pozostałych aspektów** interakcji pomiędzy Tobą a innymi trenerami/trenerkami oraz uczestnikami/uczestniczkami (poza wyszczególnionymi powyżej). Proszę podać także sugestie ewentualnych zmian i ich uzasadnienie.

(b) Jak oceniasz **interakcję pomiędzy uczestnikami/uczestniczkami szkolenia**? Co poszło dobrze, a co źle? (proszę uzasadnić).

5. Co sądzisz o **sukcesach / osiągnięciach uczestników**? W jaki sposób obserwowałeś/aś postępy w uczeniu? (proszę podać przykłady).

6. **Materiały szkoleniowe i sprzęt**: Czego brakowało? Czy napotkałeś jakieś problemy?

7. **Aspekty administracyjne?** (w tym podróż, zakwaterowanie, uwagi uczestników/uczestniczek na temat obiektów szkoleniowych, opieki nad dziećmi itp.)

8. Czy elementy **ewaluacji** przeprowadzonej przez uczestników zdały egzamin? Proszę zaznaczyć które.



- Kwestionariusz wstępny (QP1)
- Kwestionariusz końcowy (QP2)
- Dyskusje grupowe
- Inne (które?)...

9. **Uwagi dodatkowe** (proszę umieścić je po drugiej stronie).

Aneks B: 19 Materiały rozdawane

- Program kursu w punkcie 3.3

Materiał 1: Program dla uczestników/uczestniczek

COMAPP - Community Media Applications and Participation

- sześciodniowy międzynarodowy kurs „szkolenie trenerów” -

Powitanie, 19:00-21:00

- Spotkanie powitalne

Dzień 1, 10:00-13:30 oraz 17:00-20:00

- Program, cele i filozofia szkolenia
- Zapoznanie uczestników/uczestniczek
- Zapoznanie się z mapami internetowymi
- Wywiady, dźwięki i zdjęcia: wprowadzenie do sprzętu nagrywającego; zapoznanie uczestników w różnymi rodzajami dziennikarstwa. Ćwiczenie.
- Spacer dźwiękowy. Nagrywanie dźwięków i dokumentacja zdjęciowa.

Dzień 2, 10:00-13:30 oraz 17:00-20:00

- Planowanie map w grupach w celu stworzenia „hotspotów”
- Wprowadzenie do kompozycji tekstu, edycji zdjęć i plików dźwiękowych dla hotspotów na mapie.
- Praca w grupach: Edycja i produkcja materiałów dla hotspotów.

Dzień 3, 10:00-13:30 oraz 17:00-20:00

- Tworzenie środowiska sieci web (bplaced.net). Przesyłanie plików przez FTP.
- Informacje na temat Open Street Map (OSM) i map Google.
- Wprowadzenie do generatora OSM (ćwiczenie).
- Komponowanie map w grupach
- Refleksja nad zastosowaniem w różnych kontekstach kształcenia, feedback

Dzień 4, 10:00-13:30 oraz 17:00-20:00

- Tworzenie stron internetowych (wprowadzenie i ćwiczenie)
- Wstęp do geocachingu, przygotowanie do poszukiwań
- Poszukiwanie „skrzynek” w plenerze
- Refleksja nad zastosowaniem w różnych kontekstach kształcenia, feedback

Dzień 5, 10:00-13:30 oraz 17:00-20:00

- Filozofia nauczania i uczenia się
- Doświadczenia związane z procesem nauczania i uczenia się
- Style uczenia się
- Praca ze specjalnymi grupami interesu
- Ćwiczenie: projektowanie szkolenia
- Prezentacja i refleksja
- Ewaluacja: wprowadzenie i ćwiczenie
- Pytania otwarte, feedback, ewaluacja szkolenia

Dzień 6, cały dzień

- Wycieczka (m.in. wizyta w lokalnej organizacji)

Każdego dnia (od dnia pierwszego do piątego) przeznaczono pół godziny dla uczestników/uczestniczek szkolenia, aby mieli możliwość zaprezentowania ich zaangażowania w projekty, pracę w środkach masowego przekazu, stacji radiowej itp.

Materiał 2: Warsztat poświęcony generatorowi OSM

Lista wymaganych aplikacji dla Androida

Cel	Nazwa aplikacji	
geocaching	Columbus	odpowiednia aplikacja open source do obsługi geocaching
monitorowanie funkcji GPS	GPS Status	
manager plików	Astro	uniwersalny manager plików
	ES File Explorer	dostęp do serwera przez FTP
	OI File Manager	niezbędne do przeglądania folderów w aplikacji Columbus
	FTPServer	niektóre urządzenia Samsunga nie posiadają wejścia USB. W LAN, FTPServer oferuje alternatywne rozwiązanie, jeśli jest to konieczne
przeglądarka	Firefox	najnowsza wersja
nagrywanie dźwięków	Virtual Recorder	Opcjonalnie
enkoder mp3	FreeMP3Droid	Opcjonalnie
odtwarzacz mp3	StreamFurious	może być potrzebny w starszych smartfonach
czytanie kodów QR	QR Droid	Opcjonalnie

Pamiętajcie, że aplikacje związane z nawigacją i enkodowaniem plików mp3 szybko wyczerpują baterie telefonów. Przynieście w pełni naładowane urządzenia. Weźcie ze sobą ładowarki i kabel USB do transferu danych. Jeśli macie taką możliwość, weźcie ze sobą również kabel audio do komputera (może być analogowy). Oczywiście urządzenia Apple również mogą być używane. Jednak w takich przypadkach, przenoszenie plików audio jest nieco bardziej skomplikowane i liczba dostępnych aplikacji do geocaching jest ograniczona.

Materiały 3: Nagrywanie dźwięków smartfonem

Virtual Recorder i FreeMP3Droid

Nagrywanie dźwięków za pomocą smartfona? W zależności od mikrofonu, jaki posiada dany smartfon, jakość nagrania może być bardzo dobra albo dosyć kiepska, ale na pewno lepsza niż przy nagrywaniu zwykłym telefonem, pod warunkiem, że użyto zainstalowanej w smartfonie odpowiedniej aplikacji do nagrywania dobrej jakości dźwięków. Dodatkowe informacje i linki można znaleźć tutaj http://mediensyndikat.de/20_10.html w temacie *Radio via Smartfone*.

Jest kilka przyzwoitych **aplikacji do nagrywania** dźwięków np.

Smart Voice Recorder lub *Easy Voice Recorder*. Tutaj omówimy darmową aplikację do systemów Android – *Virtual Recorder*.

Przechowuje ona nagrania w postaci plików PCM bez konieczności redukcji danych. Nagrania włącza się i wyłącza za pomocą przycisków, których tłumaczyć nie trzeba. Za pomocą



żółtej strzałki można również przesłuchać poprzednie nagrania. Nagrania są automatycznie regulowane, kiedy włączona jest funkcja limitera (w menu aplikacji funkcja *Enable Limiter* powinna być podświetlona na zielono). Regulator wyświetlany na czerwono kontroluje poziom nagrywania: jeśli regulator jest zbyt blisko prawej strony, aktywowany limiter automatycznie dostosuje ustawienie do odpowiedniego poziomu.

Pliki PCM zwykle przechowywane są na kartach pamięci SD w folderze *Virtual Recorder*. W formie niesformatowanych danych [mono, częstotliwość próbkowania (sampling frequency) 22050 Hz] mogą one być np. eksportowane do Audacity na komputerze lub przekonwertowane do format mp3 bezpośrednio na smartfonie.

Do **konwertowania plików PCM na pliki mp3** można użyć darmowej aplikacji do system Android – Free MP3Droid. Po wybraniu pliku PCM, za pomocą szarego przycisku w nagłówku aplikacji wybiera się częstotliwość próbkowania oraz przepływność (bit rate) w zależności od tego, jakiej jakości nagranie chcemy uzyskać. Następnie, plik PCM może zostać przekonwertowany na format mp3.

Czynniki istotne dla **jakości nagrania** to odległość (co najmniej 20 cm) pomiędzy źródłem dźwięku a mikrofonem (krawędź smartfona znajdująca się bliżej ust podczas dzwonienia), użycie piankowej osłony przeciwwiatrowej oraz pewna ręka podczas nagrywania.

Wskazówka: rozpocznij nagrywanie i zablokuj ekran, aby uniknąć przypadkowego dotknięcia przycisków. Trzymaj telefon wraz z osłoną przeciwwiatrową na mikrofonie w stronę rozmówcy (do góry nogami) jakby był to bezprzewodowy mikrofon.

Materiał 4: Wywiady dziennikarskie

Wywiady dziennikarskie

Przygotowanie wywiadu dziennikarskiego

Co jest tematem i jakie podejście do tematu wybierasz?

- Dlaczego temat jest interesujący dla Ciebie lub dla słuchaczy?
- Czy coś pozostaje niejasne, czy potrzebujesz lepiej zrozumieć tło?
- Czy z tematem wiążą się jakieś sprzeczności lub konflikty?
- Jaki aspekt uważasz za najważniejszy lub najbardziej aktualny w świetle bieżących wydarzeń?

Kto będzie udzielał Ci wywiadu?

- Kto jest kompetentny, aby wypowiadać się na dany temat? (ten problem może wymagać dokładniejszego zgłębienia!)
- Jeżeli temat jest kontrowersyjny, którą ze stron reprezentuje zaproszony gość?
- Co powoduje, że dany gość będzie ciekawym rozmówcą na potrzeby wywiadu radiowego?

Wybierając gościa, wybierasz równocześnie punkt widzenia na dany temat.

Przydatne kryteria:

- *Czy szukasz opinii ludzi, którzy zazwyczaj nie są obecni w innych mediach?*
- *Który aspekt tematu albo którą ze stron kontrowersji chcesz przedstawić?*
- *Jeżeli chcesz uzyskać opinię od oficjalnej instytucji, może ona posiadać osobę wyznaczoną do udzielania wywiadów (rzecznik prasowy).*

Nawiązanie kontaktu podczas rozmowy wstępnej

- Powiedz potencjalnemu rozmówcy, kim jesteś i jaką stację reprezentujesz. Wyjaśnij, na jaki temat chcesz przeprowadzić wywiad (temat/główne aspekty) oraz ile on potrwa.
- Nie zdradzaj swoich pytań: odpowiedzi spontaniczne są zazwyczaj najlepsze! *Wyjątek: jeżeli twój rozmówca jest mało doświadczony, możesz powiedzieć mu od jakiego pytania rozpocznie wywiad (i pamiętaj, żeby faktycznie to zrobić). Ponadto, ważne osoby, np.*

osobistości ze świata polityki mogą zażądać wcześniejszego przestania im pytań, na które będą odpowiadać.

Planowanie pytań

- Zapisz pytania, które przychodzą ci do głowy (burza mózgów), a potem je ułóż w kolejności!
- Zdecyduj, jak brzmi główne pytanie, na które chcesz uzyskać odpowiedź. Zazwyczaj pytania tego nie zadaje się wprost, ponieważ jest ono zbyt pojemne albo złożone. Rozbij je na mniejsze pytania pośrednie. Główny przedmiot zainteresowania narzuci ci jednak strukturę rozmowy.
- Pamiętaj, aby na potrzeby wywiadu zawęzić temat do wybranego aspektu.
- Jak będzie brzmiało Twoje pierwsze pytanie (patrz wskazówki poniżej)?
- Czy z tematem wiążą się jakieś fakty lub dane, które musisz mieć przygotowane, aby móc zapytać o nie rozmówcę?
- Nie zapisuj pytań w całości, tylko zrób notatki na ich temat: dzięki temu wywiad będzie żywszy.

Czy znasz już wszystkie potrzebne fakty? Czy musisz coś sprawdzić w innych źródłach? Wyobraź sobie moment wywiadu i przeprowadź go we własnych myślach albo odegraj przy pomocy kolegi/koleżanki, wcielającego/ej się w jedną z ról. Nie bój się zadawać pytań krytycznych, ale rób to w sposób grzeczny/a.

Przebieg wywiadu

- Ty jesteś gospodarzem: stwórz produktywną atmosferę do rozmowy i wykaż zainteresowanie.
- Weź na siebie odpowiedzialność za prowadzenie rozmowy – zrób to dla swoich słuchaczy!
- Zadawaj krótkie i klarowne pytania (wyjątek: pytania bazujące na informacjach spoza bieżącego toku rozmowy).
- Zadawaj tylko jedno pytanie na raz.
- Zwracaj się do rozmówcy personalnie i z szacunkiem.
- Nie zaczynaj pytań od „Hmmm” albo „Tak” (to stwarza dystans między tobą a rozmówcą).
- Unikaj stwierdzeń ogólnych i pytań sugerujących odpowiedź, jak również pytań, które są zbyt otwarte albo zbyt zamknięte (patrz poniżej).

- Pytaj o konkretne zdarzenia i doświadczenia, a nie o opinie ogólne.
- (podczas pracy z urządzeniem przenośnym) Trzymaj mikrofon w ręku, nie oddawaj go nikomu! Mikrofon symbolizuje fakt, że to ty jesteś odpowiedzialny / odpowiedzialna za przebieg rozmowy.

Słuchaj uważnie, co mówi Twój gość i reaguj, zadając swoje pytania – nie trzymaj się kurczowo przygotowanego planu! Możesz powtórzyć pytanie, jeżeli rozmówca nie zrozumiał go za pierwszym razem albo próbuje udzielić wymijającej odpowiedzi (taka sytuacja zdarza się zwłaszcza w przypadku doświadczonych rozmówców, np. polityków, którzy mogą nie chcieć udzielić odpowiedzi wprost).

Nie wahaj się zadawać pytań, na które odpowiedź już znasz: pytasz w imieniu słuchaczy, a nie swoim własnym; możesz też chcieć, aby rozmówca wyjaśnił coś własnymi słowami. Jeżeli rozmówca używa skrótów albo żargonu wewnętrznego, wyjaśnij trudne zwroty swoich słuchaczom!

Jak spowodować, aby wywiad był ciekawy?

Dobre pytania dadzą dobre odpowiedzi!

Dobry wywiad ma swój **główny punkt zainteresowania**, czyli coś, czego chcesz się dowiedzieć. Pamiętaj o tym elemencie, nawet jeżeli nie pytasz o niego wprost, ale zadajesz bardziej szczegółowe pytania, dające rozmówcy więcej swobody. Poniżej znajdziesz kilka rad dotyczących pytań i ich zastosowania.

Zadawaj jedno pytanie na raz!

Zadawaj pytania otwarte

Pytania otwarte dają rozmówcy możliwość odpowiedzenia w taki sposób, jaki uważa on/ona za stosowny. Zazwyczaj pytania te zaczynają się od słów „jak”, „dlaczego”, „co”. Zamiast pytać „czy protest odniósł zakończył się sukcesem?” (co prowokuje odpowiedź „tak” lub „nie”), lepiej zapytać „jak podsumuje Pan/Pani efekty protestu?” Trzeba jednak zachować ostrożność, aby pytania nie były zanadto otwarte. Pytanie „O co chodziło w proteście?” jest zbyt otwarte: stracisz kontrolę nad rozmową, a rozmówca uzna, że musi na raz wyjaśnić wszystkie zawiłości. Lepsze warianty to: „Jakie zdarzenia doprowadziły do protestu?” albo „Dlaczego grupy lokalne popierają daną sprawę?”.

Unikaj pytań zamkniętych

Pytania zamknięte to takie, na które można odpowiedzieć tylko słowem „tak”, „nie” albo poprzez podanie prostego faktu. Zazwyczaj słabo wypadają one w wywiadzie, ponieważ zakłócają tok

rozmowy. Mogą one nawet zabrzmieć niegrzecznie, ponieważ ograniczają rozmówcy swobodę wypowiedzi i możliwość objaśnienia spraw. Takie pytania trzeba spróbować zadać podczas rozmowy wstępnej, aby zgromadzić informacje, które posłużą do przygotowania pytań otwartych, które padną już w trakcie wywiadu.

Istnieją wyjątki od powyższej zasady – niekiedy ważne jest, aby zapytać wprost: czy polityk lokalny głosował ZA czy PRZECIW nowym zasadom bezpieczeństwa dla szkół itd.

Pytania zamknięte można też użyć w sposób konstruktywny, tak aby otworzyć nową płaszczyznę rozmowy, np. „*Czy był Pan/Pani zaangażowana w protest?*”, a potem: „*Jakie są Pana/Pani wrażenia?*”.

Pytania z tezą nie nadają się do wywiadów!

Pytanie z tezą to takie, które sugeruje pewną odpowiedź lub interpretację albo wskazuje, że „rzeczy mają się tak, a nie inaczej”. W rezultacie takie pytania nie dają miejsca na swobodną odpowiedź, ale stanowią zaproszenie do potwierdzenia rozmaitych klisz lub uprzedzeń.

Przykładowo, skierowanie do uchodźcy pytania „*Czy jako imigrant nie tęskni Pan/Pani za domem?*” nie tylko byłoby bardzo niedyplomatyczne, ale – co gorsza – sugeruje, że bardzo złożoną sytuację uchodźcy można zbanalizować do postaci prostej etykiety (w tym przypadku tęsknoty za domem – co zresztą miałyby to oznaczać?). W zależności od kontekstu, pytanie może nawet sugerować, że uchodźca *powinien* tęsknić za domem, czyli: *tutaj nie jest jego miejsce* itd.

W tę stronę często prowadzą pytania zawierające element wyboru: ograniczają one rozmówcę do jednej z dwóch interpretacji (z których żadna może nie być prawdziwa). Czasami proste słowa i założenia nie są w stanie oddać pełnego obrazu sytuacji czy osoby. Pytanie „*Czy muzyka to Pański/Pani zawód czy hobby?*” praktycznie gwarantuje, że nie pojawi się żadna ciekawsza refleksja ze strony rozmówcy: a może muzyka to jego pasja, towarzysza, pocieszenie albo substytut dla słów? Pytania z elementem wyboru oferują łatwe kategorie, szufladki i etykiety: czasami bardzo wiele może zależeć od jednego słowa, zwłaszcza jeżeli spowoduje ono, że gość poczuje się niezrozumiany!

Dobrze jest przygotować sobie pytanie otwierające i kończące rozmowę.

Jeżeli rozmowa pójdzie dobrze, pytanie kończące może nie być wcale potrzebne.

Materiał 5: Tworzenie hotspotów

Tworzenie hotspotów

Generator COMAPP daje możliwość dodawania treści na mapie za pomocą linków do plików multimedialnych. Pliki mogą zawierać faktyczne dane, kreatywne formy tekstów czy pliki audio.

Kto będzie korzystał z mapy i hotspotów?

Aby rozpocząć, musisz zdecydować, które hotspoty wybierasz. Jak już dokonasz wyboru, możesz przejść do tworzenia zawartości mapy.

Zastanów się, kto jest odbiorcą mapy i jakie są potrzeby takiej osoby – czy są to dorośli, ludzie młodzi, dzieci, rodziny czy osoby starsze? Fotografie i pliki audio sprawiają, że dany hotspot jest bardziej interesujący.

Pamiętaj, że twoja mapa powinna być dostępna dla jak największej liczby odbiorców.

Powyższe wskazówki pozwolą stworzyć hotspot, którego treść będzie odpowiadała potrzebom grup odbiorców.

Co powinno znaleźć się w hotspotach?

Możesz zawrzeć fotografie | archiwalne zdjęcia | narrację | wywiady | historie ustne | muzykę | poezję | opis | kreatywną formę tekstu

Tekst

Tekst na ekranie powinien mieć 150 znaków i powinien przyciągać uwagę czytelnika.

Dłuższy opis w postaci pliku programu Word też powinien być dosyć krótki – około 150 słów.

Pliki audio

Raz jeszcze zastanów się nad grupą docelową. Jak długo odbiorcy będą słuchać nagrań? Czy chcesz zamieścić wypowiedź osoby z lokalnym akcentem? Czy chcesz dodać efekty dźwiękowe? Czy powinieneś/aś dodać muzykę?

Jeśli piszesz tekst, który będzie nagrywany w formie pliku audio, pamiętaj, że ok. 250 słów = 1 minuta.

Pamiętaj, że możesz rozbudowywać informacje zamieszczone na mapie poprzez podanie linków do folderów ze zdjęciami, plików audio czy stron internetowych.

Gdzie mogę zebrać informacje do moich hotspotów?

Strony internetowe | książki | podczas wizyty w danej lokacji | od okolicznych mieszkańców | wywiady z ekspertami | historie ustne

Gdzie mogę zrobić zdjęcia do moich hotspotów?

Możesz robić zdjęcia w danej lokacji, ale pamiętaj, że jeśli na fotografiach będą wyraźnie widoczne inne osoby, musisz uzyskać zgodę na użycie ich wizerunku. Jeśli to możliwe, spróbuj pozyskać taką zgodę na piśmie, co pozwoli na użycie zdjęcia w Internecie. Jeśli możesz, to staraj się nie zamieszczać zdjęć dzieci.

Korzystając ze zdjęć zamieszczonych w Internecie należy zachować ostrożność, ponieważ zazwyczaj mają one zastrzeżone prawa autorskie. Zamiast tego, podaj link do strony, na której zamieszczone są zdjęcia. **WAŻNE:** Przejrzyj całą stronę, do której zamieszczasz link pod kątem dopasowania jej zawartości do Twojego projektu.

Konstruowanie innowacyjnej zawartości mapy

Generator OpenStreetMap daje możliwość zamieszczenia na mapie innowacyjnych treści, jak również informacji faktograficznych. Możesz poprosić grupę o komentarze na temat danego hotspotu – np. przywołanie obrazów i dźwięków z przeszłości.

Większość osób nie uważa się za kreatywnych w dziedzinie prozy czy poezji, dlatego mogą być onieśmieni lub poddenerwowani koniecznością napisania kreatywnego tekstu. Istnieje jednak prosta metoda oparta na liście pytań odpowiednich dla osób w różnym wieku i o różnych zdolnościach.

Uczestnicy/uczestniczki mogą stosować tę metodę i nagrywać swoje myśli czy odpowiedzi na smartfony lub tablety.

Pytania zaprojektowane zostały w taki sposób, aby pobudzać myśli i ułatwiać uczestnikom/uczestniczkom interakcję z otoczeniem – tym co mogą zobaczyć, usłyszeć lub wyobrazić sobie. Uczestnicy/uczestniczki mogą sami napisać pytania, na które chcieliby odpowiedzieć.

Tworzenie wiersza lub kreatywnego tekstu w wybranym hotspotcie

Gdzie stoisz?

Jaka jest pogoda?

Co słyszysz?

Co widzisz przed sobą?

Przyjrzyj się wybranemu szczegółowi – opisz go.

TERAZ wyobraź sobie przeszłość –

Wyobraź sobie co mogłeś usłyszeć?

Zamknij oczy – co widzisz?

Przyjrzyj się wybranemu szczegółowi oczami wyobraźni i opisz go.

Przyjrzyj się innemu szczegółowi – opisz go.

Czy słyszysz jakieś rozmowy? Czego dotyczą?

Zastanów się przez chwilę – co czujesz?

Spontaniczne odpowiedzi mogą być później opracowane i przeorganizowane, aby dopisać swoje przemyślenia lub usunąć wyrazy, które nie są potrzebne.

Materiał 6: Proste ćwiczenia z ekologii akustycznej

Proste ćwiczenia z ekologii akustycznej

Spacer dźwiękowy

Spacer dźwiękowy jest dokładnie tak prosty, jak sugeruje jego nazwa. Osoba albo grupa wychodzi w teren (w miasto, do budynku albo na łono przyrody) i zwraca baczną uwagę na dźwięki, jakie można usłyszeć. Uczestnicy mogą robić notatki albo zatrzymać się na końcu spaceru, aby zebrać swoje obserwacje. Ciekawe efekty może dać porównanie notatek i sprawdzenie, jak różne osoby indywidualnie odebrały mieszaninę dźwięków charakterystycznych dla danego miejsca.

Otwieranie uszu

To ćwiczenie najlepiej jest wykonywać w jednym miejscu. Przed zadaniem albo w trakcie sesji słuchania zadaje się szereg pytań, np. jaki najcichszy dźwięk teraz słyszysz? Jaki najbardziej odległy dźwięk teraz słyszysz? A jaki dźwięk jest najbliższy? Jakie dźwięki własnego ciała słyszysz? Jak wygląda mieszanina dźwięków naturalnych i wydawanych przez człowieka w danym miejscu? Zwróć uwagę na trasę dźwięku rozlegającego się w danej przestrzeni. Spróbuj ją prześledzić od momentu, kiedy dźwięk jest dopiero się pojawia aż do miejsca, w którym jest już tylko ledwie słyszalny.

Podróż badawcza w krainie słuchania

To zabawne ćwiczenie; u jego podstaw leży zasada, że słuchanie jest procesem aktywnym – tzn. że jesteśmy w pewnym sensie wykonawcami i publicznością naszego własnego koncertu dźwięków z otoczenia. Zadanie polega na tym, aby znaleźć w danej przestrzeni miejsca, które charakteryzują się szczególnie ciekawą mieszaniną dźwięków albo miejsca, w których dźwięki powszechnie znane są w jakiś sposób przekształcone (wytłumione, zniekształcone, zepchnięte w tło albo wysunięte na pierwszy plan w wyjątkowy sposób). Jest to rodzaj dźwiękowego odkrywania przestrzeni: znaleziskami są zarówno mieszanina dźwięków, zmieniająca się w miarę, jak osoba się przemieszcza oraz szczególne walory dźwiękowe wybranych miejsc.

(<http://www.acousticecology.org/edu/currintros.html>, <http://wfae.proscenia.net/library/articles/index.html>)

SŁUCHANIE

Wyjdź na zewnątrz i zamknij oczy – poświęć minutę, aby oczyścić swój umysł i pozwolić uszom rozgrzać się i nastroić. Otwórz oczy i wybierz kierunek spaceru.

Spaceruj przez około pięć minut, a przechadzając się wsłuchuj się w dźwięki dochodzące z różnych stron. Dźwięk jest trójwymiarowy. Słuchaj ponad sobą, pod sobą, po lewej i po prawej stronie, przed sobą i za sobą. Usłysz dźwięk zanim go zobaczysz i nie przestawaj słuchać, gdy się oddala. Kiedy odwrócisz się, zatrzymaj się, zamknij oczy i obróć się powoli dookoła. Posłuchaj, jak dźwięk porusza się wokół Ciebie.

Wyjdź na zewnątrz i zamknij oczy – poświęć minutę, aby oczyścić swój umysł i pozwolić uszom rozgrzać się i nastroić. Otwórz oczy i wybierz kierunek spaceru.

Spaceruj przez około pięciu minut, potem zawróć i wróć do miejsca, z którego rozpoczęłeś/rozpoczęłaś spacer. Wsłuchaj się w nawet najmniejsze dźwięki. Które dźwięki są najcichsze? Skąd dobiegają? Czy słuchać je blisko czy daleko? Wzmacniają się czy słabną? Jeżeli delikatny dźwięk jest przyćmiony przez mocniejszy, czy słyszysz go ponownie po tym jak głośny dźwięk oddala się?

Fale dźwiękowe są przyswajane i przetwarzane przez całe Twoje ciało, nie tylko uszy.

Możesz poczuć dźwięk w żołądku, na twarzy, w dłoniach, pod stopami. Musisz NAPRAWDĘ tego posłuchać. Wyjdź na zewnątrz i zamknij oczy – poświęć minutę, aby oczyścić swój umysł i pozwolić uszom rozgrzać się i nastroić.

Otwórz oczy i idź w prawą stronę – poruszaj się wolniej i ciszej, aby fale dźwiękowe dotarły do Ciebie z jak najmniejszymi zakłóceniami. Słuchaj i słysz każdą część Twojego ciała.

Co czułeś słuchając?

Jak się teraz czujesz?

Co zapamiętałeś/aś słuchając?

Co spodziewałeś/aś się usłyszeć?

Czego nie usłyszałeś/aś?

(pobrane z <http://www.treetheater.org/score.pdf>)

Nada – dźwiękowe doświadczenie
Mati Ghar, Indira Gandhi National Centre for the Arts

Janpath, New Deli, Indie

10-25 grudnia 1998 r.

Autor: Hildi Westerkamp

New Deli

21 grudnia 1998 r.

Na krótką chwilę...

czy możesz porzucić wszelkie zahamowania
swoje z góry założone wyobrażenia
czy możesz zapomnieć, skąd przyszedłeś/aś
dokąd musisz iść
kim jesteś
gdzie będziesz

czy możesz odpuścić miłość i nienawiść
złość i ból
smutek i radość
czy możesz o wszystkim zapomnieć
czy możesz po prostu słuchać

słuchaj
słuchaj.....

(http://wfae.proscenia.net/library/articles/westerkamp_nada.pdf)

Materiał 7: Tekst, obraz i dźwięk w sieci

Projektowanie za pomocą COMAPP-generatora

1. Tekst

Za pomocą generatora map można tworzyć mapy multimedialne. Warto jednak pamiętać o kilku szczegółach:

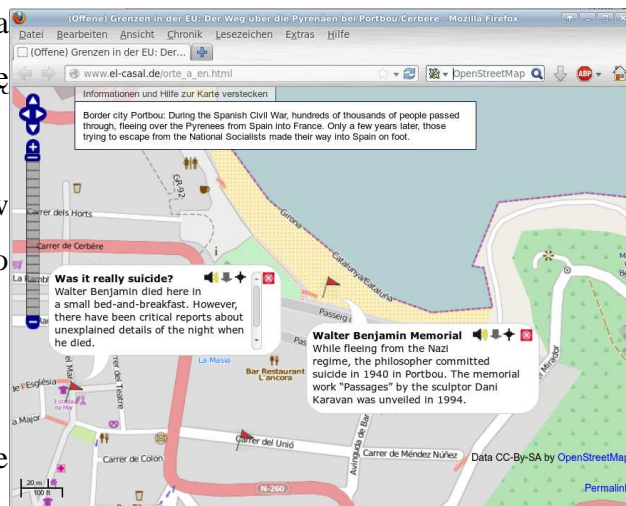
- *Tytuł* danej mapy będzie później widoczny w pasku przeglądarki. Jest to nagłówek całego projektu.
- *Tekst opisowy mapy* zawiera dodatkowe informacje.
- *Nazwa znacznika* nie powinna zawierać więcej niż 20 znaków: krótka, zwięzła informacja.
- *Opis znacznika* podaje więcej dodatkowych informacji – może zawierać 150 znaków.

Eksperti nie mają wątpliwości: Pierwsze słowa tekstu on-line powinny przyciągać uwagę czytelników. To znaczy:

Nazwa i opis znacznika zachęcają czytelników przekazując istotne informacje i zapraszają do dalszej lektury.

20 + 150 znaków będzie musiało wystarczyć.

Jeśli twój tekst jest zbyt długi, wyskakujące okienko będzie miało pasek do przewijania tekstu



z prawej strony – doświadczenie pokazuje, że większość osób odwiedzających twoją mapę nie będzie go używać. Zatem, w każdym przypadku: **zamieszczaj najpierw najważniejsze informacje.**

Dobrze: Konkretnie informacje dotyczące osób lub wydarzeń związanych z danym znacznikiem. Prosty, zwięzły język. Zastanów się nad każdym słowem, jego znaczeniem i wpływem, jaki będzie mieć na czytelnika.

Źle: Puste frazesy. Sformułowania takie, jak „Wywiad z...” lub „Rozmawialiśmy z...” Lepiej

zapisać tylko kluczowe informacje pozyskane od osoby, z którą przeprowadziliśmy wywiadu.

2. Obraz

Dla obrazów/zdjęć, które będą widoczne na ekranie są inne wymagania w kwestii rozdzielczości niż dla obrazów oglądanych na papierze. Obrazy prezentowane na ekranie powinny być małe i zajmować niewiele miejsca.

- W porównaniu z odbitkami, cyfrowe wersje zdjęć wrzucone na ekran są gorszej jakości. Z tego powodu, mała rozdzielczość jest wystarczająca.
- Zazwyczaj zdjęcia będą oglądane na telefonach komórkowych, które obsługują jedynie mniejsze pliki.

Dobrze jest korzystać z obrazów w rozdzielczości 800x600 pikseli. Zdjęcia powinny być zapisywane w formacie *jpg*, natomiast jedynie elementy graficzne, takie jak grafy pasków, powinny być zapisywane w formacie *png*. Do zamieszczenia w Internecie najbardziej odpowiednie są zdjęcia o wyraźnych kształtach i wysokim kontraście. Obetnij zdjęcia zanim je opublikujesz w sieci, aby widoczne były tylko najważniejsze elementy.

3. Dźwięk

Wskazówki dotyczące zamieszczania klipów dźwiękowych w Internecie:

- Wybierz jedynie najlepsze fragmenty z twojego materiału. Słuchacze internetowi są niecierpliwi.
- Zwróć uwagę na modulację głosu: w programie do edycji dźwięku, powinieneś podnieść poziom głośności nagrań do 0 dB.
- Poszczególne nagrania wraz z dźwiękami słyszalnymi w tle powinny być krótko ściszone na początku i na końcu ścieżki.

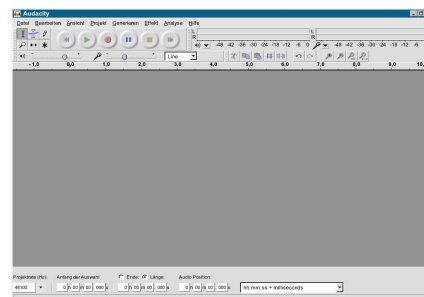
Należy pamiętać o tym, że możemy jedynie publikować te teksty, obrazy i nagrania, na które mamy pozwolenie. To także odnosi się do materiałów, które nagraliście sami (obraz, dźwięk). Osoby widoczne za zdjęcia lub nagrane w wywiadach muszą wyrazić zgodę na publikację.

Materiał 8: Edycja dźwięku z Audacity 2.0

Edycja dźwięku z Audacity 2.0

Po otwarciu Audacity widoczne jest „okno pustego dokumentu.”

- Naciśnięcie czerwonego przycisku „record” (tł. nagrywaj) rozpocznie proces nagrywania bezpośrednio z konsoli miksującej.
- Alternatywnie, istniejący już materiał audio (taki jak WAV, MP3, OGG) może być zaimportowany za pomocą polecenia **Project > Import audio**. Niesformatowane pliki PCM są importowane poprzez wybranie odpowiedniego polecenia w menu.



Materiał audio, który może znajdować się na kilku ścieżkach, można kopiować (jeśli trzeba, z jednej ścieżki na drugą) lub skracać za pomocą znanych skrótów na klawiaturze komputera **Strg + c / v / x** lub poprzez polecenie **Edit** w menu.

Poszczególne czynności edycyjne mogą zostać cofnięte, jak zwykle, za pomocą klawiszy **Ctrl + z** lub polecenia **> Undo**.

W zależności od wybranego narzędzia, kursor myszki będzie przyjmował różne funkcje, w zależności od położenia na diagramie ścieżek audio:



Jeśli kursor jest widoczny w postaci pionowej linii w miejscu fali dźwiękowej, poszczególne obszary można zaznaczać w celu ich przesunięcia lub usunięcia. Aby przesłuchać wstępnie nagrania, po wycięciu wybranego fragmentu ścieżki, należy nacisnąć „c” na klawiaturze.



Na złączeniu fali dźwiękowej i nieco ciemniejszego tła, można zaznaczyć wierzchołki poziomu głośności i je poprzesuwać.





Materiał audio ze ścieżki, jak również poszczególne klipy, można przesuwać (także pomiędzy jedną ścieżką a drugą).

Używając polecenia **File** (tł. **Plik**) można zapisać lub wyeksportować cały projekt (cały plik lub tylko zaznaczony fragment) w takich formatach jak wav, mp3 czy ogg. Wiele funkcji, np. układ klawiatury czy format zapisywania plików, można dowolnie skonfigurować. Dostosowanie ustawień do swoich preferencji pozwoli Ci szybciej pracować.



Audacity jest dostępne obecnie w wersji 2.0. Na stronie internetowej znajdziesz szczegółowe instrukcje, w tym osiemnastostronicowy podręcznik po niemiecku, angielsku i hiszpańsku.

Materiał 9: Gdzie powinienem/powinnam zamieścić moją mapę?

Poprzez FTP: dostęp do środowiska sieci web

Mapy stworzone za pomocą generatora (HTML) zajmują bardzo mało miejsca, natomiast elementy dźwiękowe (mp3) i zdjęcia (jpg) zajmują zdecydowanie więcej miejsca. Dla mapy, która zawiera pliki multimedialne, wielu dostawców będzie oferować kilkugigabajtową przestrzeń w Internecie bez dodatkowych kosztów.

Oto **kilka przykładów**, które można zastosować w różnych systemach operacyjnych (Windows/Mac/Linux, systemy mobilne). Dostęp za pomocą FTP jest możliwy z każdego urządzenia; jest wygodny i zrozumiały.

Poniższe strony oferują instrukcję krok po kroku używając przykładu bplaced.net.

Produkt	Rozmiar	
Bplaced http://www.bplaced.net	2 GB	Oddzielny folder macierzysty dla wielu użytkowników; możliwy osobny dostęp dla FTP
Telekom Cloud http://telekom.de	25 GB	Dużo przestrzeni do przechowywania plików, nawet bez umowy z Telekom, dobre wsparcie online, serwis telefoniczny za darmo
HiDrive http://www.strato.de/online-speicher/	5 GB	Darmowa oferta drugiego największego dostawcy hostingu stron internetowych w Europie, z centrami informatycznymi w Karlsruhe i Berlinie; zielona technologia, wolna od CO2.
Arcor http://www.arcor.de/mps/hp/tp_hp_index.jsp	50 MB	Zaletą: upload FTP / wada: nie za dużo miejsca do przechowywania plików, ale wystarczająco
Dropbox http://dropbox.com	2 GB	Jako środowisko sieci web, bardzo proste w obsłudze z lokalnego folderu plików oraz aby zamieścić pliki w sieci / wada: od 2013 roku dużo trudniej publikuje się pliki HTML

Omówienie innych dostawców: <http://www.realwebmaster.net/kostenloser-webpace/>

Tworzenie środowiska sieci web:

Używanie bplaced.net

1. **Uzyskiwanie dostępu:** Zarejestruj się na <http://www.bplaced.net/> w celu uzyskania darmowej oferty. Otrzymasz potwierdzenie drogą e-mailową; możesz od razu rozpocząć pracę.

2. Widziałeś/aś „**http**” na początku większości adresów stron internetowych. Jest to oznaczenie technologii komunikacyjnej, która umożliwia serfowanie po Internecie odszukując strony internetowe. Na nasze potrzeby, będziemy korzystać z protokołu „**ftp**”, aby **połączyć wasz komputer do serwera** (w podobny sposób twój komputer łączy się z pen drive'em na USB).

Jeśli używasz Windows, otwórz Internet Explorer i w miejscu, gdzie wpisuje się adres, wprowadź nazwę serwera, który dopiero co stworzyłeś/aś w bplaced. Powinno to wyglądać tak „<ftp://myname.bplaced.net>”. Powinieneś/powinnaś teraz oglądać zawartość Twojego osobistego folderu znajdującego się na serwerze bplaced. To twoja osobista przestrzeń w sieci!





3. Użyj myszki, aby przenieść plik do twojego osobistego folderu – np. **zdjęcie** (myphoto.jpg.). Właśnie **opublikowałeś/aś** swoje zdjęcie. Oznacza to, że każdy z każdego miejsca może teraz zobaczyć Twoje zdjęcie pod tym adresem używając przeglądarki: <http://myname.bplaced.net/myphoto.jpg>.

4. Używając edytora tekstów, napisz krótki tekst i zapisz go, nie w zwykłym formacie, ale jako plik „**html**.” Na twoim osobistym komputerze będziesz teraz mieć plik o nazwie np. mytext.html. Kiedy **przeniesiesz ten tekst na serwer**, każdy będzie go mógł przeczytać, gdy wejdzie na stronę o odpowiednim adresie. To samo możesz zrobić z mapą, którą stworzyłeś/aś w generatorze.

5. **WAŻNE:** Jeśli nie wpiszesz konkretnej nazwy pliku do przeglądarki wpisując np. <http://myname.bplaced.net/>, to ukaże się **zawartość twojego osobistego folderu na serwerze**. Zostaw pierwsze trzy foldery tak jak są, nie zmieniając ich. Zobaczysz też wszystkie pliki, które zamieściłeś za pomocą ftp. Być może będziesz musiał/a odświeżyć stronę .

Jak tylko zamieścisz **plik z nazwą index.html** (zgodnie z

Index of /

Name	Last modified	Size	Description
 MySQLadmin/	2013-03-09 17:29	-	
 PgSQLadmin/	2013-03-09 17:29	-	
 filemanager/	2013-03-09 17:29	-	
 foo.html	2013-03-09 17:45	15K	

Apache/2.4 Server at mediensyndikat.bplaced.net Port 80

obowiązującą w Internecie zasadą pierwszeństwa) ten dokument będzie zawsze pojawiał się jako strona główna, kiedy wpisany zostanie adres strony. Używając eksplorera plików, można tworzyć **podfoldery**, takie jak audio lub obrazy. Pomoże Ci to na przegląd plików, nawet jeśli twoje strony internetowe są duże.

Edytor tekstów: podręcznik

Tworzenie dokumentów HTML, które zawierają linki

Bez względu na to, czy używasz OpenOffice, LibreOffice, czy MS Word: wszystkie edytory tekstów mogą generować pliki w formacie HTML (Plik > Zapisz jako). Eksperci mogą się nie zgodzić, ale duża zaletą tego jest niski próg: prawie każdy umie korzystać z edytora tekstu.

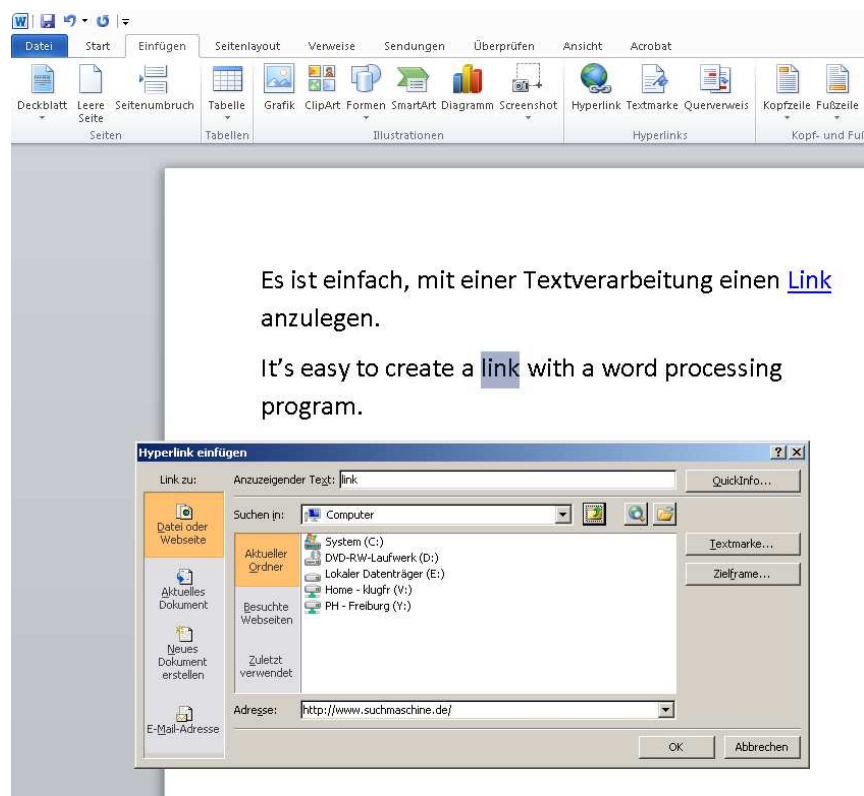
Stworzenie linka za pomocą edytora tekstu jest proste:

1. Zaznacz słowo, które ma mieć funkcję przycisku.

2. Kliknij Wstaw >

Hiperłącze, a otworzy się okno.

3. W tym oknie wpisz albo link taki, jak `http://www...` albo ewentualnie link do innego dokumentu w tym samym folderze (np. `sasiadujacydokument.html`).



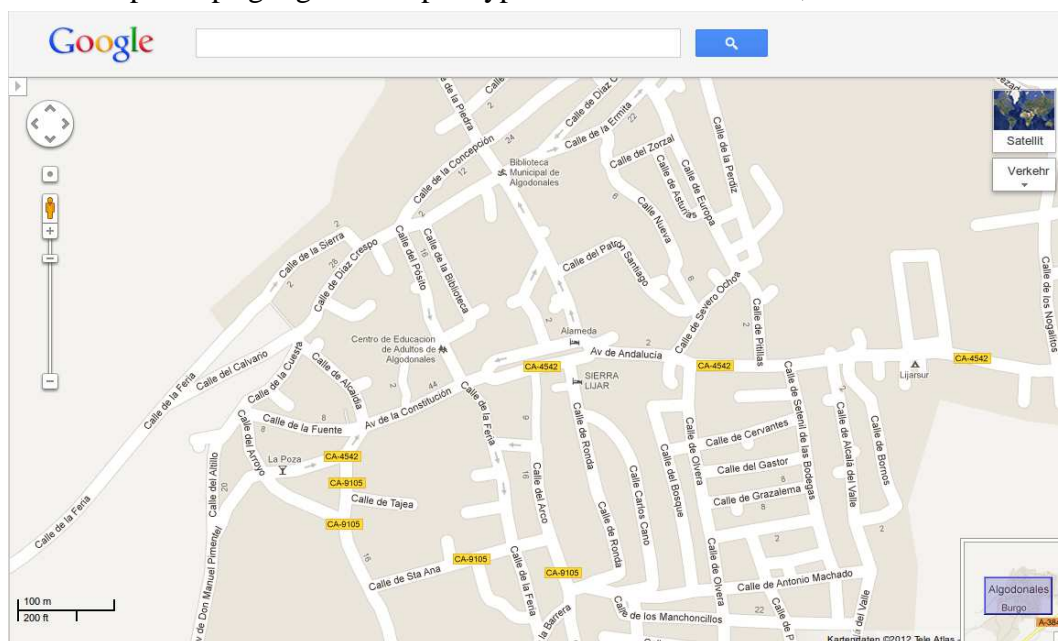
4. Teraz użyj przeglądarki internetowej, aby otworzyć dokument, który zapisałeś/aś. Linki zaznaczone są na niebiesko. Kliknięcie na pierwszy link przeniesie cię na inną (zewnętrzną) stronę internetową. Drugi link (wewnętrzny) otwiera inny z twoich dokumentów zlokalizowany w tym samym folderze jako plik, w którym umieściłeś/aś linki. Jeśli teraz przeniesiesz swoje dokumenty do twojego środowiska sieci web, to znaczy, że opublikowałeś/aś swoją stronę internetową.

Materiał 10: Porównanie Google Maps z OpenStreetMap

Mapy w Internecie

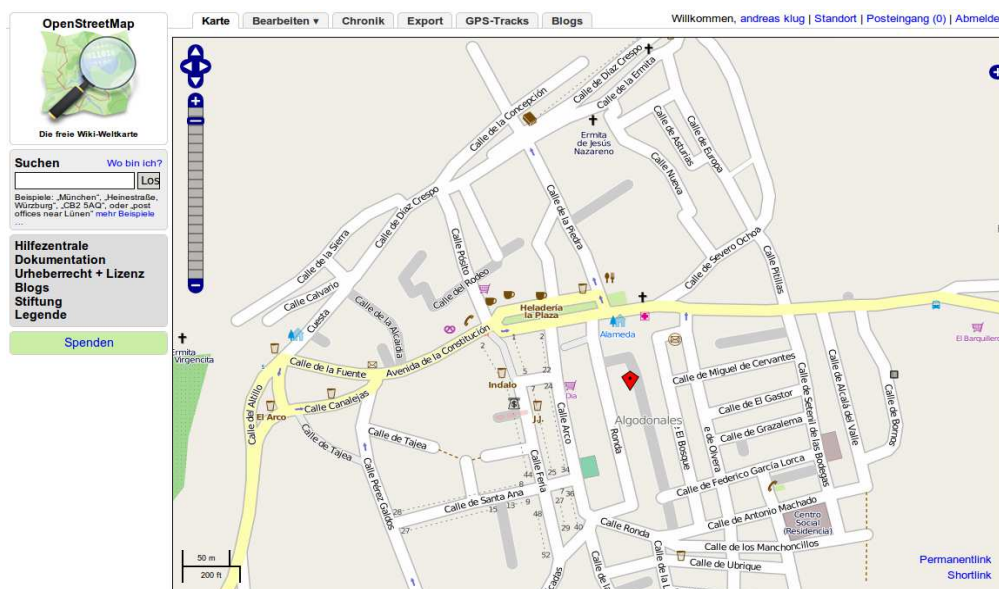
Przykład: Algodonales (Hiszpania) w Google Maps

<http://maps.google.de/maps/myplaces?hl=de&ll=36.88,-5.405&z=14>



Przykład: Algodonales (Hiszpania) na OpenStreetMap-Mapnik

<http://www.openstreetmap.org/?mlat=36.88&mlon=-5.405&zoom=15&layers=M>



Materiał 11: Wskazówki do obsługi generatora OSM

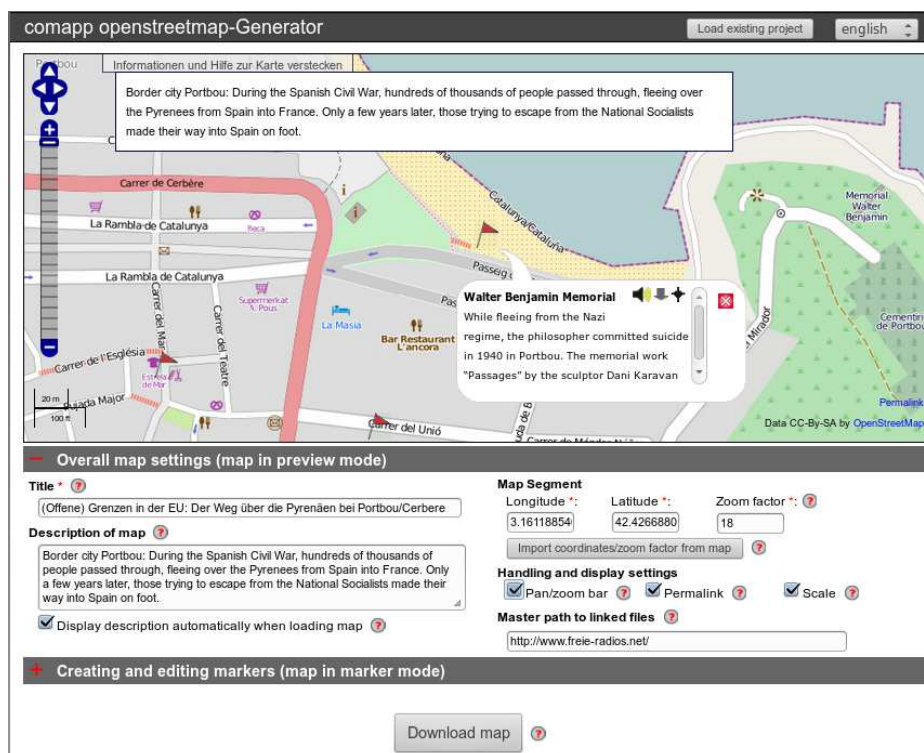
Wskazówki do obsługi generatora OSM

Generatora możesz używać w różnych językach, więc wybierz najpierw ten, który ci najbardziej odpowiada. Generator posiada dwa poziomy, na których można pracować. Najpierw omówimy *ogólne ustawienia mapy*.

1. Ogólne ustawienia mapy

1. Wybierz tytuł dla swojej mapy i wpisz go do *pola tytułowego*.
2. *Opis mapy*: Stwórz krótki opis mapy. Tekst ten (tytuł też) będzie analizowany przez wyszukiwarki.
3. *Mapa*: Powiększ wybraną część mapy poprzez podwójne kliknięcie aż do osiągnięcia wybranego obszaru.

Możesz ewentualnie przesunąć kursor myszy na wybrany obszar i powiększyć go obracając kółko myszy. Przesuwaj mapę trzymając lewym klawiszem myszy aż otrzymasz odpowiedni fragment mapy. Wybrany fragment będzie automatycznie potwierdzony. Jeśli chcesz zmienić fragment później, powinieneś/powinnaś zmodyfikować mapę w sposób opisany powyżej i dodatkowo kliknąć na „Import coordinates / zoom factor from map.” Mapa, jak ta pokazana poniżej, stanowi podstawę do następnych działań.



4. Obsługując ustawienia można włączyć dodatkowe narzędzia – jeśli chciałbyś ich używać.
5. W polu „Master path to linked files” możesz wpisać adres serwera, na którym dostępne są twoje pliki audio i zdjęcia. Tworząc (audio) linki trzeba będzie tylko dodać rozszerzenie – (folder i) nazwę pliku, do którego ma być link. To sprawia, że łatwiej jest przenieść twój projekt z jednego serwera na drugi w dowolnym momencie - będziesz musiał/a jedynie zmienić adres serwera tutaj, a nie osobno w każdym pliku.

2. Tworzenie znaczników i zapisywanie wygenerowanej mapy

Główną funkcją OSM-generatora COMAPP jest umożliwienie – na wybranym fragmencie mapy – dodawania znaczników, łączenia ich z elementami multimedialnymi i następnie pobrania wygenerowanej mapy.

Znaczniki zawsze mają *nazwę*. Jeśli wprowadzisz internetowy *Link*, nazwa, którą przypisałeś/aś staje się linkiem (przyciskiem). Najwygodniejszym sposobem wskazywania współrzędnych geograficznych (długości i szerokości) znacznika jest kliknięcie na mapę. W polu „description of marker” (tł. opis znacznika), wpisz swój tekst: około 150 znaków zmieści się w oknie twojego znacznika (bez paska do przewijania po prawej stronie). Możesz, do pewnego stopnia, zawrzeć kod HTML.

Aby stworzyć *Link Audio*, musisz umieścić dwie rzeczy:

1. link internetowy do pliku audio w formacie mp3
2. link internetowy do transmisji pliku w formacie m3u

Plik *m3u* file musi zawierać, w formie prostego tekstu, link do pliku mp3 oraz polecenie („Enter”). Więcej informacji na następnej stronie.

Adres internetowy, który wpisujesz dla swoich linków audio może być w formie kompletnego, ważnego adresu, albo jeśli wpisałeś ogólną nazwę w poleceniu „*Master path to linked files*,” może być to tylko rozszerzenie dla poszczególnych plików (patrz: poprzednia strona).

Możesz teraz pobrać swoją mapę jako plik HTML i używać jej lokalnie lub na swojej stronie internetowej. Za pomocą przycisku „Load existing project” (tł. wgraj istniejący projekt) na samej górze generatora, możesz kontynuować pracę z projektem w każdym momencie.

3. Zamieszczanie elementów dźwiękowych



Unikalną cechą OSM-generatora COMAPP jest możliwość podłączania treści multimedialnych do poszczególnych miejsc na mapie. Aby zapewnić największą możliwą kompatybilność, należy pamiętać o kilku elementach. Zamieszczając pliki audio, należy używać plików w formacie mp3.

1. Pliki mp3

Jako że materiał audio będzie pobierany przez Internet albo telefon komórkowy, należy pamiętać o tym, by wysyłać **kompaktowe pliki**. W przypadku nagrań głosu, wystarczą następujące wymagania techniczne: mono, częstotliwość próbkowania 44.1 kHz (lub mniejsza), bitrate 48 kBit/s.

Kiedy stworzony zostaje link audio, generator pokazuje przycisk play jak tylko kliknięta zostanie flaga znacznika na mapie. Przycisk uruchamia odtwarzacz flashowy.

2. Pliki m3u

W przypadku, gdy mapa jest umieszczona na urządzeniu, które nie ma zainstalowanego odtwarzacza flashowego, konwencjonalne przesyłanie danych jest włączane domyślnie. Aby je wyłączyć, należy wejść na link pliku audio m3u.

Taki link audio składa się z prostego tekstowego pliku zawierającego **kompletny, ważny adres internetowy** pliku mp3. Istotnym jest, aby zakończyć tę linię tekstu poleceniem <Enter>.

3. Folder serwera

Jeśli projekt zawiera kilka plików audio, gorąco poleca się, aby zamieścić wszystkie odpowiadające pliki mp3 i m3u w **specjalnym folderze na serwerze**.

4. Nazwy plików

Aby zachować kompatybilność, nazwy plików nie mogą zawierać znaków specjalnych lub spacji. Idealnym rozwiązaniem jest używanie jedynie **małych liter** („ASCII”) i **liczb**. **Krótkie nazwy plików** są łatwiejsze i pozwalają uniknąć błędów przy wpisywaniu.

5. Adresy

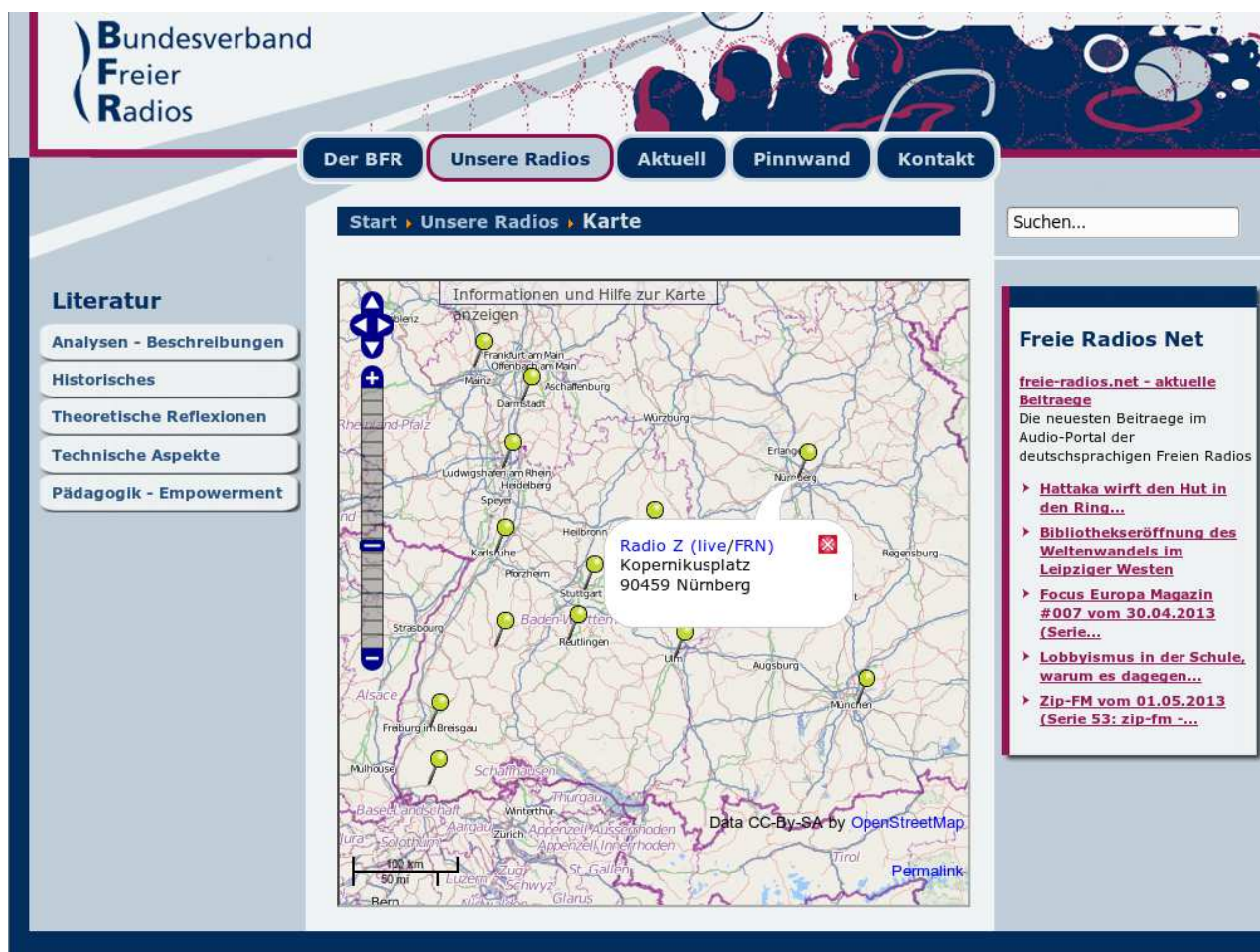
Upewnij się, że wszystkie nazwy twoich plików odnoszą się do **właściwych plików docelowych**. Możesz to sprawdzić wprowadzając linki do plików mp3 i m3u do przeglądarki. Jeśli linki są poprawne, pobieranie lub odtwarzanie powinno rozpocząć się automatycznie. Jeśli nie działa, oznacza to, że jest błąd w adresie.

.

Materiał 12: Zamieszczanie na stronie internetowej

Tworzenie projektów w OpenStreetMap

Przykład strony internetowej z zamieszczoną mapą stworzoną za pomocą generatora OSM



Zamieszczenie map stworzonych przez OpenStreetMap na istniejących stronach internetowych jest stosunkowo proste, ponieważ generator map udostępnia plik HTML, który może być następnie wbudowany w kod HTML już istniejącej strony.

Kod HTML

Poniższe fragmenty kodu służą jedynie jako przykład; część na niebiesko pokazuje jakich komend należy użyć w celu zintegrowania strony internetowej (w tym przypadku mapy OSM) z większym dokumentem używając kodu HTML.

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>Sample page</title>
```

```
<meta charset="UTF-8" />
```

```
</head>
```

```
<body>
```

Tutaj wprowadzam swój tekst. Potem następuje zintegrowanie mapy:

```
<iframe src="http://www.mediensyndikat.de/geo/bfr.html"
```

```
width="100%"
```

```
height="500"
```

```
scrolling="auto"
```

```
frameborder="1">
```

```
Please use a browser that supports inline frames!
```

```
</iframe>
```

```
</body>
```

```
</html>
```


Materiał 13: Geocaching z Columbusem

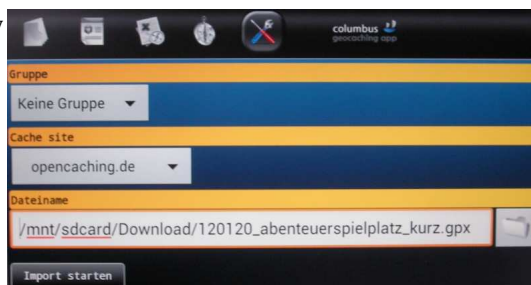
Geocaching z Columbusem

1. Używanie aplikacji do Androida z opencaching.de – Przygotowania

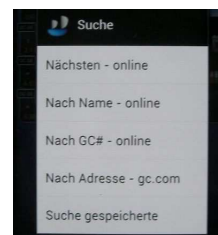
Podstawa techniczna do geocachingu jest dostarczana przez **pliki gpx** zawierające wszystkie informacje, jakich potrzebuje urządzenie mobilne, aby doprowadzić użytkownika do „skrzynki” (ang. *cache*). Pliki te są zwykle przechowywane na specjalnych stronach internetowych, z których można je ściągnąć i od razu używać. Kiedy Columbus jest otwarty, pokazuje listę plików geocachingowych, które mogą być już zapisane na urządzeniu. Nowe pliki można dodawać na dwa sposoby:



Pliki mogą być **ręcznie ściągnięte z komputera**. Aby w pełni wykorzystać funkcję importowania, na Twoim urządzeniu powinien być zainstalowany manager plików aplikacji OI. Ta metoda nie wymaga aktywnego połączenia z Internetem czy włączonego GPS.



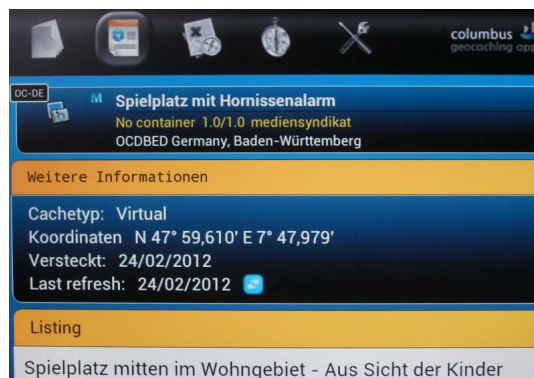
Można ewentualnie skorzystać z przycisku menu w aplikacji Columbus aby **szukać online**. Możesz przejrzeć listę „skrzynek” w pobliżu twojej lokalizacji i określić maksymalną odległość w kilometrach, za pomocą polecenia „nearest online” (tł. najbliższe online) i wybierając platformę geocaching. Wymaga to jednak połączenia z Internetem i GPS.



Używając otwartej platformy, takiej jak opencaching.eu, możesz pobrać plik gpx od razu; na stronach komercyjnych (takich jak geocaching.com), musisz posiadać konto i podać jego nazwę w ustawieniach aplikacji Columbus.

Plik ze „skrzynką”, który ściągnąłeś/aś jest teraz widoczny na liście na stronie głównej i możesz go przejrzeć. Te pobrane pliki zawierają często ważne wskazówki, które ułatwiają znalezienie skrzynki.

Czasami są też linki zewnętrzne zmieszczone w pliku. W takich przypadkach, można uzyskać dostęp do dodatkowego tekstu, obrazów, dźwięków czy nawet video.



2. Używanie aplikacji do Androida z opencaching.de – na miejscu



Kiedy już plik ze „skrzynką” został pobrany można rozpocząć poszukiwania. We włączonym **trybie mapy** pokazywana jest lokalizacja użytkownika. Czasami funkcja ta musi zostać aktywowana za pomocą przycisku w menu „My position” (tł. moja pozycja). Lokalizacja skrzynki również jest widoczna. Poszukując skrzynki za pomocą GPS należy się liczyć ze standardowym odchyleniem o kilka metrów. Oznacza to, że skarbu należy szukać analogowo, samemu!

To, jakiej mapy używasz zależy od Twoich osobistych preferencji. Jednak kiedy lokalizacja jest oddalona od centrów lub większych miejscowości, zaleca się spojrzeć na mapę OpenStreetMap (OSM), która jest bardzo dokładna. Dokonujesz wyboru używając przycisku menu w trybie mapy.

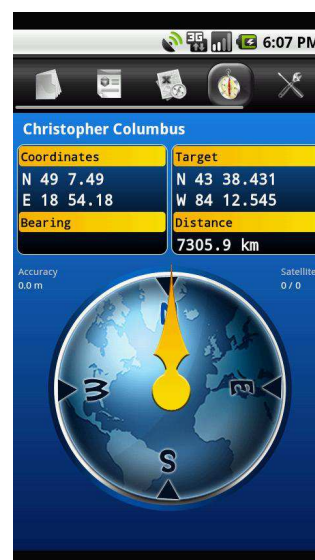
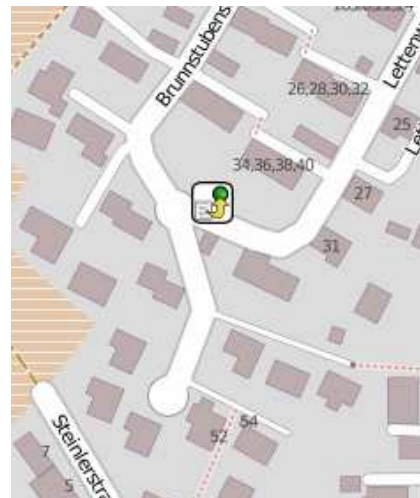
Na zewnątrz nie jest konieczne posiadanie dostępu do Internetu: jeśli wcześniej pobrałeś/aś mapę używając domowej sieci WLAN, będzie ona później dostępna offline podczas poszukiwań skrzynki.



Alternatywnie możesz użyć do poszukiwań **kompasu i funkcji kierunku**. Poza wskazywaniem współrzędnych geograficznych „skrzynki”, pokazuje on strzałkę do nawigacji i odległość do skrzynki podaną w metrach.

W obu metodach można się zawsze przełączyć z powrotem do listy albo szczegółowych informacji, aby uzyskać dodatkowe wsparcie lub wskazówki.

Aby to zrobić, nie trzeba być podłączonym do Internetu.



Materiał 14: Style uczenia się wg Honeya i Mumforda

Style uczenia się wg Honeya i Mumforda

Klasyfikacja stylów uczenia się zostały opracowane przez Petera Honeya i Alana Mumforda na podstawie prac Kolba. Wyróżniono cztery odrębne style czy też preferencje z zakresu uczenia się: **aktywista/aktywistka, teoretyk/teoretyczka, pragmatyk/pragmatyczka** oraz **osoba refleksyjna**. Są to różne podejścia do uczenia się, które ludzie w naturalny sposób preferują. Aby maksymalnie podnieść poziom własnego procesu uczenia się, każda osoba ucząca się powinna:

- zrozumieć swój styl uczenia się,
- szukać możliwości do nauki przy użyciu tego stylu.

Cechy charakterystyczne czterech stylów uczenia się są zebrane w poniższej tabeli:

Styl uczenia się	Atrybuty	Czynności
Aktywista/aktywistka	Aktywiści to ludzie, którzy uczą się poprzez działanie. Aktywiści muszą wszystkiego dotknąć własnymi rękami i rzucają się na głęboką wodę. Mają otwarte podejście do nauki, w pełni angażują się w nowe doświadczenia i podchodzą do nich bez uprzedzeń.	<ul style="list-style-type: none"> • „burza mózgów” • rozwiązywanie problemów • dyskusje grupowe • łamigłówki • konkursy • odgrywanie ról
Teoretyk/teoretyczka	Te osoby chcą zrozumieć teorię, która stoi za działaniami. Potrzebują modeli, koncepcji i faktów, żeby móc zaangażować się w proces uczenia się. Wolą analizować i syntetyzować, układać nowe informacje w postać systematycznej i logicznej „teorii”.	<ul style="list-style-type: none"> • modele • statystyki • historie • cytaty • informacje uzupełniające • zastosowanie teorii

Pragmatyk/ pragmatyczka	Te osoby chcą zrozumieć, w jaki sposób można przełożyć naukę na realną praktykę. Abstrakcyjne koncepcje i gry nie mają dla nich większego sensu, dopóki nie zobaczą możliwości, aby wcielić idee w życie. To eksperymetatorzy, wypróbowujący nowe pomysły, teorie i techniki, aby przekonać się, jak działają.	<ul style="list-style-type: none"> • czas, aby pomyśleć jak zastosować nauczane rzeczy w prawdziwym życiu • studia przypadków • rozwiązywanie problemów • dyskusje
Osoba refleksyjna	Ci ludzie uczą się poprzez obserwowanie i myślenie o tym, co się zdarzyło. Mogą nie chcieć angażować się osobiście, gdyż wolą patrzeć z boku. Lubią cofnąć się i zbadać sprawy z wielu różnych perspektyw, zbierając dane i przez dłuższy czas wypracowując odpowiednie wnioski.	<ul style="list-style-type: none"> • dyskusje w parach • kwestionariusze autoanalizy • kwestionariusze osobowościowe • czas na przemyślenie • obserwacje • opinie innych osób • coaching • wywiady

(Źródło: <http://www2.le.ac.uk/departments/gradschool/training/resources/teaching/theories/honey-mumford>).

Materiał 15: Podręczne strategie - nauczanie mediów społecznych

Podręczne strategie do nauczania mediów społecznych

Przełamywanie lodów: pomaga uczestnikom/uczestniczkom poczuć się częścią grupy i zaangażować się w proces uczenia się. Często stosowane na pierwszej lub którejś z początkowych sesji w trakcie kursu. Przykład: przedstawianie się, zrealizowane na pierwszej sesji kursu META Europe.

Burza mózgów: zadanie pytania całej grupie i zapisywanie sugestii grupy na papierze lub tablicy. Ważne jest, aby doceniać wszystkie sugestie i nie narzucać własnej interpretacji. Dobra metoda definiowania lub rozwiązywania problemów. Przykładowe pytanie: co to jest radio społeczne?

Grupy dyskusyjne: podzielenie grupy na podgrupy, liczące 2-4 osób i zadanie im pytania lub problemu, na który mają znaleźć rozwiązanie. Metoda ma tę przewagę, że ludzie czują się bardziej komfortowo podczas rozmowy w mniejszej grupie. Jeden z członków grupy następnie przekazuje **odповідź lub opinię zwrotną** reszcie grupy.

Prezentacja instruktora: osoba prowadząca szkolenie omawia lub wyjaśnia konkretny temat lub koncepcję. Metoda przydatna do efektywnego komunikowania odpowiednich części programu, ale trzeba pamiętać, że często lepszy skutek można odnieść, jeżeli pozwolić uczniom samodzielnie odkrywać różne rzeczy!

Demonstracja: pokazywanie etapów uczenia się wybranej umiejętności (np. techniki montażu). Po demonstracji uczniowie powinni wypróbować umiejętność w praktyce! Badania wykazały, że nową umiejętność należy **7 razy** przećwiczyć w praktyce, żeby stała się automatyczna!

Pytania i odpowiedzi: osoba prowadząca zadaje pytania, a uczący się odpowiadają. Technika przydatna, aby przekonać się, czy ludzie rozumieją konkretny aspekt materiału. Należy ją jednak stosować ostrożnie, aby nie...

Odgrywanie ról: zainscenizowanie konkretnej sytuacji, w której osoby uczące się odgrywają różne role (są one np. zapisane na kartce). Metoda przydatna w celu wypróbowania nowych umiejętności lub do przepracowania problemów wynikających z nastawienia uczestników.

Symulacja: przygotowanie symulacji konkretnej sytuacji, jaka zdarza się w praktyce. Przykładem może być symulacja pierwszych 15 minut programu radiowego na żywo bez nadawania go na antenę.

Gry i quizy: przydatne do sprawdzenia, z jaką wiedzą na temat konkretnego tematu przybyli uczestnicy/uczestniczki szkolenia albo ile już zdążyli się nauczyć. Należy pamiętać, aby takie elementy utrzymać w lekkim tonie, ponieważ niektórzy z uczestników mogą mieć negatywne doświadczenia związane z sytuacjami testów czy egzaminów. Przykładem może być quiz na temat różnych rodzajów programów radiowych, jakie uczestnicy znają albo nakreślenie różnych aspektów osobistych historii związanych ze słuchaniem radia.

Studium przypadku: spojrzenie na dość szczegółową, przykładową sytuację lub problem z rzeczywistego życia. Uczący się mogą zapoznać się z materiałami na temat przypadku, a następnie odbyć dyskusję i odpowiadać na przygotowane pytania.

Sesje indywidualne: sesje w małych grupach albo indywidualne w celu spojrzenia lub przesłuchania konkretnych prac i omówienia wszelkich problemów lub kwestii, jakie uczący się mogą zgłosić w związku z takimi pracami.

To tylko kilka pomysłów na początek. Pomyślcie o technikach uczenia, z których sami korzystaliście albo których doświadczyliście.

Które z nich najlepiej sprawdzają się w różnych sytuacjach?

Handout 16: Case Study - Course relating to Open Street Map

Family Health and Well-being Project: “Lets get away from the telly!”

Aims

- To promote the sharing of traditional stories, songs and rhymes between generations.
- To value the oral traditions of grandparents relating to play and early forms of communication (rhymes and action rhymes).
- To enable young parents to learn about and share their cultural, social and historical heritage with their children.
- To use site specific / themed songs and stories to raise the level of interaction and communication between parents and their children.
- Raise awareness of local places that are free for families to visit.
- Use mobile technologies for cultural information, travel information, facilities and practical advice.
- Teach practical technology skills of interviewing, sound recording and editing, digital photography, creation of PDF-files, and using OSM software.

By the end of the project participants will be able to:

- Visit local places with their children, tell stories and sing rhymes.
- Work together to create an Open Street map of places to visit.
- Apply basic interview, editing, video and photography skills
- Understand their local geographical, social and cultural heritage and pass knowledge on to future generations.
- Apply IT and Media skills to add information and build map for future projects.

Brief structure of the Open Street Map course

Session 1: Introduction

The introduction would be a relaxed session where mothers / fathers / grandparents and young children could share tea and biscuits. This session would take place in a familiar, non-threatening environment where people would be encouraged to talk and share stories about their children or families. The workshop leader would outline the project briefly.

Session 2: Hot Spot Visit

Everyone (including children) would be taken on a visit to a location where there would be someone (an experienced facilitator) who could tell stories and introduce new games, fun ideas and adventure activities to children and adults.

The facilitator would take photographs and make recordings of sounds if appropriate. (These skills will be taught later in the course to enable the participants to do their own 'content gathering'.

Session 3: Developing Content

Select photographs; write up activities that could be included in this Hot Spot. Try out further activities that could be included in the Hot Spot e.g. *Make a Pirate Hat*.

Decide upon other Hot Spots to include on the map.

Session 4 and 5: Introducing interviewing, sound recording and editing skills

Record songs and rhymes (possible older generation involvement). Set tasks to gather more sound recordings to add other Hot Spots supported by an expert storyteller / singer to encourage and motivate people to 'have a try'. Remind participants that although the content may sound professional it is the mother's father's voice is the one the child would like to hear.

Session 6 and 7: Introducing and creating a bespoke Open Street Map

Step-by-step walk through of Open Street map software.

How to embed content to hotspots - Embed hotspot content

Session 8: Conclusion

Complete the Open Street Map with visiting times | buses and other useful information.

Test, share and evaluate.

Hotspot example: Off to the Beach!

Things to consider as content for the hotspot:

- How do we get there? How much will it cost us? (Bus timetables | costs)
- What can we do on the way there? (Songs and rhymes | I -spy)
- What to do when we get there? (Games and Activities)
- What should we take? (Make a list)
- What can we eat? (Recipes for a fun, healthy picnic)

The hotspot could include:

Pre visit PDF downloads of ‘things to do, make and take’

- How to play I-Spy
- Making little boats from recycled materials
- Pirate flags, pirate hat
- Flags for sandcastles
- Things to do when you are there
- Simple fishing net
- Rock pooling – what to look for –identification of creatures and shells
- Information re. Conservation of the marine environment – returning creatures to the rock pools ...etc.
- Making ‘sand boats’ at the water’s edge
- Sandcastles
- Ball games to play together
- Recipes

Songs and rhymes: MP3 downloads

Bobby Shaftoe | Come here me little laddie(songs)

Counting and action rhymes

The Walrus and the Carpenter(poem)

The Owl and the Pussycat (poem)

She sells seashells on the sea shore (tongue-twister)


Materiał 17: Planowanie szkolenia z zakresu mediów społecznych

Planowanie szkolenia wprowadzającego z zakresu mediów społecznych

Pracujcie w małych grupach (3- lub 4-osobowych). Wybierz, z kim chciałbyś/chciałabyś pracować. To mogą być ludzie, którzy pracują z podobnymi grupami docelowymi, na przykład migrantami, młodzieżą, osobami starszymi itp.

Należy podjąć decyzję w następujących kwestiach:

- Grupa docelowa
- Jakie są cele ogólne i szczegółowe szkolenia?
- Ilu uczestników/uczestniczek należy się spodziewać?
- Jak długie będzie szkolenie i jaki jest planowany podział godzin, na przykład 2-dniowy warsztat weekendowy lub dwie godziny w tygodniu przez 15 tygodni lub...?
- Gdzie będzie odbywało się szkolenie i jakiego rodzaju obiekt jest potrzebny w tym celu? Czy grupa potrzebuje jakiegokolwiek dodatkowego wsparcia (np. opieki na dziećmi).
- Czy działasz we współpracy z organizacją lub osobą, czy pracujesz z „tutorami/tutorkami społecznymi”?

 Wykorzystaj Materiały (18) „Plan szkolenia (formularz)” do szczegółowego zaplanowania szkolenia..

Macie 15 minut na przedyskutowanie w/w kwestii w grupach, a następnie 10 minut na prezentację pomysłów reszcie grup i odpowiedź na pytania.

Materiał 18: Szkolenie wprowadzające – plan szkolenia (formularz)

Szkolenie podstawowe – plan szkolenie (formularz)

Trenerzy/trenerki:

Uczestnicy/uczestniczki:

Miejsce:

Czas trwania szkolenia i poszczególnych sesji:

Cele szkolenia

- 1.
- 2.
- 3.

Po ukończeniu szkolenia uczestnicy/uczestniczki będą potrafili/ły:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Struktura szkolenia (planowany podział na sesje)

Materiały szkoleniowe i pomocnicze

Inne uwagi

Materiał 19: Proste ćwiczenie ewaluacyjne

Ćwiczenie ewaluacyjne - głowa/serce/torba/kosz -

Ćwiczenie stanowi szybkie, łatwe i nieformalne narzędzie ewaluacyjne, które pozwala na otrzymanie informacji zwrotnej na temat wydarzenia, aktywności czy projektu. Może być użyteczne, aby zbadać reakcje uczestników/uczestniczek w sytuacji, gdy inne, bardziej formalne sposoby ewaluacji nie zdają egzaminu. Należy odrysować kontur ciała na dużym kartonie na podłodze lub na kartkach A4, które należy rozdać uczestnikom/uczestniczkom. Okolice głowy i serca powinny być wyraźnie zaznaczone, podobnie jak torba i kosz na śmieci. Uczestnicy/uczestniczki mają za zadanie zapisać na czterech samoprzylepnych karteczkach coś co chcieliby zachować w głowie, w sercu, wrzucić do siatki lub kosza na śmieci.

Głowa

Czego się nauczyłem/am uczestnicząc w tym wydarzeniu, aktywności, projekcie.

Serce

Co odczuwałem/am lub czego doświadczyłem/am uczestnicząc w tym wydarzeniu, aktywności, projekcie.

Torba

Co użytecznego zabiorę ze sobą po tym wydarzeniu, aktywności, projekcie.

Kosz

Co nie zdało egzaminu lub o czym chciałbyś/chciałabyś zapomnieć po tym wydarzeniu, aktywności, projekcie.

Zacznijcie robić to ćwiczenie w grupach roboczych zanim rozpoczniecie ewaluację tego instrumentu!

(Pobrano z: The Evaluation Trust: www.evaluationtrust.org/tools/story)