

TYTUŁ MODUŁU.

# KULTURA W SIECI

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: Kultura w sieci 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. Zapozna się z korzystaniem z komercyjnych usług oferowanych np. przez muzea.

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 informacji o wydarzeniach kulturalnych (wystawy, koncerty, festiwale, spektakle).	
Korzystanie z wirtualnych galerii muzealnych.	

<p>Uzyskiwanie pomocy online (czat, email, wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itd.</p>	
---	--



Kategoria umiejętność rozwiązywania problemów – nagradzana będzie medalem

<p>Dzielenie się własnymi tekstami, zdjęciami, muzyką, filmami w mediach społecznościowych (na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.), tworzenie cyfrowych galerii zdjęć.</p>	
<p>Bezpieczne korzystanie z nich i zarządzanie tożsamością oraz własnym wizerunkiem w sieci.</p>	
<p>Nauka korzystania z e-booków (np. na czytnikach elektronicznych) i audio-booków.</p>	
<p>Nauka korzystania z możliwości tworzenia i edytowania własnych map.</p>	
<p>Prawa i obowiązki wynikające z regulaminów serwisów internetowych.</p>	



Kategoria umiejętności związane z oprogramowaniem – nagradzana będzie medalem:

<p>Korzystanie z aplikacji zapewniających bezpieczeństwo w sieci (np. szyfrowanie transmisji).</p>	
<p>Zakup oprogramowania w sieci (kontrola legalności) – prawa i obowiązki wynikające z posiadanej licencji.</p>	
<p>Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie wraz z przykładami / źródłami.</p>	
<p>Tworzenie treści (słownej, graficznej, muzycznej, filmowej) na stronę internetową z wykorzystaniem prostych aplikacji: • jak i gdzie ich szukać, • jak instalować, • jak i do czego używać, • na co uważać i na co zwracać szczególną uwagę (pod kątem bezpieczeństwa i prawa autorskiego).</p>	



Kategoria umiejętności korzystania z usług publicznych – nagradzana będzie medalem:

Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego.	
Wykorzystanie profilu zaufanego.	
Świadome, krytyczne, odpowiedzialne i selektywne korzystanie z cyfrowych zasobów kultury	



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.

Grupę docelową stanowią osoby chcące poznać sposoby wyszukiwania treści związanych z kulturą i sztuką w sieci. 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.<sup>1</sup>

### SPOTKANIE 1)

#### **T0. Wprowadzenie do bloku szkoleniowego i określenie jego celów.**

- T1. Swobodne korzystanie ze stron instytucji szeroko rozumianej kultury. Wyszukiwanie stron ocena merytoryczna treści. (muzea, biblioteki, domy kultury, teatry, filharmonie, archiwa itp.),
- T2. Wyszukiwanie informacji o wydarzeniach kulturalnych (wystawy, koncerty, festiwale, spektakle).
- T3. Korzystanie z wirtualnych galerii muzealnych, internetowych bibliotek i innych.
- T4. Korzystanie z internetowych komunikatorów. Wideorozmowy, rozmowy grupowe.
- T5. Uzyskiwanie pomocy online (czat,email,wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów . Praktyczne wykorzystanie zdobytej wiedzy.
- T6. Dzielenie się własnymi tekstami, zdjęciami, muzyką, filmami w mediach społecznościowych (na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.), tworzenie cyfrowych galerii zdjęć. Prawo własności intelektualnej.
- T7. Bezpieczne korzystanie z portali do publikowania autorskich treści i zarządzanie tożsamością oraz własnym wizerunkiem w sieci (z uwzględnieniem zmian w RODO).

#### **T8. 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. Nauka z wykorzystaniem cyfrowych zasobów kultury i archiwów oraz źródeł internetowych (np. Wikipedia, TED, Khan Academy, Baza Legalnych Źródeł, Niniateka, POLONA). Ocena przydatności znalezionych źródeł i ich wartości merytorycznej.
- T2. Rozwijanie umiejętności wykorzystywania cyfrowych zasobów kultury i sztuki w sieci w kontekście zagadnień prawa autorskiego. Korzystanie z dostępnych treści audio video.
- T3. Rezerwowanie biletów na imprezy kulturalne online. Bezpieczne płatności za nie.
- T4. E-book, Audio-book legalne zdobywanie i korzystanie.
- T5. Nauka korzystania z możliwości tworzenia i edytowania własnych map z wykorzystaniem takich narzędzi, jak Google Maps, MyMaps, OpenStreetMaps.
- T6. Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji. Warunki użytkowania. Dobór źródeł do własnych potrzeb.

#### **T7. Podsumowanie osiągniętych celów i utrwalenie wiadomości.**

### SPOTKANIE 3)

<sup>1</sup> 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. Prawa i obowiązki wynikające z regulaminów serwisów internetowych w kontekście użytkowania i świadczenia usług.
- T2. Udostępnianie treści kultury i sztuki w sieci. Odpowiedzialność prawna. Plagiat. Prawo cytatu. Prawo ochrony własności intelektualnej.
- T3. Środki prawne przysługujące za naruszenie praw autorskich. Instytucje odpowiedzialne za ich egzekwowanie.
- T4. Kategoryzacja oprogramowania w sieci darmowe, licencjonowane, nie legalne – prawa i obowiązki wynikające z posiadanej licencji.
- 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. Swobodne i świadome korzystanie z cyfrowych zasobów kultury źródeł muzealnych, bibliotecznych i audiowizualnych, archiwalnych i zabytkowych repozytoriów cyfrowych np. Federacja Bibliotek Cyfrowych, Polona, Niniateka, Cyfrowe Zbiory MNW, szukajwarchiwach.pl, portalu <http://www.europeana.eu/>).

## **T7. 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 informacji na stronach internetowych instytucji kultury S1T1
- ❖ Wyszukiwanie informacji o wydarzeniach kulturalnych (wystawy, koncerty, festiwale, spektakle).S1T2
- ❖ Korzystanie z wirtualnych galerii muzealnych.S1T3

Kategoria umiejętności komunikacyjne

- ❖ Prowadzenie rozmów przez internet S1T5
- ❖ Uzyskiwanie pomocy online S1T6

Kategoria umiejętność rozwiązywania problemów:

- ❖ Dzielenie się własnymi tekstami, zdjęciami, muzyką, filmami w mediach społecznościowych S1T7
- ❖ Bezpieczne korzystanie z nich i zarządzanie tożsamością oraz własnym wizerunkiem w sieci.S2T1
- ❖ Prawa i obowiązki wynikające z regulaminów serwisów internetowych.S3T1
- ❖ Udostępnianie treści kultury w sieci. Odpowiedzialność prawna. Plagiat. Prawo cytatu.S3T2
- ❖ Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich.S1

Umiejętności związane z oprogramowaniem:

- ❖ Zakup oprogramowania w sieci S3T3
- ❖ licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie. S3T3

Umiejętności korzystania z usług publicznych:

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

- ❖ Świadome, krytyczne, odpowiedzialne i selektywne korzystanie z cyfrowych zasobów kultury S1T1, S2T2
- ❖ Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego. S3
- ❖ Wykorzystanie profilu zaufanego. S3

Uniwersalne umiejętności cyfrowe:

- ❖ Korzystanie z przestrzeni dyskowej w internecie S3T6
- ❖ Instalowanie oprogramowania lub aplikacji S1T1
- ❖ Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio S2T2
- ❖ Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego S3

**NARZĘDZIA I MATERIAŁY DYDAKTYCZNE (RÓWNIEŻ PRZEWIDZIANE 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 zaprezentowana 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 z dziedziny 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.