

Projekt „Obywatel.IT - program rozwoju kompetencji cyfrowych osób powyżej 25 roku życia zamieszkałych w województwie śląskim i opolskim” jest realizowany w ramach Programy Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2010, Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa” Działanie nr 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”



OBYWATEL.IT

PROGRAM ROZWOJU
KOMPETENCJI CYFROWYCH

DZIAŁAM W SIECIACH SPOŁECZNOŚCIOWYCH

Tytuł modułu

Działam w sieciach społecznościowych

Cele modułu i umiejętności cyfrowe do nabycia w trakcie zajęć ze wskazaniem, które podstawowe umiejętności cyfrowe zostały uwzględnione w scenariuszu

Cele:

Celem głównym modułu jest poprawa kompetencji cyfrowych społeczeństwa oraz zwiększenie kompetencji korzystania z e-usług publicznych.

Cele dydaktyczne szkolenia:

1. zapoznanie grupy szkoleniowej z narzędziami internetowymi, służącymi do nawiązywania nowych kontaktów i znajomości (portale społecznościowe). Uczestnicy szkolenia zostaną zapoznani z zasadami działania najpopularniejszych sieci społecznościowych, przekazane im zostaną informacje na temat zasad udostępniania treści. Uczestnicy nauczą się wykorzystywać sieci społecznościowe do prowadzenia rozmów przez Internet (audio i audiowizualnych) oraz bieżącego transmitowania przebiegu różnych wydarzeń z wykorzystaniem do transmitowania na żywo. Uczestnicy zostaną zapoznani z zasobami wiedzy w Internecie, które udostępniają materiały edukacyjne tworzone w formie filmów, podcastów, wykładów interaktywnych, zajęć e-learningowych. Uczestnicy nauczą się również korzystania z mobilnych wersji aplikacji webowych, pobierania ich, logowania i zasad bezpieczeństwa korzystania.
2. zapoznanie uczestników z narzędziami służącymi do budowania swojego wizerunku w Internecie. Uczestnicy poznają metody tworzenia profili na portalach społecznościowych, wskazówki dotyczące umieszczenia prywatnych informacji w sieci, sposoby rozdzielania profili publicznych (biznesowych) od prywatnych.
3. przekazanie uczestnikom wiedzy i kompetencji z zakresu publikowania i ochrony twórczości, a także tworzenia i przechowywania swojej treści w Internecie. Uczestnicy zostaną zapoznani z rodzajami praw do użytkowania (licencji), narzędziami służącymi tworzeniu i publikowaniu treści artystycznych, a także

Projekt „Obywatel.IT - program rozwoju kompetencji cyfrowych osób powyżej 25 roku życia zamieszkałych w województwie śląskim i opolskim” jest realizowany w ramach Programy Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020, Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa” Działanie nr 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

sposobami ochrony tych treści. Uczestnicy nabędą kompetencje z korzystania z dysków w chmurze (cloud) oraz z praktycznymi aspektami ochrony danych tam gromadzonych.

4. wykształcenie wśród uczestników kompetencji i nawyków służących zapewnieniu bezpieczeństwa danych osobowych, udostępnianych przez internautów w sieciach społecznościowych. Uczestnicy zostaną zapoznani z regulacjami prawnymi dotyczącymi ochrony danych osobowych w Internecie oraz przekazane im zostaną kompetencje w zakresie samodzielnego zgłaszania zaistniałych naruszeń.
5. zapoznanie uczestników szkoleń z platformą e-usług publicznych ePUAP, przekazanie im kompetencji z zakresu posługiwania się profilem zaufanym, przekazanie wiedzy odnośnie portali administracji publicznej, udostępniających możliwość załatwiania spraw przez Internet.

Umiejętności cyfrowe do nabycia w trakcie zajęć:

- umiejętności informacyjne:
 - **podstawowa kompetencja cyfrowa - Korzystanie z przestrzeni dyskowej w internecie**
 - wyszukiwanie i korzystanie z treści związanych z rozwojem zainteresowań, kursów e-learningowych, podcastów tematycznych, platform z zasobami do nauki dla osób dorosłych;
 - rozumienie zjawisk i zagadnień dotyczących tzw. fake news, hate, ochrony wizerunku osób oraz prawa autorskiego, trolling;
- umiejętności komunikacyjne:
 - **podstawowa kompetencja cyfrowa - Korzystanie z serwisów społecznościowych**
 - prowadzenie rozmów przez Internet
 - prowadzenie transmisji internetowych w serwisach społecznościowych
- umiejętności rozwiązywania problemów:
 - **podstawowa kompetencja cyfrowa - Instalowanie oprogramowania lub aplikacji**
 - prowadzenie profilu na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.
 - promowanie wydarzeń i wpisów w sieciach społecznościowych
 - działanie w grupach dyskusyjnych
 - kształtowanie i zapewnienie bezpieczeństwa wizerunku, zarządzanie prywatnością w sieci, w tym reagowanie na nadużycia w sieciach społecznościowych
 - reagowanie na naruszenia własnych praw autorskich
 - korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji. Warunki użytkowania. Odpowiedzialność prawna. Plagiat. Prawo cytatu
- umiejętności związane z oprogramowaniem:
 - **podstawowa kompetencja cyfrowa - Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio**
 - umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przez siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów
 - rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne), na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie wraz z przykładami/źródłami
- umiejętność korzystania z usług publicznych:
 - **podstawowa kompetencja cyfrowa - założenie konta w ePUAP i**

Projekt „Obywatel.IT - program rozwoju kompetencji cyfrowych osób powyżej 25 roku życia zamieszkałych w województwie śląskim i opolskim” jest realizowany w ramach Programy Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020, Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa” Działanie nr 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

<p>profilu zaufanego</p> <ul style="list-style-type: none">- wykorzystanie profilu zaufanego- portale użyteczne przy pozyskiwaniu środków na lokalne inicjatywy
<p>Grupa docelowa uczestników</p>
<p>Scenariusz zajęć jest przygotowany do pracy z uczestnikami w grupie wiekowej powyżej 25 roku życia.</p>
<p>Liczebność grupy szkoleniowej</p>
<p>Zgodnie z standardem szkoleniowym przyjętym w Programie Operacyjnym Polska Cyfrowa, liczebność grupy szkoleniowej przypadająca na jednego instruktora nie może być większa niż 12 osób.</p>
<p>Czas realizacji scenariusza, w tym liczba i czas planowanych spotkań</p>
<p>Scenariusz jest przeznaczony do realizacji w terminie 6 tygodni. Scenariusz zakłada przeprowadzenie 6 spotkań szkoleniowych. Czas trwania spotkania wynosi 2 godziny zegarowe. W trakcie trwania spotkania przewiduje się 10-minutową przerwę kawową.</p>
<p>Przebieg (krok po kroku z uwzględnieniem metod i szacunkowego czasu) i forma realizacji zajęć</p>
<p>Spotkanie nr 1 - czas trwania: 120 minut</p> <ol style="list-style-type: none">1. Rejestracja uczestników - czas trwania: 10 minut2. Zapoznanie uczestników z planem szkolenia - czas trwania: 10 minut3. Zapoznanie uczestników z sprzętem wykorzystywanym w trakcie szkolenia - czas trwania: 10 minut4. Przeprowadzenie wstępnego testu umiejętności cyfrowych - czas trwania: 10 minut (test udostępniony przez Ministerstwo Cyfryzacji)5. Przerwa kawowa - czas trwania: 10 minut6. Sieci społecznościowe:<ol style="list-style-type: none">a. wprowadzenie - co to jest sieć społecznościowa, rodzaje, przykłady portali, wykład - czas trwania: 10 minutb. zakładanie profili prywatnych i profesjonalnych na portalach społecznościowych - Facebook, Twitter, Instagram, YouTube - czas trwania: 15 minutc. zapoznanie z funkcjonalnościami i filozofią portali społecznościowych - czas trwania: 10 minutd. dodawanie wpisów, tworzenie wydarzeń i grup dyskusyjnych - czas trwania: 15 minute. promowanie treści w portalach społecznościowych - czas trwania: 20 minut <p>Nabyte kompetencje cyfrowe:</p> <ol style="list-style-type: none">1. podstawowa kompetencja cyfrowa - Korzystanie z serwisów społecznościowych2. prowadzenie profilu na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.3. promowanie wydarzeń i wpisów w sieciach społecznościowych4. działanie w grupach dyskusyjnych

Projekt „Obywatel.IT - program rozwoju kompetencji cyfrowych osób powyżej 25 roku życia zamieszkałych w województwie śląskim i opolskim” jest realizowany w ramach Programy Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2010, Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa” Działanie nr 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

Spotkanie nr 2 - czas trwania: 120 minut

1. Test utrwalający wiedzę zdobytą na pierwszym spotkaniu - czas trwania: 10 minut (test jednokrotnego wyboru prowadzony w formie ankiety udostępnionej za pomocą narzędzia Google)
2. Wykorzystywanie portali społecznościowych do kontaktu - czas trwania: 20 minut
 - a. korzystanie z czatu
 - b. korzystanie z narzędzi do wideorozmów (Facebook, skype)
3. Źródła materiałów naukowych i dydaktycznych w Internecie - czas trwania: 20 minut
 - a. materiały audiowizualne;
 - b. podcasty;
 - c. platformy e-learningowe;
4. Przerwa kawowa - czas trwania: 10 minut
5. Narzędzia do tworzenia treści audiowizualnych - czas trwania: 35 minut
 - a. korzystanie z wbudowanej kamery i mikrofonu komputerowego;
 - b. pobranie, zainstalowanie i korzystanie z darmowego oprogramowania do edycji filmów
 - c. pobranie, zainstalowanie i korzystanie z darmowego oprogramowania do edycji zdjęć
6. Publikowanie stworzonych treści - czas trwania: 25 minut
 - a. wgrywanie materiału wideo na portal YouTube
 - b. publikowanie zdjęć na Facebook, Instagram, Google Picassa

Nabyte kompetencje cyfrowe:

1. podstawowa kompetencja cyfrowa - Instalowanie oprogramowania lub aplikacji
2. prowadzenie rozmów przez Internet
3. prowadzenie transmisji internetowych w serwisach społecznościowych
4. podstawowa kompetencja cyfrowa - Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio
5. umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przez siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów
6. wyszukiwanie i korzystanie z treści związanych z rozwojem zainteresowań, kursów e-learningowych, podcastów tematycznych, platform z zasobami do nauki dla osób dorosłych;

Spotkanie nr 3 - czas trwania: 120 minut

1. Test utrwalający wiedzę zdobytą na pierwszym spotkaniu - czas trwania: 10 minut (test jednokrotnego wyboru prowadzony w formie ankiety udostępnionej za pomocą narzędzia Google)
2. Dane w chmurze - czas trwania: 15 minut
 - a. Dysk Google
 - b. Dropbox
3. Tworzenie dokumentów z wykorzystaniem darmowych narzędzi online - czas trwania: 25 minut
 - a. Google Documents
 - b. Office Online
 - c. Zoho
4. Przerwa kawowa - czas trwania: 10 minut
5. Przechowywanie i udostępnianie danych w Internecie - czas trwania: 60 minut

Projekt „Obywatel.IT - program rozwoju kompetencji cyfrowych osób powyżej 25 roku życia zamieszkałych w województwie śląskim i opolskim” jest realizowany w ramach Programy Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020, Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa” Działanie nr 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

- a. zapisywanie danych na dysku w chmurze
- b. wysyłanie danych zapisanych w chmurze
- c. udostępnianie danych zapisanych w chmurze

Nabyte kompetencje cyfrowe:

1. podstawowa kompetencja cyfrowa - Korzystanie z przestrzeni dyskowej w internecie
2. umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przez siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów

Spotkanie nr 4 - czas trwania: 120 minut

1. Test utrwalający wiedzę zdobytą na pierwszym spotkaniu - czas trwania: 10 minut (test jednokrotnego wyboru prowadzony w formie ankiety udostępnionej za pomocą narzędzia Google)
2. Jakie treści, udostępniane w Internecie, są niebezpieczne dla prywatności? - czas trwania: 15 minut
3. Narzędzia do ochrony prywatności na portalach społecznościowych - czas trwania: 25 minut
 - a. Facebook
 - b. Twitter
 - c. Instagram
 - d. YouTube
4. Przerwa kawowa - czas trwania: 10 minut
5. Nadużycia w sieciach społecznościowych - czas trwania: 25 minut
 - a. zjawisko hate'u i trollingu w Internecie:
 - i. przejawy
 - ii. odpowiedzialność wydawcy
 - iii. środki ochrony
 - b. fake news:
 - i. co to jest
 - ii. środki ochrony
6. ochrona swojego wizerunku - czas trwania: 35 minut
 - a. czym jest naruszenie dóbr osobistych
 - b. środki ochrony

Nabyte kompetencje cyfrowe:

1. rozumienie zjawisk i zagadnień dotyczących tzw. fake news, hate, ochrony wizerunku osób oraz prawa autorskiego, trolling;
2. kształtowanie i zapewnienie bezpieczeństwa wizerunku, zarządzanie prywatnością w sieci, w tym reagowanie na nadużycia w sieciach społecznościowych

Spotkanie nr 5 - czas trwania: 120 minut

1. Test utrwalający wiedzę zdobytą na pierwszym spotkaniu - czas trwania: 10 minut (test jednokrotnego wyboru prowadzony w formie ankiety udostępnionej za pomocą narzędzia Google)
2. Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne), na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie - czas trwania: 20 minut
 - a. Creative Commons
 - b. Public Domain
 - c. GNU

Projekt „Obywatel.IT - program rozwoju kompetencji cyfrowych osób powyżej 25 roku życia zamieszkałych w województwie śląskim i opolskim” jest realizowany w ramach Programy Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2010, Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa” Działanie nr 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

3. Ochrona własnych praw autorskich na wypadek naruszenia - czas trwania: 20 minut
4. Przerwa kawowa - czas trwania: 10 minut
5. Konsekwencje naruszenia praw autorskich - czas trwania: 40 minut
6. zakładanie profilu zaufanego - czas trwania: 20 minut

Nabyte kompetencje cyfrowe:

1. reagowanie na naruszenia własnych praw autorskich
2. korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji. Warunki użytkowania. Odpowiedzialność prawna. Plagiat. Prawo cytatu
3. rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne), na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie wraz z przykładami/źródłami

Spotkanie nr 6 - czas trwania: 120 minut

1. Test utrwalający wiedzę zdobytą na pierwszym spotkaniu - czas trwania: 10 minut (test jednokrotnego wyboru prowadzony w formie ankiety udostępnionej za pomocą narzędzia Google)
2. Wykorzystanie ePUAP w praktyce z użyciem profilu zaufanego cz. 1 - czas trwania: 30 minut
3. Przerwa kawowa - czas trwania: 10 minut
4. Wykorzystanie ePUAP w praktyce z użyciem profilu zaufanego cz. 1 - czas trwania: 50 minut
5. wypełnienie ankiety ewaluacyjnej w dniu zakończenia szkolenia w systemie elektronicznym dostarczonym przez Ministerstwo Cyfryzacji - czas trwania: 20 minut

Nabyte kompetencje cyfrowe:

1. podstawowa kompetencja cyfrowa - założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego
2. wykorzystanie profilu zaufanego
3. portale użyteczne przy pozyskiwaniu środków na lokalne inicjatywy

Szkolenia będą prowadzone w formie opartej o aktywny udział uczestników z wykorzystaniem sprzętu elektronicznego z dostępem do Internetu. Prowadzący będzie przechodził przez kolejne punkty szkolenia razem z uczestnikami, wspólnie wykonując poszczególne zadania, np. zakładanie profilu na portalu społecznościowym, prowadzenie transmisji na żywo, wykonywanie wideorozmów. Każdy uczestnik szkolenia będzie wykonywał zadania związane z poszczególnymi etapami w obecności prowadzącego pod jego opieką, co podniesie jakość szkolenia i skuteczność nabywania kompetencji.

Przed rozpoczęciem szkolenia, każdy z uczestników otrzyma możliwość udziału w wstępnym szkoleniu sprawdzającym poziom kompetencji cyfrowych. Po każdym opracowanym zagadnieniu uczestnicy będą mogli zadawać prowadzącemu pytania dotyczące treści szkolenia.

Narzędzia i materiały dydaktyczne (również przewidziane do wytworzenia w ramach projektu) wykorzystane w czasie zajęć

Narzędzia:

- komputery typu laptop, spełniający wymogi ustalone w regulaminie POPC, obsługujące technologię ADOBE FLASH oraz JAVA - każdy z uczestników szkolenia będzie miał zorganizowane stanowisko komputerowe

Projekt „Obywatel.IT - program rozwoju kompetencji cyfrowych osób powyżej 25 roku życia zamieszkałych w województwie śląskim i opolskim” jest realizowany w ramach Programy Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2010, Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa” Działanie nr 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

- projektor multimedialny
- rzutnik

Materiały dydaktyczne:

- podręczniki dotyczące korzystania z licencji
- instrukcje obsługi wykorzystywanego oprogramowania
- https://latarnicy.pl/media//filer_public/Baza%20wiedzy/Edukacja%20osob%20starszych/arkusze_google_w_pracy_latarnika_polski_cyfrowej.pdf