

TYTUŁ MODUŁU.

## RODZIC W INTERNECIE

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: Rodzic w Internecie 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 sklepy internetowe.

Wszelkie interakcje z jednostkami publicznymi będą okazją do poznania systemów wspieranych poprzez autoryzację ePUAP . Uczestnik kursu pozna praktyczne zastosowanie e-usług publicznych w codziennych kontaktach z urzędami.

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

Rozpoznawanie treści szkodliwych i niebezpiecznych dla dzieci i młodzieży oraz sposoby reagowania na nie.	
Umiejętność odróżnienia źródeł treści legalnych od nielegalnych.	

Prawo autorskie w zakresie istotnym dla rodziców i dzieci.	
Bezpieczne korzystanie ze smartfonów,	
Wyszukiwanie informacji na stronach instytucji publicznych	



Kategoria umiejętność rozwiązywania problemów – nagradzana będzie medalem

Umiejętność nadzorowania aktywności dziecka w sieci.	
Wiedza na temat ogólnych zasad bezpieczeństwa, których powinno przestrzegać dziecko w Internecie	
Uświadomienie dziecka sposobu i konsekwencji działania transakcji w internecie 5. Nauka samodzielna i wspólna z dzieckiem z wykorzystaniem cyfrowych zasobów kultury i archiwów oraz źródeł internetowych (np. Wikipedia, TED, Khan Academy, Niniateka, POLONA).	
Korzystanie z bankowości elektronicznej lub przyjmowanie płatności online.	
Udostępnianie treści kultury w sieci.	



Kategoria umiejętności związane z oprogramowaniem – nagradzana będzie medalem:

Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.	
Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie wraz z przykładami / źródłami.	



Kategoria umiejętności korzystania z usług publicznych – nagradzana będzie medalem:

Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego.	
Wykorzystanie profilu zaufanego.	
Złożenie wniosku Rodzina 500+.	
Uzyskanie Karty Dużej Rodziny.	
Rozliczenia podatkowe, deklaracje i składki na ZUS online.	



Kategoria uniwersalne umiejętności cyfrowe – nagradzana będzie medalem

Korzystanie z przestrzeni dyskowej w Internecie	
Wyszukiwanie informacji na stronach administracji publicznej Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego	
Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach Wysyłanie, odbieranie poczty elektronicznej	
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	

#### GRUPA DOCELOWA UCZESTNIKÓW.

Grupą docelową są osoby posiadające podstawowe umiejętności komputerowe. Jednocześnie posiadają są one pełnoprawnymi opiekunami osób nieletnich, korzystających komputera i Internetu.

#### LICZEBNOŚĆ GRUPY SZKOLENIOWEJ.

Do 10 osób

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

Nr projektu POPC.03.01.00-00-0076/18

## 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. Skuteczne i bezpieczne wyszukiwanie informacji w sieci dotyczących bieżących spraw i zainteresowań wraz z weryfikacją ich wiarygodności i przydatności,
- treści edukacyjne,
  - zasoby kultury i sztuki,
  - gry komputerowe i gry online edukacyjne i rozwijające zainteresowania i umiejętności,
  - korzystanie ze stron instytucji publicznych,
  - fora internetowe o zróżnicowanej tematyce.
- T2. Sposoby moderacji treści oraz narzędzia blokowania treści nieporządnych.
- T3. Umiejętność odróżnienia źródeł treści legalnych od nielegalnych (film, muzyka, książki etc.) Przykłady
- Streaming, VOD, itp.,
  - Pobieranie plików,
  - Aplikacje .
- T4. Prawo autorskie. Materiały i treści dla dzieci i rodziców/opiekunów.
- T5. Bezpieczne korzystanie ze smartfonów, rozmowy przez internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe).
- T6. Pomoc online (czat,email,wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itp.

#### **T7. 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. Umiejętność nadzorowania aktywności dziecka w sieci zabezpieczenie i ograniczenie dostępnych treści..
- T2. Wiedza na temat ogólnych zasad bezpieczeństwa, których powinno przestrzegać dziecko w internecie. w tym:
- sposoby reagowania na zagrożenia w sieci (hate, trolling, kradzież treści) i znajomość instytucji świadczących pomoc w tym zakresie (np. telefon dla rodziców 800 100 100),
  - tworzenie bezpiecznych haseł, logowanie się przez sprawdzone sieci WiFi itp.,
  - bezpieczne zarządzanie prywatnością w sieci, w tym publikowanie różnych treści przez rodziców i dzieci, dbałość o wizerunek dziecka w internecie.
- T3. Profilaktyka uzależnień. Dziecko w sytuacji uzależnienia od sieci.
- T4. Uświadomienie dziecka sposobu i konsekwencji działania transakcji w internecie (zakupy, sprzedaż, zawieranie umów, płatności elektroniczne) oraz płatności wewnątrz aplikacji mobilnych.
- T5. Odpowiedzialność prawna rodziców/opiekunów za postępowanie dziecka w internecie, prawa i obowiązki wynikające z regulaminów wybranych serwisów internetowych.

<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”

- T6. Nauka samodzielna i wspólna z dzieckiem z wykorzystaniem cyfrowych zasobów kultury, sztuki i archiwów oraz źródeł internetowych (np. Wikipedia, TED, Khan Academy, Niniateka, POLONA).  
Określenie przydatności i wartości merytorycznej znalezionych treści.

**T7. 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. Udostępnianie treści kultury w sieci. Odpowiedzialność prawna, plagiat, dozwolony użytek, prawo cytatu.

T2. Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji, warunki użytkowania znalezionych materiałów.

T3. Bezpieczne korzystanie z serwisów społecznościowych przez dzieci i rodziców, w tym prowadzenie profilu na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in. (wiedza o ograniczeniach wiekowych na poszczególnych portalach).

T4. Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem. Wykorzystanie programów m.in. antywirusowych, firewall adblock.

T5. Korzystanie z narzędzi kontroli rodzicielskiej na komputerach i urządzeniach mobilnych.

T6. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego, wykorzystanie profilu zaufanego.

T7. Złożenie wniosku Rodzina 500+, uzyskanie Karty Dużej Rodziny.

T8. Korzystanie z bibliotek, muzeów i archiwów cyfrowych. Usługi związane ze zdrowiem.

**T9. 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

- ❖ Rozpoznawanie treści szkodliwych i niebezpiecznych dla dzieci i młodzieży oraz sposoby reagowania na nie.S1T1
- ❖ Prawo autorskie w zakresie istotnym dla rodziców i dzieci. S1T4
- ❖ Bezpieczne korzystanie ze smartfonów, S1T5
- ❖ Wyszukiwanie informacji na stronach instytucji publicznychS1T3,S2T3,S3T6,T7

KATEGORIA UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE

- ❖ Uzyskiwanie pomocy online SS1T6

KATEGORIA UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW

- ❖ Umiejętność nadzorowania aktywności dziecka w sieci. S1T1
- ❖ Wiedza na temat ogólnych zasad bezpieczeństwa, których powinno przestrzegać dziecko w Internecie S1T2T3

UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM:

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



- ❖ Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem. S1T5,
- ❖ Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie wraz z przykładami / źródłami.S1T1,

#### UMIĘTNOŚCI KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH:

- ❖ Złożenie wniosku Rodzina 500+. S3T7
- ❖ Uzyskanie Karty Dużej Rodziny. S3T7
- ❖ Rozliczenia podatkowe, deklaracje i składki na ZUS online.S3T7

#### UNIWERSALNE UMIĘTNOŚCI CYFROWE:

- ❖ Korzystanie z przestrzeni dyskowej w Internecie S1T1T3,S3T3
- ❖ Wyszukiwanie informacji na stronach administracji publicznejS3T6T7
- ❖ Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanegoS3T4T5
- ❖ Wyszukiwanie informacji o towarach, usługachS1T1T2,S3T3

#### 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 dziedzinie biznesu w Internecie.

Trzeci blok ma ponownie charakter ogólny i dotyczy zagadnień administracji cyfrowej w przedsiębiorstwach biznesowych. Bazować on będzie na wytworzonych e-symulatorach takich narzędzi gdzie uczestnik będzie mógł poznać funkcjonalność i konsekwencje poszczególnych ścieżek zadań w warunkach laboratoryjnych.