

TYTUŁ MODUŁU.

ROLNIK 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 korzystanie z możliwości, jakie dają współczesne technologie cyfrowe ze wskazaniem na szeroko rozumianą branżę rolniczą.

Umiejętności jakie zdobywa uczestnik to m.in. zrozumienie zagadnień technicznych związanych z publikowaniem w Internecie jak domeny, hosting i kopiowanie danych na serwer zdalny. Uczestnik pozna zarówno metody skutecznego wyszukiwania potencjalnych przestrzeni na rynku, które mogłyby wypełnić i skutecznego podejścia to takiego tematu. Najpierw poprzez wyszukanie potencjalnie atrakcyjnych towarów. Następnie wyszukiwanie potencjalnych dostawców i możliwości walidacji rzetelności dostawcy. Kolejny krok to organizacja dostaw towaru wraz z zagadnieniami formalnymi i fiskalnymi (wykorzystując internetowe usługi publiczne).

Następnie uczestnik poznaje możliwości faktycznego zastosowania Internetu w branży rolniczej. Po szkoleniu uczestnik posiadać będzie również umiejętności skutecznego korzystania z technologii internetowych w prowadzeniu działalności rolniczej.

Wszelkie interakcje z jednostkami publicznymi będą okazją do poznania systemów wspieranych poprzez autoryzację ePUAP i zarówno rejestrację działalności jak i cyklicznych akcji sprawozdawczych. Uczestnik pozna zasady funkcjonowania e-administracji i sposoby jej wykorzystania w bieżącej działalności.

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

Komunikacja elektroniczna z klientami i dostawcami, w tym uzyskiwanie opinii klientów



Wyszukiwanie dostawców i ofert	
Wyszukiwanie treści związanych z rozwojem zainteresowań np. kursów e-learningowych	
Wykorzystywanie materiałów z sieci	
Wyszukiwanie informacji na stronach instytucji publicznych	



Kategoria umiejętność rozwiązywania problemów – nagradzana będzie medalem

Zakupy i sprzedaż przez internet, w tym płatności elektroniczne, potwierdzenie zakupów, paragony itd.	
Sprawdzanie warunków pogodowych w sieci (profesjonalne prognozy pogody, systemy i aplikacje RSO).	
Licencje i patenty związane z uprawą i ochroną roślin.	
Korzystanie z bankowości elektronicznej lub przyjmowanie płatności online.	
Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich.	



Kategoria umiejętności związane z oprogramowaniem – nagradzana będzie medalem:

Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania: • jak i gdzie ich szukać, • jak instalować, • jak i do czego używać, • na co uważać i na co zwracać szczególną uwagę (pod kątem bezpieczeństwa).	
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.	
Założenie/zawieszenie/zakończenie działalności gospodarczej, w tym np. wykorzystanie platformy testowej CEIDG lub biznes.gov.pl do próbnego wypełniania i wysłania wniosku, (procedura: przygotowanie wniosku online, złożenie wniosku i dokonanie płatności).	
Załatwianie drogą elektroniczną spraw związanych z wysłaniem pisma/informacji/sprawozdania do urzędu, odbiorem odpowiedzi od urzędu (z uwzględnieniem wykorzystania wsparcia dostępnego w ramach Centrum Pomocy w serwisu Usługi online ARR/ANR/ODR – docelowo KOWR.).	
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 one doświadczenie w produkcji rolnej i chciałyby sprofesjonalizować swoją działalność.

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. Umiejętne poszukiwanie informacji z sieci. Weryfikacja ich przydatności.:

- Przegląd popularnych portali o tematyce rolniczej (np. farmer.pl, gospodarz.pl, topagrar.pl, ppr.pl, tygodnik-rolniczy.pl, wrp.pl, gielदारolna.pl);
- Zasady korzystania z for branżowych służących do wymiany informacji rolniczych (np. rolnik-forum.pl, fpr.com.pl);
- Portale meteorologiczne (np. meteo.pl)
- Zasady funkcjonowania i sposoby wykorzystania mediów społecznościowych np. prowadzenie fanpage, działania marketingowe z wykorzystaniem social media

T2. Wyszukiwanie dostawców produktów i półproduktów rolniczych, ofert handlowych, śledzenie trendów w branży.

T3. Wyszukiwanie i ocena wartości merytorycznej treści związanych z rozwojem zainteresowań, kursów e-learningowych, podcastów tematycznych, platform z zasobami do nauki dla osób dorosłych.

T4. Kanały komunikacji elektronicznej i sposoby jej wykorzystania.

T5. Prowadzenie rozmów przez internet (np. wideo rozmowy, rozmowy grupowe, fora internetowe).

T6. Pomoc on-line, reklamacje, skargi itp. (czat, email, wideorozmowa)

T7. Korzystanie z nowoczesnych narzędzi internetowych np. e-sąd.

T8. Zakupy i sprzedaż z wykorzystaniem narzędzi internetowych.

SPOTKANIE 2)

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

T1. Zdobywanie informacji związanych z licencjami i patentami dotyczącymi uprawy i ochrony roślin.

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”

- T2. Regulaminy i procedury zarządzania kontem bankowym, e-płatności (nauka z wykorzystaniem przykładowych serwisów bankowych).
- T3. Sprawdzanie warunków pogodowych w sieci (profesjonalne prognozy pogody, systemy i aplikacje RSO).
- T4. Bezpieczeństwo w sieci. Sposoby ochrony przed podstawowymi niebezpieczeństwami np. oszustwa, wyłudzenia, kradzież danych.
- T5. Regulaminy serwisów internetowych, prawa i obowiązki użytkownika.
- T6. Podstawowe programy i ich funkcje.
- T7. Dobór oprogramowania do potrzeb użytkownika.
- T8. Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.
- T9. 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. Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne), na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie.
- T2. Przykłady darmowych aplikacji mobilnych dla rolników, np. geoportal, czy ksow.pl, agro-alarm.pl):
- T3. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego. 2. Wykorzystanie profilu zaufanego.
- T4. Rozliczenia podatkowe online (e-płatności i e-deklaracje).
- T5. Usługi online dla ubezpieczonych w KRUS (portal eKRUS.gov.pl).
- T6. Zintegrowany System Rolniczej Informacji Rynkowej. Krajowa Sieć Obszarów Wiejskich (ksow.pl) . Podstawowe usługi online ARiMR (w szczególności: <http://www.arimr.gov.pl/dla-beneficjenta/wnioski.html>) – zasady wypełniania wniosków i załatwiania spraw online.
- T7. Usługi online ARR/ANR/ODR – docelowo KOWR. Usługi online GIW/GIS/PIORIN/GIJHARS – docelowo PIBŻ.
- 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 dostawców, ofert, śledzenie trendów. S1T2
- ❖ Wyszukiwanie treści związanych z rozwojem zainteresowań, kursów e-learningowych, podcastów tematycznych, platform z zasobami do nauki dla osób dorosłych. S1 T3

KATEGORIA UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE

- ❖ Komunikacja elektroniczna z odbiorcami i dostawcami. S1 T5

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

- ❖ Uzyskiwanie pomocy online (czat,email,wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itd.S1T6

KATEGORIA UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW

- ❖ Zakupy i sprzedaż przez internet. S1 T8
- ❖ Licencje i patenty związane z uprawą i ochroną roślin.S2T1
- ❖ Sprawdzanie warunków pogodowych w sieci (profesjonalne prognozy pogody, systemy i aplikacje RSO).S2T4

UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM:

- ❖ Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.S2T8
- ❖ Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie.S3T3
- ❖ Przykłady darmowych aplikacji mobilnych dla rolników (można skorzystać z przykładów aplikacji dostępnych na wybranych z ww. stron e-administracji np. geoportal, czy ksow.pl, agro-alarm.pl) S3T2

UMIEJĘTNOŚCI KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH:

- ❖ Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego. – S3.T2
- ❖ Wykorzystanie profilu zaufanego. – S3.T3.
- ❖ Założenie/zawieszenie/zakończenie działalności gospodarczej, w tym np. wykorzystanie platformy testowej CEIDG lub biznes.gov.pl do próbnego wypełniania i wysłania wniosku - S3.T4.
- ❖ Załatwianie drogą elektroniczną spraw związanych z wysłaniem pisma/informacji/sprawozdania do urzędu, odbiorem odpowiedzi od urzędu – S3.T5.
- ❖ Rozliczenia podatkowe, deklaracje i składki na ZUS online. - S3.T6.

UNIWERSALNE UMIEJĘTNOŚCI CYFROWE:

- ❖ Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego. 2. Wykorzystanie profilu zaufanego.S1T1
- ❖ Geoportal (geoportal.gov.pl).
- ❖ Podstawowe usługi online ARiMR (w szczególności: <http://www.arimr.gov.pl/dla-beneficjenta/wnioski.html>) – zasady wypełniania wniosków i załatwiania spraw online.S3T8

NARZĘDZIA I MATERIAŁY DYDAKTYCZNE (RÓWNIŻ 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.



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



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 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.