



## **EDUKACJA MEDIALNA według nas to DIALOG POKOLEŃ – MOŻLIWOŚĆ KONSTRUKTYWNEJ WYMIANY MYŚLI, POGLĄDÓW – ROZMOWA...**

**Ten WARSZTAT ONLINE to wspólne doświadczenie dla PARY OSÓB!**

**PARY OSÓB – PARY POKOLENIOWEJ!**

**SITUACJE ONLINE NATURALNIE WYWOŁUJĄ EMOCJE I WPŁYWAJĄ NA NASZE UMIEJĘTNOŚCI AUTOREFLEKSJI I AUTOPREZENTACJI... W SZKOLE, W INNYM MIEJSCU – W DOMU, W SZKOLE, W INNYM MIEJSCU – DOŚWIADCZAJ!**

### **INSTRUKCJA DO WARSZTATU ONLINE „DYNAMICZNA TOŻSAMOŚĆ” – DLA PRZEWODNIKA**

1. WARSZTAT ON-LINE „DYNAMICZNA TOŻSAMOŚĆ” SKŁADA SIĘ Z DWÓCH ELEMENTÓW: GRY I SONDY. [OD 20 MINUT DO 45; TO ZALEŻY OD CIEBIE CZY W CZASIE GRY (CZY PO NIEJ) BĘDZIESZ PROWADZIĆ ROZMOWĘ Z GRACZEM].
2. W GRĘ GRAJĄ DWIE OSOBY – JEDNA DOROSŁA („GRACZ”) I JEDNA MŁODSZA („PRZEWODNIK”). PRZEWODNIK POMAGA GRACZOWI PRZEJŚĆ PRZEZ GRĘ ORAZ JEST PILOTEM W TECHNOLOGII UŻYTEJ W GRZE.
3. ROLĄ PRZEWODNIKA JEST PRZYGOTOWANIE STANOWISKA DO GRY (ZAPEWNIENIA WSZYSTKICH ELEMENTÓW NIEZBĘDNYCH DO PRZEPROWADZENIA WARSZTATU) ORAZ ZAOPIEKOWANIA SIĘ GRACZEM I SŁUŻENIE MU POMOCĄ.
4. DO GRY POTRZEBUJESZ KOMPUTER Z DOSTĘPEM DO INTERNETU (NAJLEPIEJ POPRZEZ KABEL SIECIOWY), KAMERĄ INTERNETOWĄ, SPRAWNYMI GŁOŚNIKAMI ORAZ ZAINSTALOWANĄ PRZEGLĄDARKĄ INTERNETOWĄ (NAJLEPIEJ *GOOGLE CHROME* LUB *MOZILLA FIREFOX*).
5. DODATKOWO WYMAGANE JEST POSIADANIE ZAINSTALOWANEGO ŚRODOWISKA *MICROSOFT SILVERLIGHT* (W PRZYPADKU BRAKU TEGO PROGRAMU, GRA SAMA POPROSI O JEGO INSTALACJĘ – POJAWI SIĘ KOMUNIKAT PO WEJŚCIU NA STRONĘ GRY. PODAŻAJ ZA INSTRUKCJAMI INSTALATORA).
6. WEJDŹ NA STRONĘ <http://dynamicznatozsamosc.org/2013/>.
7. WEJDŹ W ZAKŁADKĘ „WARSZTAT ON-LINE”.
8. NASTĘPNIE KLIKNIJ NA LINK „WARSZTAT ONLINE. DIALOG.DLACZEGO?”.
9. ZOSTANIESZ PRZEKIEROWANY DO STRONY GRY <http://dt.ezev.eu>.
10. POCZEKAJ AŻ ZAŁADUJE SIĘ STRONA GRY. MOŻE TO POTRWAĆ NAWET KILKADZIESIĄT SEKUND, W ZALEŻNOŚCI OD SZYBKOŚCI ŁĄCZA INTERNETOWEGO.
11. WYBIERZ JĘZYK, W JAKIM CHCESZ GRAĆ W GRĘ, POPRZEZ KLIKNIĘCIE NA ODPOWIEDNIĄ FLAGĘ NAD OKNEM.
12. MOŻESZ WYPEŁNIĆ POLA FORMULARZA ACZKOLWIEK NIE JEST TO WYMAGANE DO ROZPOCZĘCIA GRY.
13. BY ROZPOCZĄĆ GRĘ KLIKNIJ „START”.

14. DO OBSŁUGI GRY POTRZEBNE SĄ MARKERY. MOŻNA JE WYDRUKOWAĆ POPRZEZ KLIKNIĘCIE NA OBRAZKI MARKERÓW PO PRAWEJ STRONIE EKRANU. PO KLIKNIĘCIU ZOSTANIE OTWORZONY PLIK *.PDF*, Z KTÓREGO MOŻNA ROZPOCZĄĆ DRUKOWANIE. WAŻNYM JEST ABY KAŻDY Z MARKERÓW ZOSTAŁ WYDRUKOWANY NA OSOBNEJ KARTCE (LUB WSZYSTKIE NA RAZ NA JEDNEJ KARTCE, ALE WTEDY TRZEBA JE POCIĄĆ NA OSOBNE OBRAZY, UWAŻAJĄC BY NIE NARUSZYĆ GRANIC RAMEK MARKERÓW ORAZ ZACHOWUJĄC MARGINES UMOŻLIWIAJĄCY SWOBODNE TRZYMANIE).
15. W PRZYPADKU BRAKU DOSTĘPU DO DRUKARKI MOŻNA WYKORZYSTAĆ NP. SMARTFONY, TABLETY LUB INNE URZĄDZENIA UMOŻLIWIAJĄCE WYŚWIETLANIE PLIKÓW. NALEŻY POBRAĆ PLIK *.PDF* (LUB OSOBNO MARKERY W FORMACIE *.JPEG*), ZAPISAĆ NA URZĄDZENIE I POKAZYWAĆ ODPOWIEDNIĄ CZĘŚĆ PLIKU DO KAMERY. BY UŁATWIĆ ROZPOZNAWANIE MARKERÓW PRZEZ GRĘ, NALEŻY ZMNIJSZYĆ JASNOŚĆ EKRANU NA URZĄDZENIU DO MINIMUM. JEŻELI GRA NIE WYKRYJE MARKERA, NALEŻY SPRÓBOWAĆ LEKKO PRZECHYLAĆ URZĄDZENIE „PRZÓD/TYL”, TAK BY ZMIENIĆ NACHYLENIE WZGLĘDEM KAMERY, CO POWINNO POMÓC WYKRYĆ DANY MARKER.
16. PO PRZYGOTOWANIU MARKERÓW (W FORMIE PAPIEROWEJ LUB CYFROWEJ) KLIKAMY „OK” NA EKRANIE.
17. GDY POJAWI SIĘ KOMUNIKAT O PROŚBIE DOSTĘPU DO KAMERY I MIKROFONU KLIKAMY „TAK”.
18. NAD WIDOKIEM KAMERY, W PASKU INFORMACYJNYM BĘDĄ SIĘ POJAWIAĆ INSTRUKCJE, KTÓRE PRZEPROWADZĄ NAS PRZEZ GRĘ. BĘDĄ TAM TEŻ POJAWIAĆ SIĘ PYTANIA I ODPOWIEDZI.
19. BY ROZPOCZĄĆ GRĘ, NALEŻY POKAZAĆ MARKER „A” DO KAMERY.
20. MARKER TRZYMAMY TAK, BY: BYŁ W PIONIE, BYŁ W PEŁNI WIDOCZNY W EKRANIE PODGLĄDU ORAZ BY NIE ZASŁANIAĆ PALCAMI KRAWĘDZI ZNAKU MARKERA. W PRZYPADKU ZASŁONIĘCIA MARKERA, GRA NIE BĘDZIE DZIAŁAĆ.
21. W CZASIE GRY, MARKERY TRZYMAMY KRÓTKO PRZED KAMERĄ, DO POJAWIENIA SIĘ POTWIERDZENIA ODPOWIEDZI (PRZY PIERWSZYM PYTANIU „ZACZYNAMY – POWODZENIA”; PRZY KOLEJNYCH „TWOJA ODPOWIEDŹ – A”). W PRZYPADKU ZBYT DŁUGIEGO TRZYMANIA MARKERÓW PRZED EKRANEM, MOŻEMY ODPOWIEDZIEĆ NA KILKA PYTAŃ JEDNO PO DRUGIM.
22. NALEŻY DOKŁADNIE WYTŁUMACZYĆ GRACZOWI JAK MA TRZYMAĆ POPRAWNIE MARKERY BY UDANIE GRAĆ W GRĘ.
23. PO ODPOWIEDZI NA KAŻDE PYTANIE, NA EKRANIE POJAWIĄ SIĘ GRAFICZNE AUGUMENTACJE PRZEDSTAWIAJĄCE WYBRANĄ ODPOWIEDŹ.
24. PRZY PYTANIU DRUGIM, PO ZGODZENIU SIĘ NA ZROBIENIE ZDJĘCIA, PO PRAWEJ STRONIE ROZPOCZNIE SIĘ ODLICZANIE DO ZROBIENIA ZDJECIA.
25. PO ODPOWIEDZENIU NA WSZYSTKIE PYTANIA, NA PASKU POJAWI SIĘ KOMUNIKAT „POBIERZ WYNIKI”. WYNIKI TO ZESTAWIENIE PYTAŃ I WARIANTÓW TWOICH ODPOWIEDZI. DODATKOWO WYŚWIETLANY JEST TWÓJ AUTOPORTRET Z AUGUMENTACJAMI.

26. BY ZAKOŃCZYĆ GRĘ KLIKAMY „ZAKOŃCZ” W PRAWYM ROGU EKRANU. MOŻEMY RÓWNIEŻ OD NOWA ROZPOCZAĆ GRĘ, KLIKAJĄC „OD NOWA”. W TAKIM PRZYPADKU ZOSTANĄ UTRACONE WYBRANE ODPOWIEDZI.
27. PO KLIKNIĘCIU ZAKOŃCZ POJAWI SIĘ STRONA PODSUMOWUJĄCA GRĘ – WYSZCZEGÓLNIONE PYTANIA I WYBRANE ODPOWIEDZI, WRAZ Z TWOIM ZDJĘCIEM Z TWOIMI AUGUMENTACJAMI.
28. MOŻNA POBRAĆ WYNIKI, W FORMIE ZDJĘCIA (.PNG) POPRZEZ KLIKNIĘCIE „POBIERZ WYNIKI”. MOŻNA RÓWNIEŻ POBRAĆ ZDJĘCIE Z GRY ZE WSZYSTKIMI AUGUMENTACJAMI, RÓWNIEŻ JAKO (.PNG), POPRZEZ KLIKNIĘCIE „POBIERZ ZDJĘCIE”.
29. BY OSTATECZNIE ZAKOŃCZYĆ GRĘ, KLIKNIJ „ZAKOŃCZ”.
30. PO ZAKOŃCZENIU GRY ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ODZYSKANIA WYNIKÓW PRZY POMOCY PRZYCISKU „ODZYSKAJ”, JEDNAK BY TO ZROBIĆ WYMAGANA JEST ZNAJOMOŚĆ SEKWENCJI PODAWANYCH ODPOWIEDZI W FORMACIE KODU (NP. „AAAB-BCAD-BBBB-CCCC”). PO WPROWADZENIU SEKWENCJI KLIKAMY „OK” NA EKRANIE, A NASTĘPNIE „START”. WSZYSTKIE AUGUMENTACJE BĘDĄ SIĘ ŁADOWAĆ DO EKRANU.
31. JEŚLI POBRAŁEŚ WYNIKI TO MOŻESZ O NICH PÓŹNIEJ PODYSKUTOWAĆ. LUB TYLKO MIEĆ SWOJE REFLEKSJE.
32. PO PRZEJŚCIU PRZEZ GRĘ, PRZEWODNIK WYPEŁNIENIA SONDE, DO KTÓREJ DOSTĘP JEST NA STRONIE STARTOWEJ, W OKNIE PO PRAWEJ STRONIE.
33. PO KLIKNIĘCIU NA LINK NASTĄPI PRZEKIEROWANIE DO STRONY SONDY.
34. SONDA SKŁADA SIĘ Z 3 PYTAŃ.
35. PO WYPEŁNIENIU PÓL, NALEŻY KLIKNĄĆ „GOTOWE”.
36. WARSZTAT ON-LINE ZOSTAŁ UKOŃCZONY.

DZIĘKUJEMY ZA UDZIAŁ W WARSZTACIE!