



WYKORZYSTANIE

ISTNIEJĄCYCH KRÓTKICH
MATERIAŁÓW WIDEO

W DZIAŁANIACH
EDUKACYJNYCH



Erasmus+


Projekt współfinansowany w
ramach programu Unii Europejskiej
Erasmus+





VIDEO


IN EDUCATION PROCESS

PROJECT: VIDEO IN EDUCATION PROCESS
PROJECT NUMBER: 2018-1-PL01-KA204-051175

 The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

 El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

 Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

 Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.



Program Szkolenia

Wykorzystanie istniejących krótkich materiałów wideo w działaniach edukacyjnych

Wideo w procesie edukacyjnym

Partnerstwo strategiczne Erasmus+ na rzecz edukacji dorosłych

Przedstawiony poniżej program jest podstawą do realizacji projektów pilotażowych przez uczestników szkolenia C4 (Gijón, listopad 2019).

I Grupa docelowa:

- Edukatorzy (trenerzy, facylitatorzy, nauczyciele, trenerzy itp.) pracujący z dorosłymi
- Pracownicy socjalni, terapeuci, aktywiści, innowatorzy społeczni
- Wszystkie osoby zainteresowane udostępnieniem jakichkolwiek treści w formie wideo

Założenia:

Uczestnicy powinni być przeciętnie biegli w obsłudze komputera, aby móc nauczyć się jak korzystać z oprogramowania do montażu wideo.

Szacunkowa wielkość i rodzaj grupy:

Zalecana liczba uczestników: do 12 osób

Typ grupy: zróżnicowana, szczególnie pod względem płci, wieku i doświadczenia

Uwagi:

Szkolenie skierowane jest do osób pracujących z grupami dorosłych o ograniczonych kompetencjach, a nie bezpośrednio do takich grup dorosłych. Ma na celu podniesienie kwalifikacji kadry, co podniesie ogólny poziom oferowanych przez nią usług edukacji nieformalnej. To z kolei poprawi kompetencje szkolonych przez nie osób dorosłych o ograniczonych umiejętnościach.

II Efekty nauki:

1. Wiedza:
 - poznanie najlepszych praktyk wykorzystania wideo jako narzędzia edukacyjnego
 - poznanie podstawowych pojęć związanych z animacją poklatkową
 - poznanie podstawowych pojęć dotyczących oprogramowania PowToon
2. Umiejętności:
 - nauka jak tworzyć filmy do celów edukacyjnych
 - nauka jak wdrażać animację poklatkową
 - nauka korzystania z bezpłatnego oprogramowania do edycji wideo
 - nauka korzystania z oprogramowania PowToon
 - wzmocnienie kreatywności jako ważnej umiejętności zarówno na polu edukacyjnym, jak i audiowizualnym

3. Postawy:

- promocja chęci korzystania z nowoczesnych technologii i nowych podejść do edukacji dorosłych
- Podniesienie świadomości na temat niepełnosprawności i zaburzeń widzenia

III Podstawowy plan zajęć

Moduł	Czas trwania	Działania	Cele	Uwagi
I	30 min	Wprowadzenie, prezentacja i gry integracyjne	Wprowadzenie do warsztatu. Poznanie się nawzajem. Stworzenie pozytywnej atmosfery. Sformułowanie oczekiwań dotyczących szkolenia.	
II	120 min	Sesja najlepszych praktyk	Odkrycie najlepszych praktyk dotyczących wykorzystania wideo jako narzędzia edukacyjnego.	
III	315 min	Warsztat animacji poklatkowej	Poznanie techniki animacji poklatkowej. Przedstawienie funkcji bezpłatnego oprogramowania do montażu. Nauka podstawowych funkcji oprogramowania do montażu. Podkreślenie wagi współpracy i skupienia podczas nagrywania wideo. Wspólna nauka. Dostarczenie i odebranie informacji zwrotnej podczas wyświetlania wideo.	Ważne, aby mieć przy sobie takie materiały/przybory szkolne jak: plastelina, markery, tektury, papier, nożyczki, klej. Warsztat można przeprowadzić przy użyciu smartfonów, ale w takiej sytuacji konieczne są statywy.
IV	50 min	Przemówienia TED: Trzeba zmienić edukację	Podniesienie świadomości na temat potrzeby innowacji w systemie edukacyjnym.	
V	100 min	Warsztat PowToon	Odkrycie nowego narzędzia do tworzenia wideo.	Konieczne jest utworzenie konta, aby móc to zrobić uczestnicy potrzebują adresu e-mail.

			Nauka obsługi podstawowych funkcji programu. Dostarczenie i odebranie informacji zwrotnej podczas wyświetlania wideo.	
VI	120 min	Podnoszenie świadomości	Podniesienie świadomości na temat zaburzeń widzenia. Wskazanie potrzeby dostosowania materiałów wizualnych dla osób z zaburzeniami widzenia.	Maski na oczy używane do symulacji różnych rodzajów zaburzeń widzenia.
VII	30 min	Ewaluacja	Poznanie uczuć, opinii i krytycznych sugestii uczestników w celu ulepszenia scenariusza szkolenia.	

IV Szczegółowy harmonogram zajęć

Moduł I

Czas trwania	Nazwa	Opis	Potrzebne materiały/sprzęt	Uwagi/komentarze
5 min	Wprowadzenie	Prezentacja trenera i krótkie przedstawienie harmonogramu zajęć	Rzutnik multimedialny	Uczestnicy otrzymali wydrukowaną wersję harmonogramu
Instrukcje dla uczestników				
15 min	Gra integracyjna Gran Bazar	Gra integracyjna, aby przetamać lody i stworzyć pozytywną atmosferę	Krzeseła	Z góry upewnić się, że cała grupa może wziąć udział w aktywności
Instrukcja dla uczestników	<p>Poproszono uczestników, aby usiedli w kręgu. Cała grupa musiała kolejno wypowiadać te same zdania co prowadzący, jednocześnie wykonując te same ruchy. Użyto następujących zdań:</p> <p>Wczoraj poszedłem do Gran Bazar i kupiłem wachlarz (poruszając prawą ręką jak wachlarzem).</p> <p>Wczoraj poszedłem do Gran Bazar i kupiłem nożyczki (imitując cięcie lewą ręką).</p> <p>Wczoraj poszedłem do Gran Bazar i kupiłem bujany fotel (huśtając się).</p> <p>Wczoraj poszedłem do Gran Bazar i kupiłem zegar z kukłką (mówiąc „kuku”).</p>			
Uwaga dla trenera	Poproś uczestników o to, by usiedli w kręgu.			

10 min	Gra prezentacyjna (Imię i ulubiony film)	Gra prezentacyjna umożliwiająca uczestnikom przedstawienie się.		
Instrukcja dla uczestników	Uczestnicy jeden po drugim muszą się przedstawić, podając nie tylko swoje imiona, ale także swój ulubiony film.			
Uwaga dla trenera	Jeśli chcesz pogłębić znajomość grupy, możesz skłonić uczestników do wyjaśnienia, dlaczego wybrali ten film.			

Moduł II

Czas trwania	Nazwa	Opis	Potrzebne materiały/sprzęt	Uwagi/komentarze
10 min	Energizer „Kłaskanie”	Gra integracyjna, aby przetamać lody i stworzyć pozytywną atmosferę.	Stół i kilka krzesel (po jednym dla każdego uczestnika).	
Instrukcje dla uczestników.	Grupa została poproszona o utworzenie kręgu wokół stołu. Każda osoba musiała założyć prawą ręką ponad lewym ramieniem osoby po prawej, upewniając się, że lewa ręka znajduje się pod prawym ramieniem osoby siedzącej po lewej stronie. Prowadzący rozpoczął grę – przestanie „impulsu” (klepiąc w stół). Począwszy od prowadzącego następne osoby miały kontynuować przekazywanie „impulsu” (również uderzając w stół). Jeśli ktoś uderzył w stół dwa razy (zamiast raz), oznaczało to, że zmienił kierunek. Jeśli ktoś się pomylił, oznacza to, że „stracił” rękę (tę, której wtedy używał)			
Uwaga dla trenera	Ważne jest promowanie aktywnego uczestnictwa, inaczej gra może zająć zbyt dużo czasu.			
110 min	Sesja najlepszych praktyk	Sesja teoretyczna o najlepszych praktykach stosowanych w celach edukacyjnych.		Ważne, by mieć - Rzutnik - Laptop - Głośniki
Instrukcje dla uczestników	Obejrzyj filmy i zwróć uwagę na następujące elementy: <ol style="list-style-type: none"> 1. Główne cele 2. Zastosowaną technikę wideo 3. Osoby zaangażowane/twórców 4. Grupy docelowe 			
Uwaga dla trenera	Odtwarzano następujące filmy wideo: LIPDUB NA SWITZERLAND (4 MIN.) https://www.youtube.com/watch?v=x9KbB9TSdk&t=99s			

<p>THE STORY OF STUFF PROJECT (20 MIN.)</p> <p>https://storyofstuff.org/movies/story-of-stuff/</p> <p>AHORA O NUNCA -NOW or NEVER (6 MIN.)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=I5WfWmVLx5M</p> <p>DO YOU DARE TO DREAM (7'34 MIN.) INKNOWACTION</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=HhFxQIDPjaY</p> <p>https://mattihemmi.com/en/videos-2/</p> <p>CUERDAS-STRINGS (11 MIN.)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=vtrHla0RkAo</p> <p>http://www.cuerdasshort.com/</p> <p>MOMONDO (5 MIN.)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=tyaEQEmt5ls</p> <p>VINJOY FOUNDATION LIPDUB (3,41 MIN.)</p> <p>https://www.vinjoy.es/wp-content/uploads/2019/07/Lib-Dub-Que-Bonito_2019-HQ_texto-legal-v2.mp4?_f1</p>

Moduł III

Czas trwania	Nazwa	Opis	Potrzebne materiały/sprzęt	Uwagi/komentarze
10 min	Energizer Toma tomate tómalo	Gra integracyjna, aby przełamać lody i stworzyć pozytywną atmosferę.		Można ją przeprowadzić siedząc lub stojąc.
Instrukcje dla uczestników	<p>Uczestnicy zostali poproszeni o utworzenie kręgu i nauczenie się piosenki: <i>toma tomate, tómalo, ia ia oh plof, toma tomate, tómalo, ia ia oh plof. Pasa el tren por la estación y grita...Plof!</i></p> <p>Gra rozpoczęła się po poznaniu piosenki. Musieli położyć prawą rękę nad lewą ręką osoby po ich prawej stronie, upewniając się, że lewa ręka znajduje się pod prawą ręką osoby po ich lewej stronie. Jeden po drugim musieli klaskać w rękę drugiej osoby, starając się uniknąć klaśnięcia podczas ostatniego „plof!”.</p>			
Uwaga dla trenera	Ponieważ większość osób nie będzie rozumiała tekstu piosenki, ważne jest, aby podkreślić, że należy unikać trzeciego „plof!”			
315 min	Warsztat animacji poklatkowej	1. Wprowadzenie do techniki i poznanie przykładów.	- Smartfony - Statywy - Rzutnik multimedialny	Uczestnicy używali swoich smartfonów jako aparatów fotograficznych. Potrzebne były również 3 statywy

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Podział uczestników na 3 grupy. 3. Trener pokazuje grupom nad czym będą pracować: pomysł, fabułę i materiały. 4. Poznawanie animacji poklatkowej: zdjęcia, ścieżka dźwiękowa. 5. Trener krok po kroku, za pomocą oprogramowania, przedstawia, jak montować wideo, 6. Edycja wideo. 7. Oglądanie wideo. 	<p>-Komputery (po jednym na grupę + jeden dla trenera)</p> <p>- Głośniki</p>	<p>(po jednym na grupę).</p> <p>Zainstaluj oprogramowanie do montażu na wszystkich komputerach przed rozpoczęciem warsztatu.</p>
Instrukcje dla uczestników	<p>Podzielcie się na 4-osobowe grupy.</p> <p>Zdecydujcie, jaki jest wasz pomysł, fabuła i jakich użyjecie materiałów.</p> <p>Weźcie aparaty i statywy.</p> <p>Zapoznajcie się z techniką.</p> <p>Rozpocznijcie proces tworzenia: wybierzcie pomysł i ułóżcie fabułę, dobierzcie materiały, zróbcie zdjęcia i wybierzcie podkład dźwiękowy.</p> <p>Montaż</p> <p>Oglądanie filmów poklatkowych. Po obejrzeniu spytaj uczestników o ich odczucia/wrażenia/emocje.</p>			
Uwaga dla trenera	<p>Bardzo ważne jest, aby oprogramowanie do edycji było bezpłatne i łatwe w obsłudze. My użyliśmy VSDC Free Video Editora, ale zapoznanie się z nim okazało się niezbyt łatwe, co spowodowało problemy we wszystkich grupach. Dlatego zalecamy użycie DaVinci Resolve, Shortcut lub innego bezpłatnego oprogramowania do montażu.</p> <p>Pozwól grupom na kreatywność i samowystarczalność, ale wspieraj je, jeśli poproszą o twoją pomoc.</p> <p>Jeśli zdecydujesz się na użycie smartfonów lub tabletów (niezależnie od tego, czy je udostępniasz, czy nie), możesz skorzystać z bezpłatnych aplikacji, takich jak youcut.</p> <p>Jeśli zadanie jest wykonywane online, możesz skorzystać z osobnych pokoiów dla poszczególnych podgrup. Możesz poprosić uczestników, aby pomyśleli o koncepcji, która ma tyle scen, ile osób w zespole, więc każdy z nich będzie odpowiedzialny za robienie zdjęć i nakręcenie pojedynczego filmu jako części większej całości.</p> <p>Następnie ktoś z grupy musi zmontować wszystkie sceny, aby stworzyć ostateczny film. Aby obejrzeć wszystkie filmy, wszyscy uczestnicy wrócą do głównego „pokoju” wideokonferencyjnego i udostępnią swoje filmy.</p>			

Moduł IV

Czas trwania	Nazwa	Opis	Potrzebne materiały/sprzęt	Uwagi/komentarze
10 min	Energizer Dyrygent orkiestry	Gra integracyjna aby przetętać lody i stworzyć pozytywną atmosferę.		
Instrukcje dla uczestników	Prowadzący poprosi o ochotnika, a wybrana osoba została poproszona o opuszczenie pokoju. Gdy ochotnik wyszedł z sali, reszta grupy utworzyła krąg i wybrała lidera (dyrygenta orkiestry). Wszyscy musieli stworzyć rytm, a ochotnik musiał odkryć, kto jest dyrygentem (to dyrygent decyduje o różnych rytmach i kiedy je zmieniać).			
Uwaga dla trenera				
50 min	Przemówieni a TED: Edukacja wymaga zmiany	TED to platforma do dzielenia się pomysłami na różne tematy.	- Rzutnik - Głośniki - Komputer	
Instrukcje dla uczestników	<ul style="list-style-type: none"> - Oglądając wideo, spróbuj zastanowić się nad poruszonymi w nim wątkami - Powiedz o swoich uczuciach, opiniach i komentarzach po projekcji. 			
Uwaga dla trenera	<ul style="list-style-type: none"> - W razie potrzeby wytłumacz, czym jest organizacja TED i w jaki sposób wykorzystuje wykłady i wideo (nagrane przemówienia) do rozpowszechniania pomysłów na całym świecie, próbując wywrzeć wpływ na społeczeństwa poprzez lepsze zrozumienie czynników społecznych, które wpływają na nasze życie https://www.ted.com/about/our-organization - Upewnij się, że wnioski dotyczące edukacji po obejrzeniu są wystarczająco klarowne <p>Wykorzystano następujące przemówienia TED:</p> <p><i>Jak uciec z doliny śmierci edukacji</i> https://www.ted.com/talks/ken_robinson_how_to_escape_education_s_death_valley#t-1605</p> <p><i>Czy szkoły zabijają kreatywność?</i> https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity</p>			

Moduł V

Czas trwania	Nazwa	Opis	Potrzebne materiały/sprzęt	Uwagi/komentarze
100 min	Warsztat PowToon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do techniki i instruktaż jak korzystać z oprogramowania. 2. Podział uczestników na 3 grupy. 3. Trener pokazuje grupom nad czym będą pracować: nad pomysłem fabułą i materiałami. 4. Tworzenie wideo w grupach. 5. Oglądanie wideo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Komputer dla trenera - Rzutnik multimedialny - Głośniki - Komputery dla uczestników - Oprogramowanie PowToon (darmowa wersja, aby była dostępna dla wszystkich). 	<p>Kontynuują pracę w tych samych grupach, które zostały utworzone dla warsztatów animacji poklatkowej.</p> <p>Jeśli zajęcia odbywają się online, uczestnicy mogą pracować indywidualnie.</p> <p>Do założenia konta PowToon potrzebny jest adres e-mail: ważne, aby wziąć to pod uwagę.</p>
Instrukcje dla uczestników		<ul style="list-style-type: none"> - Załóż konto PowToon - Zapoznaj się z oprogramowaniem - Wybierz szablon jako bazę do stworzenia wideo 		
Uwaga dla trenera		<p>Istnieją dwa możliwe sposoby poprowadzenia tego warsztatu, aby zacząć używać szablonu.</p> <p>Wideo użyte do wprowadzenia tej techniki: https://www.youtube.com/watch?v=-TA_ufszVe8</p> <p>Zastosowana instrukcja: https://www.youtube.com/watch?v=bRqO5MasiFk</p> <p>Pozwól grupom na kreatywność i samowystarczalność, ale wspieraj je, jeśli poproszą o twoją pomoc.</p>		

Moduł VI

Czas trwania	Nazwa	Opis	Potrzebne materiały/sprzęt	Uwagi/komentarze
120 min	Podnoszenie świadomości	To ćwiczenie zostało opracowane, aby skłonić uczestników do zastanowienia się, jak wideo może być również elementem wykluczającym, jeśli nie jest dobrze dostosowane do różnorodnych potrzeb. <ol style="list-style-type: none"> Obejrzenie głównego wideo w maskach. Dyskusja o odczuciach, wrażeniach itp. Obejrzenie głównego wideo bez masek. Wniosek dotyczący znaczenia promowania dostosowanych do różnych potrzeb zasobów edukacyjnych. 	<ul style="list-style-type: none"> - Komputer - Rzutnik multimedialny - Głośniki - Maski symulujące różne poziomy zaburzeń widzenia 	Maski można kupić lub wykonać ręcznie.
Instrukcje dla uczestników	Otrzymasz maskę, którą musisz założyć podczas oglądania wideo (https://www.youtube.com/watch?v=WfGMYdaIClU). Po obejrzeniu, uczestnicy z różnymi poziomami zaburzeń widzenia zostaną zapytani o film i jego przesłanie, jak i również co zobaczyli i jak ten film zrozumieli. Ponowne obejrzenie, podsumowujące, ma uzmysłwić jak ważne jest uwzględnienie różnorodnych potrzeb podczas planowania wykorzystania wideo jako narzędzia edukacyjnego.			
Uwaga dla trenera	Zadanie ma na celu podniesienie świadomości na temat różnorodnych potrzeb, dlatego zaleca się, aby nie przekazywać uczestnikom zbyt wielu informacji na ten temat przed przeprowadzeniem go. Rozpocznij dyskusję po drugim obejrzeniu.			

Moduł VII

Czas trwania	Nazwa	Opis	Potrzebne materiały/sprzęt	Uwagi/komentarze
30 min	Ewaluacja	Aktywność Prestome/ Disgustome		Prestome/ Disgustome to asturyjskie słowa oznaczające upodobania/antypatie

Instrukcje dla uczestników	Po kolei muszą powiedzieć coś, co im się spodobało w ramach szkolenia, a co nie (coś do poprawy, sugestie itp.)
Uwaga dla trenera	Po przeprowadzeniu ewaluacji rozdano certyfikaty

Materiały

Do przeprowadzenia warsztatów potrzebny jest sprzęt. Ponieważ profesjonalny sprzęt może być zbyt drogi i niedostępny dla edukatorów i ich organizacji, podstawowy sprzęt, który wystarczy, aby uzyskać dobre wyniki/rezultaty to:

- Smartfony lub aparaty fotograficzne - wykorzystane do robienia zdjęć, a nie do nagrywania wideo.
- Statywy (zarówno do aparatów fotograficznych, jak i smartfonów).
- Komputery z możliwością edycji wideo (z oprogramowaniem do montażu, takim jak DaVinci Resolve, Shotcut, iMovie lub Avidemux).
- Rzutnik multimedialny do wyświetlenia wszystkich utworzonych filmów.
- Głośniki

Bibliografia i inne źródła:

Wszystkie źródła na ten temat mogą być przydatne, zwłaszcza poradniki online, takie jak instrukcje na temat korzystania z danego rodzaju sprzętu lub oprogramowania. Poleceni autorzy i strony internetowe:

1. A. Rogers. *Teaching adults*. 2002
2. Korzystanie z filmów edukacyjnych w klasie: teoria, badania i praktyka
<https://www.safarimontage.com/pdfs/training/UsingEducationalVideoInTheClassroom.pdf>
3. Wideo jako nowe narzędzie nauczania zwiększające motywację uczniów
https://www.researchgate.net/publication/224238642_Video_as_a_new_teaching_tool_to_increase_student_motivation
4. Wolny wybór: jak YouTube przedstawia nowy rodzaj nauczyciela
http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen17/REEC.17.1.9_ex1217.pdf
5. Digital Storytelling: narzędzie do nauczania i uczenia się w pokoleniu YouTube.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ934075.pdf>
6. K.A. Priebe. *The ADVANCED Art of STOP-MOTION ANIMATION*. 2011
http://index-of.co.uk/Animation/The_Advanced_Art_of_Stop_Motion_Animation.pdf

Uwagi ogólne

- Jeśli w Module III (animacja poklatkowa) uczestnicy mają używać swoich osobistych smartfonów, należy upewnić się, że wszyscy się na to zgadzają. Podobnie w Module V uczestnicy potrzebują adresu e-mail, aby założyć konto PowToon. Zaleca się użycie adresu e-mail organizacji.
- Podział na oddzielne moduły nie jest obowiązkowy. Zadania możemy mieszać, jeśli zachowany jest ich pierwotny cel;

- Program szkoleniowy zawiera wiele gier integracyjnych i energizerów. Trener nie musi jednak przeprowadzać wszystkich z nich, jeśli wydaje mu się to niepotrzebne (np. jeśli panuje już dobra, przyjazna atmosfera, niektóre moduły zostały połączone, itp.)
- jeśli w niektórych modułach uczestnicy mają korzystać ze swoich komputerów osobistych i smartfonów/tabletów, należy ich wcześniej poprosić o przyniesienie ich z zainstalowanym odpowiednim oprogramowaniem do montażu
- Czas trwania warsztatów można wydłużyć, aby dać uczestnikom przestrzeń na więcej eksperymentów i opracowanie bardziej złożonych pomysłów. Można je także cyklicznie powtarzać.

Warsztat w wersji zdalnej (online)

Program szkolenia można dostosować do realizacji online w celu przestrzegania przepisów dotyczących COVID-19, czy też celem rozszerzenia zasięgu geograficznego szkolenia. Przyjmując metodologię online, należy wziąć pod uwagę następujące kwestie:

- Zapoznaj się z różnymi narzędziami online, które pomogą ci uczynić szkolenie bardziej interaktywnym: Jamboard, Miro, Mentimeter, Kahoot, Sli.do...
- Przed rozpoczęciem szkolenia wyślij e-mail do wszystkich uczestników. W tym e-mailu powinieneś przedstawić szkolenie, a także wszystkie narzędzia, które będą używane oraz oprogramowanie, które uczestnicy powinni zainstalować, czy też założyć konto.
- Będziesz musiał użyć różnych gier integracyjnych i energizerów. Kilka sugestii:
 - Jak się mamy?: Użyj sli.do, gdzie każdy może podzielić się tym, jak się czuje (na początku każdego dnia - szczęśliwy? gotowy do działania? śpiący?). Można to również wykorzystać do zebrania szybkich refleksji.
 - To ja: Skorzystaj z Jamboard i poproś wszystkich uczestników o przesłanie zdjęcia/filmu, które ich w jakiś sposób oddaje (nie mogą się w nim pojawić). Po kolei pozwól każdemu uczestnikowi zgadywać, kto mógł przesać dane zdjęcie/wideo. Nikt nie powinien poznać właściwych odpowiedzi dopóki wszyscy nie będą mieli okazji przedstawić swoich typów. Następnie każdy uczestnik wyjaśni, dlaczego wybrał ten obraz/film.
 - Co się zmieniło?: Poproś uczestników, aby włączyli kamery i spojrzeli na pozostałych uczestników. Następnie poproś ich, aby wyłączyli kamery na 2 minuty i zmienili coś w swoim stroju/otoczeniu. Kiedy czas minie, uczestnicy muszą odgadnąć, co zmieniło się u reszty z nich.
 - Poszukiwanie skarbu: Daj uczestnikom 2 minuty na znalezienie trzech przedmiotów. Powinieneś określić, jakie powinny być te obiekty (na przykład jedna żółta rzecz, jedna puszysta i jedna związana z pamięcią). Następnie wszyscy uczestnicy będą kolejno prezentować swoje przedmioty, a na koniec wybiorą zwycięzcę w każdej kategorii.
 - Tworzenie storyboardu po omacku: Otwórz nowy Jamboard i powiedz każdemu uczestnikowi, aby przeszedł do określonej strony (tak, aby na każdej stronie był tylko jeden uczestnik). Nie mogą patrzeć, co robią inni. Przedstaw postacie, które będą zaangażowane w akcję i otoczenie. Poproś uczestników, aby narysowali scenę zgodnie z tymi informacjami, biorąc pod uwagę, że postacie mogą robić, co chcą. Kiedy skończą, udostępnij ekran i przejdź do pierwszego slajdu: poproś uczestnika, który go narysował, o rozpoczęcie historii, a następnie przejdź do drugiego slajdu i pozwól osobie, która go narysowała, kontynuować opowieść itd.
- Korzystaj z funkcji breakout roomów/podziału na pokoje, aby umożliwić uczestnikom pracę w mniejszych grupach.



- Rób częstsze przerwy: szkolenia online są męczące.

- Zwróć szczególną uwagę na potrzeby uczestników: sam przebieg online może być wyzwaniem dla niektórych osób. Dlatego trener powinien być przygotowany do rozwiązywania wątpliwości dotyczących treści szkolenia, a także kwestii technicznych dotyczących aplikacji do wideokonferencji, instalacji oprogramowania, korzystania z różnych narzędzi, konwertowania plików...

- Praca w grupach przy zadaniach praktycznych może być trudna do wykonania online. Zalecamy prowadzenie modułu animacji poklatkowej w zespołach, ponieważ każdy uczestnik może stworzyć część końcowego filmu grupy. Jeśli chodzi o sesję PowToon, jeden uczestnik w każdej grupie może odpowiadać za „zarządzanie aplikacją” i udostępniać ekran, podczas gdy reszta ogląda i przedstawia sugestie, ale zalecamy przekształcenie tego działania w pracę indywidualną. Uczestnicy mogą jednak pozostać w „pokojach”, aby móc prosić innych o radę, pomoc lub opinię.

