

WARSZTAT

Aplikacje mobilne i internetowe jako narzędzia do opowiadania historii Garwolina

O mnie



Agata Janeczek - koordynatorka programów edukacji kulturalnej w Centrum Edukacji Obywatelskiej. Dziennikarka i graficzka. Doktorantka w Zakładzie Edukacji Medialnej APS, autorka ćwiczeń i scenariuszy zajęć z zakresu edukacji medialnej. Absolwentka Szkoły Trenerskiej CEO. Entuzjastka komunikacji wizualnej i nowych technologii.

Miejsce i czas

24 października 2016 r. g. 9:30-15:30 (6h w tym 2 przerwy 20 minutowe)

Biblioteka..... w Garwolinie

ul:

Cele

Po warsztatach uczeń/uczennica wie:

- czym jest utwór
- jak działają wolne licencje
- czym jest domena publiczna
- strony, które udostępniają utwory na lic. CC
- ma przygotowany wzór zgody na wizerunek, którym może posługiwać się dalej w projekcie
- ma przygotowany katalog stron, które udostępniają utwory na wolnych lic.
- zna aplikacje mobilne i internetowe, które może wykorzystywać w projekcie

Potrzebne materiały

Flipchart z białymi kartkami, białe kartki ksero A4, pisaki, klej oraz uczestnicy powinni mieć ściągniętą na swoich smartfonach aplikację do czytania kodów QR, Pixlr, Magisto i Aurasma, na komputerach powinien być pobrany i zainstalowany program Audacity. Reszta aplikacji dostępnych jest online. Uczestnicy warsztatu potrzebują wyłącznie adres e-mail do zalogowania się.

Ramowy program warsztatu:

9:30-10:00 – wprowadzenie

Przedstawienie celów spotkania, ustalenie harmonogramu prac, przedstawienie trenerki i uczestników

10:00-11:30 – prawo autorskie w praktyce

Warsztat pozwalający uświadomić uczestnikom i uczestniczkom czym jest utwór, jakie prawa ma twórca, co jest utworem i co podlega ochronie. Dodatkowo uczestnicy dowiedzą się w jakich sytuacjach potrzebują uzyskać zgodę na wizerunek i sami wypracują wzór, którym będą posługiwać się w przyszłości. Poznają 4 licencje Creative Commons oraz dowiedzą się czym jest domena publiczna i jakie niesie za sobą ograniczenia. Na koniec wyszukają strony, na których są publikowane utwory do ponownego wykorzystania tworząc tym samym swój bank stron.

11:30-11:50 – przerwa

11:50- 13:20 – aplikacje mobilne i internetowe

W ramach warsztatu uczniowie i uczennice poznają aplikacje, które pozwolą im uatrakcyjnić ich projekt. W tej części warsztatu dowiedzą się jak tworzyć zadania i quizy z wykorzystaniem strony **LearningApps** oraz jak kodować informacje za pomocą **kodów QR**.

Poszerzą swoją wiedzę dotyczącą tworzenia infografik i dowiedzą się jak ciekawie zaprezentować liczby, aby przyciągały uwagę odbiorcy. Posłużą nam do tego **Piktochart.com**

Następnym etapem będzie zrobienie interaktywnego zdjęcia, czyli praca za pomocą **Thinglink**. Aplikacja, która pozwala łączyć tekst ze zdjęciem, filmikami, podcastami itp.

Na koniec tej części uczniowie i uczennice poznają prostą aplikację do robienia kolaży ze zdjęć – **Pixlr.com**

13:20-13:40 – przerwa

13:40-15:00 – aplikacje mobilne i internetowe cz.2

W drugiej części warsztatu uczestnicy dowiedzą się jak najlepiej pracować z dźwiękiem. Nauczą się tworzyć podcasty i montować je za pomocą **Audacity**.

Postaramy się połączyć zdjęcia i dźwięki oraz dodać ruchome obrazy tak, aby powstał kolarz filmowy. W tym celu wykorzystamy aplikację **Magisto**.

Na zakończenie warsztatu uczestnicy nauczą się wykorzystywać prostą aplikację **Aurasma**, do tworzenia rzeczywistości rozszerzonej oraz nanosić punkty na **Mapy Google**.

15:10-15:30

Podsumowanie warsztatu i ewaluacja pracy