

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.

Celem modułu jest zdobycie podstawowych umiejętności pozwalających na skuteczne i bezpieczne korzystanie z możliwości, jakie dają współczesne technologie cyfrowe. Przekazanie wiedzy i umiejętności nie tylko skutecznego i swobodnego korzystania z Internetu i komputera ale również dostosowania tych narzędzi do korzystania z nich nieletnich podopiecznych.

Uczestnicy korzystający ze szkolenia w ramach modułu: Działam w sieciach społecznościowych zdobędą bądź uzupełnią umiejętności korzystania z komputera. Dowiedzą się jak posługiwać się dostępnym oprogramowaniem również open source'owym (darmowym). Uczestnik kursu pozna zasady posługiwania się różnego rodzaju komunikatorami internetowymi służącymi do prowadzenia rozmów również audio video. Zaznajomi się ze stosowaniem odpowiednich form i zasad kultury. Pozna zasady czat etykiety. Ponadto pozna sposoby wyszukiwania i weryfikowania interesujących go/jej treści. Pozna zasady funkcjonowania dostępnej e-administracji. Nabędzie umiejętności skutecznego i swobodnego korzystania z szeroko rozumianych social media zarówno prywatnie jak i komercyjnie. Zdobędzie wiedzę i umiejętność pozwalającą na bezpieczne poruszanie się w przestrzeni internetowej.

Z punktu widzenia systemu ePUAP uczestnik pozna możliwości integracji systemu CMS z systemem ePUAP w zakresie identyfikacji i autoryzacji użytkownika.

ZGODNIE Z PRZYJĘTĄ METODOLOGIĄ OPISANĄ W DOKUMENTACJI PROJEKTU UCZESTNICZY OSIĄGNĄ NIŻEJ WYMIENIONE UMIEJĘTNOŚCI.

Każda zdobyta umiejętność nagradzana będzie gwiazdką postępu w uzyskiwaniu medalu za pełne umiejętności.

Każda zdobyta umiejętność będzie sygnalizowana przez prowadzącego przyznawaniem medalu na wirtualnej tablicy uczestników publikowanej na stronie projektu (zachowując anonimowość danych osobowych poprzez posługiwanie się numerami wewnętrznymi lub nickami uczestników).



Kategoria umiejętności komunikacyjne i informacyjne - nagradzana będzie odznaką

Wyszukiwanie 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.	
Prowadzenie transmisji internetowych w serwisach społecznościowych (Facebook, Twitter, Instagram, Periscope, Snapchat).	



Kategoria umiejętność rozwiązywania problemów – nagradzana będzie medalem

Tworzenie i prowadzenie strony internetowej, bloga.	
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.	



Kategoria umiejętności związane z oprogramowaniem – nagradzana będzie medalem:

Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.	
--	--

Umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przed siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów.	
Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie wraz z przykładami / źródłami.	
Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania	



Kategoria umiejętności korzystania z usług publicznych – nagradzana będzie medalem:

Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego.	
Wykorzystanie profilu zaufanego.	
Portale użyteczne przy pozyskiwaniu środków na lokalne inicjatywy.	



Kategoria uniwersalne umiejętności cyfrowe – nagradzana będzie medalem

Korzystanie z przestrzeni dyskowej w internecie	
Umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przez siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów, oprogramowania	
Instalowanie oprogramowania lub aplikacji	
Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio	
Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego	

GRUPA DOCELOWA UCZESTNIKÓW.

„DOSTĘPNY WIRTU@LNY ŚWIAT – szkolenia komputerowe dla mieszkańców województwa małopolskiego i świętokrzyskiego”

Nr projektu POPC.03.01.00-00-0076/18

Grupę docelową stanowią osoby prowadzące działalność rolniczą lub chcące taką rozpocząć w oparciu o nowe technologie informacyjno komunikacyjne. Posiadają podstawowe umiejętności obsługi komputera i Internetu.

LICZEBNOŚĆ GRUPY SZKOLENIOWEJ.

Do 10 osób

CZAS REALIZACJI SCENARIUSZA, W TYM LICZBA I CZAS PLANOWANYCH SPOTKAŃ.

12h - 3 spotkania 4h

PRZEBIEG (KROK PO KROKU Z UWZGLĘDNIENIEM METOD I SZACUNKOWEGO CZASU) I FORMA REALIZACJI ZAJĘĆ. ¹

SPOTKANIE 1)

T0. Wprowadzenie do bloku szkoleniowego i określenie jego celów.

- T1. Wyszukiwanie treści związanych z rozwojem zainteresowań, kursów e-learningowych, podcastów tematycznych, platform z zasobami do nauki dla osób dorosłych.
- T2. Rozumienie zjawisk i zagadnień dotyczących tzw. fake news, hate, ochrony wizerunku osób oraz prawa autorskiego, trolling.
- T3. Prowadzenie rozmów przez internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe, w mediach społecznościowych).
- T4. Prowadzenie transmisji internetowych w serwisach społecznościowych (Facebook, Twitter, Instagram, Periscope, Snapchat).
- T5. Prowadzenie profilu na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in. Zastosowanie prywatne i komercyjne.

T6. Podsumowanie osiągniętych celów i utrwalenie wiadomości.

SPOTKANIE 2)

T0. Wprowadzenie do bloku szkoleniowego i określenie jego celów. Przypomnienie i utrwalenie wiadomości z poprzedniego spotkania.

- T1. Tworzenie i prowadzenie strony internetowej, bloga.
- T2. Promowanie wydarzeń i wpisów w sieciach społecznościowych, zdobywanie followersów
- T3. Korzystanie z forów internetowych, moderacja rozmowy etykieta, korzystanie i tworzenie grup dyskusyjnych.
- T4. Kształtowanie i zapewnienie bezpieczeństwa wizerunku, zarządzanie prywatnością w sieci, w tym reagowanie na nadużycia w sieciach społecznościowych.
- T5. Reagowanie na naruszenia własnych praw autorskich.

T6. Podsumowanie osiągniętych celów i utrwalenie wiadomości.

SPOTKANIE 3)

¹ Program szkolenia został opracowany zgodnie z Standard wymagań kompetencji cyfrowych osób objętych szkoleniem w ramach konkursu w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa działanie 3.1. Z uwzględnieniem „Ramowego katalogu kompetencji cyfrowych”

T0. Wprowadzenie do bloku szkoleniowego i określenie jego celów. Przypomnienie i utrwalenie wiadomości z poprzedniego spotkania.

- T1. Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji. Warunki użytkowania. Odpowiedzialność prawna. Plagiat. Prawo cytatu.
- T2. Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.
- T3. Umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przed siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów.
- T4. Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie wraz z przykładami / źródłami.
- T5. Przydatne aplikacje do wykorzystania i miejsca ich pobierania z podziałem na darmowe i płatne np. do obróbki graficznej plików, porządkowania i zarządzania plikami, danymi. Instalacja, uruchomienie, zasady korzystania.
- T6. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego. Wykorzystanie profilu zaufanego.
- T7. Portale użyteczne przy pozyskiwaniu środków na lokalne inicjatywy.

T8. Podsumowanie osiągniętych celów i utrwalenie wiadomości.

WSKAZANIE, W KTÓRYCH MOMENTACH PRZEBIEGU SZKOLENIA, KTÓRE ZAGADNIENIE JEST REALIZOWANE.

Notacja wg: SpotkanieNumer.TematNumer (np. S1.T1 – spotkanie 1 temat 1)

Kategoria umiejętności informacyjne

- ❖ Wyszukiwanie treści związanych z rozwojem zainteresowań, kursów e-learningowych, podcastów tematycznych, platform z zasobami do nauki dla osób dorosłych.S1T1
- ❖ Rozumienie zjawisk i zagadnień dotyczących tzw. fake news, hate, ochrony wizerunku osób oraz prawa autorskiego, trolling.S1T2

Kategoria umiejętności komunikacyjne

- ❖ Prowadzenie rozmów przez internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe, w mediach społecznościowych).S1T3

Kategoria umiejętność rozwiązywania problemów:

- ❖ Promowanie wydarzeń i wpisów w sieciach społecznościowych.S2T2
- ❖ Działanie w grupach dyskusyjnych.S2
- ❖ Kształtowanie i zapewnienie bezpieczeństwa wizerunku, zarządzanie prywatnością w sieci, w tym reagowanie na nadużycia w sieciach społecznościowych.S2T4
- ❖ Reagowanie na naruszenia własnych praw autorskich.S2T5

Umiejętności związane z oprogramowaniem:

- ❖ Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.S1T1,T4
- ❖ Umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przed siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów.
- ❖ Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie wraz z przykładami / źródłami.S3T4
- ❖ Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania.S3T5

„DOSTĘPNY WIRTU@LNY ŚWIAT – szkolenia komputerowe dla mieszkańców województwa małopolskiego i świętokrzyskiego”

Umiejętności korzystania z usług publicznych:

- ❖ Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego. S3T5,T6
- ❖ Wykorzystanie profilu zaufanego. S3T5,T6
- ❖ Portale użyteczne przy pozyskiwaniu środków na lokalne inicjatywy.S3T7

Uniwersalne umiejętności cyfrowe:

- ❖ Umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przez siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów, oprogramowania.S1T2,T3,T4
- ❖ Instalowanie oprogramowania lub aplikacji .S1T6T7
- ❖ Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio S1T5S3T3
- ❖ Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego S3T5,T6

NARZĘDZIA I MATERIAŁY DYDAKTYCZNE (RÓWNIEŻ PRZEWDZIANE DO WYTWORZENIA W RAMACH PROJEKTU) WYKORZYSTANE W CZASIE ZAJĘĆ.

Podczas szkolenia wykorzystane zostaną doświadczenia wnioskodawcy w przedmiocie nauczania dorosłych:

- każde zagadnienie zostanie najpierw omówione w formie teoretycznej (prezentacja),
- następnie zaprezentowane zostanie faktyczna realizacja danego zagadnienia przez trenera (podgląd pulpitu wykładowcy),
- kolejnym krokiem będzie samodzielna realizacja zadania przez uczestników szkolenia.

Zajęcia prowadzone będą w trzech blokach po 4h.

Pierwszy blok będzie miał charakter ogólny i opierał będzie się na uniwersalnych umiejętnościach interdyscyplinarnych oraz łatwiejszych zagadnieniach internetowych.

Drugi blok ma charakter głównie warsztatowy i ma zasadnicze znaczenie w nabraniu umiejętności ICT w dziedzinie biznesu w Internecie.

Trzeci blok koncentruje się na zarządzaniu treściami na stronie oraz pogłębia wiedzę z dziedziny zarządzania wyglądem strony. Przedstawia jednocześnie platformę ePUAP jako narzędzie autoryzacyjne przedstawiając tutorial integracji do późniejszego wykorzystania na własnej stronie. Bazować on będzie na wytworzonych e-symulatorach takich narzędzi gdzie uczestnik będzie mógł poznać funkcjonalność i konsekwencje poszczególnych ścieżek zadań w warunkach laboratoryjnych.