



WWW.DOBRZEWKULTURZE.COM

NOWE TECHNOLOGIE STEAM

SZKOLENIA



Wprowadzenie

Kompleksowa oferta szkoleń dla bibliotek i instytucji kultury, pokazujących jak wykorzystać narzędzia cyfrowe, sztuczną inteligencję, wideo, AR i metodę STEAM w codziennej pracy bibliotek i instytucji kultury, czyniąc je przestrzenią nowoczesnej edukacji i inspiracji.

Informacje praktyczne

Jak zamówić szkolenie dla Twojej instytucji?

Określ swoje potrzeby – zastanów się, jakiego szkolenia potrzebujesz (temat, grupa docelowa, termin).

Skontaktuj się z organizatorkami:

- ✉ e-mail: dobrzewkulturze@gmail.com
- ☎ Agata Warywoda: 669 892 223
- ☎ Monika Schmeichel-Zarzeczna: 504 991 154

Omów szczegóły – w wiadomości podaj temat, liczbę uczestników i preferowany termin.

Potwierdź ustalenia – po konsultacji otrzymasz ofertę i dalsze instrukcje.

www.dobrzewkulturze.com

Temat 1: Nowe technologie w kulturze: od wirtualnych spacerów po sztuczną inteligencję

Nowe technologie to doskonały sposób na angażowanie różnych grup odbiorców oraz podnoszenie kompetencji cyfrowych. Łącząc je z kulturą, możemy wyruszyć w twórczą podróż, która pozwoli połączyć oba

światy. Warsztaty skupią się na poznawaniu narzędzi cyfrowych i sposobach ich wykorzystania w pracy bibliotekarskiej.

Program szkolenia:

- Wykorzystanie nowych technologii w działaniach promocyjnych i animacyjnych.
- Tworzenie własnych wirtualnych wystaw i spacerów na wybrany temat.
- Podróż w świat VR.
- Wykorzystanie aplikacji AR.
- Darmowe narzędzia cyfrowe oparte o AI i rozmowy o nich z uczestnikami warsztatów.
- Baza ćwiczeń do wykorzystania na własnych zajęciach.

Temat 2: Grafika dla nie-grafika – bezpłatne narzędzia do tworzenia materiałów graficznych

Umiejętność samodzielnego tworzenia atrakcyjnych materiałów graficznych to ważna kompetencja dla pracowników bibliotek. Szkolenie pokaże, jak przygotować plakaty, ulotki, zakładki do książek i prezentacje oraz gdzie znaleźć legalne zdjęcia i ikony.

Program szkolenia:

- Bezpłatne narzędzia do tworzenia materiałów graficznych (plakaty, ulotki, zakładki do książek, dyplomy, naklejki, grafiki do mediów społecznościowych, chmury słów).
- Praca nad materiałami graficznymi online i współpraca z zespołem.
- Dobieranie kolorów podczas projektowania grafik.
- Tworzenie autorskich grafik do wykorzystania w instytucji.

Temat 3: Jak się nie dać fake newsom, niechcianym treściom i szumowi informacyjnemu w Internecie

W czasach działań online i hybrydowych krytyczne myślenie i bezpieczeństwo cyfrowe są kluczowe. Szkolenie pokaże, jak rozpoznać zagrożenia w internecie, weryfikować informacje oraz poszerzyć ofertę biblioteki o zajęcia edukacyjne.

Program szkolenia:

- Zagrożenia w internecie i podstawowe błędy poznawcze.
- Techniki krytycznego myślenia.
- Weryfikacja informacji.
- Bezpieczne poruszanie się po cyfrowym świecie.
- Edukacja informacyjna, medialna i cyfrowa.

Temat 4: Sztuczna inteligencja w działalności kulturalnej i edukacyjnej

Szkolenie dotyczące sztucznej inteligencji pokaże, jak wykorzystać AI w działaniach bibliotecznych, edukacyjnych i kulturalnych, uspokajając obawy związane z tą technologią.

Program szkolenia:

- Podstawowe definicje i zrozumienie sztucznej inteligencji.
- Narzędzia wykorzystujące AI w praktyce.
- Baza przydatnych aplikacji do wykorzystania podczas zajęć.
- Pomysły na zajęcia bazujące na sztucznej inteligencji.

Temat 5: Cyfrowa mowa ciała i język Internetu

Współczesna komunikacja, pełna e-maili, Discorda i social mediów, może przytłoczyć. Szkolenie pomoże zrozumieć specyfikę wirtualnego języka, opanować cyfrową mowę ciała i odnaleźć się w komunikacyjnym chaosie.

Program szkolenia:

- Różnice między komunikacją tradycyjną a wirtualną.
- Język internetu i jego specyfika.
- Znaczenie i rola cyfrowej mowy ciała.
- Dobre praktyki ułatwiające komunikację w nowych mediach.

Temat 6: Młodzi twórcy: kreatywne opowiadanie historii smartfonem (AR i wideo)

Kreatywne warsztaty dla młodzieży, skupione na opowiadaniu historii przy użyciu narzędzi, które każdy ma w kieszeni. Uczestnicy nauczą się podstaw tworzenia i edycji krótkich form wideo, kreatywnych grafik oraz prostych animacji, inspirowanych literaturą i zbiorami biblioteki. Wykorzystując darmowe aplikacje mobilne (w tym elementy Rozszerzonej Rzeczywistości – AR), „ożywimy” okładki książki i plakaty, łącząc pasję do czytania z nowoczesną cyfrową twórczością.

Program szkolenia:

- Storytelling wizualny. Podstawy kompozycji i kadrowania w fotografii i wideo smartfonem – jak opowiedzieć historię obrazem?
- Od nagrania do montażu. Praktyczne ćwiczenia z nagrywania i edycji krótkich filmów (BookTube, Bookstagram, rolki, CapCut) w darmowych aplikacjach mobilnych (cięcie, dodawanie muzyki, napisy).
- Kreatywna grafika. Projektowanie angażujących postów, plakatów i prostych animacji inspirowanych książką (np. w aplikacji Canva).
- Ożywiamy bibliotekę. Wprowadzenie do Rozszerzonej Rzeczywistości (AR) i tworzenie własnych „ożywionych” okładek książek lub plakatów.
- Mini-projekt. Stworzenie i prezentacja własnej cyfrowej historii (wideo, grafiki lub AR) inspirowanej wybraną książką.

Temat 7: Z lotu ptaka, czyli dron w naszej instytucji

Zawsze warto pokazać rozmach organizowanych przez nas wydarzeń. Widok z lotu ptaka daje taką możliwość. Dron, to nie jest już droga zabawka dla wybranych. To narzędzie, które może znacznie wzmocnić Twój przekaz promocyjny. Kiedy zatem warto kupić drona? Jakiego? Jakie szkolenia powinien ukończyć obsługujący go pracownik? Podczas naszego warsztatu odpowiemy na powyższe pytania oraz pokażemy podstawy korzystania z tego nowoczesnego narzędzia.

Program szkolenia:

- Kiedy warto kupić drona?
- Wybór rodzaju i modelu urządzenia,
- Wymagane szkolenia i certyfikaty,
- podstawy obsługi popularnych modeli,
- narzędzia do montażu materiałów filmowych.

Temat 8: Jak prowadzić zajęcia metodą STEAM – nauka przez doświadczenie i kreatywność w działaniu

Szkolenie pokazuje, jak w praktyce prowadzić zajęcia metodą STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics). Uczestnicy poznają ideę uczenia poprzez doświadczenie i współpracę, a także wykonają kilka prostych projektów STEAM, by samodzielnie przejść przez cały proces – od pomysłu do realizacji. Dowiedzą się, jak tworzyć angażujące zajęcia rozwijające ciekawość, krytyczne myślenie i kreatywność dzieci oraz młodzieży.

Program szkolenia:

- Czym jest metoda STEAM i dlaczego działa.
- Jak zaplanować zajęcia oparte na eksperymencie i współpracy.
- Praktyczne projekty STEAM – od koncepcji do efektu.
- Wykorzystanie prostych materiałów i narzędzi technologicznych.
- Jak wspierać kreatywność i innowacyjne myślenie uczestników.
- Rola prowadzącego jako mentora i inspiratora procesu.
- Opracowanie autorskiego scenariusza zajęć STEAM.

Temat 9: Mini laboratorium kultury, czyli STEAM dla dzieci

Uczestnicy nauczą się, jak projektować i prowadzić zajęcia, które rozwijają logiczne myślenie i kreatywność w jednym. Otrzymają gotowe scenariusze, które pozwolą im natychmiast uatrakcyjnić ofertę biblioteki, przyciągając nową grupę młodych użytkowników i ich rodziców, poszukujących zajęć wykraczających poza tradycyjne czytelnictwo.

Program szkolenia:

- Jak połączyć elementy nauki, technologii, sztuki oraz literatury w spójny warsztat?

- Jak użyć tanich zasobów do nauki kodowania i eksperymentów?
- Jakie są metody angażowania dzieci w eksperymenty i samodzielne rozwiązywanie problemów?