

TYTUŁ MODUŁU.

MOJE FINANSE I TRANSAKCJE 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: Moje finanse i transakcje 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. 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 banki.

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 UCZESTNICY 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 ofert, ocena wiarygodności kontrahenta (np. ems.ms.gov.pl , mojepanstwo.pl).	
Wyszukiwanie informacji na stronach instytucji publicznych.	

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

Nr projektu POPC.03.01.00-00-0076/18



Bezpieczne korzystanie z serwisów społecznościowych.	
--	--



Kategoria umiejętność rozwiązywania problemów – nagradzana będzie medalem

Hosting strony internetowej.	
Korzystanie z analityki internetowej (np. Google Analytics)	
Internetowe instrumenty promocji (reklamy, płatne posty pozycjonowanie itp.).	
Reagowanie na naruszenia własnych praw autorskich.	
Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji. Warunki użytkowania. Odpowiedzialność prawna. Plagiat. Prawo cytatu.	



Kategoria umiejętności związane z oprogramowaniem – nagradzana będzie medalem:

Korzystanie z aplikacji zapewniających bezpieczeństwo w sieci (np. szyfrowanie transmisji).	
Podstawy obsługi systemów CMS i innych.	
Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie wraz z przykładami / źródłami.	
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).	



Kategoria umiejętności korzystania z usług publicznych – nagradzana będzie medalem:

Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego.	
Wykorzystanie profilu zaufanego.	
Rejestracja domeny internetowej.	



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 które, prowadzą działalność gospodarczą lub chcące taką rozpocząć w oparciu o nowe technologie informacyjno komunikacyjne. Posiadają podstawowe umiejętności obsługi komputera i Internetu. Moduł przeznaczony jest również dla osób, które chcą nauczyć się posługiwać usługami on-line w codziennym życiu bez komercyjnego zastosowania.

LICZEBNOŚĆ GRUPY SZKOLENIOWEJ.

Do 10 osób

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

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

Nr projektu POPC.03.01.00-00-0076/18

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 potencjalnych ofert z różnych branż, ocena wiarygodności kontrahenta (np. ems.ms.gov.pl, mojepanstwo.pl).
- T2. Swobodne poruszanie się po stronach instytucji publicznych. Umiejętność szybkiego wyszukiwania informacji.
- T3. Znajomość praw konsumenta w stopniu umożliwiającym bezpieczne dokonywanie transakcji z zastosowaniem nowych technologii. Korzystanie z programów ochrony kupujących, ubezpieczenie transakcji, obciążenie zwrotne itp.
- T4. Bezpieczne korzystanie z serwisów społecznościowych, stosowanie social media do promocji.
- T5. Uzyskiwanie pomocy online (czat, email, wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itd.

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. Zakupy i sprzedaż przez internet marketing internetowy, zastosowanie portali aukcyjnych.
- T2. Zarządzanie kontem bankowym, płatności elektroniczne i bezgotówkowe oraz bezpieczne korzystanie z nich zajęcia praktyczne z zastosowaniem popularnych serwisów bankowych.
- T3. Organizacja/Rezerwacja podróży. Korzystanie z internetowych portali rejestracyjnych i biur podróży.
- T4. Bezpieczne zarządzanie prywatnością w sieci, świadoma ochrona danych osobowych z uwzględnieniem zmian w RODO, bezpieczeństwo informacji zastrzegania kart płatniczych i dokumentów tożsamości w przypadku kradzieży lub zagubienia.
- T5. Klauzule niedozwolone – regulaminy, status prawny właścicieli serwisów internetowych. Praktyczne podejście do problemu.

T6. Podsumowanie osiągniętych celów i utrwalenie wiadomości.

SPOTKANIE 3)

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, konsekwencje finansowe. Ochrona użytkowników.
- T2. Korzystanie z aplikacji zapewniających bezpieczeństwo w sieci. Szyfrowanie informacji, VPN.

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”

- T3. Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie wraz przykłady. Analiza przydatności darmowego oprogramowania.
- T4. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego. Wykorzystanie profilu zaufanego.
- T5. Deklaracje podatkowe online. Sposoby składania.
- T6. Korzystanie z dowolnych usług e-administracji (np. wniosek o dowód osobisty, założenie/zawieszenie/zakończenie działalności gospodarczej, rejestracja osoby bezrobotnej, wydanie karty EKUZ, wydanie odpisu aktu stanu cywilnego, zawiadomienie o zbyciu pojazdu, wniosek Rodzina 500+ itd.).

T4. 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 ofert, ocena wiarygodności kontrahenta (np. ems.ms.gov.pl, mojepanstwo.pl).S1T1
- ❖ Znajomość praw konsumenta jak również: programy ochrony kupujących, ubezpieczenie transakcji, S1T3

Kategoria umiejętności komunikacyjne

- ❖ Uzyskiwanie pomocy online S1T5.

Kategoria umiejętność rozwiązywania problemów:

- ❖ Zakupy i sprzedaż przez internet (portale aukcyjne).S1T3,S2T1
- ❖ Zarządzanie kontem bankowym, płatności elektroniczne i bezgotówkowe oraz bezpieczne korzystanie z nich. S2T2
- ❖ Organizacja/Rezerwacja podróży.S2T3
- ❖ Klauzule niedozwolone – regulaminy, status prawny właścicieli serwisów internetowych. Prawa i obowiązki wynikające z regulaminów serwisów internetowych, konsekwencje finansowe. S1T3,S2T5

Umiejętności związane z oprogramowaniem:

- ❖ Korzystanie z aplikacji zapewniających bezpieczeństwo w sieci. S3T2
- ❖ licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie. S3T3

Umiejętności korzystania z usług publicznych:

- ❖ Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego. S3T4,S3T6
- ❖ Wykorzystanie profilu zaufanego. S3T3

Uniwersalne umiejętności cyfrowe:

- ❖ Korzystanie z przestrzeni dyskowej w internecie S1T1
- ❖ Instalowanie oprogramowania lub aplikacji S3T3
- ❖ Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio S3T3
- ❖ Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego S3T4,S3T5

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

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 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 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.