

PROGRAM SZKOLENIA

Tytuł szkolenia:	GRAFIKI I FILMY W DYDAKTYCE Technologie informacyjno - komunikacyjne w dydaktyce szkoły wyższej		
Czas trwania szkolenia:	16 h szkoleniowych / 1h szkoleniowa – 45 minut		
Cel szkolenia:	Celem szkolenia jest podniesienie poziomu wiedzy i umiejętności uczestników w zakresie wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnej w dydaktyce-ze szczególnym naciskiem na tzw. dydaktykę wizualną czyli wykorzystanie grafik i filmów w procesie kształcenia. Szkolenie ma charakter aktywny, uczestnicy projektują narzędzia przydatne do przeprowadzenia zajęć. Rozwijają także kompetencje zarządzania grupą.		
Proponowane bloki tematyczne i zagadnienia poruszane w trakcie szkolenia:	Czas	Forma prowadzenia zajęć:	
Dzień 1: TIK: OBRAZY W DYDAKTYCE			
Rola obrazu i filmu w uczeniu się współczesnej młodzieży. Podstawy pracy z programami do tworzenia grafik i filmów.	90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja	
Przerwa	15	Przerwa	
Wizualizacja przekazu. Podstawowe aplikacje do tworzenia plakatów i grafik. Omówienie aplikacji Canva, Piktochart, Posterwall. Tworzenie infografik.	90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja	
Przerwa	30	Przerwa	
Rysunki. Podstawowe aplikacje do rysowania. Aplikacje płatne (pakiet Adobe) i ich darmowe odpowiedniki (Krita, Photopea).	90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja	
Przerwa	15'	Przerwa	
Podstawy tworzenia animacji (wprowadzenie aplikacji Adobe Animation i Flipaclip). Możliwość wykorzystania aplikacji. Tworzenie multimedialnych prezentacji (filmy ze zdjęć).	90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja	

Dzień 2: TIK: FILMY DYDAKTYCZNE		
Tworzenie filmów dydaktycznych (wideoCastów). Dobór sprzętu, programów, oświetlenia. Podstawowe aplikacje do nagrywania ekranu.	90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja
Przerwa	15	Przerwa
Aplikacje do montowania i obróbki filmów (aplikacje z pakietu Adobe oraz wybrane darmowe aplikacje: DaVinci, Kizoa, Lumen5). Aplikacje do tworzenia filmów na urządzenia mobilne (InShot, YouCut).	90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja
Przerwa	30	Przerwa
Ćwiczenia praktyczne. Tworzenie własnych filmów w grupach. Nagrywanie, montaż, prezentacja	90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja
Przerwa	15'	Przerwa
Prezentacja prac. Podsumowanie kursu - możliwość wykorzystania obrazów i filmów w pracy ze studentami.	90	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja
Razem liczba godzin	16	
Efekty / wiedza Jaką wiedzę zdobędą Uczestnicy szkolenia?	Zapoznanie z narzędziami TIK przydatnymi w pracy dydaktycznej na uczelni wyższej	
Efekty /umiejętności Jakie umiejętności zdobędą Uczestnicy szkolenia?	Po zakończeniu kursu uczestnik potrafi: - tworzyć plakaty, infografiki i inne proste grafiki na podstawie szablonów - tworzyć proste animacje - nagrywać wideocasty - tworzyć filmy edukacyjne - montować filmy w oparciu o proste narzędzia - tworzyć multimedialne pokazy slajdów z muzyką - wykorzystać aplikacje na smartfona i tableta do tworzenia aktywnych zajęć	

Efekty /kompetencje Jakie kompetencje personalne i społeczne zdobędą Uczestnicy szkolenia?	Wzrost zaangażowania w wykonane zadania Wzrost jakości wykonywanych zadań Pogłębienie relacji oraz praca w grupie
Metody pracy: Jakie metody dydaktyczne będą wykorzystywane podczas szkolenia?	warsztat, ćwiczenia praktyczne z elementami wykładu i moderowana dyskusja