

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

12 h = 3 spotkania x 4h

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

Umiejętności Informacyjne i komunikacyjne	
Tematy zajęć w czasie pierwszego spotkania	<ol style="list-style-type: none"> 1. Przeprowadzenie pre-testu kompetencji na początku realizacji zajęć udostępnionego do wypełnienia przez Ministerstwo Cyfryzacji. 2. Bezpieczne i skuteczne rozpowszechnienie w sieci informacji o swojej stronie. 3. Swobodne posługiwanie się zwrotami i terminami blogerskimi np. fake news, hate, netykieta, hate, trolling itp. oraz ochrony wizerunku osób oraz prawa autorskiego. 4. Biegłe i skuteczne wyszukiwanie treści związanych z rozwojem zainteresowań, kursów e-learningowych, podcastów tematycznych, platform z zasobami do nauki dla osób dorosłych oraz forów branżowych. 5. Uzyskiwanie pomocy online (czat, email, wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itd. 6. Social media w praktyce.
Ilość godzin	4
Cel ogólny	<i>Celem ogólnym zajęć jest osiągnięcie przez uczestnika projektu wiedzy i umiejętności w zakresie umiejętności Informacyjnych i komunikacyjnych określonych w programie szkolenia.</i>
Cele szczegółowe	<i>Cele szczegółowe zajęć odnoszą się do osiągnięcia przez uczestniczek/uczestników kursu wiedzy, umiejętności i postaw określonych w Standardzie wymagań kompetencji cyfrowych osób objętych szkoleniem w ramach projektu, powiązanych bezpośrednio z celem ogólnym zajęć:</i>
Wiedza Uczestniczki/Uczestnika po zakończeniu modułu	<p>Uczestniczka/Uczestnik kursu zna metody rozpowszechniania informacji w sieci.</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik zna zasady korzystania z dostępnych narzędzi internetowych forów branżowych itp.</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik zna metody oraz pozyskiwania informacji i weryfikacji ich wartości merytorycznej i praktycznej.</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik zna metody komunikacji elektronicznej.</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik kursu zna zasady korzystania z pomocy on-line,</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik kursu zna zasady korzystania z social media</p>
Umiejętności Uczestniczki/Uczestnika po zakończeniu modułu	<p>Uczestniczka/Uczestnik kursu posiada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • umiejętność rozpowszechniania informacji w sieci • umiejętność korzystania z dostępnych narzędzi wymiany informacji. • umiejętność korzystania z portali branżowych. • umiejętność pozyskiwania i weryfikowania informacji branżowych. • umiejętność korzystania z dostępnych narzędzi komunikacji.
Rola trenera	<ul style="list-style-type: none"> • przekazuje wiedzę,

	<ul style="list-style-type: none"> • nadzoruje pracę Uczestniczek/Uczestników kursu, • pokazuje jak wykonywać poszczególne zadania, • koryguje błędy i tłumaczy jak powstały • stymuluje kreatywność i dążenie do szukania odpowiedzi.
Rola Uczestniczka/Uczestnik	<ul style="list-style-type: none"> • nabywa wiedzę, • aktywnie uczestniczy w zajęciach, • wykonuje ćwiczenia.
Opis zadań i sposobu ich realizacji	
<p>Metody pracy:</p> <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnego dochodzenia do wiedzy: problemowa, giełda pomysłów, • asymilacji wiedzy: pogadanka, wykład, • praktyczne: ćwiczebne, realizacji zadań wytwórczych. <p>Środki dydaktyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • komputery i/lub tablety, • rzutnik, • Internet, <p>Miejsce Pracy:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sala dydaktyczna <p>Trener omawia z Uczestniczkami/Uczestnikami kursu zagadnienia określone w programie kursu. Pomaga w przyswojeniu wiedzy i jej utrwaleniu. Posługuje się dostępnymi formami przekazywania wiedzy z zachowaniem zasad określonych przez grantodawcę. Bazuje w swojej pracy na wielu praktycznych przykładach. Stara się korzystać z wszystkich dostępnych środków dydaktycznych. Dopasowuje sposób przekazywania wiedzy do stopnia zaawansowania wiedzy uczestniczek/uczestników.</p>	

Umiejętności Komunikacyjne i Rozwiązywania problemów	
Tematy zajęć w czasie drugiego spotkania	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hosting strony internetowej. 2. Korzystanie z analityki internetowej (np. Google Analytics) 3. Podstawy e-marketingu (reklamy, płatne posty pozycjonowanie itp.). 4. Bezpieczne zarządzanie prywatnością w sieci. 5. Prowadzenie profilu na portalach społecznościowych.
Ilość godzin	4
Cel ogólny	<i>Celem ogólnym zajęć jest osiągnięcie przez uczestnika projektu wiedzy i umiejętności w zakresie umiejętności Informacyjnych i komunikacyjnych określonych w programie szkolenia.</i>
Cele szczegółowe <i>Cele szczegółowe zajęć odnoszą się do osiągnięcia przez uczestniczek/uczestników kursu wiedzy, umiejętności i postaw określonych w Standardzie wymagań kompetencji cyfrowych osób objętych szkoleniem w ramach projektu, powiązanych bezpośrednio z celem ogólnym zajęć:</i>	
Wiedza Uczestniczki/Uczestnika po zakończeniu modułu	<p>Uczestniczka/Uczestnik kursu zna zasady hostingu strony internetowej</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik kursu wie jak korzystać z analityki internetowej</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik kursu zna zasady bezpiecznego zarządzania prywatnością w sieci</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik kursu zna zasady i regulaminy korzystania z portali społecznościowych</p>
Umiejętności Uczestniczki/Uczestnika kursu po zakończeniu modułu	<p>Uczestniczka/Uczestnik kursu posiada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • umiejętność hostingu strony internetowej • umiejętność sprawnego i skutecznego wykorzystania z e-marketingu. • umiejętność zdobywania i weryfikowania przydatności informacji. • umiejętność świadomego i skutecznego korzystania z internetowych narzędzi
Rola trenera	<ul style="list-style-type: none"> • przekazuje wiedzę, • nadzoruje pracę Uczestniczek/Uczestników kursu, • pokazuje jak wykonywać poszczególne zadania, • koryguje błędy i tłumaczy jak powstały • stymuluje kreatywność i dążenie do szukania odpowiedzi.
Rola Uczestniczki/Uczestnika	<ul style="list-style-type: none"> • nabywa wiedzę, • aktywnie uczestniczy w zajęciach, • wykonuje ćwiczenia.
Opis zadań i sposobu ich realizacji	
<p>Metody pracy:</p> <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnego dochodzenia do wiedzy: problemowa, giełda pomysłów, • asymilacji wiedzy: pogadanka, wykład, • praktyczne: ćwiczebne, realizacji zadań wytwórczych. <p>Środki dydaktyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • komputery i/lub tablety, • rzutnik, • Internet, <p>Miejsce Pracy:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pracownia informatyczna lub sala, do której dostarczono komputery lub tablety. <p>Trener przedstawia Uczestniczkom/uczestnikom kursu praktyczne wykorzystanie wiedzy zdobytej w czasie zajęć teoretycznych. Pokazuje jak korzystać z poszczególnych narzędzi internetowych. Wraz z Uczestniczkami/Uczestnikami kursu omawia na przykładach poszczególne zagadnienia. Sprawdza poziom zdobytej wiedzy weryfikuje ścieżki i metody dydaktyczne.</p>	

Umiejętność rozwiązywania problemów i korzystania z usług publicznych	
Tematy zajęć w czasie trzeciego spotkania.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reagowanie na naruszenia własnych praw autorskich. 2. Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji. Warunki użytkowania. Odpowiedzialność prawna. Plagiat. Prawo cytatu. 3. Podstawy obsługi systemów CMS i innych. Tworzenie strony internetowej z wykorzystaniem prostych w obsłudze narzędzi, również darmowych. 4. Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne). 5. Tworzenie treści (słownej, graficznej, muzycznej, filmowej) na stronę internetową z wykorzystaniem prostych aplikacji: <ul style="list-style-type: none"> • Gdzie bezpiecznie szukać potrzebnych narzędzi, • metodologia instalacji oprogramowania. • Bezpieczeństwo w sieci i prawo autorskie. 6. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego. Wykorzystanie profilu zaufanego. 7. Rejestracja domeny internetowej. 8. Przeprowadzenie ankiety ewaluacyjnej na zakończenie realizacji szkolenia udostępnionej do wypełnienia przez Ministerstwo Cyfryzacji.
Ilość godzin	4
Cel ogólny	<i>Celem ogólnym zajęć jest osiągnięcie przez uczestnika projektu wiedzy i umiejętności w zakresie umiejętności Informacyjnych i komunikacyjnych określonych w programie szkolenia.</i>
Cele szczegółowe	
<i>Cele szczegółowe zajęć odnoszą się do osiągnięcia przez uczestniczek/uczestników kursu wiedzy, umiejętności i postaw określonych w Standardzie wymagań kompetencji cyfrowych osób objętych szkoleniem w ramach projektu, powiązanych bezpośrednio z celem ogólnym zajęć:</i>	
Wiedza Uczestniczki/Uczestnika po zakończeniu modułu	<p>Uczestniczka/Uczestnik kursu zna rodzaje licencji na korzystanie z zasobów sieci</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik kursu zna zasadę tworzenia treści w sieci.</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik kursu zna zasady rejestracji domeny internetowej</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik kursu zna zasady korzystania z usług e-administracji</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik kursu zna zasady adresy stron www instytucji związanych z branżą blogerską.</p>
Umiejętności Uczestniczki/Uczestnika kursu po zakończeniu modułu	<p>Uczestniczka/Uczestnik kursu posiada:</p> <p>umiejętność korzystania z oprogramowania o różnym zabezpieczeniu prawnym</p> <p>umiejętność doboru odpowiedniego oprogramowania do swoich potrzeb</p> <p>umiejętność sprawnego i skutecznego korzystania z e-administracji.</p> <p>umiejętność świadomego i skutecznego korzystania z internetowych usług komercyjnych.</p> <p>Umiejętność swobodnego poruszania się po portalach internetowych instytucji publicznych i prywatnych związanych ze branżą blogerską.</p>
Rola trenera	<ul style="list-style-type: none"> • przekazuje wiedzę, • nadzoruje pracę uczniów, • pokazuje jak wykonywać poszczególne zadania, • koryguje błędy i tłumaczy jak powstały • stymuluje kreatywność i dążenie do szukania odpowiedzi

Rola Uczestniczki/Uczestnika	<ul style="list-style-type: none">• nabywa wiedzę,• aktywnie uczestniczy w zajęciach,• wykonuje ćwiczenia,
Opis zadań i sposobu ich realizacji	
<p>Metody pracy:</p> <ul style="list-style-type: none">• samodzielnego dochodzenia do wiedzy: problemowa, giełda pomysłów,• asymilacji wiedzy: pogadanka, wykład,• praktyczne: ćwiczebne, realizacji zadań wytwórczych. <p>Środki dydaktyczne:</p> <ul style="list-style-type: none">• komputery i/lub tablety,• rzutnik,• Internet, <p>Miejsce Pracy:</p> <ul style="list-style-type: none">• Pracownia informatyczna lub sala, do której dostarczono komputery lub tablety. <p>Trener uzupełnia wiedzę z zakresu rozwiązywania problemów. Omawia zasady korzystania z oprogramowania zapewniającego bezpieczeństwo w sieci. Pomaga zrozumieć zasady korzystania z wspomnianego oprogramowania z rozróżnieniem na darmowe i płatne. Pomaga w nabyciu umiejętności dopasowywania poszczególnych programów i aplikacji do indywidualnych potrzeb UP. Pomaga w nabyciu umiejętności szybkiego i swobodnego poruszania się po stronach internetowych instytucji publicznych i prywatnych związanych z branżą blogerską.</p>	