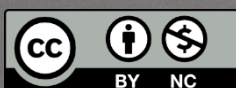


Handbook for Youth Educators

Face-to-face learning



Co-funded by
the European Union



FILM MAKING FOR INCLUSION AND DEVELOPMENT

Witamy

Witamy w podręczniku dla wychowawców młodzieży o tworzeniu filmów.

Niniejszy podręcznik został opracowany, aby pomóc nauczycielom w nauczaniu młodzieży o tworzeniu filmów. Da Ci narzędzia potrzebne do stworzenia kompleksowego programu nauczania, który zaangażuje Twoich uczniów i nauczy ich kluczowych umiejętności.

Tworzenie filmów to cenna umiejętność, nie tylko dlatego, że staje się coraz bardziej pożądana w pracy, ale również dlatego, że uczy uczniów jak skutecznie i kreatywnie komunikować się, dając im jednocześnie możliwość refleksji nad otaczającym ich światem. Ważne jest, aby młodzież miała dostęp do tego rodzaju edukacji, ponieważ pomaga im to rozwinąć własną, unikalną perspektywę na świat i zrozumieć, jak ich działania wpływają na innych.

Dwa podręczniki powstały w ramach projektu "FMID - Film making for inclusion and development", finansowanego przez program Erasmus+ Komisji Europejskiej. Jeden z podręczników jest przeznaczony do samodzielnego uczenia się, natomiast niniejszy podręcznik jest dedykowany do uczenia się w trybie face-to-face.

Mamy nadzieję, że ten podręcznik pomoże Wam wyposażyć uczniów w cenne umiejętności, które będą mogli wykorzystywać przez całe życie - umiejętności takie jak krytyczne myślenie, komunikacja, współpraca, rozwiązywanie problemów i kreatywność.

- Zespół FMID





Spis treści.

Witamy

Wstęp

Moduł 1: Wstępna produkcja

Moduł 1: Preprodukcja – Plan lekcji

Moduł 1: Przygotowanie do produkcji – działania 19

Moduł 2: Produkcja 26

Moduł 2: Produkcja – Plan lekcji 26

Moduł 2: Produkcja – działania 30

Moduł 3: Postprodukcja 33

Moduł 3: Postprodukcja – Plan lekcji 34

Moduł 3: Postprodukcja – działania 43

Moduł 4: Storytelling 50

Moduł 4: Opowiadanie historii – Plan lekcji 50

Moduł 4: Opowiadanie – działania 57

Moduł 5: Umiejętności facylitacyjne 65

Moduł 5: Umiejętności facylitacyjne – Plan lekcji 65

Moduł 5: Umiejętności facylitacyjne – działania 70

Moduł 6: Umiejętności interpersonalne 75

Moduł 6: Umiejętności interpersonalne – Plan lekcji 75

Moduł 6: Umiejętności interpersonalne – zajęcia 80

Wstęp

Program i podręcznik doskonalenia zawodowego opracowany w ramach projektu FMID, będzie zawierał zasoby i treści szkoleniowe opracowane specjalnie z myślą o wychowawcach młodzieży, tak aby mogli oni:

- 1) Skuteczne docieranie do marginalizowanej młodzieży, wspieranie jej z troską i empatią oraz zachęcanie do kontynuowania nauki przez całe życie i odpowiedzialnego planowania przyszłości;
- 2) Zapewnienie wysokiej jakości szkoleń w zakresie produkcji, postprodukcji i wykorzystania wideo i audio, z wykorzystaniem najbardziej odpowiedniego oprogramowania open-source i powszechnie dostępnego sprzętu;
- 3) Czuć się komfortowo w prowadzeniu zaawansowanych szkoleń z zakresu ICT dla młodych ludzi z wykorzystaniem środowisk blended i online, w pełni wykorzystując ich potencjał przy jednoczesnym zabezpieczeniu przed ewentualnymi negatywnymi czynnikami internetowymi.

Szkolenie obejmuje 100 godzin szkolenia, na które składa się 40 godzin zajęć bezpośrednich i 60 godzin samodzielnej nauki online, wspartej zasobami wideo i materiałami audiowizualnymi.

W tym podręczniku znajdziesz narzędzia do nauki twarzą w twarz - scenariusze lekcji i ćwiczenia.

Podręcznik face-to-face podzielony jest na 6 modułów:

1. Przedprodukcyjny
2. Produkcja
3. Postprodukcja
4. Storytelling
5. Umiejętności facylitacji
6. Umiejętności interpersonalne

Moduł 1: Produkcja wstępna

W tym module zostaną poruszone następujące tematy:

1. Outlining i Screenplay - Zrozumienie różnych formatów produkcji mediów cyfrowych
2. Tworzenie opowieści z wykorzystaniem ilustracji - Mood-boardy i Mind-mapy
3. Tworzenie Storyboardów
4. Wprowadzenie do pisania opowiadania i scenariusza
5. Planowanie w fazie przedprodukcyjnej:
 - a. Wybór najbardziej odpowiednich mediów dla projektu (wideo, podcast, wywiad)
 - b. Wybór najbardziej odpowiedniego formatu dla projektu (dokument, vox pop, wywiad, drama, vlog)
 - c. Szukanie lokalizacji
 - d. Wypełnianie budżetu
 - e. Wybór członków obsady i załogi
 - f. Zabezpieczenie kostiumów i rekwizytów lub innych materiałów (zdjęcia, dźwięk itp.), które mogą być wykorzystane w projekcie produkcyjnym
6. Podstawowe funkcje i cechy kluczowych urządzeń
7. Wprowadzenie do sekwencji i ciągłości
8. Opracowanie planu zdjęciowego
9. Wprowadzenie do produkcji mediów cyfrowych i praw autorskich

Moduł 1: Produkcja wstępna - plan lekcji

Moduł 1 - Produkcja wstępna			
Opis działań edukacyjnych	Czas trwania	Wymagane materiały lub sprzęt	Adaptacja online do proponowanego działania face-to-face
<p>Otwarcie warsztatów:</p> <p>Prowadzący otwiera warsztat witając wszystkich wychowawców młodzieży i wprowadza do sesji krótkim wstępem. Wyjaśni, że podręcznik dla nauczycieli będzie zawierał teorię tego programu doskonalenia zawodowego. Moderator wyjaśni, w jaki sposób edukatorzy młodzieżowi będą korzystać z podręcznika podczas prowadzenia tego szkolenia dla zmarginalizowanej młodzieży FMID.</p>	<p>15 minut</p> <p>30 minut</p>	<p>Miejsce szkolenia z wyposażeniem informatycznym</p> <p>Flipchart i markery</p> <p>Karta zgłoszenia na warsztaty</p> <p>Długopisy i materiały do notowania dla wszystkich młodych uczniów</p>	<p>Użyj narzędzia do spotkań online (np.: Zoom, Google Teams, Skype, itp.), aby przeprowadzić szkolenie synchronicznie. Jeśli wolisz przeprowadzić szkolenie asynchroniczne, możesz nagrać sesje ekspozycyjne, na których prezentujesz treści. Do tego potrzebna będzie platforma e-learningowa lub strona internetowa, na której uczący się będą mieli dostęp do filmów i pozostałych materiałów (np.: MOOC), w tym forum, na którym będą mogli się zaprezentować/wykonać ćwiczenia typu icebreaker oraz komunikować się między sobą i z Tobą. W przypadku zadań, które wymagają od uczestników przygotowania materiałów, jeśli są</p>
<p>Ćwiczenie 1.1: Icebreaker: Two Truths One Lie:</p> <ul style="list-style-type: none"> Facylitator rozpoczyna sesję szkoleniową od ćwiczenia typu icebreaker, które ma na celu promowanie interakcji w grupie. Prowadzący 			

<p>prosi grupę o powiedzenie trzech rzeczy o sobie. Spośród tych trzech rzeczy dwie będą prawdą, a pozostała jedna kłamstwem. Reszta grupy musi odgadnąć, która z nich jest kłamstwem.</p>	10 minut	<p>Projektor i ekran</p> <p>Laptop</p> <p>Kopia slajdów programu PowerPoint</p>	<p>wykonywane indywidualnie podczas sesji synchronicznej, możesz dać uczestnikom trochę czasu z wyłączonymi aparatami na wykonanie zadania. Jeśli zadanie wykonywane jest w parach, możesz umieścić uczestników w pokojach przerw/indywidualnych spotkaniach, aby mogli wspólnie wykonać zadanie.</p>
<p>W tym czasie moderator przedstawi tematy, które będą omawiane w ramach tego tematu. Wyjaśni również umiejętności techniczne, które edukatorzy młodzieży i marginalizowana młodzież osiągną po ukończeniu tego programu szkolenia stacjonarnego.</p>	20 minut	<p>Kopia arkusza ćwiczeń</p> <p>1.1</p>	
<p>W tym module działania będą stosowane od początku i przez cały czas. Prowadzący przedstawi edukatorom młodzieżowym przykładowy projekt, który oni sami przygotowują.</p>	30 minut	<p>Kopia arkusza ćwiczeń</p> <p>1.2</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ● Wprowadzenie do procesu tworzenia filmu: Moderator rozpoczyna sesję od przedstawienia koncepcji procesu tworzenia filmów oraz sposobu, w jaki uczestnicy (edukatorzy 		<p>Kopia arkusza ćwiczeń</p> <p>1.3</p>	
		<p>Kopia arkusza ćwiczeń</p> <p>1.4</p>	

<p>młodzieżowi, a później zmarginalizowana młodzież/FMIDs podniosą swoją wiedzę i umiejętności w zakresie tworzenia filmów).</p> <p>Prowadzący odniesie się do podręcznika, aby szczegółowo przedstawić ten temat.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Zarys i scenariusz: Moderator nakreśli edukatorom młodzieżowym, jak mogą pomóc zmarginalizowanej młodzieży w podnoszeniu kwalifikacji poprzez zrozumienie różnych formatów produkcji mediów cyfrowych. <p><u>Działanie 1.2:</u></p> <p>Zarys i scenariusz: Poproś uczestników o wypełnienie zarysu scenariusza (indywidualnie lub w parach), aby zrozumieć różne elementy/formaty produkcji mediów cyfrowych i jak to podejście/działalność może ułatwić proces uczenia się zmarginalizowanej młodzieży FMID.</p> <p><u>Przydatne linki do uzupełnienia tego działania:</u></p>	90 minut	<p>Kopia arkusza ćwiczeń</p> <p>1.5</p> <p>Szablon budżetu</p> <p>Kopia arkusza ćwiczeń</p> <p>1.6</p> <p>Przykładowe filmy z ciągłości i sekwencji</p>	
	15 minut	<p>Kopia arkusza ćwiczeń</p> <p>1.7</p>	
	60 minut		

<ul style="list-style-type: none"> • Jak zrobić zarys scenariusza w 6 krokach: Przewodnik po zarysowaniu scenariusza • Jak nakreślić scenariusz: 3 popularne metody • How to Outline Your Screenplay. • Tworzenie ilustracji do opowieści: W tej części wychowawcy młodzieży dowiedzą się, jak rozwinąć swoją opowieść za pomocą ilustracji. <p><u>Działanie 1.3:</u></p> <p>Mapa myśli: Poproś uczestników o wypełnienie mapy myśli i przeprowadzenie burzy mózgów (indywidualnie lub w parach) na temat różnych elementów, które przyczyniają się do rozwoju ich historii wykorzystanej w ćwiczeniu 2.</p> <p><u>Przydatne linki do uzupełnienia tego działania:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jak używać map umysłu dla scenarzystów 	<p>15 minut</p> <p>25 minut</p> <p>15 minut</p>		
---	---	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Możesz użyć map umysłu do rozwiązywania problemów <u>scenariuszowych</u> • Tworzenie Storyboardów: Prowadzący przedstawi młodym edukatorom, jak storyboardy mogą być wizualnym narzędziem pomocnym w planowaniu projektu. 			
<p><u>Działanie 1.4:</u></p> <p>Storyboardy: Poproś uczestników o stworzenie storyboardu (indywidualnie lub w parach), aby odwzorować, jak ich scenariusz lub historia będzie wyglądać po ukończeniu.</p>	20 minut		
<p><u>Przydatne linki do uzupełnienia tego działania:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jak stworzyć storyboard do filmu marketingowego • Jak zrobić storyboard do filmu w 6 krokach • Pisanie: Storyboarding Twojego scenariusza 	30 minut		

<ul style="list-style-type: none"> ● Wprowadzenie do pisania historii i scenariusza: W tej części edukatorzy młodzieżowi dowiedzą się, jak napisać historię i scenariusz do swojego projektu. 			
<p><u>Działanie 1.5:</u></p> <p>Pisanie opowiadania i scenariusza: Poproś uczestników, aby stworzyli swoje krótkie opowiadanie i scenariusz (indywidualnie lub w parach), które opracowali już w poprzednich zajęciach.</p>	<p>10 minut</p>		
<p><u>Przydatne linki do uzupełnienia tego działania:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Praktyczne porady dotyczące pisania scenariusza filmu krótkometrażowego ● Jak napisać scenariusz filmu krótkometrażowego 	<p>10 minut</p>		

<ul style="list-style-type: none"> ● Planowanie w preprodukcji: Facylitator nakreśli dorosłym edukatorom, jak mogą pomóc zmarginalizowanej młodzieży w podnoszeniu kwalifikacji poprzez naukę o planowaniu w preprodukcji. Ta część jest podzielona na podtematy, które moderator przedstawi i nauczy poprzez serię działań: <ul style="list-style-type: none"> ● Wybór najbardziej odpowiednich mediów dla projektu ● Szukanie lokalizacji ● Wypełnianie budżetu ● Wybór członków obsady i załogi ● Zabezpieczenie kostiumów i rekwizytów oraz wszelkich materiałów (zdjęcia, dźwięk itp.), które mogą być wykorzystane w projekcie produkcji ● Podstawowe funkcje i cechy Kluczowe wyposażenie 	20 minut		
	15 minut		

<ul style="list-style-type: none"> • Wprowadzenie do sekwencji i ciągłości • Opracowanie planu zdjęciowego • Wprowadzenie do produkcji mediów cyfrowych i praw autorskich <p>Wybór najbardziej odpowiednich mediów dla projektu: Facylitator szczegółowo przedstawi i pokaże uczestnikom różne media dla produkcji audiowizualnych i jak wybrać najlepsze dla ich projektu.</p>	15 minut		
<p><u>Przydatne linki do Instrukcji:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Porady dotyczące promocji: Jak zdobyć wyróżniającą się prasę dla swojego filmu • 6 sposobów, dzięki którym możesz zacząć promować swój film już dziś <p>Wybór najodpowiedniejszego formatu dla projektu: Facylitator nakreśli uczestnikom różne formaty dla projektów audiowizualnych i jak</p>	15 minut		

<p>wybrać najbardziej odpowiedni format dla ich projektu.</p> <p><u>Przydatne linki do Instrukcji:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Określenie właściwego formatu dla Twojej opowieści <p>Szukanie lokalizacji: Prowadzący przekaze uczestnikom wiedzę na temat poszukiwania miejsc do nakręcenia projektu audiowizualnego.</p> <p><u>Przydatne linki do Instrukcji:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Przewodnik po lokalizacjach: Jak szukać lokalizacji dla filmu <p>Uzupełnianie budżetu: Prowadzący nakreśli uczestnikom, jak wypełnić budżet podczas kręcenia produkcji filmowej. Następnie pokaże uczestnikom przykładowy szablon budżetu.</p>	<p>20 minut</p>		
--	-----------------	--	--

<p><u>Przydatne linki do Instrukcji:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Zbuduj niezawodny budżet dla swojego filmu krótkometrażowego lub video • Jak zaplanować budżet na film krótkometrażowy • Planowanie budżetu filmu: Nasz ostateczny przewodnik <p>Wybór członków obsady i załogi: Facylitator skłoni uczestników do zastanowienia się, jak ważne jest, gdy stworzysz produkcję audiowizualną, aby wziąć pod uwagę obsadę i załogę. Prowadzący wyjaśni szczegółowo różne sposoby znalezienia i wyboru obsady i załogi oraz co należy wziąć pod uwagę przy wyborze.</p> <p><u>Przydatne linki do Instrukcji:</u></p>			
---	--	--	--



<ul style="list-style-type: none">• JAK WYBRAĆ ODPOWIEDNIĄ OBSADĘ I EKIPE DO NASTĘPNEJ PRODUKCJI WIDEO• Jak znaleźć obsadę i załogę <p>Zabezpieczenie kostiumów i rekwizytów lub jakichkolwiek materiałów (zdjęcia, dźwięk itp.), które mogłyby być wykorzystane w projekcie produkcyjnym: Prowadzący podkreśli uczestnikom znaczenie kostiumów i rekwizytów podczas tworzenia projektu filmowego. Prowadzący wyjaśni uczestnikom, jak znaleźć i zabezpieczyć kostiumy i rekwizyty, które pomogą ulepszyć projekt produkcji.</p> <p><u>Przydatne linki do Instrukcji:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Znaczenie kostiumów w telewizji i filmach• Diabeł tkwi w szczegółach: Dlaczego rekwizyty i kostiumy mają znaczenie w filmie			
---	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> ● Podstawowe funkcje i cechy kluczowego sprzętu: Prowadzący nakreśli podstawowe funkcje i cechy kluczowego sprzętu podczas filmowania. <p><u>Działanie 1.6:</u></p> <p>Oświetlenie: Uczestnicy zostaną poproszeni o wyjście i użycie swoich urządzeń mobilnych do sfilmowania serii różnych filmów w różnym oświetleniu. Po wykonaniu tego zadania, poproś uczestników o obejrzenie tych filmów i zbadanie, w jaki sposób oświetlenie jest kluczowym elementem sposobu kręcenia filmu.</p> <p><u>Przydatne linki do uzupełnienia tego działania:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Znaczenie oświetlenia w produkcji filmowej. ● Wprowadzenie do sekwencji i ciągłości: W tej części prowadzący przedstawi uczestnikom znaczenie sekwencji i ciągłości podczas kręcenia 			
---	--	--	--

<p>filmu. Prowadzący pokaże uczestnikom przykłady sekwencji i ciągłości w znanych produkcjach filmowych.</p> <p><u>Przydatne linki do Instrukcji:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Podstawy filmowania: Sekwencja • Trzy sekrety sekwencji strzałów • Jak rozpoznać błędy ciągłości w filmie • Ciągłość: Kręć i montuj tak, aby Twój film miał sens • Czym jest montaż ciągłości w filmie? Definicja i techniki <u>montażu</u> <p>Opracowanie planu zdjęciowego: Moderator przedstawi dorosłym edukatorom znaczenie opracowania planu zdjęciowego podczas procesu przedprodukcyjnego filmowania.</p> <p><u>Działanie 1.7:</u></p>			
---	--	--	--

<p>Opracowanie planu zdjęciowego: Poproś uczestników o stworzenie własnego planu zdjęciowego dla swojego projektu.</p> <p><u>Przydatne linki do uzupełnienia tego działania:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 5 kroków, które należy wykonać, aby stworzyć idealny harmonogram strzelania • Jak stworzyć plan zdjęciowy (załączony szablon) • Wprowadzenie do produkcji mediów cyfrowych i praw autorskich: Moderator przedstawi dorosłym edukatorom znaczenie produkcji mediów cyfrowych i praw autorskich. <p><u>Przydatne linki do Instrukcji:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Czym jest produkcja mediów cyfrowych? • Ostateczny przewodnik po Fair Use i prawach autorskich dla filmowców 			
--	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> Najlepszym sposobem ochrony scenariusza jest prawo autorskie -Travis Seppala 			
Całkowity czas trwania modułu	8 godzin		

Moduł 1: Przygotowanie do produkcji – działania

Tytuł modułu	Preprodukcja		
Działanie Tytuł	Lodołamacz: Dwie prawdy jedno kłamstwo	Kod działalności	A1.1
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	15 minut	Wynik nauczania	Po zakończeniu tego ćwiczenia, uczestnicy staną się bardziej zrelaksowani w stosunku do innych uczestników, kontynuując sesję.
Cel działalności	To ćwiczenie ma na celu stworzenie luźnej atmosfery w grupie przed rozpoczęciem sesji. Ta czynność pozwoli uczestnikom poznać się nawzajem.		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	N/A		
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krok 1: Poproś uczestników o ustawienie się w kręgu. • Krok 2: Poproś uczestników, aby pomyśleli o dwóch prawdach o sobie i pomyśleli o jednym kłamstwie, które mogliby powiedzieć o sobie. • Krok 3: Poproś uczestników, aby powiedzieli swoje prawdy i kłamstwa reszcie grupy, ale nie mówili nikomu, które są prawdą, a które kłamstwem. • Krok 4: Poproś pozostałych uczestników o odgadnięcie, które z tych stwierdzeń jest kłamstwem. • Krok 5: Powtarzaj kroki 2-4, aż każdy uczestnik będzie miał swoją kolej. 		

Tytuł modułu	Preprodukcja		
Działanie Tytuł	Zarys scenariusza	Kod działalności	A1.2
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	35 minut	Wynik nauczania	Po zakończeniu tych zajęć uczestnicy będą potrafili nakreślić swój własny scenariusz.
Cel działalności	To ćwiczenie ma na celu dostarczenie edukatorom młodzieży teoretycznej i praktycznej wiedzy potrzebnej do stworzenia zarysu scenariusza. Po zakończeniu tego ćwiczenia wychowawcy młodzieży zidentyfikują umiejętności i wiedzę niezbędną do stworzenia zarysu scenariusza.		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> • Pióro • Papier • Smartphone • PC/Laptop 		
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krok 1: Poproś uczestników o wyszukanie informacji na temat tego, jak stworzyć zarys scenariusza. • Krok 2: Po zebraniu przez uczestników niezbędnych informacji potrzebnych do przygotowania konspektu, uczestnicy zostaną poproszeni o nakreślenie scenariusza, który wykorzystają w dalszej części sesji. • Krok 3: Po zakończeniu uczestnicy zostaną poproszeni o szybkie spojrzenie na swój konspekt, aby go przejrzeć i w razie potrzeby dostosować. 		

Tytuł modułu	Preprodukcja		
Działanie Tytuł	Mind-Map	Kod działalności	A1.3
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	30 minut	Wynik nauczania	Po zakończeniu tego ćwiczenia uczestnicy przeprowadzą burzę mózgów na temat różnych elementów, które można przypisać filmowaniu na smartfonach.
Cel działalności	To ćwiczenie ma na celu ocenę wiedzy edukatorów młodzieżowych w zakresie tworzenia treści audiowizualnych na smartfonach i tego, jak mogą one stymulować uczenie się młodych ludzi. To ćwiczenie skłoni uczestników do zbadania, jak można wykorzystać filmowanie w środowisku grupy młodzieżowej.		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> • Pióro • Papier 		
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krok 1: Poproś uczestników o burzę mózgów: <ul style="list-style-type: none"> - Jaką masz wiedzę na temat audiowizualnych treści medialnych? - Jak wykorzystać filmowanie na smartfonach, aby umożliwić naukę z młodzieżą z marginesu społecznego? - Jakie umiejętności można nabyć poprzez tego typu wbudowane uczenie się? • Krok 2: Poproś uczestników o narysowanie na swoim diagramie mapy myśli i pomysłów, na które wpadli. 		

	<ul style="list-style-type: none"> Krok 3: Po upływie 10 minut poproś uczestników, aby podzielili się z grupą dwiema najważniejszymi rzeczami, które stworzyli na swojej mapie myśli. Krok 4: Poproś uczestników o zapisanie na swojej mapie myśli wszelkich dodatkowych pomysłów z wypowiedzi grup.
--	--

Tytuł modułu	Preprodukcja		
Działanie Tytuł	Storyboardy	Kod działalności	A1.4
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	30 minut	Wynik nauczania	Po zakończeniu tego ćwiczenia, uczestnicy stworzą storyboard, który będzie mapą tego, jak ich scenariusz lub historia będzie wyglądać po ukończeniu.
Cel działalności	To ćwiczenie ma na celu zachęcenie uczestników do sformułowania storyboardu, który pomoże im w nakreśleniu, jak ich scenariusz lub historia będzie wyglądać po ukończeniu.		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> Pióro Papier 		
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> Krok 1: Poproś uczestników o wyznaczenie celów dla swojego projektu. Krok 2: Uczestnicy zostaną następnie poproszeni o wyszukanie pewnych pomysłów i odniesień do zasobów. 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Krok 3: Po tym uczestnicy zostaną poproszeni o rozważenie harmonogramu realizacji tego projektu. • Krok 4: Uczestnicy zostaną następnie poproszeni o zdefiniowanie kluczowych scen. Ma to na celu pomóc uczestnikom w nakreśleniu głównych scen fabularnych oraz pomóc im w stworzeniu scen drugorzędnych, które dopełnią ich projekt. • Krok 5: Na koniec uczestnicy z grubsza naszkicują sceny dla pomocy wizualnej.
--	--

Tytuł modułu	Preprodukcja		
Działanie Tytuł	Pisanie historii i scenariusza	Kod działalności i	A1.5
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	80 minut	Wynik nauczania	Po ukończeniu tych zajęć uczestnicy poznają i będą potrafili napisać opowiadanie i scenariusz.
Cel działalności	To ćwiczenie ma na celu zaproszenie edukatorów młodzieżowych do wzmocnienia ich umiejętności w pisaniu historii lub scenariusza dla ich projektu. Kończąc to ćwiczenie, edukatorzy młodzieżowi zdobędą pierwsze doświadczenie w pisaniu własnych historii i scenariuszy, które będą mogli wykorzystać podczas nauczania młodych ludzi.		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> • Pióro • Papier • PC/Laptop 		

Instrukcje krok po kroku

Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:

- Krok 1: Poproś uczestników o określenie pomysłu na swoje krótkie opowiadanie lub scenariusz.
- Krok 2: Uczestnicy zostaną następnie poproszeni o określenie głównego konfliktu bohatera i celu opowieści.
- Krok 3: Uczestnicy zostaną poproszeni o napisanie mocnej sceny otwierającej, która wciągnie ludzi w historię.
- Krok 4: Po tym uczestnicy zostaną poproszeni o napisanie punktu kulminacyjnego (głównego wątku opowieści).
- Krok 5: Uczestnicy napiszą następnie pamiętne zakończenie, dzięki któremu uczestnicy zapamiętają swoją historię.
- Krok 6: Uczestnicy zostaną poproszeni o korektę i wprowadzenie zmian, które ich zdaniem są konieczne, aby uczynić opowiadanie lepszym.

Tytuł modułu	Preprodukcja		
Działanie Tytuł	Oświetlenie	Kod działalności	A1.6.
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	20 minut	Wynik nauczania	Po zakończeniu tych zajęć uczestnicy dowiedzą się, jak ważne jest wykorzystanie różnych rodzajów oświetlenia do nagrywania krótkich filmów.
Cel działalności	To ćwiczenie ma na celu zachęcenie uczestników do zapoznania się z tym, jak oświetlenie może wpłynąć na jakość kręcenia krótkiego filmu.		

Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphone • Na zewnątrz
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krok 1: Poproś uczestników, aby wyszli na zewnątrz i zrobili serię filmów. • Krok 2: Uczestnicy zostaną poproszeni o wykonanie filmów w różnych miejscach pod różnymi kątami. • Krok 3: Uczestnicy powrócą, aby przejrzeć swoje filmy. • Krok 4: Uczestnicy zostaną następnie poproszeni o analizę i zbadanie oświetlenia w różnych filmach.

Tytuł modułu	Preprodukcja		
Działanie Tytuł	Opracowanie planu zdjęciowego	Kod działalności	A1.7
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	20 minut	Wynik nauczania	Po zakończeniu tych zajęć uczestnicy będą potrafili opracować plan zdjęciowy podczas realizacji filmu krótkometrażowego.
Cel działalności	To ćwiczenie ma na celu przekazanie edukatorom młodzieży umiejętności niezbędnych do opracowania planu zdjęciowego do filmu krótkometrażowego. Po zakończeniu tego ćwiczenia wychowawcy młodzieży zdobędą doświadczenie w tworzeniu planu zdjęciowego, które będą mogli wykorzystać podczas nauczania młodych ludzi.		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> • Pióro • Papier 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Szablon tutaj
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krok 1: Poproś uczestników, aby zastanowili się, ile czasu zajęłoby nakręcenie krótkiego filmu. • Krok 2: Uczestnicy zostaną następnie poproszeni o zastanowienie się nad miejscem, w którym kręcony byłby film krótkometrażowy. • Krok 3: Po tym uczestnicy zostaną poproszeni o rozważenie dostępności obsady i załogi. • Krok 4: Uczestnicy zostaną poproszeni o ustalenie potrzeb w zakresie pory dnia. Czy film będzie kręcony w nocy czy w ciągu dnia? • Krok 5: Po tym, uczestnicy zostaną poproszeni o rozważenie nieoczekiwanych kwestii, które mogą być sprzeczne ze strzelaniem.

Moduł 2: Produkcja

W tym module zostaną poruszone następujące tematy:

1. Techniki filmowe, animacyjne i dźwiękowe
2. Techniki przeprowadzania wywiadów w produkcji mediów cyfrowych
3. Projektowanie graficzne i animacja
4. Tworzenie właściwej sceny dla produkcji mediów cyfrowych
5. Techniki nagrywania dźwięku
6. Techniki nagrywania wideo

Moduł 2: Produkcja – Plan lekcji

Tytuł modułu: Produkcja			
Opis działań edukacyjnych	Czas trwania	Wymagane materiały lub sprzęt	Adaptacja online do proponowanego działania face-to-face
<p>Otwarcie warsztatów:</p> <p>W tej sesji uczestnicy wezmą udział w ćwiczeniu grupowym, w którym będą musieli nakręcić krótki film na swoich smartfonach. Prowadzący przywita wychowawców młodzieży z powrotem na sesji szkoleniowej i poprosi ich o odniesienie się do podręcznika na</p>	45 minut	<p>Miejsce szkolenia z wyposażeniem informatycznym</p> <p>Flipchart i markery</p>	<p>Do przeprowadzenia szkolenia użyj narzędzia do spotkań online (np.: Zoom, Google Teams, Skype, itp.). Warsztat ten lepiej sprawdzi się prowadzony w</p>

<p>początku tego modułu. Moderator wyjaśni, że początek modułu będzie koncentrował się na kręceniu filmów, a następnie uczestnicy zaangażują się w praktyczne elementy tej sesji. Prowadzący zachęci do zadawania pytań w dyskusji grupowej, na wypadek gdyby uczestnicy nie wiedzieli, co mają robić.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Techniki filmowe, animacyjne i dźwiękowe: Moderator nakreśli wychowawcom młodzieży wiedzę teoretyczną i praktyczną dotyczącą technik filmowych, animacji i dźwięku w procesie tworzenia filmu. Poproś uczestników o odzwierciedlenie demonstracji, aby zapewnić jasne zrozumienie tej teorii. Z podręcznika prowadzący może wybrać wykorzystanie podanych linków i filmów. ● Techniki wywiadu z technikami mediów cyfrowych: Moderator powtórzy proces wymieniony powyżej. ● Projektowanie graficzne i animacja: Moderator powtórzy proces wymieniony powyżej. ● Ustawienie właściwej sceny dla produkcji mediów cyfrowych: Facylitator powtórzy proces wymieniony powyżej. ● Techniki nagrywania dźwięku: Facylitator powtórzy proces wymieniony powyżej. ● Techniki nagrywania wideo: Facylitator powtórzy proces wymieniony powyżej. 	<p>45 minut</p>	<p>Karta zgłoszenia na warsztaty</p> <p>Długopisy i materiały do notowania dla wszystkich młodych uczniów</p> <p>Projektor i ekran</p> <p>Laptop</p> <p>Kopia slajdów programu PowerPoint</p> <p>Kopia arkusza ćwiczeń 2.1</p>	<p>sesjach synchronicznych, niż asynchronicznych. Większość zajęć można przeprowadzić tak samo jak w przypadku zajęć bezpośrednich. W przypadku zadań wymagających od uczestników przygotowania materiałów, jeśli są wykonywane indywidualnie, możesz dać im trochę czasu z wyłączonymi aparatami fotograficznymi na wykonanie zadania. W przypadku zadań wykonywanych w grupach, można umieścić uczestników w salach konferencyjnych/indywidualnych spotkaniach, aby mogli wspólnie wykonać zadanie.</p>
---	-----------------	--	---

<p><u>Działanie 2.1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Czas pokazu: Prowadzący podzieli uczestników na grupy po 3 lub 4 osoby. Grupy te pozostaną razem na czas trwania sesji. Prowadzący przekaze uczestnikom wymagane informacje na temat tego, jak będą pracować jednocześnie, aby wyprodukować, sfilmować i zmontować swoją produkcję na swoich smartfonach. Każda grupa zostanie poproszona o przeprowadzenie burzy mózgów na temat tego, w jaki sposób będzie produkować, filmować i montować swoją produkcję w oparciu o to, czego nauczyli się w module 1 i 2. <p><u>Przydatne linki do uzupełnienia tego działania:</u> Jak zrobić burzę mózgów dla filmu krótkometrażowego</p>	<p>210 minut</p>		
<p><u>Działanie 2.2:</u></p> <p>3-2-1 Działanie!!! Facylitator podzieli uczestników na ich grupy z ćwiczenia 2.1. Poprosi każdą grupę o stworzenie krótkiego filmu o długości około 3 minut.</p> <p><u>Przydatne linki do uzupełnienia tego działania:</u> Różne ujęcia z kamery Top 5 porad dotyczących kręcenia lepszych filmów za pomocą smartfona Jak nagrywać KINEMATYCZNE WIDEO SMARTPHONEM (5 wskazówek jak zrobić lepszy materiał mobilny) 5 porad dotyczących nagrywania świetnych lektorów</p>	<p>90 minut</p>	<p>Miejsce szkolenia wyposażone w sprzęt IT, oraz przestrzeń do podziału na mniejsze grupy;</p> <p>Flipchart i markery</p> <p>Projektor i ekran</p> <p>Laptop</p>	

<p>Gdy uczestnicy zakończą to ćwiczenie, moderator zakończy ten moduł i zada grupie następujące pytania podsumowujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Czy wiedza teoretyczna i praktyczna, którą wykorzystałeś, była efektywnie wykorzystana do realizacji tego działania? W jaki sposób? • Gdybyś mógł wykonać tę czynność jeszcze raz, co zrobiłbyś inaczej? • Gdzie napotkałeś/aś wyzwanie, jeśli w ogóle, podczas realizacji tego działania? Jeśli tak, to jak sobie z nimi poradziłeś? • Co jest czymś, czego dowiedziałeś się o filmowaniu po wykonaniu tego zadania, a czego nie wiedziałeś wcześniej? 	30 minut	<p>Kopia slajdów programu PowerPoint</p> <p>Kopia arkusza ćwiczeń 2.2</p> <p>Smartphone</p>	
Całkowity czas trwania modułu	8 godzin		

Moduł 2: Produkcja - działania

Tytuł modułu	Produkcja		
Działanie Tytuł	Show-Time	Kod działalności	A2.1
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	45 minut	Wynik nauczania	Po zakończeniu tych zajęć uczestnicy będą pracować w grupach nad planowaniem produkcji filmowej na swoje smartfony.
Cel działalności	To ćwiczenie ma na celu skłonienie uczestników do burzy mózgów poprzez pracę w grupach. Dzięki temu ćwiczeniu każda grupa wyobrazi sobie i zaplanuje, jak wyprodukuje, sfilmuje i zmontuje swoją produkcję na swoich smartfonach.		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> • Pióro • Papier 		
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krok 1: Poproś uczestników o dobranie się w grupy 3-4 osobowe. • Krok 2: Te grupy pozostaną razem na czas trwania sesji. Daj uczestnikom 2-3 minuty na wymieszanie się ze sobą. • Krok 3: Uczestnicy zostaną następnie poproszeni o przeprowadzenie w swoich grupach burzy mózgów na temat tego, jak planują wyprodukować, sfilmować i zmontować swoją produkcję na swoich smartfonach. <p>Poproś uczestników, aby zastanowili się nad następującymi elementami, których nauczyli się w modułach 1&2:</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Temat ○ Gatunek ○ Setting/Location ○ Budżet ○ Obsada/Załoga ○ Sprzęt ○ Kostiumy i rekwizyty ○ Opracowanie planu zdjęciowego.
--	---

Tytuł modułu	Produkcja		
Działanie Tytuł	3-2-1 Akcja!	Kod działalności	A2.2
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Blended
Czas trwania działania	90 minut	Wynik nauczania	Po zakończeniu tych zajęć uczestnicy zdobędą niezbędne umiejętności, aby nakręcić swoją produkcję audiowizualną na smartfonie.
Cel działalności	To ćwiczenie ma na celu skłonienie uczestników do zastosowania wiedzy i umiejętności zdobytych podczas tego szkolenia do nakręcenia filmu na swoim smartfonie.		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> ● Smartphone ● Rekwizyty ● Kostiumy ● Oświetlenie ● Tripod ● Obsada/Załoga ● Ustawienie 		

**Instrukcje krok
po kroku**

Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:

- Krok 1: Korzystając z tego, co uzupełniłeś w A2.1, poproś każdą grupę uczestników, aby wyszła na zewnątrz i wyprodukowała swój film na smartfonie.
- Krok 2: Uczestnicy zostaną zachęcani do kreatywności i zastosowania wiedzy i umiejętności zdobytych podczas szkoleń.

Moduł 3: Postprodukcja

W tym module zostaną poruszone następujące tematy:

1. Wprowadzenie do oprogramowania do edycji o otwartym kodzie źródłowym
2. Wprowadzenie do technik edycji wideo
3. Wprowadzenie do technik edycji dźwięku (dodawanie muzyki, edycja dialogów i nagrań na żywo)
4. Wprowadzenie do Sound Design (tworzenie efektów dźwiękowych)
5. Wprowadzenie do efektów specjalnych (które można osiągnąć przy ograniczonym budżecie)
6. Wprowadzenie do etykietowania i przechowywania plików
7. Przypisywanie ról w postprodukcji
8. Wprowadzenie do marketingu poprodukcyjnego (wspieranie młodych ludzi w promowaniu ich produktów audiowizualnych)
9. Wprowadzenie do dzielenia się i dystrybucji projektów mediów cyfrowych (poprzez media społecznościowe i dostępne platformy)
10. Opracowanie wpisu na blogu lub innego tekstowego produktu cyfrowego
11. Tworzenie stron w mediach społecznościowych (Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn itp.)
12. Tworzenie odpowiedniego postu w zależności od platformy Social Media

Moduł 3: Postprodukcja – plan lekcji

Tytuł modułu: Postprodukcja			
Opis działań edukacyjnych	Czas trwania	Wymagane materiały lub sprzęt	Adaptacja online do proponowanego działania face-to-face
<p><u>Otwarcie warsztatów:</u></p> <p>Moderator powita grupy z powrotem i wyjaśni, jak będą montować i produkować ostateczną wersję swojego krótkiego filmu z poprzednich modułów.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Wprowadzenie do oprogramowania montażowego typu Open-Source: Moderator skieruje do podręcznika i przedstawi instrukcje i wskazówki, jak uczestnicy mogą edytować i produkować swoje krótkie filmy. W tej części uczestnicy zostaną zapoznani z oprogramowaniem, które wykorzystają do stworzenia ostatecznej wersji swojego krótkiego filmu. 	10 minut	<p>Miejsce szkolenia z wyposażeniem informatycznym</p> <p>Flipchart i markery</p>	<p>Do przeprowadzenia szkolenia użyj narzędzia do spotkań online (np.: Zoom, Google Teams, Skype, itp.). Warsztat ten lepiej sprawdzi się prowadzony w sesjach synchronicznych, niż asynchronicznych. Większość zajęć można przeprowadzić tak samo jak w przypadku zajęć bezpośrednich. W przypadku zadań wymagających od uczestników przygotowania materiałów, jeśli są wykonywane indywidualnie, możesz dać im trochę czasu z</p>
	20 minut	<p>Karta zgłoszenia na warsztaty</p> <p>Długopisy i materiały do notowania dla wszystkich młodych uczniów</p>	
	20 minut	<p>Projektor i ekran</p> <p>Laptop</p> <p>Kopia slajdów programu PowerPoint</p>	

<ul style="list-style-type: none"> ● Wprowadzenie do technik edycji wideo: Prowadzący zaprezentuje oprogramowanie do edycji wideo <i>CapCut</i>, które uczestnicy wykorzystają do edycji swoich filmów. Uczestnicy nauczą się, jak korzystać z tego oprogramowania i będą mogli obejrzeć filmy instruktażowe, które pomogą im w tej procedurze. ● Wprowadzenie do technik edycji dźwięku: Prowadzący przedstawi program do edycji dźwięku <i>Audacity</i>, który uczestnicy wykorzystają do edycji dźwięku w swoim filmie. Uczestnicy zrozumieją jak używać tego oprogramowania i będą mogli obejrzeć filmy instruktażowe, które pomogą im w tym procesie. <p><u>Działanie 3.1:</u></p> <p>Testy, testy, 1-2-3:</p> <p>W tym ćwiczeniu prowadzący poprosi uczestników o szczegółowe zilustrowanie, jak zamierzają postępować podczas edycji swojej</p>	20 minut	Kopia arkuszy ćwiczeń	<p>wyłączonymi aparatami fotograficznymi na wykonanie zadania. W przypadku zadań wykonywanych w grupach, można umieścić uczestników w salach konferencyjnych/indywidualnych spotkaniach, aby mogli wspólnie wykonać zadanie.</p>
	20 minut	<p>Kopia arkusza ćwiczeń 3.1</p> <p>Smartfony</p> <p>Oprogramowanie Audacity</p> <p>CapCut Software</p>	

<p>produkcji audiowizualnej. To ćwiczenie zapewni im wgląd w to, jak będzie wyglądała ich ostateczna produkcja.</p> <p><u>Przydatne linki do uzupełnienia tego działania:</u></p> <p>Jak używać Audacity dla początkujących w 2020 roku! (Complete Audacity Tutorial)</p> <p>Jak używać Audacity</p> <p>Filmowy montaż w CapCut: Twórz filmy w hollywoodzkim stylu! (Tutorial)</p> <p>JAK ZROBIĆ MONTAŻ W STYLU KINOWYM UŻYWAJĄC CAPCUT MRTNTV</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ● Wprowadzenie do Sound Design (tworzenie efektów dźwiękowych): Prowadzący przedstawi sound design, który uczestnicy wykorzystają do dodania dźwięków do swojego filmu. Uczestnicy dowiedzą się, jak tworzyć efekty dźwiękowe i będą mieli możliwość obejrzenia filmów instruktażowych, które pomogą im w tym procesie. <p><u>Działanie 3.2:</u></p>	<p>20 minut</p> <p>40 minut</p>	<p>Flipchart i markery</p> <p>Długopisy i materiały do notowania dla wszystkich młodych uczniów</p> <p>Projektor i ekran</p> <p>Laptop</p> <p>Kopia slajdów programu PowerPoint</p>	

<p>BOOM, POW, WOW: W tym ćwiczeniu prowadzący poprosi uczestników, aby za pomocą swoich smartfonów zbadali i wykorzystali szereg różnych dźwięków, które ich zdaniem przydałyby się w ich filmie.</p> <p><u>Przydatne linki do uzupełnienia tego działania:</u></p> <p>Przykład projektowania dźwięku w filmie krótkometrażowym: Before and After</p> <p>Sound Design przed i po</p> <p>Przestań używać przejść! Użyj dźwięków (Sound Design Tips)</p> <p>Nagrywanie dźwięku dla potrzeb filmu</p>		Kopia arkusza ćwiczeń 3.2 Smartfony	
<ul style="list-style-type: none"> ● Wprowadzenie do efektów specjalnych (które można osiągnąć w ramach budżetu): Prowadzący przedstawi znaczenie efektów specjalnych podczas realizacji filmu krótkometrażowego. Prowadzący pokaże uczestnikom kilka przykładów oprogramowania do tworzenia efektów specjalnych, które mogliby dodać do swoich krótkich filmów. Uczestnicy dowiedzą się, jak używać efektów specjalnych i będą mieli możliwość obejrzenia filmów instruktażowych, które pomogą im w tym procesie. 	20 minut 40 minut	Flipchart i markery Długopisy i materiały do notowania dla wszystkich młodych uczniów Projektor i ekran Laptop Kopia slajdów programu PowerPoint Kopia arkusza ćwiczeń 3.3	

<p><u>Działanie 3.3:</u></p> <p>VFX: W tym ćwiczeniu moderator poprosi uczestników o zbadanie oprogramowania do efektów specjalnych, które mogą wykorzystać, a jednocześnie jest przyjazne dla budżetu.</p> <p><u>Przydatne linki do uzupełnienia tego działania:</u></p> <p>Top 10 Best Visual Effects (VFX) Software [Free & Paid, 2022].</p>		Smartfony	
<ul style="list-style-type: none"> • Przypisywanie ról w postprodukcji: Prowadzący odniesie się do podręcznika, aby podkreślić konieczność przydzielania ról w postprodukcji. Ważne jest, aby zarówno edukatorzy młodzieżowi, jak i młodzi ludzie rozumieli znaczenie przydzielania ról na etapie/procesie postprodukcji. • Wprowadzenie do marketingu poprodukcyjnego (wspieranie młodych ludzi w promowaniu ich produktu audiowizualnego): Facylitator przedstawi, jak młodzi ludzie mogą wykorzystać media społecznościowe do reklamowania swoich krótkich filmów. Prowadzący zademonstruje/pokaże 	<p>15 minut</p> <p>15 minut</p> <p>15 minut</p>	<p>Flipchart i markery</p> <p>Długopisy i materiały do notowania dla wszystkich młodych uczniów</p> <p>Projektor i ekran</p> <p>Laptop</p> <p>Kopia slajdów programu PowerPoint</p> <p>Kopia arkusza ćwiczeń 3.4</p> <p>Smartfony</p>	

uczestnikom różne platformy i strategie mediów społecznościowych.		Dostęp do platform mediów społecznościowych	
<p><u>Działanie 3.4</u></p> <p>Czy bycie społecznym jest naprawdę takie wspaniałe? W tym ćwiczeniu moderator poprosi uczestników o rozważenie zalet i wad mediów społecznościowych oraz tego, jak mogą poprowadzić młodych ludzi, aby wykorzystali te różne platformy do reklamowania swoich produktów audiowizualnych.</p> <ul style="list-style-type: none"> Wprowadzenie do dzielenia się i rozpowszechniania projektów mediów cyfrowych (poprzez media społecznościowe i dostępne platformy): Platformy uzyskają wgląd w konieczność dobrego obywatelstwa cyfrowego oraz jak kredytować i prawnie chronić treści mediów cyfrowych innych osób online. Edukatorzy młodzieży wykorzystują te informacje, aby wzmacnić wymóg właściwej dystrybucji treści medialnych w mediach społecznościowych i na platformach publicznych, gdy młodzi ludzie udostępniają swoje krótkie filmy online. 	<div>25 minut</div> <div>20 minut</div>	<div>Flipchart i markery</div> <div>Długopisy i materiały do notowania dla wszystkich młodych uczniów</div> <div>Projektor i ekran</div> <div>Laptop</div> <div>Kopia slajdów programu PowerPoint</div> <div>Kopia arkusza ćwiczeń 3.5</div> <div>Smartfony</div>	

<p>Działanie 3.5:</p> <p>Rób to dobrze! W tym ćwiczeniu moderator poprowadzi wychowawców młodzieży do zbadania znaczenia dzielenia się i rozpowszechniania projektów medialnych online w prawidłowy, odpowiedzialny i bezpieczny sposób. Po zakończeniu tego ćwiczenia edukatorzy młodzieżowi uzyskają szczegółowy wgląd w ten temat, który będą mogli wykorzystać do poinstruowania młodych ludzi, jak powinni postępować w swoich krótkich filmach.</p>		Przepisy prawa autorskiego dotyczące udostępniania i dystrybucji treści medialnych w Internecie	
<p>● Opracowanie wpisu na blogu lub innego tekstowego produktu cyfrowego: Moderator przedstawi uczestnikom znaczenie tworzenia wpisu na blogu lub dowolnego tekstowego produktu cyfrowego, który młodzi ludzie wykorzystują do pielęgnowania publiczności dla swoich krótkich filmów.</p> <p>Działanie 3.6:</p> <p>XOXO, Blogging Time: W tym ćwiczeniu moderator poprosi uczestników o przygotowanie wpisu na blogu, który wykorzystaliby do promocji swojego krótkiego filmu.</p>	<p>15 minut</p> <p>20 minut</p>	<p>Flipchart i markery</p> <p>Długopisy i materiały do notowania dla wszystkich młodych uczniów</p> <p>Projektor i ekran</p> <p>Laptop</p> <p>Kopia slajdów programu PowerPoint</p> <p>Kopia arkusza ćwiczeń 3.4</p> <p>Smartfony</p> <p>Przykłady pisania bloga</p>	

44

<ul style="list-style-type: none"> • Moderator wyjaśni, że kończąc te moduły, działania szkoleniowe i ćwiczenia ewaluacyjne, edukatorzy młodzieżowi zachowali wymagane umiejętności, aby móc instruować zmarginalizowaną młodzież poprzez podejście oparte na nauczaniu wbudowanym. • Na zakończenie sesji moderator zadaje członkom grupy następujące pytania do autorefleksji, aby ocenili swoje doświadczenia podczas sesji szkoleniowej. <ul style="list-style-type: none"> ○ Czy czujesz, że skorzystałeś z ukończenia tego programu szkoleniowego? ○ Jakie umiejętności nabył Pan/Pani w wyniku ukończenia tego programu szkoleniowego? ○ Czego dowiedziałeś się po ukończeniu tego szkolenia, czego być może nie wiedziałeś wcześniej? ○ Jakie umiejętności i wiedzę, Pana zdaniem, zdobędzie zmarginalizowana młodzież po ukończeniu tego programu szkoleniowego? ○ Co Ci się podobało/nie podobało w tym programie szkoleniowym? 	<p>15 minut</p>		
	<p>5 minut</p>		

<ul style="list-style-type: none"> ○ Czy masz wrażenie, że w tym programie szkoleniowym zabrakło czegoś, co mogłoby być ważne dla zmarginalizowanej młodzieży w nauce o filmowaniu? ● Prowadzący poprosi uczestników, aby po wypełnieniu tych pytań autorefleksyjnych zastanowili się, czy uważają, że osiągnęli efekty uczenia się i poprawili swoje umiejętności filmowe, aby przekazać to, czego się nauczyli, marginalizowanej młodzieży. ● Następnie prowadzący podziękuje uczestnikom za udział w tej sesji szkoleniowej i zachęci ich do kontynuowania nauki za pomocą działań związanych z samodzielnym uczeniem się i zakończeniem jednostki. 			
Całkowity czas trwania modułu	7 godzin		

Moduł 3: Postprodukcja – działania

Tytuł modułu	Postprodukcja		
Działanie Tytuł	Testy, testy, 1-2-3:	Kod działalności	A3.1
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	20 minut	Wynik nauczania	Po zakończeniu tego ćwiczenia uczestnicy opracują plan, w jaki sposób będą edytować i produkować swoją produkcję audiowizualną.
Cel działalności	To ćwiczenie ma na celu skłonienie uczestników do zastanowienia się, jakie techniki zamierzają zastosować do edycji swojej produkcji audiowizualnej oraz do uzupełnienia ich w celu stworzenia produkcji końcowej.		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> • Pióro • Papier • Smartphone • PC/Laptop • Oprogramowanie audio i wizualne (CapCut, Audacity) 		
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krok 1: Uczestnicy zostaną poproszeni o powrót do swoich grup z modułu 2. • Krok 2: Uczestnicy będą teraz mogli zastosować swoją teoretyczną i praktyczną wiedzę na temat różnych technik do edycji swojej produkcji audiowizualnej. 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Krok 3: Uczestnicy następnie przeprowadzają burzę mózgów i planują w swoich grupach, w jaki sposób będą edytować swoją produkcję audiowizualną. • Krok 4: Uczestnicy zostaną następnie poproszeni o pobranie na swoje smartfony oprogramowania audio, Audacity, oraz oprogramowania wizualnego, CapCut. • Krok 5: Uczestnicy zapoznają się z każdym z tych programów i zmontują swoją produkcję audiowizualną według własnych upodobań, wykorzystując wiedzę teoretyczną zdobytą podczas szkoleń.
Handout	<p><u>Linki do pobrania Audacity:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Apple Store: https://apps.apple.com/ie/app/audacity-audio-converter/id1623185537 • Google Play Store: https://play.google.com/store/apps/details?id=music.song.audio.editor.ringtone.maker&gl=IE <p><u>Linki do pobrania CapCut:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Apple Store: https://apps.apple.com/ie/app/capcut-video-editor/id1500855883 • Google Play Store: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lemon.livoverseas&gl=IE

Tytuł modułu	Postprodukcja		
Działanie Tytuł	BOOM, POW, WOW	Kod działalności	A3.2
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	40 minut	Wynik nauczania	Po zakończeniu tego ćwiczenia uczestnicy będą rozumieli, jak włączyć efekty

			dźwiękowe do swojej ostatecznej produkcji.
Cel działalności	To ćwiczenie ma na celu zachęcenie uczestników do poszukiwania efektów dźwiękowych, które mogą dodać do swoich produkcji audiowizualnych. Dzięki temu ćwiczeniu uczestnicy dowiedzą się, jak szukać, słuchać i dodawać efekty dźwiękowe do swoich produkcji końcowych przy użyciu smartfonów.		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphone • PC/Laptop • Dostęp do Internetu 		
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krok 1: Uczestnicy zostaną poproszeni w swoich grupach o wyszukanie efektów dźwiękowych, które mogliby dodać do swojej produkcji audiowizualnej. Ważne jest, aby te efekty dźwiękowe były wolne od praw autorskich, jeśli nie są to oryginalne dźwięki stworzone przez uczestników. • Krok 2: Po zakończeniu, w swoich grupach, uczestnicy zmontują te efekty dźwiękowe do swojego filmu. 		

Tytuł modułu	Postprodukcja		
Działanie Tytuł	VFX	Kod działalności	A3.3
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	40 minut	Wynik nauczania	Po zakończeniu tego zajęcia uczestnicy zdobędą wiedzę na temat oprogramowania do efektów specjalnych w filmie oraz znajdą przyjazne

			dla budżetu oprogramowanie do wykorzystania.
Cel działalności	To ćwiczenie ma na celu zachęcenie uczestników do zbadania, jak działa oprogramowanie do tworzenia efektów specjalnych i znalezienia przyjaznego dla budżetu oprogramowania do tworzenia efektów specjalnych, które młodzi ludzie mogą wykorzystać przy tworzeniu swojego filmu.		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> • PC/Laptop • Smartphone • Dostęp do Internetu 		
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krok 1: Uczestnicy zostaną poproszeni o zbadanie, jak działa oprogramowanie do efektów specjalnych, aby poprawić jakość filmów. • Krok 2: Po zdobyciu większej wiedzy na temat oprogramowania do tworzenia efektów specjalnych, uczestnicy stworzą listę przyjaznych dla budżetu programów do tworzenia efektów specjalnych, które mogliby wykorzystać do ulepszenia swoich filmów. 		

Tytuł modułu	Postprodukcja		
Działanie Tytuł	Czy bycie społecznym jest naprawdę takie wspaniałe?	Kod działalności	A3.4
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	15 minut	Wynik nauczania	Po zakończeniu zajęć uczestnicy będą świadomi pozytywów i negatywów reklamowania produkcji audiowizualnych w mediach społecznościowych.

Cel działalności	To działanie ma na celu zachęcenie uczestników do uświadomienia sobie pozytywów i negatywów korzystania z platform mediów społecznościowych do promowania produkcji audiowizualnych.
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> • PC/Laptop • Smartphone • Dostęp do Internetu
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krok 1: Uczestnicy zostaną poproszeni o zbadanie platform mediów społecznościowych, które są dostępne w celu promowania produkcji audiowizualnej. • Krok 2: Uczestnicy będą również badać pozytyw i negatywy wykorzystania tych platform mediów społecznościowych do promowania filmu audiowizualnego. • Krok 3: uczestnicy sporządzą listę z ustaleń poczynionych w kroku 2.

Tytuł modułu	Postprodukcja		
Działanie Tytuł	Rób to dobrze	Kod działalności	A3.5
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	20 minut	Wynik nauczania	Po ukończeniu tego ćwiczenia uczestnicy będą świadomi, jak udostępniać i dystrybuować treści online.

Cel działalności	To ćwiczenie ma na celu uświadomienie młodym edukatorom, w jaki sposób należy udostępniać i rozpowszechniać treści online, aby uniknąć problemów związanych z prawami autorskimi.
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> • Papier • Długopis/Marker • Flipchart
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krok 1: Poproś uczestników, aby w swoich grupach omówili, czego nauczyli się podczas tej sesji szkoleniowej na temat prawidłowego udostępniania i dystrybucji treści w sieci. • Krok 2: Poproś uczestników o sporządzenie listy tego, co ich zdaniem jest najważniejsze w byciu dobrym obywatelem cyfrowym podczas dzielenia się i rozpowszechniania treści online. • Krok 3: Po tym każda grupa odczyta swoje listy, a moderator zapisze je na flipcharcie. • Krok 4: Kiedy każda grupa odczyta swoją listę, powtórzy krok 1, aby uzyskać kompleksowe zrozumienie dzielenia się i dystrybucji treści online w prawidłowy sposób.

Tytuł modułu	Postprodukcja		
Działanie Tytuł	XOXO, Czas Blogowania	Kod działalności	A3.6
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	20 minut	Wynik nauczania	Po zakończeniu tych zajęć uczestnicy będą potrafili napisać wpis na blogu promujący produkcję audiowizualną.

Cel działalności	To ćwiczenie ma na celu zachęcenie wychowawców młodzieży do uświadomienia sobie, jak młodzi ludzie mogą używać blogów do promowania swoich produkcji audiowizualnych w sieci. Dzięki temu ćwiczeniu napiszą oni wpis na blogu, który będą mogli wykorzystać podczas nauczania młodzieży z marginesu społecznego.		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> • PC/Laptop • Smartphone • Papier • Pióro 		
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krok 1: W swoich grupach uczestnicy zostaną poproszeni o omówienie głównej koncepcji swojego filmu. Uczestnicy są zachęceni do zastanowienia się, jakie są główne tematy filmu. Miłość? Zdrada? Etc. • Krok 2: Uczestnicy przyjrzą się innym blogom, aby zobaczyć styl pisanie wykorzystywany do promocji filmów. • Krok 3: Uczestnicy napiszą ciekawe streszczenie swojego filmu, które zainteresuje publiczność do obejrzenia ich filmu. • Krok 4: Uczestnicy przejrzą swój wpis na blogu, aby sprawdzić, czy nie ma w nim błędów gramatycznych i czy uczula ludzi. 		

Tytuł modułu	Postprodukcja		
Działanie Tytuł	Więc chcesz być towarzyski?	Kod działalności	A3.7
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	50 minut	Wynik nauczania	Po zakończeniu tego ćwiczenia uczestnicy będą w

			<p>stanie zidentyfikować właściwą platformę mediów społecznościowych, aby kultywować i promować produkcję audiowizualną wśród publiczności online.</p>
Cel działalności	<p>To działanie ma na celu dostarczenie edukatorom młodzieży wiedzy i umiejętności, aby nauczyć młodych ludzi badania różnych platform mediów społecznościowych, aby mogli zlokalizować, kultywować i utrzymać docelową publiczność dla ich produkcji audiowizualnej.</p>		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> • Smartphone • PC/Laptop • Dostęp do Internetu 		
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krok 1: W swoich grupach uczestnicy zostaną poproszeni o zastanowienie się, dla jakiej grupy odbiorców przeznaczona jest ich produkcja audiowizualna. • Krok 2: Uczestnicy zostaną poproszeni o zbadanie, z jakiej platformy social media korzysta wybrana przez nich grupa docelowa. • Krok 3: Po jego zakończeniu uczestnicy będą badać podobne konta, które są skierowane do wybranej przez Ciebie grupy odbiorców. • Krok 4: Następnie każda grupa przygotuje post, który wykorzysta do promocji swojej produkcji audiowizualnej. 		

Moduł 4: Opowiadanie

W tym module zostaną poruszone następujące tematy:

1. Wprowadzenie do technik opowiadania historii
2. Prowadzenie kręgów opowiadania
3. Opowiadanie historii w celu wspierania spójności grupy
4. Działania związane z opowiadaniem historii wspierające rozwój scenariusza

Moduł 4: Opowiadanie historii – plan lekcji

Tytuł modułu: Storytelling			
Opis działań edukacyjnych	Czas trwania	Wymagane materiały lub sprzęt	Adaptacja online do proponowanego działania face-to-face
<p><u>Otwarcie warsztatów:</u></p> <p>Moderator rozpocznie warsztaty dziękując uczestnikom za przybycie. Następnie moderator dokona krótkiego wyjaśnienia na temat projektu FMID i zakończy otwarcie, wyjaśniając treść i cele warsztatu.</p>	10 minut	<p>Prezentacja Powerpoint 1.</p> <p>Ekran cyfrowy, telewizor lub projektor do udostępniania prezentacji.</p>	<p>Materiały Wymagane do adaptacji online tej sesji będą obejmować:</p> <p>Sala spotkań online. Bardziej prawdopodobne jest wykorzystanie tego samego narzędzia wideokonferencyjnego do przeprowadzenia całego szkolenia. Ponieważ część zajęć w ramach Szkolenia stacjonarnego będzie odbywała się w grupach, narzędzie powinno mieć możliwość tworzenia małych pokoi, aby</p>

		<p>W tej części nie jest potrzebny podział na grupy, ponieważ prezentacja projektu i warsztatów jest skierowana do całej grupy uczniów.</p>	<p>podzielić uczestników na grupy. W tym celu narzędziem, które polecamy do wykorzystania jest Zoom.</p> <p>Ta część szkolenia będzie prowadzona z całą grupą. Nie ma potrzeby tworzenia kolejnych pomieszczeń.</p> <p>Facilitator może udostępnić tę samą prezentację Power Point stworzoną na potrzeby warsztatu F2F.</p>
<p><u>Ćwiczenie 1: Dobre i złe opowiadanie</u></p> <p>Prowadzący odtworzy dwa filmy, jeden dobry i jeden zły przykład storytellingu. Uczestnicy przedyskutują różnice, jakie dostrzegli między tymi dwoma filmami, jak każdy z nich ich poruszył i dlaczego uważają, że jedna strategia jest lepsza od drugiej.</p>	20 minut	<p>Filmy na dobry przykład i zły przykład storytellingu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dobre opowiadanie historii • Zły sposób opowiadania historii <p>Ekran cyfrowy, telewizor lub projektor do odtworzenia filmów dla całej grupy.</p> <p>Dyskusja z całą grupą.</p>	<p>Materiały Wymagane do adaptacji online tej sesji będą obejmować:</p> <p>Pokój spotkań online w programie Zoom.</p> <p>Filmy mogą być udostępniane grupie poprzez współdzielenie ekranu.</p> <p>Użyj narzędzia takiego jak Padlet, aby zebrać pomysły uczniów na temat różnic między dwoma filmami: https://padlet.com</p> <p>Jeśli chcesz zapytać uczestników o to, jak każde z wideo sprawiło, że poczuli się, możesz również użyć narzędzia do tworzenia chmur słownych.</p> <p>Nasza propozycja to Mentimeter:</p>

		Arkusz ćwiczeń 1	https://www.mentimeter.com/es-ES/features/word-cloud
<p><u>Ćwiczenie 2: Czym jest opowiadanie historii?</u></p> <p>Moderator wyjaśni następujące zagadnienia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Czym jest storytelling • Do czego służy • Cechy dobrego opowiadania • Elementy opowiadania historii <ul style="list-style-type: none"> ○ Przesłanie (historia + opowiadanie), ○ Ambience ○ Postacie ○ Konflikt ○ Wynik • Storytelling w edukacji <p>Mając na celu identyfikację elementów storytellingu na realnym przykładzie, moderator poprosi uczestników o analizę filmu Toy Story Pixara i uzupełnienie podziału elementów o odpowiednie informacje.</p>	45 minut	<p>Prezentacja PowerPoint 2.</p> <p>Ekran cyfrowy, telewizor lub projektor do udostępniania prezentacji.</p> <p>Wyjaśnienie teoretyczne dotyczące Storytellingu odbędzie się z całą grupą.</p> <p>W przypadku zadania "Identyfikacja elementów fabuły w Toy Story" uczniowie będą pracować w parach.</p> <p>Arkusz ćwiczeń 2.</p>	<p>Materiały Wymagane do adaptacji online tej sesji będą obejmować:</p> <p>Sala spotkań online w programie Zoom.</p> <p>Prezentacja Power Point stworzona na potrzeby sesji F2F może być również udostępniona na spotkaniu Zoom całej grupie.</p> <p>Do ostatniej części tego ćwiczenia należy stworzyć małe grupy w Zoomie. W tym celu moderator musi stworzyć oddzielne pokoje i zaprosić każdego uczestnika do odpowiedniego pokoju. W międzyczasie moderator może wejść do wszystkich pokoi i nadzorować dyskusje prowadzone przez uczestników w każdej z małych grup. Gdy czas przeznaczony na tę część zajęć dobiegnie końca, moderator zamknie małe pokoje i wszyscy uczestnicy wrócą do głównej sali z dużą grupą.</p>
Przerwa			

<p><u>Ćwiczenie 3: Koło opowiadania</u></p> <p>Jak omówiono w poprzednich dwóch działaniach, dodanie osobistych wartości i doświadczeń do opowieści jest ważne, aby przykuć uwagę publiczności i poprawić jakość wystąpienia.</p> <p>Aby zastanowić się nad osobistymi doświadczeniami, przeprowadzony zostanie krąg opowieści. W tym celu prowadzący wyjaśni instrukcje dotyczące ćwiczenia (Karty ćwiczeń 3), podzieli uczniów na grupy, wybierze jednego ucznia z każdej grupy jako moderatora ich kręgu i ogłosi temat, o którym będą rozmawiać.</p> <p>Uczniowie będą musieli pomyśleć o osobistym doświadczeniu związanym z tematem i wyjaśnić je, biorąc pod uwagę spójność i kolejność chronologiczną wydarzeń, w czasie przewidzianym na wypowiedź.</p> <p>Kręgi opowiadania są bardzo dobrą techniką wspierającą spójność grupy.</p>	<p>45 minut</p>	<p>Prezentacja PowerPoint 3, wyjaśniająca technikę Storytelling Circle, strukturę, instrukcje i role.</p> <p>Ekran cyfrowy, telewizor lub projektor do udostępniania prezentacji.</p> <p>Uczniowie zostaną podzieleni na grupy 4-6 osobowe.</p> <p>Każda grupa będzie zlokalizowana tworząc krąg w klasie. W związku z tym stoły zostaną usunięte, a krzesła ustawione tak, aby utworzyć grupy.</p> <p>Arkusz ćwiczeń 3.</p>	<p>Materiały Wymagane do adaptacji online tej sesji będą obejmować:</p> <p>Sala spotkań online w programie Zoom.</p> <p>Prezentacja Power Point stworzona na potrzeby sesji F2F może być również udostępniona na spotkaniu Zoom całej grupie.</p> <p>Do drugiej części tego ćwiczenia należy stworzyć małe grupy w Zoomie. W tym celu moderator musi stworzyć wydzielone pokoje i zaprosić każdego uczestnika w Zoomie do odpowiadającego mu pokoju.</p> <p>Uczniowie zostaną podzieleni na grupy 4 osobowe.</p>
<p><u>Ćwiczenie 4: Stwórzmy reklamę</u></p>	<p>120 minut</p>	<p>Prezentacja PowerPoint 4.</p>	<p>Materiały Wymagane do adaptacji online tej sesji będą obejmować:</p>

<p>Podzieleni na grupy 4-6 osobowe, uczniowie będą musieli stworzyć własną reklamę postępując zgodnie z kolejnymi krokami:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tworząc grupy, zastanów się nad produktem, który chcesz sprzedać i grupą docelową. • Zrób na kartce papieru fazę burzy mózgów, w której przez dwie minuty naraz wszyscy uczestnicy grupy nie przestają zapisywać pomysłów lub rysować obrazów tego, co ich kręci i produktu, który chcą sprzedać. • Przejrzyj wszystkie przedstawione pomysły i wybierz tyle z nich, ile uznasz za stosowne, aby zacząć składać historię, którą chcą opowiedzieć, aby sprzedać produkt, wybierając wcześniej wymienione elementy opowiadania historii: postać, środowisko, konflikt, rozwiązanie i tak dalej. • Strukturyzuj ideę reklamy metodą storyboardu (nie jest konieczne bezpośrednie wykonanie rysunków, ale konieczne jest wyeksponowanie 		<p>Karta aktywności 4 z instrukcją.</p> <p>Komputery / Papiery / Długopisy i kredki</p> <p>Uczniowie zostaną podzieleni na grupy 4-6 osobowe.</p>	<p>Pokój spotkań online w programie Zoom.</p> <p>Do tego ćwiczenia należy utworzyć małe grupy w Zoomie. W tym celu moderator musi stworzyć oddzielne pokoje i zaprosić każdego uczestnika w Zoomie do odpowiadającego mu pokoju.</p> <p>Uczniowie zostaną podzieleni na grupy 4-6 osobowe.</p> <p>W przypadku burzy mózgów uczniowie mogą skorzystać z narzędzi takich jak Mentimeter lub Padlet, aby zapisać wszystkie słowa, które przyszły im do głowy w ciągu dwóch minut przeznaczonych na ćwiczenie.</p> <p>Do tworzenia storyboardów uczniowie mogą używać programów cyfrowych, takich jak Canva lub PowerPoint. Narzędzia te mogą łączyć zarówno tekst, jak i obrazy, co ułatwi stworzenie prezentacji, którą będą musieli pokazać na koniec szkolenia stacjonarnego.</p>
---	--	---	---

<p>celu każdego ujęcia, wraz z pojawiającymi się postaciami i dialogami/tekstami/muzyką, które są potrzebne do przekazania każdego komunikatu).</p> <p>Aby wykorzystać materiał stworzony podczas poprzednich zajęć, reklama może być inspirowana jedną z historii lub mieszanką historii przedstawionych podczas zajęć Storytelling Circle.</p>			
Przerwa			
<p><u>Działanie 5: Prezentacje</u></p> <p>Każdy zespół zaprezentuje swoją reklamę</p>	45 minut	Każdy zespół będzie musiał mieć gotowy storyboard do prezentacji	<p>Materiały Wymagane do adaptacji online tej sesji będą obejmować:</p> <p>Pokój spotkań online w programie Zoom.</p> <p>Jeden członek każdej grupy będzie dzielił ekran z dużą grupą i pokazywał swoje dzieło.</p> <p>Wszyscy uczestnicy zostaną zgromadzeni w sali głównej spotkania Zoom.</p>
<u>Ćwiczenie 6: Zamknięcie</u>	15 minut	Poproś uczestników o informacje zwrotne i	<p>Materiały Wymagane do adaptacji online tej sesji będą obejmować:</p>

<p>Prowadzący zamknie warsztat stawiając kilka pytań do dyskusji z całą grupą.</p>			<p>Sala spotkań online w programie Zoom.</p> <p>Slajdy mogą być udostępniane w trakcie sesji.</p> <p>Zamiast prowadzić dyskusję z dużą grupą w celu uzyskania informacji zwrotnej, możesz stworzyć ankietę w Google Forms lub innym podobnym narzędziu online. Dodatkowo, możesz wykorzystać narzędzia takie jak Mentimeter lub Padlet, aby zebrać ich osobiste przemyślenia i refleksje na temat szkolenia.</p>
<p>Całkowity czas trwania modułu</p>	<p>5 godzin</p>		

Moduł 4: Opowiadanie historii – działania

Tytuł modułu	Storytelling		
Działanie Tytuł	Dobry i zły storytelling	Kod działalności	A4.1
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	F2F
Czas trwania działania	20 minut	Wynik nauczania	Refleksja nad znaczeniem sposobu opowiadania historii i siłą dobrej opowieści jest pierwszym krokiem do chęci ich tworzenia.
Cel działalności	Dzięki temu materiałowi uczestnicy zaczną identyfikować elementy opowieści, porównywać wykorzystanie tych elementów do generowania emocji i doświadczać na własnej skórze różnicę w odczuciach wywołanych przez dobrze stworzony projekt i niezbyt dobry projekt.		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<p>Filmy na dobry przykład i zły przykład storytellingu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dobre opowiadanie historii • Zły sposób opowiadania historii <p>Ekran cyfrowy, telewizor lub projektor do odtworzenia filmów dla całej grupy.</p>		
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krok 1: Ćwiczenie będzie miało charakter dyskusji z dużą grupą. Dlatego uczniowie mogą siedzieć osobno, patrząc na projektor lub ekran cyfrowy. • Krok 2: Rozpocznij sesję, pytając uczniów o moc opowieści, czy uważają, że sposób ich przedstawiania ma znaczenie. • Krok 3: Pokaż dwa filmy, oba reklamowe. Jeden film będzie przykładem dobrego storytellingu, a drugi - filmem złego storytellingu. <ul style="list-style-type: none"> ○ Dobry storytelling video: https://youtu.be/nMITXMrVQU ○ Filmik o złym opowiadaniu historii: https://youtu.be/K_x8i9RGRAM 		



	<ul style="list-style-type: none"> ● Krok 4: Po obejrzeniu dwóch przykładów zadaj uczestnikom następujące pytania: <ul style="list-style-type: none"> ○ Czy zauważyliście jakieś różnice między tymi dwoma filmami? ○ Jak każdy filmik sprawił, że poculiście się? ○ Dlaczego uważasz, że jedna strategia jest lepsza od drugiej?
Handout	<p>Pierwsze video jest dobrą opowieścią, ponieważ wykorzystuje doświadczenia i życie ludzi do nawiązania kontaktu z widzami. Tym samym Ciebie, jako widza, przemawia bezpośrednio do Ciebie i sprawia, że czujesz, że mógłbyś być jedną z tych osób opowiadających kolejną historię.</p> <p>Z kolei drugi filmik miesza bolesne doświadczenie, jakim jest poród, z narodzinami cukierka. Wrażenie generowane przez aktorów nie jest zbyt pozytywne ani komfortowe w momencie oglądania, co sprawia, że produkt zostaje odrzucony przed spróbowaniem.</p>

Tytuł modułu	Storytelling		
Działanie Tytuł	Identyfikacja elementów Storytellingu w <i>Astralu</i>	Kod działalności	A4.2
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	F2F
Czas trwania działania	45 minut	Wynik nauczania	Zasób ten służy do praktycznego zastosowania nauki nabytej podczas drugiej części sesji, w której metodologia Storytelling oraz jej elementy i techniki są omawiane od strony teoretycznej.
Cel działalności	Zasób ten służy do zastosowania poznanej teorii na temat Storytellingu i jego elementów w praktycznym przykładzie. Studenci nie będą biernymi uczniami, ale będą musieli zidentyfikować elementy widoczne w pierwszej części ćwiczenia na prawdziwym przykładzie Storytellingu. W ten sposób znacznie bardziej zinterioryzują teorię i będą w stanie wykorzystać ją w przyszłych działaniach.		



Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<p>Prezentacja PowerPoint 2.</p> <p>Ekran cyfrowy, telewizor lub projektor do udostępniania prezentacji.</p> <p>Wyjaśnienie teoretyczne dotyczące Storytellingu odbędzie się z całą grupą.</p>
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none">● Krok 1: Facylitator wykorzysta prezentację PowerPoint 2, aby wyjaśnić w bazie teoretycznej następujące elementy:<ul style="list-style-type: none">○ Czym jest Storytelling○ Do czego służy○ Elementy opowiadania historii○ Niektóre techniki opowiadania● Krok 2: Prowadzący poprosi uczniów o wzięcie kartki i długopisu i zapisanie następujących tytułów, związanych z elementami Storytellingu:<ul style="list-style-type: none">○ Wiadomość○ Ustawienie<ul style="list-style-type: none">▪ Czas▪ Miejsce▪ Postać▪ Kontekst○ Konflikt<ul style="list-style-type: none">▪ Zbudować się▪ Kryzys○ Wynik<ul style="list-style-type: none">▪ Nauka▪ Zmiany w zachowaniu postaci po zakończeniu nauki <p>*Aby poznać więcej informacji dotyczących tych tematów, należy zapoznać się z poniższymi raportami: Khudhair, N. K., & Alnoori, B. S. M. INVESTIGATING EFL PREPARATORY SCHOOL TEACHERS' PERCEPTIONS TOWARD USING STORYTELLING: https://www.researchgate.net/publication/349759776_Storytelling_Techniques <i>8 Klasyczne techniki opowiadania historii dla angażujących prezentacji.</i> (s.f.) https://blog.sparkol.com/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations</p>



	<ul style="list-style-type: none">● Krok 3: Prowadzący zapyta uczniów, czy wszyscy widzieli film <i>Astral</i>, w którym Buzz z Toy Story jest głównym bohaterem. Jeśli tak, moderator pokaże na ekranie zwiastun filmu, aby uczniowie pamiętali o nim i poprosi uczniów, aby w parach uzupełnili tabelę narysowaną na papierze w poprzednich krokach zgodnie z elementami, które pojawiają się w filmie <i>Astral</i>.<ul style="list-style-type: none">○ Zwiastun <i>Astrala</i>: https://youtu.be/BwZs3H_UN3k Jeśli uczniowie nie widzieli <i>Astrala</i>, można wybrać inny film stworzony przez Pixara, gdyż jest to firma, która najlepiej odpowiada elementom dobrego opowiadania.● Krok 4: Po uzupełnieniu przez uczniów tabeli z elementami opowiadania, przedyskutuj z dużą grupą ich odpowiedzi.● Krok 5: W ramach dyskusji końcowej zadaj uczniom następujące pytania:<ul style="list-style-type: none">○ Czy pisząc opowiadanie ważne jest, aby wszystkie elementy były jasne?○ Czy jest jakiś element ważniejszy od innych?
Handout	<p>Na przykładzie filmu <i>Astral</i> odpowiedź na pytania dotyczące elementów opowiadania byłaby następująca:</p> <ul style="list-style-type: none">● Wiadomość: Twój dom jest tam, gdzie są ludzie, których kochasz● Ustawienie<ul style="list-style-type: none">○ Czas: przyszłość○ Miejsce: Planeta T'Kani Prime○ Postacie: Buzz Astral, Alisha Hawthorne (najlepsza przyjaciółka Buzza), Featheringhamstan (świeżak pracujący z Buzzem na początku filmu), Sox (osobisty asystent Buzza - kot), Izzi Hawthorne (wnuczka Alishy), przyjaciele Izzi, Super Robot○ Kontekst: bohaterowie filmu są uwięzieni na planecie T'Kani Prime z powodu awarii paliwa w międzygalaktycznym statku. Buzz chce ją naprawić, ale za każdym razem, gdy odbywa podróż, by sprawdzić paliwo, mija więcej czasu, a wraz z nim więcej zmian w ludziach pozostawionych na planecie. Zmiany, które Buzz przegapia, bo czuje się winny, że jest osobą, która spowodowała pierwszą awarię statku. Odpowiedzialność, która pozostanie przez cały film.● Konflikt



	<ul style="list-style-type: none"> ○ Build up: Buzz osiągnął hipernapęd i ma sposób na powrót do domu, ale nie może tego zrobić sam. ○ Kryzys: ludzie nie chcą opuszczać swojej planety, bo założyli tam bazy i swoje życie. ● Wynik <ul style="list-style-type: none"> ○ Nauka: Twój dom jest tam, gdzie są ludzie, których kochasz. Potrzebujesz ludzi, aby kochać i żyć szczęśliwie. ○ Zmiany w zachowaniu postaci po zakończeniu nauki: Buzz tworzy nową drużynę Space Rangerów z nim jako instruktorem.
--	--

Tytuł modułu	Storytelling		
Działanie Tytuł	Koło opowiadań	Kod działalności	A4.3
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	F2F
Czas trwania działania	45 minut	Wynik nauczania	Koło opowiadania jest dobrą techniką dla uczestników, aby stworzyć historie z osobistego doświadczenia i podzielić się nimi z kolegami. W ten sposób storytelling pomaga stworzyć lepszą spójność grupy.
Cel działalności	Uczestnicy będą zastanawiać się nad historiami, które przeżyli. To osobiste dzielenie się wzbogaci spójność grupy, a także pomoże przemyśleć wspólne doświadczenia kolegów z grupy, które mogą dotyczyć także innych osób. Doświadczenia te mogą być dobrym punktem wyjścia do kolejnego zadania, w którym uczniowie będą musieli stworzyć reklamę w oparciu o techniki opowiadania, z uwzględnieniem zaangażowania publiczności (może to nastąpić poprzez wykorzystanie osobistych doświadczeń na żywo).		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	Prezentacja PowerPoint 3, wyjaśniająca technikę Storytelling Circle, strukturę, instrukcje i role. Ekran cyfrowy, telewizor lub projektor do udostępniania prezentacji.		



Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none">• Krok 1: Moderator użyje PowerPointa 3, aby wyjaśnić działanie.• Krok 2: Prowadzący stworzy grupy 4-6 osobowe.• Krok 3: Prowadzący przedstawi temat dyskusji: Spiring doświadczeń.• Krok 4: Prowadzący wybierze jedną osobę z każdej grupy jako moderatora grupy, co oznacza, że będzie to osoba zwracająca uwagę na czas, jaki każdy członek poświęca na podzielenie się swoją historią.• Krok 5: Uczniowie podzielą się z kolegami swoimi osobistymi doświadczeniami, uwzględniając wiodący temat dyskusji.• Krok 6: Na zakończenie warsztatu moderator zadaje uczniom następujące pytania:<ul style="list-style-type: none">○ Jak czułeś się dzieląc się swoimi osobistymi doświadczeniami z kolegami?○ Czy uważasz, że jest to dobry sposób na lepsze poznanie osób, z którymi często przebywasz?
Handout	<p>Kręgi opowiadania pracują z małymi grupami, liczącymi nie więcej niż 6 osób. Aby uzyskać dobrą informację zwrotną po podzieleniu się historiami, najlepiej jest umieścić uczniów w kręgach. Należy również pamiętać, że między kręgami musi być przestrzeń, aby nie zakłócać atmosfery w grupie. Rolą moderatora jest ustępowanie miejsca osobie, która ma zabrać głos i kontrolowanie czasu każdej osoby. W ten sposób nie będzie osób, które mówią za dużo i innych, które mówią za mało. Ponieważ jest kilka grup, najlepiej wybrać członka każdej z nich na moderatora, nawet jeśli ta osoba będzie również dzieliła się swoją historią z resztą. Ty, jako nauczyciel, musisz się upewnić, że praca moderatorów jest brana pod uwagę i szanowana.</p>
Tytuł modułu	Storytelling



Działanie Tytuł	Stwórzmy reklamę	Kod działalności	A4.4
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	F2F
Czas trwania działania	120 minut	Wynik nauczania	To ćwiczenie zakończy 5-godzinny warsztat, wracając do pierwszego działania w ramach warsztatu: dyskusji o tym, co czyni dobry storytelling. Tym razem to uczniowie będą tworzyć pożądaną przez siebie reklamę, biorąc pod uwagę działania prowadzone podczas całego warsztatu.
Cel działalności	Studenci zastosują w praktyce to, czego doświadczyli podczas warsztatów i czego się nauczyli, tworząc własny storytelling. Produkt, który chcą sprzedać jest całkowicie otwarty. Aby wykorzystać materiał stworzony podczas poprzednich zajęć, reklama może być inspirowana jedną z historii lub mieszanką historii przedstawionych podczas zajęć Storytelling Circle.		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	Prezentacja PowerPoint 4. Komputery / Papiery / Długopisy i kredki		
Instrukcje krok po kroku	Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki: <ul style="list-style-type: none">• Krok 1: Prowadzący tworzy grupy składające się z 4-6 osób (te same grupy co w ćwiczeniu 3). Każda grupa będzie musiała zastanowić się nad produktem, który chce sprzedawać oraz nad grupą docelową.• Krok 2: Każda grupa przeprowadzi na kartce papieru fazę burzy mózgów, w której przez dwie minuty naraz wszyscy uczestnicy grupy nie przestają zapisywać pomysłów lub rysować obrazów tego, co sprawia im produkt, który chcą sprzedać.• Krok 3: Każda z grup analizuje wszystkie przedstawione pomysły i wybiera z nich tyle, ile uważa za stosowne, aby zacząć układać		



	<p>historię, którą chcą opowiedzieć, aby sprzedać produkt. Biorą pod uwagę elementy opowiadania, których nauczyli się w ćwiczeniu 2: postać, środowisko, konflikt, rozwiązanie itd.</p> <ul style="list-style-type: none">● Krok 4: Członkowie każdej z grup ustrukturyzują ideę reklamy za pomocą narzędzia storyboard (nie jest konieczne bezpośrednie wykonywanie rysunków, ale konieczne jest wyeksponowanie celu każdego ujęcia, wraz z pojawiającymi się postaciami i dialogami/tekstami/muzyką, które są potrzebne do przekazania każdego komunikatu).
Handout	<p>Nauczycielowi przyda się wiedza na temat metody Storyboard. Aby dowiedzieć się więcej o tej metodzie, kliknij na poniższy link i przeczytaj wybrany artykuł: https://www.videomaker.com/article/f2/15415-how-to-make-a-storyboard-storyboard-lingo-techniques/</p>

Moduł 5: Umiejętność facylitacji

W tym module zostaną poruszone następujące tematy:

1. Wprowadzenie do umiejętności facylitacji
2. Praktyka stosowania umiejętności facylitacji w nietradycyjnych warunkach
3. Proces tworzenia się grupy
4. Moderowanie i zarządzanie dużymi grupami uczniów
5. Działania motywujące młodych uczniów w dużej grupie

Moduł 5: Umiejętności facylitacyjne – plan lekcji

Tytuł modułu: Umiejętności facylitacyjne			
Opis działań edukacyjnych	Czas trwania	Wymagane materiały lub sprzęt	Adaptacja online do proponowanego działania face-to-face
<u>Otwarcie warsztatów:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Prowadzący rozpoczyna od powitania uczestników i wyjaśnienia celów dydaktycznych warsztatu. 	15 minut	Miejsce szkolenia wyposażone w sprzęt informatyczny; Flipchart i markery;	Wykorzystanie narzędzia do spotkań online (np.: Zoom, Google Teams, Skype, itp.)
<u>Ćwiczenie 1: Lodołamacz</u>	15-20 minut	Karta zgłoszenia na warsztaty;	



<ul style="list-style-type: none"> - W tym ćwiczeniu uczestnicy są proszeni o znalezienie czegoś wspólnego z każdą osobą w pomieszczeniu. Każdy uczestnik otrzymuje kartkę i rozmawia z innymi uczestnikami, zapisując jedną rzecz, która go z nimi łączy. <p>Umiejętności, nad którymi pracowano: komunikacja, empatia, praca w zespole</p>	30 minut	<p>Długopisy i materiały do notowania dla wszystkich młodych uczniów;</p> <p>Projektor i ekran;</p> <p>Laptop;</p>	<p>Tworzenie różnych pokoi (Zoom to umożliwić), w których uczestnicy mogą rozmawiać ze sobą jeden na jeden</p>
<p><u>Ćwiczenie 2: Wprowadzenie do umiejętności facylitacji</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Prezentacja dotycząca podstaw facylitacji (czym jest, co czyni dobrego facylitatora, style facylitacji itp.) <p>Wykorzystaj dostarczone slajdy do przedstawienia przeglądu umiejętności facylitacji.</p>	60 minut	<p>Kopia slajdów programu PowerPoint</p>	<p>Udostępnij swój ekran, aby zaprezentować slajdy</p>
<p><u>Zadanie 3 (A5.1): Tworzenie ogłoszenia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - W tym ćwiczeniu uczestnicy są proszeni o stworzenie reklamy produktu (np. płaskiego ekranu, pary butów itp.), ale bez użycia listy zakazanych słów, które są ściśle związane z produktem (np. w przypadku płaskiego ekranu mogą to być słowa: "program telewizyjny", "oglądać", "ekran". W przypadku pary butów zakazanymi słowami mogą być 'chodzenie', 'wygodny', 'buty'). 			<p>To ćwiczenie sprawdza się również w warunkach internetowych. Uczestnicy mogą wykonać je w grupach (użyj narzędzi do współpracy online. Umieścić ich w pokojach spotkań lub wykonać połączenie grupowe tylko z członkami grupy). Alternatywnie, uczestnicy mogą wykonać to zadanie indywidualnie, ale to mija się z celem pracy w zespole.</p>



<p>Ogłoszenie może być tworzone w różnych formatach. Prowadzący może wybrać format na podstawie profilu grupy lub pozwolić uczestnikom wybrać format, który im się podoba.</p> <p>Przykłady możliwych formatów: krótka reklama wideo, plakat, ulotka, elevator-pitch.</p> <p>Idealnie jest to ćwiczenie grupowe, ale można je wykonać indywidualnie.</p> <p>Umiejętności, nad którymi pracowano: kreatywność, umiejętność współpracy na rzecz wspólnego celu, kompetencje cyfrowe, komunikacja</p>	60 minut		
<p><u>Ćwiczenie 4 (A5.2): Malowanie uczuć</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - To ćwiczenie rozpoczyna się od odtworzenia przez facylitatora muzyki (przykład). Uczestnicy zamykają oczy i myślą o tym, co/jak czują. Po 2-5 minutach poproś uczestników o narysowanie/namalowanie swoich uczuć na płótnie. <p>Wymaga to, by uczniowie czuli się komfortowo, ujawniając swoje uczucia poprzez sztukę. Jeśli prowadzący ma wrażenie, że grupa tego nie czuje, może spróbować uczynić ćwiczenie bardziej bezosobowym. Na przykład, poproś uczestników, by skupili się na odczuciach</p>	30 minut	<p>Materiały malarskie/rysunkowe Papier rysunkowy/kanwa Odtwarzacz muzyki</p>	<p>Jeśli wykonujesz tę czynność w środowisku internetowym, możesz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Użyj darmowego cyfrowego płótna lub programu do rysowania (np.: Paint, Canva, Clip Studio Paint, GIMP itp.). Zazwyczaj uczestnicy będą mieli w swoich urządzeniach przynajmniej taką opcję. - Można też poprosić uczestników, aby rysowali na papierze, tak jak robiliby to w bezpośrednim kontakcie. (Wymaga to, aby wszyscy uczestnicy mieli dostęp do potrzebnych narzędzi).



<p>związanych z muzyką zamiast na własnych emocjach. To nadal pozwoli uczestnikom pracować nad wyrażaniem emocji i autorefleksją.</p> <p>Umiejętności, nad którymi pracowano: wyrażanie siebie, autorefleksja, kreatywność, komfort wyrażania emocji</p> <p><u>Zadanie 5 (A5.3): Anonimowy</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - W tym ćwiczeniu uczestnicy są proszeni o anonimowe napisanie na kartce papieru problemu, który mają. Nie musi to być problem osobisty, może to być jakakolwiek drobna rzecz, która im przeszkadza lub jakakolwiek inna rzecz, którą mogą się podzielić. Następnie składają kartkę i wkładają ją do pudełka. Prowadzący pozwala każdemu z uczestników wyjąć kartkę i przeczytać zapisany na niej problem. Następnie uczestnicy rozmawiają o tym problemie. <p>W przypadku tego ćwiczenia ważne jest, aby facylitator stworzył dobre środowisko. Ważne jest również przypomnienie celu ćwiczenia. Uczestnicy powinni mieć świadomość, że zachowanie, które sprawia, że inni czują się oceniani lub niekomfortowo, jest</p>	<p>60 minut</p> <p>30 minut</p>	<p>Aby przeprowadzić tę czynność online, można użyć narzędzia takiego jak Padlet, gdzie wszyscy uczestnicy mogą wejść i zapisać swój problem bez możliwości identyfikacji.</p>
---	---------------------------------	--



<p>niedopuszczalne. Każdy powinien wysłuchać problemów bez oceniania.</p> <p>Celem jest, aby podczas wykonywania tego ćwiczenia uczestnicy uświadomili sobie, że inni ludzie mogli przejść przez te same problemy i że nie są sami, a także aby rozwinęli empatię i aktywne słuchanie.</p> <p>Pracowano nad umiejętnościami: aktywne słuchanie, empatia, komunikacja</p> <p><u>Ćwiczenie 6 (A5.4): Digital Breakout</u></p> <p>Uczestnicy uzupełniają cyfrowy breakout, który pozwala im przejść przez scenariusz, w którym odgrywają rolę facylitatora.</p> <p>To ćwiczenie może być wykonane indywidualnie, w parach lub w grupach 3-osobowych. Grupy liczące więcej niż 3 osoby nie są zalecane.</p> <p><u>Zamknięcie warsztatów:</u></p> <p>Zorganizuj rundę końcową dla końcowych przemyśleń i informacji zwrotnych. Możesz zapytać uczestników, czego się nauczyli, jak to jest dla nich istotne, jak zamierzają wykorzystać nową wiedzę itp. Sugestia: możesz poprosić uczestników o opisanie warsztatu jednym słowem, np.: "zabawa", "trudny", "kreatywny", ...</p>			<p>To ćwiczenie może być wykonane online. Podziel się linkiem z uczestnikami. Aby wykonać je w grupach, umieść je w pokojach do odrywania się. W przeciwnym razie można je wykonać indywidualnie.</p>
<p>Całkowity czas trwania modułu</p>	<p>5 godzin</p>		

Moduł 5: Umiejętności facylitacyjne – ćwiczenia

Tytuł modułu	Umiejętności facylitacyjne		
Działanie Tytuł	Tworzenie reklamy	Kod działalności	A5.1
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	60 minut	Wynik nauczania	Rozwój kreatywności, umiejętność pracy w zespole na rzecz wspólnego celu, rozwój kompetencji cyfrowych, rozwój umiejętności komunikacyjnych
Cel działalności	<p>Celem zajęć jest stworzenie reklamy produktu lub usługi, unikając przy tym użycia zakazanych słów.</p> <p>W tym ćwiczeniu wychowawcy młodzieży wypróbuja dla siebie ćwiczenie, które mogą wykorzystać jako moderatorzy grupy młodych ludzi, jednocześnie ćwicząc różne tematy poruszane w szkoleniu. Ćwiczenie to łączy różne aspekty szkolenia: reklamę, umiejętności cyfrowe, kreatywność, komunikację i pracę zespołową, z których wszystkie są niezbędne dla młodych ludzi i profesjonalistów, którzy z nimi pracują.</p>		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<p>W zależności od rodzaju reklam, które grupy będą tworzyć, możesz potrzebować:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Urządzenia cyfrowe (laptop, smartfon, tablet, ...) • Oprogramowanie do edycji wideo • Narzędzie do projektowania cyfrowego (Canva, GIMP, ...) • Materiały do pisania/rysowania i płótno 		

Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Krok 1. Podziel uczestników na grupy i daj im produkt lub usługę, dla której mają stworzyć reklamę. Może to być ten sam dla wszystkich grup lub każda grupa może mieć inny. - Krok 2. Podaj im listę zakazanych słów. Powinny one być ściśle związane z tematem. Na przykład, jeśli reklama dotyczy płaskiego ekranu, zakazanymi słowami mogą być "TV show", "watch", "screen". - Krok 3. Poinformuj uczestników o różnych typach reklam, które mogą stworzyć i jakich narzędzi mogą użyć. Na przykład, może to być plakat, ulotka, bardzo krótkie wideo, sprzedaż lub elevator pitch, itp. Mogą użyć takich narzędzi jak Canva, każda darmowa aplikacja do edycji wideo lub obrazu na smartfony, ołówki i papier itp. - Krok 4. Daj grupom około 60 minut na stworzenie swoich reklam. - Krok 5. Każda grupa dzieli się swoimi wynikami.
---------------------------------	---

Tytuł modułu	Umiejętności facylitacyjne		
Działanie Tytuł	Malowanie uczuć	Kod działalności	A5.2
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	60 minut	Wynik nauczania	Zwiększona zdolność do wyrażania siebie, zwiększona zdolność do autorefleksji, komfort wyrażania emocji w zdrowy sposób, rozwój kreatywności
Cel działalności	<p>W tym ćwiczeniu uczniowie mają stworzyć obraz zgodnie z tym, jak się aktualnie czują.</p> <p>To ćwiczenie skupia się na wyrażaniu siebie oraz rozumieniu i wyrażaniu emocji. To ćwiczenie jest pomocne dla:</p> <ul style="list-style-type: none"> - specjalistów, którzy pracują z młodzieżą, zwłaszcza z młodzieżą zagrożoną i mogącą być pod wpływem stresu. 		

	- dla młodzieży.
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<p>W zależności od rodzaju reklam, które grupy będą tworzyć, możesz potrzebować:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Urządzenie cyfrowe (laptop, smartfon, tablet, ...) • Oprogramowanie do edycji wideo • Narzędzie do projektowania cyfrowego (Canva, GIMP, ...) • Materiały do pisania/rysowania i płótno
Krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Krok 1. Zaczynij od odtworzenia muzyki (zalecana jest instrumentalna muzyka neutralna lub relaksacyjna - przykład). Poproś uczniów, aby zamknęli oczy i skupili się na swoich uczuciach. Daj im 2-5 minut lub ten krok. - Krok 2. Poproś uczestników o namalowanie swoich uczuć na pustym płótnie (może to być tradycyjne płótno, jak papier, lub płótno cyfrowe).

Tytuł modułu	Umiejętności facylitacyjne		
Działanie Tytuł	Anonimowy	Kod działalności	A5.3
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	30 minut	Wynik nauczania	<p>Rozwój umiejętności aktywnego słuchania i komunikacji,</p> <p>Rozwój umiejętności empatii, zdolności do wyrażania siebie</p>

Cel działalności	<p>Celem tego ćwiczenia jest rozwój inteligencji emocjonalnej uczestników, wspieranie ich w rozwoju empatii i umiejętności aktywnego słuchania. Dla edukatorów ćwiczenie to działa na rzecz ich rozwoju zawodowego i dzielenia się dobrymi praktykami. Dla młodych ludzi ćwiczenie to jest pomocne w rozwijaniu więzi z rówieśnikami oraz w ćwiczeniu wyrażania swoich uczuć poprzez słowa, bez oceniania.</p> <p>W zależności od rodzaju problemów zgłaszanych w trakcie ćwiczenia, może to być również sposób na przećwiczenie poszukiwania rozwiązań w grupie. Jeśli jednak uczestnicy dzielą się kwestiami, które mogą być drażliwe, rolą facylitatora jest stworzenie bezpiecznej atmosfery, w której uczestnicy słuchają problemów innych, ale nie osądzają ich i nie udzielają niechcianych rad.</p>
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<p>W zależności od rodzaju reklam, które grupy będą tworzyć, możesz potrzebować:</p> <ul style="list-style-type: none">• Papier• Narzędzia do pisania• Pudełko lub torba
Krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none">- Krok 1. Daj każdemu uczestnikowi kartkę papieru i poproś, aby anonimowo napisał problem, który ma. Nie musi to być problem osobisty, może to być jakakolwiek drobna rzecz, która im przeszkadza, lub jakakolwiek inna rzecz, którą mogą się swobodnie podzielić.- Krok 2. Uczestnicy składają papier i wkładają je do pudełka.- Krok 3. Potrząśnij pudełkiem i niech każdy z uczestników wyjmie z niego jedną z kartek i przeczyta ją na głos. <p>Uwaga: W tym ćwiczeniu ważne jest, aby prowadzący stworzył dobre środowisko. Ważne jest również przypomnienie celu ćwiczenia. Uczestnicy powinni mieć świadomość, że zachowanie, które sprawia, że inni czują się oceniani lub niekomfortowo, jest niedopuszczalne. Każdy powinien wysłuchać problemów bez oceniania.</p> <p>Celem jest, by podczas wykonywania tego ćwiczenia uczestnicy uświadomili sobie, że inni ludzie mogli przechodzić przez te same problemy i że nie są sami, a także by rozwinęli empatię i aktywne</p>

	<p>słuchanie. Jeśli prowadzący uważa, że ćwiczenie to nie jest odpowiednie dla jego grupy uczniów, można je dostosować, na przykład ograniczając rodzaj problemów, którymi mogą się podzielić (np.: napisz coś, z czym miałeś trudności w poprzednim ćwiczeniu). W ten sposób uczniowie nadal będą ćwiczyć zamierzone umiejętności, ale bez ryzyka, że ćwiczenie stanie się dla nich niewygodne.</p>
--	--

Tytuł modułu	Umiejętności facylitacyjne		
Działanie Tytuł	Układ cyfrowy	Kod działalności	A5.4
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	60 minut	Wynik nauczania	Rozumienie umiejętności facylitacji, Umiejętność pełnienia roli facylitatora, umiejętność realizacji działań w grupie
Cel działalności	<p>W tym ćwiczeniu uczestnicy będą mogli przejść przez rzeczywisty scenariusz, w którym będą musieli wykorzystać w praktyce swoje umiejętności facylitacji i wiedzę na temat zarządzania grupami różnych osób. Celem jest to, że uczą się w trakcie wykonywania zadania i ćwiczą swoje umiejętności, jednocześnie wyobrażając sobie, jak mogą je wykorzystać w życiu codziennym.</p>		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<p>W zależności od rodzaju reklam, które grupy będą tworzyć, możesz potrzebować:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Urządzenie cyfrowe (laptop, smartfon, tablet, ...) • Dostęp do Internetu 		
Krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Krok 1. Zdecyduj, czy podzielić uczestników na grupy, czy kazać im pracować indywidualnie i poinformuj ich o zadaniu: wykonać wyzwania związane z cyfrowym breakoutem bez przekraczania limitu czasu. Limit czasowy zależy od wielkości grup i aktualnej 		



wiedzy uczestników na temat "umiejętności facylitacji". Może wynosić od około 40 do 60 minut.

- Krok 2. Uczestnicy wypełniają cyfrowy breakout, dostępny na stronie <https://forms.gle/TJeuSJaAkrwfMjLo9>.
- Krok 3. Zbierz wszystkie grupy/uczestników, aby przeprowadzić końcową dyskusję na temat tego, jak wyglądało wykonanie wyzwań... Czego się nauczyli? Czy mieli jakieś uświadomienia? Czy było jakieś ćwiczenie, które uznali za trudniejsze? Jeśli tak, to jak je rozwiązali?

Moduł 6: Umiejętności interpersonalne

W tym module zostaną poruszone następujące tematy:

1. Wprowadzenie do technik i działań Active Listening
2. Praktykowanie empatii w pracy z młodzieżą
3. Odgrywanie ról w celu rozwijania umiejętności interpersonalnych
4. Umiejętności angażowania młodzieży trudnej do zdobycia.

Moduł 6: Umiejętności interpersonalne – plan lekcji

Tytuł modułu: Umiejętności interpersonalne			
Opis działań edukacyjnych	Czas trwania	Wymagane materiały lub sprzęt	Adaptacja online do proponowanego działania face-to-face
<p><u>Otwarcie warsztatów:</u></p> <p>Prowadzący otwiera warsztaty witając wszystkich młodych uczniów i przedstawiając ogólny zarys treści i celów warsztatów.</p>	15 minut	<p>Dobry nastrój, przygotowanie i motywacja</p> <p>Slajdy wprowadzające do modułu</p> <p>Poproś uczniów, aby usiedli w kształcie litery U,</p>	<p>Pokój spotkań online, taki jak Skype lub Zoom. Zastanów się, jak chcesz prowadzić moderację online i porozmawiaj z uczniami o tym, jak to działa. Możesz poprosić ucznia o pomoc we wprowadzeniu kodeksu postępowania, np. o poinformowanie Cię, kiedy ktoś podniósł wirtualną rękę, aby zadać pytanie, zostawił wiadomość w sekcji wiadomości lub ma problemy techniczne i opuścił spotkanie.</p>



		zwrócenie do siebie i do tablicy.	Slajdy wprowadzające do modułu mogą być również udostępniane w narzędziu do spotkań online.
<p><u>Działanie 1: Kodeks postępowania</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ustalanie zasad komunikacji • Ćwiczenie empatii • Ćwiczenie aktywnego słuchania • Ćwiczenie pracy zespołowej • Facilitator: ćwiczenie umiejętności moderowania 	60 minut	<p>Przestrzeń umożliwiającą uczniom siedzenie w kształcie litery U.</p> <p>Przestronna tablica/ściana, na której można przypiąć/przyczepić kartki z notatkami.</p> <p>Kartki do notatek i grubo piszące długopisy dla dobrej widoczności.</p> <p>Arkusze ćwiczeń 1</p>	<p>Materiały Wymagane do adaptacji online tej sesji będą obejmować:</p> <p>Pokój spotkań online, taki jak Skype lub Zoom.</p> <p>Uczniowie powinni być wyposażeni w coś do robienia notatek, np. długopis i papier.</p> <p>Wykorzystaj narzędzie takie jak mentimeter word cloud, aby zebrać pomysły uczniów na kodeks postępowania: https://www.mentimeter.com/features/word-cloud</p> <p>Możesz również użyć mapy myśli online, aby pokazać, jak możesz grupować pomysły w kategoriach: https://simplemind.eu/</p>
<u>Przerwa</u>			
<p><u>Ćwiczenie 2: Aktywne słuchanie i small talk</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ćwiczenie aktywnego słuchania 	45 minut	Miejsce w klasie lub na zewnątrz	<p>Aby rozwinąć silne umiejętności komunikacyjne, preferowana jest komunikacja twarzą w twarz. Zajęcia mogą być prowadzone na zewnątrz przy zachowaniu dystansu między uczestnikami.</p>

<ul style="list-style-type: none"> Ćwiczenie small talk Facilitator: ćwiczenie aktywnego słuchania 		<p>Tablica lub flipchart do pisania zasad. Pasujące pisaki.</p> <p>Arkusze ćwiczeń 2</p>	<p>Alternatywnie:</p> <p>Pokój spotkań online, taki jak Skype lub Zoom. Wykorzystaj sesje przerywane w narzędziu do spotkań online, aby umożliwić uczniom ćwiczenie small talk. Można też dać im czas na przeprowadzenie własnej rozmowy wideo i pozwolić im nagrać ją i wysłać do Ciebie. Mogą nawet zweryfikować swoją rozmowę i wysłać swoje przemyślenia do Ciebie.</p> <p>Jeśli potrzebujesz wsparcia w zakresie korzystania z funkcji wyłamywania, skorzystaj z pomocy swojego narzędzia online. Na przykład tutaj dla Zoom: https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/206476313-Managing-breakout-rooms</p>
<p><u>Działanie 3: 2 wizje na 1 rzeczywistość</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Ćwiczenie pracy zespołowej Ćwiczenie patrzenia na sytuację z różnych perspektyw Refleksja nad uprzedzeniami i kulturą 	30 minut	<p>Karta aktywności nr 3 z instrukcją.</p> <p>Dwa listy w załączniku, wydrukowane i pocięte, każdy list w dziesięciu kawałkach.</p> <p>Miejsce dla uczniów do siedzenia lub stania w kształcie litery O lub U.</p>	<p>Materiały Wymagane do adaptacji online tej sesji będą obejmować:</p> <p>Pokój spotkań online, taki jak Skype lub Zoom.</p> <p>Fragmenty listów mogą być wysyłane do uczniów za pośrednictwem poczty elektronicznej lub innego narzędzia do przesyłania wiadomości albo na początku ćwiczenia.</p>

		Flipchart lub tablica do zapisywania wspólnych refleksji, jeśli jest taka potrzeba.	Ponieważ jest to praktyka społeczna, widzenie się nawzajem jest ważniejsze niż używanie dodatkowego narzędzia do robienia notatek lub innej technologii. Użyj widoku narzędzia spotkania online, gdzie wszyscy uczniowie mogą się widzieć. Ćwiczenie można również łatwo przeprowadzić na świeżym powietrzu.
<u>Przerwa</u>			
<u>Ćwiczenie 4: Empatia i współczucie</u> <ul style="list-style-type: none"> • Zastanów się nad chamstwem, szacunkiem, współczuciem i życzliwością • Praktykowanie wieloperspektywiczności • Ćwiczenie empatii • Ćwiczenie kreatywnej pracy w grupie i prezentacji 	60 minut	<p>Arkusze ćwiczeń nr 4 z instrukcjami</p> <p>Beamer lub telewizor, aby pokazać uczniom film TED Talk</p> <p>Udostępnienie artykułów online poprzez ich wydrukowanie lub za pomocą technologii (smartfony)</p> <p>Materiały i pomysły na przeprowadzenie prezentacji.</p> <p>Miejsce dla trzech dużych grup do wspólnej pracy.</p>	<p>Materiały Wymagane do adaptacji online tej sesji będą obejmować:</p> <p>Pokój spotkań online, taki jak Skype lub Zoom.</p> <p>Do pracy w grupach wykorzystaj opcję breakout.</p> <p>Uczniowie powinni wykorzystać do prezentacji łatwe narzędzie lub coś, z czym mają już doświadczenie. Mogą przeprowadzić prosty wywiad - jeden uczeń zadaje pytania, drugi odpowiada. Mogą stworzyć chmurę słów lub mapę myśli za pomocą narzędzia takiego jak https://www.mentimeter.com/features/word-cloud lub https://simplemind.eu/</p>



		<p>Środki dla uczniów do pisania dziennika: dziennik papierowy lub możliwość pisania online, np. przy użyciu Worda, Post It lub aplikacji do pisania Day One. Penzu jest aplikacją do prowadzenia dziennika z doskonałymi zabezpieczeniami.</p>	<p>Można też użyć narzędzia do tworzenia prezentacji, takiego jak canvas lub power point - oba te narzędzia można otworzyć do współpracy online i uczący się mogą pracować nad nimi jednocześnie.</p> <p>W przypadku dziennika nie jest potrzebna żadna adaptacja.</p>
<u>Przerwa</u>			
<p><u>Działanie 5: Informacja zwrotna</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Poznaj teorię udzielania i otrzymywania informacji zwrotnej • Ćwiczenie udzielania i przyjmowania informacji zwrotnych 	75 minut	<p>Arkusze ćwiczeń nr 5 z instrukcjami</p> <p>Beamer lub telewizor, aby pokazać film uczniom</p> <p>Dużo miejsca dla uczniów, aby mogli stać w parach i prowadzić rozmowę, a następnie zmienić kształt klasy, aby mieć krzesła w kształcie litery U.</p> <p>Flipchart lub tablica do zapisania kroków i zaleceń dotyczących udzielania i</p>	<p>Materiały Wymagane do adaptacji online tej sesji będą obejmować:</p> <p>Pokój spotkań online, taki jak Skype lub Zoom.</p> <p>Do pracy w grupach wykorzystaj opcję breakout.</p> <p>Ostatnią rundę informacji zwrotnej można przeprowadzić ustnie lub za pomocą chmury słów: https://www.mentimeter.com/features/word-cloud</p> <p>(1) pozwól wszystkim uczniom wprowadzić swoje myśli. (2) spójrzcie na chmurę słów i wspólnie zastanówcie się nad nią. Podkreśl</p>



		otrzymywania informacji zwrotnej.	rzeczy, które uważasz za interesujące i zapytaj, czy uczniowie mogą je rozwinąć.
<u>Podsumowanie i zakończenie</u>	15 minut	Podsumuj moduły. Wykorzystaj slajdy wprowadzające. Jeśli jest czas, można poprosić o ostatnią rundę informacyjną na temat ćwiczeń.	Materiały Wymagane do adaptacji online tej sesji będą obejmować: Pokój spotkań online, taki jak Skype lub Zoom. Slajdy mogą być udostępniane w trakcie sesji.
Całkowity czas trwania modułu	5 godzin		

Moduł 6: Umiejętności interpersonalne – ćwiczenia

Tytuł modułu	Umiejętności interpersonalne		
Działanie Tytuł	Kodeks postępowania	Kod działalności	A6.1
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	60 minut	Wynik nauczania	Rozwój empatii i umiejętności aktywnego słuchania
Cel działalności	W tym materiale znajdziecie kilka praktycznych wskazówek, jak ułatwić tworzenie opartego na konsensusie kodeksu postępowania w waszej klasie. Można przećwiczyć swoją rolę empatycznego moderatora i dobrze rozpocząć pracę w nowej grupie. Stworzenie kodeksu postępowania z uczniami pozwala zarówno tobie, jak i twoim uczniom ćwiczyć aktywne słuchanie i empatię, tworząc w ten sposób podstawy produktywnego i otwartego środowiska uczenia się.		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> • Kartki z notatkami • Materiały piśmiennicze 		
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Krok 1. Poproś uczniów, aby ustawili swoje krzesła w kształcie litery "u". - Krok 2. Rozpocznij sesję od krótkiego wprowadzenia do tego, czym jest kodeks postępowania i dlaczego to robisz. - Krok 3. Pozwól uczniom przeprowadzić burzę mózgów i zapisać swoje pomysły na karteczkach. - Krok 4. Po dziesięciu minutach pozwól uczniom zaprezentować swoje karty, a następnie podejdź do przodu i przypnij je do tablicy. Jeśli istnieją wyraźne kategorie, które można zauważyć, pomóż uczniom ułożyć karty w klastry. 		

	<ul style="list-style-type: none"> - Krok 5. Pamiętaj o moderowaniu i wykorzystaniu ćwiczenia do ćwiczenia empatii i aktywnego słuchania. Na przykład: "Michał, właśnie przerwałeś Annie. Co sądzisz o umieszczeniu "nie przerywania" i "aktywnego słuchania" w naszym kodeksie postępowania?". Jak się czujecie, gdy wam się przerywa? Czy wiecie, co to jest aktywne słuchanie? Porozmawiajmy o tym. - Krok 6. Gdy wszystkie pomysły znajdą się na tablicy, sprawdź, czy Ty i uczniowie możecie zebrać i uporządkować więcej. - Krok 7. Poproś uczniów o informację zwrotną na temat propozycji innych osób. Co ich zdaniem jest ważne? A co nie jest? Pamiętaj, aby moderować informacje zwrotne ściśle według zasad aktywnego słuchania. - Krok 8. Czy w Twoim punkcie widzenia brakuje jakichś punktów? Przedstaw własne sugestie i zapytaj uczniów, co o tym sądzą. - Krok 9. Podsumuj to, co udało wam się wypracować i zapytaj uczniów, czy wszyscy zgadzają się, że będziecie pracować po tych zasadach. - Krok 10. Podziękuj i pogratuluj uczniom dobrze wykonanej pracy. Możesz przypomnieć, dlaczego wykonaliście ćwiczenie (empatia, aktywne słuchanie, budowanie zespołu itp.), jak mogą wykorzystać to, co właśnie zrobiliście w innych kontekstach i jakie są kolejne kroki, jeśli w ogóle. - Krok 11. Możesz wziąć sugestie z tablicy i stworzyć listę kodeksu postępowania lub mapę myśli, która może wisieć w klasie przypominając wszystkim o tym, co postanowili.
<p>Uwaga dla nauczyciela</p>	<p>Aktywne słuchanie to...</p> <p>umiejętność komunikacji interpersonalnej, która polega na pełnym wysłuchaniu tego, co mówią inni i podjęciu wysiłku próby zrozumienia znaczenia i intencji tej wypowiedzi.</p> <p>Aktywne słuchanie obejmuje...</p> <ul style="list-style-type: none"> - wstrzymując się z oceną i radą, - obserwowanie wskazówek niewerbalnych, - bycie w pełni obecnym psychicznie, a także poprzez kontakt wzrokowy i język ciała, - zadawanie pytań otwartych oraz - sparafrazuj to, co zrozumiałeś,

	<ul style="list-style-type: none"> - nie przerywać ani nie wypełniać pustych przestrzeni oraz - słuchać, by zrozumieć, a nie słuchać, by odpowiedzieć. <p>Empatia to...</p> <p>zdolność do postrzegania uczuć, myśli i motywacji innych osób. Sprzyja temu przede wszystkim otrzymywanie opieki i empatii.</p> <p>Źródła:</p> <p>Concic, A., What is Active Listening?, opublikowane 20/10/2022 w Very Well Mind: https://www.verywellmind.com/what-is-active-listening-3024343 [dostęp 07/11/2022].</p> <p>Youthwork Practise, "Empathy", https://www.youthwork-practice.com/youth-education/27-Empathy.html [dostęp 07/11/2022].</p>
--	--

Tytuł modułu	Umiejętności interpersonalne		
Działanie Tytuł	Small Talk	Kod działalności	A6.2
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	45 minut	Wynik nauczania	Rozwój empatii, aktywnego słuchania i ogólnie pojętych umiejętności komunikacyjnych
Cel działalności	Masz pomysł, jak możesz ćwiczyć umiejętność small talk u swoich uczniów. Nie potrzebujesz żadnych specjalnych materiałów. Dzięki temu ćwiczeniu uczniowie ćwiczą empatię, aktywne słuchanie i ogólnie swoje umiejętności komunikacyjne. Poznają lepiej siebie nawzajem i mogą nabrać do siebie większego szacunku.		

	<p>W pracy z młodzieżą, do której trudno dotrzeć, empatia jest podstawową kompetencją także dla osób pracujących z młodzieżą. Umiarkowanie tego ćwiczenia jest dobrym przypomnieniem dla osób pracujących z młodzieżą, aby ćwiczyć prawdziwą empatię w swojej codziennej pracy.</p> <p>Jest to łatwe do wdrożenia ćwiczenie small talk i aktywnego słuchania.</p> <p>Może odbywać się zawsze, wszędzie i wielokrotnie.</p>
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	N/A
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Krok 1. Omów z uczniami zasady i zalety aktywnego słuchania. Jeśli masz kodeks postępowania, możecie go również wspólnie zweryfikować. - Krok 2. Poproś uczniów, aby wybrali po jednym temacie, który ich interesuje. - Krok 3. Podziel uczniów na dwuosobowe grupy. Najlepiej uczących się, którzy nie znają się dobrze. Niech staną przed sobą jako pary. - Krok 4. Brak otwarcia klasy na małą rozmowę na pierwszy wybrany przez nich temat. Uczniowie powinni rozmawiać ze sobą życzliwie, pamiętając o mowie ciała i zasadach aktywnego słuchania. Ten, który wybrał temat, powinien otrzymać specjalne względy od tego, który go nie wybrał. Dlaczego dana osoba wybrała ten temat? Co on dla niej znaczy? - Krok 5. Jako moderator przechodź po klasie, słuchaj i udzielaj informacji zwrotnych. - Krok 6. Po pięciu minutach zmień tematy i zrób drugą rundę. - Krok 7. Zbierz klasę i przeprowadź krótką rundę informacyjną. Jakie jest ich zdanie na temat ćwiczenia i co zauważyłeś? - Krok 8. Zrób trzecią i ostatnią rundę z wybranym przez siebie tematem. - Krok 9. Zrób ostatnią rundę podsumowującą. Możesz zapytać uczniów, które aspekty aktywnego słuchania i small talk są dla nich łatwe, a które trudne. Nad czym chcieliby popracować? <p>Warianty działalności</p>

	<p>Kiedy uczniowie dobrze znają ćwiczenie, można je włączyć do innych części programu nauczania. Można spróbować przeprowadzić ćwiczenie w języku obcym lub wybrać trudniejsze tematy, np. podczas matematyki poprosić uczniów o przedyskutowanie ze sobą twierdzenia Pitagorasa. Wówczas nie chodzi o to, by znać wszystkie fakty, ale by móc prowadzić rozmowę na temat, o którym mają tylko podstawową wiedzę w sposób swobodny i empatyczny.</p> <p>W przypadku "łatwiejszych" tematów można spróbować wydłużyć czas rozmowy z 5 do może 10 minut, zrobić wariację na temat tego, jak może wyglądać refleksja z punktu 9 lub wypróbować grupy trzyosobowe, w których trzecia osoba jest obserwatorem udzielającym informacji zwrotnej dwóm rozmawiającym.</p>
<p>Uwaga dla nauczyciela</p>	<p>Aktywne słuchanie to...</p> <p>umiejętność komunikacji interpersonalnej, która polega na pełnym wysłuchaniu tego, co mówią inni i podjęciu wysiłku próby zrozumienia znaczenia i intencji tego słowa.</p> <p>Aktywne słuchanie obejmuje...</p> <ul style="list-style-type: none"> - wstrzymując się z oceną i radą, - obserwowanie wskazówek niewerbalnych, - bycie w pełni obecnym psychicznie, jak również poprzez kontakt wzrokowy i język ciała, - zadawanie pytań otwartych oraz - sparafrazuj to, co zrozumiałeś, - nie przerywać ani nie wypełniać pustych przestrzeni oraz - słuchać, by zrozumieć, a nie słuchać, by odpowiedzieć. <p>Empatia to...</p> <p>zdolność do postrzegania uczuć, myśli i motywacji innych osób. Sprzyja temu przede wszystkim otrzymywanie opieki i empatii.</p>

Empatia pomaga nam zrozumieć siebie i innych. Jest więc kluczową umiejętnością w sytuacjach społecznych, takich jak sytuacje konfliktowe i jest warunkiem koniecznym do odczuwania współczucia.

Kodeks postępowania to...

zbiór zasad dotyczących zachowania się i współdziałania z innymi ludźmi z tej samej grupy.

Pomysły tematyczne na poznanie się

- Jaki masz dziwny nawyk?
- Z kogo jesteś najbardziej dumny?
- Gdybyś mógł mieć nieskończone zapasy dowolnego jedzenia, jakie jedzenie byś wybrał?
- Komu ufasz najbardziej?
- Co jest czymś, co kochasz, a co jednocześnie Cię frustruje?
- O czym najczęściej marzysz?
- Kto jest najbardziej autentyczną osobą, jaką znasz i dlaczego?
- Co jest czymś, w czym jesteś dobry?
- Co sprawia, że tracisz poczucie czasu?
- Czego ten świat potrzebuje więcej?
- Co jest czymś nowym, co wypróbowałeś ostatnio i pokochałeś?
- Co jest czymś, co Cię pasjonuje i czemu chciałbyś poświęcić więcej czasu?
- Podziel się definiującym momentem w swoim życiu. Jak to na Ciebie wpłynęło?
- Co byś zrobił, gdybyś się nie bał?
- Jeśli pewnego dnia będziesz miał dzieci, czy chciałbyś je wychować tak, jak twoi rodzice wychowali Ciebie? Dlaczego lub dlaczego nie?
- Jak myślisz, jakie byłoby Twoje pierwsze wrażenie o sobie?

	<ul style="list-style-type: none"> - Co jest czymś, czego większość ludzi o Tobie nie wie? - Jak myślisz, jaki jest cel życia? - Jaki jest Twój ulubiony sposób na spędzanie wolnego czasu? - Kto jest najbardziej kreatywną i ekscytującą osobą, jaką znasz? - Z wyrażeniem jakiej emocji masz największy problem? <p>Pomysły na tematy są bezpośrednio zaadoptowane z Kennedy, CG, "Groups get to know you questions" na stronie Sign up Genius, https://www.signupgenius.com/church/groups-get-to-know-you-questions.cfm [dostęp 08.11.2022].</p> <p>Źródła:</p> <p>Concic, A., What is Active Listening?, opublikowane 20/10/2022 w Very Well Mind: https://www.verywellmind.com/what-is-active-listening-3024343 [dostęp 07/11/2022].</p> <p>Youthwork Practise, "Empathy", https://www.youthwork-practice.com/youth-education/27-Empathy.html [dostęp 07/11/2022].</p>
--	---

Tytuł modułu	Umiejętności interpersonalne		
Działanie Tytuł	2 wizje 1 rzeczywistość	Kod działalności	A6.3
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	30 minut	Wynik nauczania	Zdobycie świadomości o różnym postrzeganiu tej samej rzeczywistości, zwłaszcza w kontekście międzykulturowym.

Cel działalności	<p>Dzięki temu zasobowi młodzież i dorośli mogą ćwiczyć refleksję nad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - docenianie/szacunek dla innych różnic kulturowych i różnorodności - docenianie/szacunek dla kultur/inności kulturowej - tolerancja - tolerancja na niejednoznaczność - empatia i decentralizacja - krytyczna świadomość kulturowa - zachowanie międzykulturowe - krytyczne myślenie - wieloperspektywiczność - znajomość i zrozumienie kultury 		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> • Dodatek 1 i 2 pocięte na kawałki 		
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Krok 1. Moderator wyjaśnia historię Xaviera i Tabarlisa: ten pierwszy żyje na planecie Ziemia i wybrał się w odwiedziny na inną planetę o nazwie Glorbuld, gdzie gościł go Tabarlis. Po powrocie do domu Xavier pisze list do swojego przyjaciela Vincenta, aby podzielić się swoimi przeżyciami. Z drugiej strony, Tabarlis pisze list do swojego przyjaciela Verliasa i wyjaśnia, co się stało z grupą studentów z Planety Ziemia, których powitali w Glorbuld. - Krok 2. Facylitator rozdaje każdemu uczniowi (do 20) jedną kartkę papieru. Upewnij się, że każda kartka ma numer za sobą, aby zachować kolejność opowiadania. 		

	<ul style="list-style-type: none"> - Krok 3. Poproś każdego ucznia, aby przeczytał na głos historię na swojej kartce, zaczynając od numeru 1 listu Tabarlisa, a następnie numeru a listu Ksawerego itd. Celem jest natychmiastowe porównanie przez obu postrzegania tych samych momentów (np. przyjazdu). - Krok 4. Kiedy wszyscy uczestnicy skończą czytać historię, możesz przeprowadzić debriefing. Upewnij się, że wskazałeś wszystkie nieporozumienia, uprzedzenia i osądy w opowieści, które mogą zagrozić lub zranić związek.
Uwaga dla nauczyciela	<p>Uczniowie powinni zrozumieć, że wszyscy mamy inną reprezentację tej samej rzeczywistości, opartą na naszym doświadczeniu, kulturze, kontekście i własnym postrzeganiu życia. Jest to rodzaj osobistych "okularów", przez które widzimy i rozumiemy świat. Reprezentacje te wpływają następnie bezpośrednio na nasze spotkanie z drugim człowiekiem. Spotykając kogoś po raz pierwszy, jeśli zidentyfikujemy uprzedzenia, możemy spróbować wyjść poza nie, aby nawiązać relację, która wykracza poza stereotypy przekazywane przez nasze społeczeństwo.</p> <p>Aby to zrobić, trzeba umieć "zdecentrować", czyli zidentyfikować nasze reprezentacje, jakie okulary pozwalają nam widzieć świat, i nabrać niezbędnego dystansu, by się zmienić, mieć inne postrzeganie rzeczy, a tym samym przekształcić wizję, którą można mieć na inne.</p> <p>Zawsze kontekstualizuj, jak to ćwiczenie może być przydatne w życiu osobistym uczniów. To ćwiczenie pozwala uczniom uświadomić sobie, że nasze uczucia wynikają z naszego doświadczenia i kultury, i że jeśli nie wyjdziemy poza te uczucia, możemy przegapić rzeczywistość i odkryć inne perspektywy.</p> <p>Oryginalne studium przypadku można znaleźć na stronie http://intercultural-learning.eu/wp-content/uploads/2018/11/ICL@School-Toolbox-final-1.pdf.</p>

ZAŁĄCZNIK 1: LIST TABARLISA DO JEGO PRZYJACIELA VERLIASA

- (1) Cześć Verlias, mam nadzieję, że dobrze się czujesz, że jesteś w dobrym zdrowiu, jak również cała twoja rodzina i wszyscy twoi przyjaciele. Pamiętasz, że mówiłem ci o grupie młodych ludzi pochodzących z Planety Ziemia, z małego zakątka zwanego Francją? Właśnie spędziliśmy razem 24 cykle i mam wam wiele rzeczy do powiedzenia.

- (2) Kiedy przybyli, doszło do oczywistego nieporozumienia. Ponieważ nie mogliśmy dostać się do środka kosmodromu, poprosiliśmy ludzi, którzy tam pracowali, aby pomogli im zanieść bagaże i spotkać się z nami na zewnątrz, ale zostali dość mocno odrzuceni. Byli naprawdę zaskoczeni taką reakcją i nie chcieli już nigdy więcej widzieć Ziemian. Przyznaję, że nie miałem odwagi wspomnieć z nimi o tym epizodzie.
- (3) Chcieli od razu rozpocząć budowę szkoły i szybko zorientowałem się, że doszło do spięcia z pracownikami wioski. Oczywiście robotnicy nie spieszyli się z ukończeniem pracy, ponieważ płacono im za dzień. Im dłużej trwał projekt, tym więcej mieli pieniędzy! A często było to ich jedyne źródło dochodu... Ponadto, po kilku uderzeniach słońca, Ziemianie zrozumieli, że nie jest zbyt efektywna praca, gdy 2 słońca są najwyżej na niebie.
- (4) Były inne czasy, kiedy czuliśmy, że są bardzo niecierpliwi. Kiedy potrzebowaliśmy pojechać do miasta, zawsze byli niecierpliwi, czekając, aż Zamourion będzie pełny. Najwyraźniej na Ziemi transport odjeżdża o stałych porach, nawet jeśli nie są pełne! Naprawdę zastanawiam się, jak kierowcy zarabiają na życie...
- (5) Ponadto, pewnego dnia zrobili coś dziwnego: zaczęli zakopywać puszki w ziemi! Prawie powiedziałem, że to wstyd, bo ludzie, którzy zbierali je na ulicy, żeby sprzedać aluminium, nie znajdują ich, ale nie odważyłem się. Być może jest to dla nich praktyka rytualna...
- (6) O tak, powiedzieli, że uważają to za obrzydliwe. Z mojej strony coś, co zrobili, odpychało mnie - sposób, w jaki wydmuchują nos. Zamiast odrzucić nieczystości ze swojego ciała w naturze, trzymają je starannie w papierku. Yeks! Obrzydliwość!
- (7) Pewnego dnia czułam się bardzo niekomfortowo. Jedna z dziewczyn w grupie poszła i rozmawiała bezpośrednio z szefem wioski, pytając, dlaczego kobiety jedzą z dala od mężczyzn, dlaczego dzieci nie mają prawa mówić przy stole itd. Szczerze mówiąc, mam wrażenie, że Ziemianie nie szanują starszych. Powiedzieli mi, że w domu umieszczają ich wszystkich razem w specjalnych domach!
- (8) Poza tym nie tylko lekceważą swoich przodków, ale nie szanują też bogów! Pewnego dnia jeden z nich powiedział do nas najprościej: "Jestem ateistą". Spojrzeliśmy na siebie nie mogąc nic powiedzieć. Wszyscy wiedzieliśmy, co to znaczy, ale nigdy nie spotkaliśmy nikogo, kto kwestionowałby istnienie bogów!
- (9) Innego dnia rozłożyli się na Limbatana, ale nie bardzo rozumieliśmy dlaczego. Limbatan miał przyprowadzić Dimbzi na przyjęcie pożegnalne, ale musiał zostać w domu, bo jako jedyny w swojej okolicy ma telewizję, sąsiad przyszedł oglądać telewizję. Nie miało to znaczenia, było mnóstwo innych rzeczy do jedzenia. A jednak ten szczegół bardzo zirytował Ziemian. Ale rozumiecie, że Limbatan nie mógł postąpić inaczej! Gdyby odszedł, cała okolica doszłaby do wniosku, że nie ma szacunku dla ludzi, którzy przyszli go odwiedzić!
- (10) Kiedy myślę o tym, być może Ziemianie nie byli zadowoleni, ponieważ w grupie dochodziło do sporów. Obserwowałem ich uważnie i nigdy nie widziałem, żeby obaj chłopcy trzymali się za ręce lub mieli jakiś kontakt fizyczny. Myślę, że nie byli raczej dobrymi przyjaciółmi. Widzisz, nie było łatwo każdego dnia i byliśmy nawet bliscy walki czasami. Ale nie martw się, zdaliśmy sobie sprawę, że mamy też wiele

wspólnego i wszystko skończyło się dobrze. Zdaję sobie sprawę, że byłem trochę negatywnie nastawiony, ale naprawdę przeżyliśmy kilka niezwykłych chwil, o których opowiem Ci w nowym liście. Muszę wrócić z moją rodziną. Od godziny jestem sam, pisząc do Ciebie, a jak wiesz, zaczynają uważać to za dziwne...

ZAŁĄCZNIK 2: LIST KSAWEREGO DO JEGO PRZYJACIELA WINCENTEGO

- a) Cześć Vincent, jak się masz? Jak minęło lato, przeglądanie lekcji, żeby przygotować się do egzaminów? Ok, to nie jest śmieszne... Jak może wiesz, właśnie wróciłem z planety Glorbuld, gdzie spędziłem miesiąc ("miesiąc ziemski") z Karen, Sophie i Mehdi. Tyle dziwnych rzeczy się wydarzyło, że muszę wam powiedzieć.
- b) Gdy tylko wylądowaliśmy w kosmoporcie, zaczęło się zamieszanie. Kilka osób chciało nam pomóc w niesieniu bagaży... No, tak mówili... Dobrze, że powiedziano nam, żebyśmy uważali na kieszonkowców i złodziei. Na początku grzecznie odmówiliśmy, a jak nalegali, byliśmy trochę bardziej stanowczy. Więc odeszli i widać było, że są sfrustrowani, że przegapili swoją okazję. My mieliśmy szczęście! Następnie udaliśmy się na spotkanie z naszymi kontaktami, które czekały na nas przed kosmodromem.
- c) Chcieliśmy rozpocząć projekt już następnego dnia, ponieważ mieliśmy harmonogram, którego musieliśmy przestrzegać. Rozpoczęliśmy więc budowę szkoły i mogę powiedzieć, że pracowaliśmy bardzo ciężko! Problem w tym, że szybko zorientowaliśmy się, że Glorbuldians, którzy z nami pracowali, nie mieli tego samego entuzjazmu, a nawet były momenty, kiedy naprawdę czuliśmy, że wkładają szprychy w nasze koła! Niewiarygodne, bo przecież robimy ten projekt dla nich!
- d) Tak czy inaczej, wszystko jest tam powolne, jak transport publiczny na przykład (małe i zgniłe autobusy, które nazywają Zamourion). Jeśli podają ci czas rozpoczęcia podróży, to jesteś pewien, że możesz dodać co najmniej 2 godziny. A kiedy pytasz, kiedy wyjedziemy, zawsze odpowiadają ci "Soon!". To jest tak denerwujące, że przysięgam.
- e) Nie mówiąc już o higienie. Wszystko rzucają na ziemię, nie dbając o środowisko. Na początku chcieliśmy się dobrze zachowywać, więc pozbieraliśmy nasze puszki. Ponieważ nie wiedzieliśmy, co z nimi zrobić, zaczęliśmy je zakopywać, żeby było mniej brudno, aż w końcu daliśmy sobie spokój.
- f) A chcesz wiedzieć, jak Glorbuldczycy wydmuchują nosy? Opierasz się na jednym nozdrzu i dmuchasz z rozmachem. Bardzo sztywne!
- g) Tak czy inaczej, to pewne, że nadal są co najmniej 50 lat za nami. To tak wiele pokazuje w kwestii praw człowieka! No, zwłaszcza praw kobiet i dzieci. Znasz Karen, trochę feministkę, prawda? Pewnego dnia miała bardzo dosadną dyskusję z przywódcą wioski na ten temat. Nie wiem, czy on naprawdę zrozumiał, w zasadzie nie zareagował zbyt.
- h) Kolejny przykład na to, jak bardzo są "za". Pewnego dnia idziemy przez bagnisty region i jeden z towarzyszących nam młodych ludzi mówi nam w najprostszy sposób: "Tutaj jest człowiek, który zamienia się w krokodyla". Przez chwilę

patrzyliśmy na siebie, ale szybko odwróciliśmy głowy, żeby nie wybuchnąć śmiechem. Kontrolowaliśmy się, ale byliśmy blisko.

- i) Ten sam młody człowiek bardzo nas zdenerwował innym razem. Był to koniec pobytu, zorganizowaliśmy wspaniały wieczór ze wszystkimi poznanymi ludźmi. Każdy miał coś przynieść, a on miał przynieść Dimbzi, czyli pysznego kurczaka stamtąd. I... nie przyszedł. Następnego dnia, kiedy go zobaczyliśmy, powiedzieliśmy mu, jak bardzo jesteśmy wściekli! To był totalny brak szacunku dla nas. Zgadnijcie, co powiedział! Musiał zostać w domu, bo kolega przyszedł oglądać telewizję! Nie można było znaleźć bardziej fałszywej wymówki... W każdym razie muszą stać się poważniejsi i bardziej godni zaufania, inaczej nigdy nie będą rozwiniętą planetą.
- j) O, ostatnia szalona rzecz, nigdy w życiu nie widziałem tylu homoseksualistów! Na ulicy jest mnóstwo facetów trzymających się za ręce. Pewnego dnia jeden z naszych współpracowników chciał mnie potrzymać za rękę. Cóż, mogę powiedzieć, że nie próbował dwa razy! Zobacz, nie było łatwo każdego dnia i byliśmy nawet blisko walki czasami. Ale nie martw się, zdaliśmy sobie sprawę, że mamy również wiele wspólnego i wszystko skończyło się dobrze. Zdaję sobie sprawę, że byłem trochę negatywnie nastawiony, ale naprawdę przeżyliśmy kilka niezwykłych chwil, o których opowiem Ci w nowym liście. Teraz nie mam czasu, jestem już spóźniona na lekcję jazdy moim samolotem.

Tytuł modułu	Umiejętności interpersonalne		
Działanie Tytuł	Empatia i współczucie	Kod działalności	A6.4
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	60 minut	Wynik nauczania	Uzyskanie głębszego zrozumienia dla pojęć: współczucie, szacunek, uprzejmość i nieuprzejmość; Docenianie/szanowanie kultur i inności; Zarządzanie różnicami w opiniach i zachowaniach

Cel działalności	<p>W tym ćwiczeniu uczniowie i nauczyciele otrzymują cenne spostrzeżenia na temat uprzejmości, szacunku i nieuprzejmości. Najpierw otrzymasz informacje od uczonych i młodzieży poprzez film i kilka artykułów, a następnie przećwiczysz i zastanowisz się nad tematami w ćwiczeniu grupowym. Dzięki temu zasobowi młodzież i dorośli mogą ćwiczyć refleksję nad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zarządzanie konfliktem - tolerancja - tolerancja na niejednoznaczność - empatia i decentralizacja - krytyczne myślenie - multiperspektywiczność
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> • Urządzenie cyfrowe (laptop, smartfon, tablet, ...) • Do obejrzenia filmu i dostępu do artykułów może być konieczne połączenie z Internetem
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Krok 1. Dokonaj wprowadzenia do zadania - Krok 2. Obejrzyj film z uczniami: https://www.ted.com/talks/richard burnell the illusion of rudeness the myth of respect - Krok 3. Przeprowadź z uczniami rundę refleksyjną. Zadaj pytania takie jak: O czym był twój filmik? Jakie było główne przesłanie, które z niej wyniosłeś? Kiedy ostatnio pomyślałeś, że ktoś jest niegrzeczny? Dlaczego? Czy może być jakieś wyjaśnienie, którego nie znałeś? Czy często postrzegasz innych jako niegrzecznych, gdy robisz dla nich coś miłego, a oni nie okazują wdzięczności? Jak by to było, gdybyś okazywał życzliwość nie prosząc o coś w zamian? - Krok 4. Podziel klasę na trzy grupy. Każdej grupie daj artykuł:

	<p>Artykuł 1: https://www.mvnews.org/an-opinion-on-respecting-opinions/</p> <p>Artykuł 2: https://kidshelpline.com.au/teens/issues/all-about-respect</p> <p>Artykuł 3: https://www.rickhanson.net/stay-right-when-youre-wronged/</p> <ul style="list-style-type: none"> - Krok 5. Niech grupy usiądą razem i na zmianę czytają artykuł na głos. Daj grupom 10 minut na wykonanie tego zadania. - Krok 6. Poproś uczniów o przygotowanie krótkiego omówienia najważniejszych punktów artykułu. Uczniowie z trzecim artykułem powinni skupić się na części "jak". Udostępni uczniom to, co masz do dyspozycji, aby przygotować prezentację. Może to być przygotowanie kart edukacyjnych, które uczniowie przypinają na tablicy, wyjaśniając je swoim kolegom. Może to być krótkie odgrywanie ról, w których jeden z uczniów jest moderatorem wyjaśniającym, co się dzieje. Może to być nagranie krótkiego wywiadu wideo i zaprezentowanie go reszcie klasy. Daj uczniom 30 minut na wykonanie tego zadania. Przejdź się i sprawdź, czy nie potrzebują wsparcia przy wykonywaniu zadania. Zwróć uwagę na sposób, w jaki się komunikują, jeśli chodzi o aktywne słuchanie i życzliwość. - Krok 7. Daj grupom po pięć minut na zaprezentowanie swojego artykułu. - Krok 8. Po każdej rundzie prezentacji przeprowadź krótką rundę informacyjną. Co uczestnicy pomyśleli o artykule? Czy inni uczestnicy mają jakieś pytania lub refleksje? - Zadanie dodatkowe: Poproś uczniów, aby w ciągu tygodnia prowadzili codzienny dziennik życzliwości, notując miłe uczynki, które wykonali lub których byli odbiorcami. Mogą również zanotować sytuacje, w których postrzegali innych jako nieuprzejmych i zastanowić się, czy jest to prawdziwa nieuprzejmość, czy może jest to coś, czego nie wiedzą. <p>To ćwiczenie zostało zainspirowane przez program nauczania Random Acts of Kindness. Więcej materiałów na temat życzliwości i pokrewnych tematów można znaleźć na ich stronie internetowej: https://www.randomactsofkindness.org/high-school-curriculum</p>
--	--

Tytuł modułu	Umiejętności interpersonalne
--------------	------------------------------

Działanie Tytuł	Informacja zwrotna	Kod działalności	A6.5
Rodzaj zasobu	Karty aktywności (AS)	Rodzaj nauki	Twarzą w twarz
Czas trwania działania	75 minut	Wynik nauczania	Rozwój umiejętności komunikacyjnych, asertywności, empatii, umiejętności krytycznego myślenia
Cel działalności	Otrzymywanie i dawanie informacji zwrotnej może być trudne. W tym ćwiczeniu uczestnicy nauczą się jak dawać i otrzymywać informacje zwrotne. Uczestnicy będą mieli okazję przećwiczyć wspólne udzielanie i otrzymywanie informacji zwrotnej oraz zastanowić się nad korzyściami, ale także nad reakcjami emocjonalnymi związanymi z udzielaniem i otrzymywaniem informacji zwrotnej.		
Materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> • Urządzenie cyfrowe (laptop, smartfon, tablet, ...) • Do oglądania filmów może być konieczne połączenie z Internetem 		
Instrukcje krok po kroku	<p>Aby zrealizować to ćwiczenie, moderator powinien wprowadzić następujące kroki:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Krok 1. Przedstaw zadanie i pojęcie "informacja zwrotna". Obejrzyj ten film: https://www.youtube.com/watch?v=wtl5UrrgU8c I pozwól swoim uczniom zanotować cztery kroki informacji zwrotnej. Jeśli wolisz model SPARK, możesz obejrzeć ten film: https://www.youtube.com/watch?v=YTnYzHYjWBo Zbierz punkty za informacje zwrotne od uczniów i zapisz je na tablicy lub flipcharcie, aby wszyscy mogli je zobaczyć. (15 min) - Krok 2. Porozmawiaj o otrzymaniu informacji zwrotnej - o emocjach z tym związanych i o tym, co praktycznie zrobić. Jako inspirację możesz wykorzystać wskazówki na stronie 		

<https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/teaching-resources/teaching-tips/assessing-student-work/grading-and-feedback/receiving-and-giving-effective-feedback>. Zrób krótką

listę na tablicy lub flipcharcie. (10 min)

- Krok 3. Poproś uczniów o przygotowanie krótkiego monologu na jakiś temat. Mogą sami wybrać temat lub możesz rozdać wybrane przez siebie tematy, np. chamstwo, szacunek, empatia.
- Krok 4. Daj uczniom dziesięć minut na przygotowanie krótkiego monologu dotyczącego najważniejszych aspektów tematu. (10 min)
- Krok 5. Podziel klasę na dwuosobowe grupy. Niech uczniowie staną naprzeciwko siebie i przeczytają sobie nawzajem przygotowany monolog.
Następnie uczniowie siadają i piszą informację zwrotną na temat monologu drugiego ucznia. Powinni wykorzystać strukturę i treść z filmu wprowadzającego. (15 min)
- Krok 6. Następnie uczniowie ponownie stają razem i przekazują sobie nawzajem swoje informacje zwrotne. Osoba udzielająca informacji zwrotnej postępuje zgodnie z zasadami otrzymywania informacji zwrotnej i zadaje pytania, aby upewnić się, że została całkowicie zrozumiana. (10 min)
- Krok 7. Poproś uczniów, aby usiedli w kształcie litery U i poprowadzili rundę refleksyjną. Zadaj takie pytania jak (10 min):
 - Jak ci się udało znaleźć ćwiczenie?
 - Jak udzielanie informacji zwrotnej wpłynęło na Twoje samopoczucie?
 - Jak się czułeś otrzymując informację zwrotną?
 - Co chciałbyś bardziej przećwiczyć?
 - Co poszło dobrze? Co poszło słabo?
- Krok 8. Zakończ ćwiczenie podsumowując, co zrobiłeś i dlaczego. Możesz poinformować uczniów, że na początku informacja zwrotna często wydaje się nienaturalna i dziwna, ale z czasem staje się łatwiejsza i bardziej komfortowa.
Zakończ ćwiczenie rundą pozytywnych informacji zwrotnych. Możesz zacząć od przekazania grupie swoich pozytywnych uwag na temat ćwiczenia. Niech każdy powie jedną pozytywną rzecz, którą wyniósł z ćwiczenia, nadal trzymając się zasad udzielania informacji zwrotnej. (15 min)

**Uwaga dla
nauczyciela**

Aktywne słuchanie to...

umiejętność komunikacji interpersonalnej, która polega na pełnym wysłuchaniu tego, co mówią inni i podjęciu wysiłku próby zrozumienia znaczenia i intencji tego słowa.

Aktywne słuchanie obejmuje...

- wstrzymując się z oceną i radą,
- obserwowanie wskazówek niewerbalnych,
- bycie w pełni obecnym psychicznie, jak również poprzez kontakt wzrokowy i język ciała,
- zadawanie pytań otwartych oraz
- sparafrazuj to, co zrozumiałeś,
- nie przerywać ani nie wypełniać pustych przestrzeni oraz
- słuchać, by zrozumieć, a nie słuchać, by odpowiedzieć.

Informacja zwrotna to...

sposób na poinformowanie drugiej osoby o tym, jak jej zachowanie wpływa na Ciebie - praktycznie, pozytywnie i negatywnie.

Źródła:

Cales, M., "SPARK Feedback Practice", opublikowane 18.03.2021 na <https://www.youtube.com/watch?v=YTnYzHYjWBo> [dostęp 09.11.2022].

Concic, A., What is Active Listening?, opublikowano 20.10.2022 w Very Well Mind: <https://www.verywellmind.com/what-is-active-listening-3024343> [dostęp 07.11.2022].

TED, "The secret to giving great feedback | The Way We Work, a TED series", <https://www.youtube.com/watch?v=wtl5UrrgU8c> [dostęp 09.11.2022].

University of Waterloo - Center of Excellence, "Receiving and Giving Effective Feedback", <https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/teaching-resources/teaching-tips/assessing-student->



[work/grading-and-feedback/receiving-and-giving-effective-feedback](#)
[dostęp 09.11.2022].

FmID

FILM MAKING FOR INCLUSION AND DEVELOPMENT



Co-funded by
the European Union



"Wsparcie Komisji Europejskiej dla tej publikacji nie stanowi poparcia dla jej treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji." Numer projektu: 2021-1-DE04-KA220-YOU-000028485