

Licencja CC: Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe
(CC BY-SA 4.0)

SCENARIUSZE ZAJĘĆ „Działam w sieciach społecznościowych”

Grupa docelowa uczestników

Osoby posiadające podstawowe umiejętności informatyczne, chcące dowiedzieć się ja skutecznie poruszać się w serwisach społecznościowych oraz wykorzystywać komunikatory.

Liczebność grupy szkoleniowej: 12 osób.

Narzędzia i materiały dydaktyczne wykorzystane w czasie zajęć:

- Tablica interaktywna
- Oprogramowanie: Skype, Paint
- Komputer
- Internet
- Przeglądarka internetowa Internet Explorer lub Mozilla Firefox

Cel ogólny:

- Korzystanie z sieci społecznościowych.
- Ocena informacji.
- Przechowywanie i wyszukiwanie informacji.

Cel szczegółowy:

- Umie przeglądać informacje w Internecie.
- Umie wyszukiwać informacje online.
- Umie selektywnie filtrować informacje online.
- Umie korzystać ze szkoleń e-learning w serwisie Coursera.
- Umie komunikować się synchronicznie przez Internet.
- Umie korzystać z przynajmniej jednego komunikatora online (np. skype)
- Umie założyć i prowadzić własne konto w serwisie Facebook.
- Umie umieścić w serwisie Facebook własne teksty i zdjęcia.

Nabyte kompetencje cyfrowe

- Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach
- Telefonowanie przez internet i wideorozmowy przez internet
- Instalowanie oprogramowania lub aplikacji
- Korzystanie z procesorów tekstu
- Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego

Metody i formy pracy:

1. Metody podające:

- a. Prezentacja (teoria) – przekaz wiedzy przez trenera prowadzącego, prowadzona przy użyciu sprzętu i pomocy wizualnych ilustrujących i wzmacniających informację.

2. Metody praktyczne:

- a. Pokaz z objaśnieniem – nauczanie praktyczne, polegająca na demonstracji czynności, ich kolejności i prawidłowości wykonania przez trenera. Towarzyszący pokazowi komentarz trenera ma charakter objaśnienia (wyjaśnienia). Wynika z tego, że objaśnienie wskazuje na „sens” i „znaczenie”, wyjaśnia pewne relacje i związki, ukazuje strukturę.
- b. Ćwiczenia praktyczne – umożliwiające kształtowanie umiejętności zastosowania przyswojonej wiedzy w praktyce; realizacja ćwiczenia przez uczestników pod okiem trenera.

3. Metody problemowe:

- a. Aktywizujące – symulacje pracy narzędzie wykorzystywanych w procesie samokształcenia kompetencji cyfrowych do wykonania przez uczestników szkoleń wraz z komentarzem zwrotnym (praktyka).

Przeprowadzenie wstępnego testu kompetencji cyfrowych uczestników szkolenia – 10-15 minut.

Wykładowca prezentuje, jak wyszukiwać informacje w sieci Internet z wykorzystaniem wyszukiwarki Google.

Wyszukiwanie podzielone jest na proste i złożone, wykorzystujące zaawansowane funkcje filtrowania i wyszukiwania.

Prezentowane są dwa portale: Coursera – zawierająca duży zbiór darmowych szkoleń elearning z wsparciem trenerskim oraz Facebook – najbardziej rozpowszechniony serwis społecznościowy.

Wykładowca prezentuje, jak założyć własne konto oraz uzupełnić własny profil i przejść do pełnego korzystania z serwisu.

Uczestnicy poznają, jak korzystać ze szkoleń online.

Dodatkowo wykładowca prezentuje, jak można wgrać zdjęcia do komputera oraz jak wykorzystać ogólnodostępne w systemach operacyjnych programy graficzne.

Uczestnik nauczą się jak korzystać z portali społecznościowych oraz jak wyszukiwać informacje w Internecie.

Kategoria	Zagadnienie	Rodzaj kompetencji
UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE	Wyszukiwanie treści związanych z rozwojem zainteresowań, kursów e-learningowych, podcastów tematycznych, platform z zasobami do nauki dla osób dorosłych.	Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach
UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW	Prowadzenie profilu na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.	Instalowanie oprogramowania lub aplikacji
UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM	Umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przed siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów.	Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio
Ćwiczenie przekrojowe	<p>Ćwiczenie przekrojowe realizowane samodzielnie na komputerze ze wsparciem trenera.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zadaniem uczestnika jest wyszukanie w Internecie portali, na których można skorzystać bezpłatnie ze szkoleń e-learning ze wsparciem trenera (np. Coursera). <ol style="list-style-type: none"> a. Użytkownik w dowolnej wyszukiwarce (np. Google) musi wprowadzić właściwe frazy wyszukiwania i ewentualnie ustawić dodatkowe filtry (np. dla wybranego języka). 2. Zadaniem uczestnika jest założenie konta w wybranym serwisie Coursera korzystając z opcji „załoguj przez Facebook’a”. <ol style="list-style-type: none"> b. W celu skorzystania z opcji „załoguj przez facebook’a” uczestnik musi przejść do serwisu facebook.com i założyć dodatkowo konto, aby mógł wykorzystywać je do logowania do innych serwisów. 3. Po założeniu konta w serwisie facebook oraz wykorzystaniu go do logowania w serwisie Coursera Uczestnik musi uzupełnić dane swojego profilu. <ol style="list-style-type: none"> a. W celu pełnego uzupełnienia danych Uczestnik musi wgrać z dysku swoje zdjęcie. Zdjęcie zatem musi zostać zrobione i wgrane do komputera. Do zrobienia zdjęcia uczestnicy będą mogli skorzystać z aparatu cyfrowego lub smartfona. 	

	<p>b. Wgrane zdjęcie wymaga zapisania w odpowiednim rozmiarze i rozdzielczości. W tym celu uczestnik wykorzysta wbudowany w system operacyjny edytor graficzny.</p> <p>4. Po uzupełnienia danych profilu uczestnik musi wybrać odpowiednie dla siebie szkolenie i zapisać się na nie.</p>
--	---

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 3 x 45 min.
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5 minut.

Wykładowca prezentuje, jak zainstalować i korzystać z komunikatora internetowego na przykładzie Skype.

Dodatkowo prezentowane jest, jak korzystać z forów dyskusyjnych.

Uczestnik nauczy się jak komunikować się w sieci Internet w sposób synchroniczny i asynchroniczny.

Kategoria	Zagadnienie	Rodzaj kompetencji
UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE	Wyszukiwanie treści związanych z rozwojem zainteresowań, kursów e-learningowych, podcastów tematycznych, platform z zasobami do nauki dla osób dorosłych.	Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach
UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE	Prowadzenie rozmów przez Internet (np. wideo rozmowy, rozmowy grupowe, w mediach społecznościowych).	Telefonowanie przez Internet i wideo rozmowy przez Internet
UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW	Działanie w grupach dyskusyjnych.	Instalowanie oprogramowania lub aplikacji

<p>Ćwiczenie przekrojowe</p>	<p>Ćwiczenie przekrojowe realizowane samodzielnie na komputerze ze wsparciem trenera.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zadaniem Uczestnika jest skorzystanie z pierwszej części wideo wykładu w ramach szkolenia, na które się zapisał. 2. Uczestnik musi rozwiązać pierwsze ćwiczenie/zadanie wskazane przez Instruktora w szkoleniu. 3. Uczestnik musi skorzystać z konsultacji online poprzez Skype z Instruktorem w szkoleniu w celu uzyskania dodatkowych wyjaśnień do treści pierwszego wykładu. <ol style="list-style-type: none"> a. Uczestnik musi pobrać z Internetu komunikator skype, zapisać go na dysku komputera a następnie zainstalować. b. Uczestnik musi założyć własne konto w komunikatorze Skype korzystając z opcji zaloguj przez facebook'a. c. Uczestnik musi dodać Instruktora do swoich kontaktów Skype a następnie przeprowadzić wideorozmowę. 4. Uczestnik musi skorzystać z forum dyskusyjnego, aby wyszukać opublikowane tam terminy następnych konsultacji.
------------------------------	--

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 3 x 45 min.
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5 minut.

Opis zadań:

Wykładowca prezentuje różnice pomiędzy różnymi typami licencji i praw pokrewnych oraz do czego prowadzi naruszanie tych praw i nieprzestrzeganie prawa autorskiego.

Wykładowca pokazuje, jak można wyszukiwać utwory udostępnione na tzw: „wolnych licencjach”.

Uczestnik nauczy się jak rozróżniać typy licencji na jakich udostępniane są media w Internecie.

Kategoria	Zagadnienie	Rodzaj kompetencji
UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE	Rozumienie zjawisk i zagadnień dotyczących tzw. fake news, hate, ochrony wizerunku osób oraz prawa autorskiego, trolling.	Rozumienie zjawisk i zagadnień dotyczących tzw. fake news, hate, ochrony wizerunku osób oraz prawa autorskiego, trolling.

UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM	Umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przed siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów. Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie wraz z przykładami / źródłami.	Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie wraz z przykładami / źródłami.
📄 Ćwiczenie przekrojowe	Ćwiczenie przekrojowe realizowane samodzielnie na komputerze ze wsparciem trenera. 1. Zadaniem Uczestnika jest umieszczenia na swoim profilu Facebook informacji o odbywanym szkoleniu wraz z zdjęciem ilustrującym temat szkolenia. a. Uczestnik musi pobrać zdjęcie dostępne na licencji wolnej CCBY tak aby nie naruszać własności intelektualnej. W celu znalezienia odpowiedniego zdjęcia uczestnik musi skorzystać z opcji wyszukiwarki google.	

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 3 x 45 min.
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5 minut.

Wykładowca prezentuje czym jest e-urząd, prezentuje jakie korzyści płyną ze stosowania eadministracji. Prezentuje rozwiązania portalu obywatel.gov.pl

Wykładowca prezentuje koncepcję posiadania profilu zaufanego oraz usługi ePuap. Wyjaśnia jak założyć konto oraz jak potwierdzić tożsamość.

Kategoria	Zagadnienie	Rodzaj kompetencji
UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH	Rozumienie zjawisk i zagadnień dotyczących tzw. fake news, hate, ochrony wizerunku osób oraz prawa autorskiego, trolling.	1. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego 2. Wykorzystanie profilu zaufanego

<p>🔗 Ćwiczenie przekrojowe</p>	<p>Ćwiczenie przekrojowe realizowane samodzielnie na komputerze ze wsparciem trenera.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Zadaniem Uczestnika jest utworzenie konta w portalu ePuap aż do etapu weryfikacji tożsamości.2. Uczestnicy zajęć będą mogli skorzystać z weryfikacji tożsamości w najbliższym punkcie weryfikacyjnym (Urząd lub Bank – świadczące taką usługę).3. Po potwierdzeniu tożsamości Uczestnik będzie miał za zadanie zweryfikowanie ilości punktów karnych na swoim koncie lub ważności swojego dowodu osobistego.
--------------------------------	---

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min + potwierdzenie tożsamości w odpowiedniej placówce.
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5 minut.

Przeprowadzenie końcowego testu kompetencji cyfrowych uczestników szkolenia oraz ankiety ewaluacyjnej – 10-15 minut.

Licencja CC: Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe
(CC BY-SA 4.0)

SCENARIUSZ ZAJĘĆ „Kultura w sieci”

Grupa docelowa uczestników

Moduł „Kultura w sieci” przeznaczony jest dla wszystkich, którzy chcą dowiedzieć się, gdzie w Internecie szukać ciekawych i przydatnych zasobów szeroko pojętej kultury i zasobów edukacyjnych z legalnych źródeł oraz jak wykorzystywać je do nauki lub własnej twórczości.

Liczebność grupy szkoleniowej

8-15 osób.

Narzędzia i materiały dydaktyczne wykorzystane w czasie zajęć.

- Tablica interaktywna.
- Komputer
- Internet
- Przeglądarka internetowa
- Program Notatnik
- Pakiet biurowy Microsoft Office lub Open Office

Cel ogólny:

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.

Metody i formy pracy:

1. Metody podające:
 - a. Prezentacja (teoria) – przekaz wiedzy przez trenera prowadzącego, prowadzona przy użyciu sprzętu i pomocy wizualnych ilustrujących i wzmacniających informację.
2. Metody praktyczne:
 - a. Pokaz z objaśnieniem – nauczanie praktyczne, polegająca na demonstracji czynności, ich kolejności i prawidłowości wykonania przez trenera. Towarzyszący

pokazowi komentarz trenera ma charakter objaśnienia (wyjaśnienia). Wynika z tego, że objaśnienie wskazuje na „sens” i „znaczenie”, wyjaśnia pewne relacje i związki, ukazuje strukturę.

- b. Ćwiczenia praktyczne – umożliwiające kształtowanie umiejętności zastosowania przyswojonej wiedzy w praktyce; realizacja ćwiczenia przez uczestników pod okiem trenera.

3. Metody problemowe:

- a. Aktywizujące – symulacje pracy narzędzie wykorzystywanych w procesie samokształcenia kompetencji cyfrowych do wykonania przez uczestników szkoleń wraz z komentarzem zwrotnym (praktyka).

Przeprowadzenie wstępnego testu kompetencji cyfrowych uczestników szkolenia – 10-15 minut.

Wykładowca w formie prezentacji wprowadza w projekty digitalizacji zasobów kultury, prezentując strony wybranych muzeów.

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wyszukiwanie informacji na stronach internetowych instytucji kultury (muzea, biblioteki, domy kultury, teatry, filharmonie, archiwa itp.), wartościowych zasobów kultury oraz zasobów edukacyjnych z legalnych źródeł. 2. Wyszukiwanie informacji o wydarzeniach kulturalnych (wystawy, koncerty, festiwale, spektakle). 3. Oglądanie, słuchanie, pobieranie wersji cyfrowych filmów, muzyki, literatury, audycji radiowych, obrazów, prasy, gier, komiksów z legalnych źródeł kultury. 4. Oglądanie, słuchanie, pobieranie wersji cyfrowych filmów, muzyki, literatury, audycji radiowych, obrazów, prasy, gier, komiksów z legalnych źródeł kultury. 5. Świadome, krytyczne, odpowiedzialne i selektywne korzystanie z cyfrowych zasobów kultury (źródeł muzealnych, bibliotecznych i audiowizualnych, archiwalnych i zabytkowych repozytoriów cyfrowych np. Federacja Bibliotek Cyfrowych, Polona, Ninatka, Cyfrowe Zbiory MNW, szukajwarchiwach.pl, portalu http://www.europeana.eu/).
Ćwiczenie przekrojowe	<p>Zadaniem uczestników będzie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wyszukać wirtualną wycieczkę po morskim oku w portalu epodreczniki.pl 2. Wyszukać odcinek polskiej kroniki filmowej z roku 1994 w portalu ninateka.pl

	<p>W następnym kroku zadaniem uczestników będzie wyszukanie w portalu kulturadostepna.pl jakie spektakle teatralne są zaplanowane w najbliższy weekend w najbliższym mieście.</p> <p>Trener omówi proste i zaawansowane formy wyszukiwania prezentując używanie dodatkowych filtrów.</p> <p>W drugiej części ćwiczenia uczestnicy założą konta w serwisie Ninateka.</p> <p>NINATEKA EDU to pierwsza w Polsce biblioteka treści audio i audiowizualnych dotyczących kultury przeznaczona dla uczniów i nauczycieli. Znajdują się w niej filmy dokumentalne, fabularne, reportaże, animacje, filmy eksperymentalne, relacje dokumentujące życie kulturalne i społeczne. To jednocześnie inspirujące narzędzie poszerzające kompetencje medialne, umożliwiające wprowadzenie do szkół elementów edukacji audiowizualnej - medialnej i filmowej. NINATEKA EDU stwarza możliwość uzupełnienia i urozmaicenia lekcji przedmiotów związanych z kulturą o nowe, bogate treści.</p>
--	--

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Wykładowca w formie prezentacji omówi dostępne w sieci Internet systemy wideo rozmów:

- Skype
- Facebook Messenger

Dodatkowo wykładowca omówi możliwości korzystania z czatów online jako nowych metod wsparcia użytkowników serwisów internetowych.

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prowadzenie rozmów przez Internet (np. wideo rozmowy, rozmowy grupowe). 2. Uzyskiwanie pomocy online (czat, email, wideo rozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itd. 3. Rezerwowanie biletów na imprezy kulturalne online.
Ćwiczenie przekrojowe	Każdy z uczestników szkolenia ma za zadanie założyć konto w aplikacji Skype oraz pobrać aplikację na komputer

	<p>i zainstalować.</p> <p>W następnym korku trener dzieli grupę na 2 zespoły, których zadaniem jest zorganizowanie wspólnej wideokonferencji przy pomocy Skype.</p> <p>Następnie uczestnicy wypróbują automatyczny czat wspierający dokonywanie transakcji bankowych na stronie: https://watson-assistant-demo.ng.bluemix.net</p> <p>Następnie uczestnicy zostaną poproszeni o dokonanie rezerwacji biletu na wydarzenie poprzez system eTermin (strony demo).</p>
--	---

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Wykładowca przedstawi aspekty związane z prawami autorskimi oraz zasadami wykorzystywania i publikowania materiałów w Internecie.

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dzielenie się własnymi tekstami, zdjęciami, muzyką, filmami w mediach społecznościowych (na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.), tworzenie cyfrowych galerii zdjęć. 2. Bezpieczne korzystanie z nich i zarządzanie tożsamością oraz własnym wizerunkiem w sieci. 3. Rozwijanie umiejętności wykorzystywania cyfrowych zasobów kultury w sieci (z uwzględnieniem zagadnień prawa autorskiego) np. do stworzenia drzewa genealogicznego, odtworzenia historii własnej rodziny, miejscowości. 4. Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji. Warunki użytkowania. 5. Prawa i obowiązki wynikające z regulaminów serwisów internetowych.
Ćwiczenie przekrojowe	<p>Uczestnicy zostaną poproszeni o założenie konta w serwisie YouTube. W 3-4 osobowych grupach będą mieli za zadanie nagranie 1 minutowego filmu prezentującego pogodę w dniu szkolenia. Taki film będą musieli zapisać w komputerze oraz wgrać do serwisu YouTube jako film publicznie dostępny.</p>

	<p>Po umieszczeniu filmu w serwisie uczestnicy nadal podzieleni w grupach będą mieli za zadanie dodanie efektów dźwiękowych oraz podkładu audio do swojego filmu. Do tego zadania będą wykorzystywać Bibliotekę audio YouTube oraz kreatora i narzędzia udostępnione w Strefie twórców.</p> <p>Grupy między sobą spróbują wyszukać umieszczone filmy.</p> <p>Każdy z uczestników zostanie poproszony o udostępnienie filmu umieszczonego przez jego grupę na swoim profilu Facebook. W przypadku braku profili uczestnicy założą swoje konta w serwisie Facebook.</p> <p>Trener omówi różne modele licencji na jakich możliwe jest upublicznianie własnych filmów, w tym licencje typu CC.</p> <p>Dodatkowo uczestnicy zapoznają się z zasadami (prawami) związanymi z umieszczaniem multimediiów w serwisie Facebook.</p> <p>W drugiej części ćwiczenia uczestnicy zarejestrują się w serwisie www.myheritage.pl i zweryfikują dostępne tam informacje o ich drzewie genealogicznym.</p>
--	--

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Wykładowca zaprezentuje szereg portali Wikipedia, TED, Khan Academy, Baza Legalnych Źródeł, Niniateka, POLONA pozwalających na dostęp do źródeł edukacyjno kulturalnych.

Wykładowca zaprezentuje uczestnikom także ebooki, czyli książki elektroniczne i serwisy, z których można korzystać, pobierając darmowe i legalne e-książki. Zaznajomienie odbiorców szkolenia ze stronami, takimi jak: wolnelektury.pl, [e-bookowo](http://e-bookowo.com), E-bookoo.pl, Ebookpoint.pl

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nauka korzystania z e-booków (np. na czytnikach elektronicznych) i audio-booków. 2. Oglądanie, słuchanie, pobieranie wersji cyfrowych filmów, muzyki, literatury, audycji radiowych, obrazów, prasy, gier, komiksów z legalnych źródeł kultury.
Ćwiczenie przekrojowe	Uczestnicy będą mieli za zadanie założenie konta w serwisie oraz wyszukanie kursu/materiału z interesującej ich dziedziny.

	<p>Uczestnicy zostaną poproszeni o wejście na stronę vod.pl wyszukanie z katalogu interesującego ich filmu. Następnie zawężenie katalogu do bezpłatnych pozycji.</p> <p>Uczestnicy zostaną poproszeni o odnalezienie w serwisie Legalna Kultura bazy legalnych źródeł audiobooków. Będą mieli za zadanie odnaleźć w tym formacie swoją ulubioną książkę z dzieciństwa i pobrać ją (bezpłatnie) na komputer. Kolejno sprawdzą za pomocą dostępnego oprogramowania do odtwarzania działanie audiobooka;</p>
--	---

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Przeprowadzenie końcowego testu kompetencji cyfrowych uczestników szkolenia oraz ankiety ewaluacyjnej – 10-15 minut.

Licencja CC: Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe
(CC BY-SA 4.0)

SCENARIUSZ ZAJĘĆ „Moje finanse i transakcje w sieci”

Grupa docelowa uczestników

Moduł „Moje finanse i transakcje w sieci” przeznaczony jest dla wszystkich, którzy chcieliby nauczyć się załatwiać skutecznie sprawy prywatne, biznesowe, finansowe i urzędowe za pośrednictwem Internetu.

Liczebność grupy szkoleniowej

8-15 osób.

Narzędzia i materiały dydaktyczne wykorzystane w czasie zajęć.

- Tablica interaktywna.
- Komputer
- Internet
- Przeglądarka internetowa
- Program Notatnik
- Pakiet biurowy Microsoft Office lub Open Office
- Symulator terminala płatniczego Mastercard – wersja PC

Cel ogólny:

- Nabycie umiejętności pozwalających na bezpieczne i efektywne działania biznesowe w sieci, w tym w sieciach społecznościowych, zawodowych, w portalach administracyjnych, marketingowych, prawnych i handlowych.

Cele szczegółowe oraz nabyte kompetencje cyfrowe

- Poprawa kompetencji cyfrowych w zakresie:
 - Promocji firmy w Internecie.
 - Korzystanie z narzędzi ICT wspierających prowadzenie firmy.
 - Bezpieczeństwa korzystania z zasobów sieci Internet oraz komputera.
 - Korzystania z e-usług publicznych wspierających proces rejestracji firmy oraz obsługi podatkowej.

Metody i formy pracy:

4. Metody podające:
 - a. Prezentacja (teoria) – przekaz wiedzy przez trenera prowadzącego, prowadzona przy użyciu sprzętu i pomocy wizualnych ilustrujących i wzmacniających informację.
5. Metody praktyczne:
 - a. Pokaz z objaśnieniem – nauczanie praktyczne, polegająca na demonstracji czynności, ich kolejności i prawidłowości wykonania przez trenera. Towarzyszący pokazowi komentarz trenera ma charakter objaśnienia (wyjaśnienia). Wynika z tego, że objaśnienie wskazuje na „sens” i „znaczenie”, wyjaśnia pewne relacje i związki, ukazuje strukturę.
 - b. Ćwiczenia praktyczne – umożliwiające kształtowanie umiejętności zastosowania przyswojonej wiedzy w praktyce; realizacja ćwiczenia przez uczestników pod okiem trenera.
6. Metody problemowe:
 - a. Aktywizujące – symulacje pracy narzędzie wykorzystywanych w procesie samokształcenia kompetencji cyfrowych do wykonania przez uczestników szkoleń wraz z komentarzem zwrotnym (praktyka).

Przeprowadzenie wstępnego testu kompetencji cyfrowych uczestników szkolenia – 10-15 minut.

Wykładowca w formie prezentacji omówi dostępne w sieci Internet portale z usługami publicznymi:

- Ems.ms.gov.pl
- ePUAP

Wykładowca prezentuje krok po kroku jak założyć konto/profil w serwisie ePUAP oraz jak założyć profil Zaufany.

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wyszukiwanie dostawców, ofert, sprawdzanie wiarygodności potencjalnego partnera biznesowego. (np. w ems.ms.gov.pl, mojepanstwo.pl). 2. Wyszukiwanie informacji na stronach instytucji publicznych. 3. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego. 4. Wykorzystanie profilu zaufanego.
Ćwiczenie przekrojowe	W pierwszej kolejności uczestnicy szkolenia zakładają konta w portalu ePUAP wraz z wypełnieniem wniosku o nadanie profilu zaufanego.

	<p>Trener prezentuje katalog spraw jakie można załatwić (składanie wniosków) poprzez profil zaufany i platformę ePUAP.</p> <p>Następnie każdy z uczestników szkolenia ma za zadanie wyszukanie jednej firmy o wskazanym numerze NIP w krajowym rejestrze sądowym. Na bazie jednego z wyników omówiona zostanie struktura danych znajdujących się w rejestrze KRS.</p> <p>W następnym każdy uczestnik ma za zadanie zarejestrować się w systemie eKRK. Trener omawia sposób weryfikacji osób i podmiotów w rejestrze KRK.</p>
--	--

Sposoby realizacji zadań:

5. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
6. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
7. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min
8. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Wykładowca prezentuje sposoby dokonywania płatności mobilnych przy pomocy takich systemów jako PayPal, BLIK, PayU. Omawia zasady bezpieczeństwa konieczne do stosowania w przypadku korzystania z mikropłatności. Dodatkowo wykładowca omawia jakie usługi firmowe są świadczone obecnie przez najpopularniejsze banki: prowadzenie, płatności mobilne itp.

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zarządzanie kontem bankowym, płatności elektroniczne i bezgotówkowe oraz bezpieczne korzystanie z nich (nauka z wykorzystaniem demo serwisów bankowych). 2. Uzyskiwanie pomocy online (czat, email, wideo rozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itd. 3. Bezpieczne zarządzanie prywatnością w sieci, świadomość przepływu danych osobowych, bezpieczeństwo informacji zastrzegania kart płatniczych i dokumentów tożsamości w przypadku kradzieży lub zagubienia. 4. Bezpieczne korzystanie z serwisów społecznościowych.

<p>Ćwiczenie przekrojowe</p>	<p>Trener wraz z uczestnikami szkolenia skorzystają z wersji demo konta iPKO DEMO. Korzystając z konta demonstracyjnego trener zaprezentuje uaktywnienie płatności typu BLIK. Trener zaprezentuje instalację aplikacji mobilnej pozwalającej na dokonywanie mikropłatności.</p> <p>W trakcie korzystania z wersji DEMO uczestnicy zostaną poproszeni o dokonanie nowego zgłoszenia (nowa wiadomość) na koncie w celu przekazania do obsługi (helpdesku) problemu z działaniem karty kredytowej.</p> <p>W następnej części ćwiczenia uczestnicy nieposiadający konta w portalu Facebook założą takie. Osoby posiadające już konto zostaną poproszone o zalogowanie się do swojego konta.</p> <p>Uczestnicy zostaną poproszeni o wyszukanie konta innej osoby z grupy np. po imieniu i nazwisku. Po wyszukaniu uczestnicy zostaną poproszeni o to, aby sprawdzić jakie informacje są dostępne w portalu Facebook o szukanej osobie.</p> <p>Na bazie tego zadania trener omówi aspekty ochrony danych osobowych i prywatności.</p> <p>Uczestnicy zostaną poproszeni, aby na tablicy wypisali jakie są ich zdaniem najlepsze praktyki zabezpieczenia swoich danych osobowych. Trener dokona weryfikacji i omówienia listy.</p>
------------------------------	--

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Wykładowca prezentuje sposoby szyfrowania korespondencji email poprzez certyfikaty prywatne oraz poprzez szyfrowanie załączników bezpośrednio na dysku komputera przy pomocy zewnętrznych programów. Dodatkowo wykładowca omówi sposoby licencjonowania oprogramowania instalowanego na komputerach.

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Korzystanie z aplikacji zapewniających bezpieczeństwo w sieci (np. szyfrowanie transmisji). 2. Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których

	<p>mogą być udostępnione treści i oprogramowanie wraz z przykładami / źródłami.</p> <p>3. 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.).</p>
<p>Ćwiczenie przekrojowe</p>	<p>Uczestnicy są proszeni o utworzenie indywidualnych kont w serwisie Gmail a następnie o przesłanie sobie wzajemnie korespondencji email z włączoną opcją „poufności”.</p> <p>Po otrzymaniu takiej wiadomości każdy uczestnik spróbuje przesłać ją dalej. Trener omówi sposoby zabezpieczania plików.</p> <p>W następnym kroku uczestnicy zainstalują na komputerach oprogramowanie WinZip. Przy jego pomocy przygotują załącznik zaszyfrowany i zabezpieczony hasłem.</p> <p>Dodatkowo trener omówi rodzaj licencji na jakiej dostępny jest program WinZip (wersja trial) oraz omówi inne typy licencji na oprogramowanie.</p> <p>Następnie uczestnicy zostaną poproszeni o zainstalowanie oprogramowania OpenOffice i zredagowania przy jego pomocy dokumentu tekstowego w postaci wniosku o wydanie karty EKUZ, który to zostanie pobrany ze strony NFZ.</p>

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Wykładowca prezentuje sposoby szyfrowania korespondencji email poprzez certyfikaty prywatne oraz poprzez szyfrowanie załączników bezpośrednio na dysku komputera przy pomocy zewnętrznych programów.

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klauzule niedozwolone – regulaminy, status prawny właścicieli serwisów internetowych. 2. Prawa i obowiązki wynikające z regulaminów serwisów internetowych, konsekwencje finansowe. 3. Znajomość praw konsumenta, jak również: programy ochrony

	kupujących, ubezpieczenie transakcji, obciążenie zwrotne itp.
Ćwiczenie przekrojowe	<p>Uczestnicy szkolenia przeanalizują wraz z trenerem regulamin portalu allegro, w szczególności zapisy związane z przebiegiem transakcji oraz zawarciem umowy.</p> <p>Trener omówi prawa i obowiązki wynikające z regulaminów serwisów internetowych, konsekwencje finansowe, w tym klauzule niedozwolone.</p> <p>Uczestnicy będą w związku z tym musieli dokładnie przeanalizować zapisy regulaminów, zwracając szczególną uwagę na zapisy, które budzą ich wątpliwość. Pracować będą w grupach 2-3 osobowych. Zostaną poproszeni o przygotowanie prezentacji multimedialnej, która zawierała będzie drobiazgową analizę serwisu.</p>

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Przeprowadzenie końcowego testu kompetencji cyfrowych uczestników szkolenia oraz ankiety ewaluacyjnej – 10-15 minut.

Licencja CC: Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe
(CC BY-SA 4.0)

SCENARIUSZ ZAJĘĆ „Mój biznes w sieci”

Grupa docelowa uczestników

Osoby, które przygotowują się do otwarcia własnego biznesu.

Liczebność grupy szkoleniowej

8-15 osób.

Narzędzia i materiały dydaktyczne wykorzystane w czasie zajęć.

- Tablica interaktywna.
- Komputer
- Internet
- Przeglądarka internetowa
- Program Notatnik
- Pakiet biurowy Microsoft Office lub Open Office
- Symulator terminala płatniczego Mastercard – wersja PC

Cel ogólny:

- Nabycie umiejętności pozwalających na bezpieczne i efektywne działania biznesowe w sieci, w tym w sieciach społecznościowych, zawodowych, w portalach administracyjnych, marketingowych, prawnych i handlowych.

Cele szczegółowe oraz nabyte kompetencje cyfrowe

- Poprawa kompetencji cyfrowych w zakresie:
 - Promocji firmy w Internecie.
 - Korzystanie z narzędzi ICT wspierających prowadzenie firmy.
 - Bezpieczeństwa korzystania z zasobów sieci Internet oraz komputera.
 - Korzystania z e-usług publicznych wspierających proces rejestracji firmy oraz obsługi podatkowej.

Metody i formy pracy:

7. Metody podające:
 - a. Prezentacja (teoria) – przekaz wiedzy przez trenera prowadzącego, prowadzona przy użyciu sprzętu i pomocy wizualnych ilustrujących i wzmacniających informację.
8. Metody praktyczne:
 - a. Pokaz z objaśnieniem – nauczanie praktyczne, polegająca na demonstracji czynności, ich kolejności i prawidłowości wykonania przez trenera. Towarzyszący pokazowi komentarz trenera ma charakter objaśnienia (wyjaśnienia). Wynika z tego, że objaśnienie wskazuje na „sens” i „znaczenie”, wyjaśnia pewne relacje i związki, ukazuje strukturę.
 - b. Ćwiczenia praktyczne – umożliwiające kształtowanie umiejętności zastosowania przyswojonej wiedzy w praktyce; realizacja ćwiczenia przez uczestników pod okiem trenera.
9. Metody problemowe:
 - a. Aktywizujące – symulacje pracy narzędzie wykorzystywanych w procesie samokształcenia kompetencji cyfrowych do wykonania przez uczestników szkoleń wraz z komentarzem zwrotnym (praktyka).

Przeprowadzenie wstępnego testu kompetencji cyfrowych uczestników szkolenia – 10-15 minut.

Wykładowca w formie prezentacji omówi dostępne w sieci Internet rejestry dla przedsiębiorców:

- Krajowy Rejestr Sądowy ekrs.ms.gov.pl
- Centralna Ewidencja i Informacja o Działalności Gospodarczej CEIDG
- Baza konkurencyjności Funduszy Europejskich

Na bazie wyszukiwania informacji w Bazie konkurencyjności, wykładowca omówi sposób filtrowania i kategoryzowania wyników wyszukiwania.

Wykładowca prezentuje krok po kroku jak założyć konto/profil w serwisie ePUAP oraz jak założyć profil Zaufany. Prezentuje dodatkowo Platformę Usług Elektronicznych ZUS

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none">5. Wyszukiwanie informacji na stronach instytucji publicznych, np. o regulacjach prawnych dotyczących handlu w sieci, serwisów z przetargami, bazakonkurencyjnosci.gov.pl.6. Wyszukiwanie treści związanych z rozwojem zainteresowań, kursów e-learningowych, podcastów tematycznych, platform

	<p>z zasobami do nauki dla przedsiębiorców (np. Akademia PARP).</p> <p>7. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego.</p>
<p>Ćwiczenie przekrojowe</p>	<p>Każdy z uczestników szkolenia ma za zadanie wyszukanie jednej firmy o wskazanym numerze NIP w krajowym rejestrze sądowym. Na bazie jednego z wyników omówiona zostanie struktura danych znajdujących się w rejestrze KRS.</p> <p>W następnym korku każdy uczestnik ma za zadanie wyszukanie jednego przedsiębiorcy o wskazanym numerze REGON w CEIDG. Analogicznie jak dla pierwszego wyszukiwania, zostanie omówiona struktura danych w wynikach wyszukiwania w rejestrze CEIDG.</p> <p>Następnie uczestnicy zostaną podzieleni w grupy 3-4 osobowe. Każda z grup ma zadanie wyszukać otwarte postępowanie ofertowe w Bazie konkurencyjności, dotyczące wskazanego przez Trenera miasta oraz branży wybranej przez grupę.</p> <p>Na bazie wyników wyszukiwania trener omawia z grupą sposoby filtrowania wyszukiwanych informacji poprzez zastosowanie wyszukiwania zaawansowanego.</p> <p>Następnie uczestnicy mają za zadanie wykorzystując wyszukiwarkę Google odnaleźć w sieci szkolenie dotyczące dotacji Unijnych.</p> <p>Trener prezentuje szkolenia dostępne w ramach Akademii PARP.</p>

Sposoby realizacji zadań:

9. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
10. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
11. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 45 min
12. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Wykładowca w formie prezentacji omówi dostępne w sieci Internet systemy wideo rozmów:

- Skype
- Facebook Messenger

Wykładowca omawia zalety korzystania z aplikacji do zarządzania informacjami o klientach (np. CRM) w celu posiadania usystematyzowanej bazy danych „naszych” klientów.

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prowadzenie rozmów przez Internet (np. wideo rozmowy, rozmowy grupowe). 2. Komunikacja elektroniczna z klientami i dostawcami, w tym uzyskiwanie opinii klientów. 3. Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania (np. do zarządzania informacjami o klientach, dostawcach): jak i gdzie ich szukać, jak instalować, jak i do czego używać, na co uważać i na co zwracać szczególną uwagę (pod kątem bezpieczeństwa).
Ćwiczenie przekrojowe	<p>Każdy z uczestników szkolenia ma za zadanie założyć konto w aplikacji Skype oraz pobrać aplikację na komputer i zainstalować.</p> <p>W następnym korku trener dzieli grupę na 2 zespoły, których zadaniem jest zorganizowanie wspólnej wideokonferencji przy pomocy Skype. W trakcie wideo rozmowy jedna grupa ma za zadanie zaprezentowanie wybranego produktu np. nowej maszyny do koszenia trawy. Po zakończeniu prezentacji grupy zamieniają się rolami.</p> <p>Następnie trener w trakcie otwartej dyskusji omawia przebieg prezentacji z uczestnikami.</p> <p>W drugiej części ćwiczenia uczestnicy mają za zadanie zarejestrować konto w portalu Sugester.pl a następnie dodać jednego klienta do swojej bazy wraz z niezbędnymi danymi o kliencie. Po wprowadzeniu klienta uczestnicy mają za zadanie dodanie informacji o ostatniej rozmowie/wizycie z klientem oraz danej już dokonanej sprzedaży</p> <p>Trener na tej podstawie omawia sposób i dobre praktyki zarządzania bazą klientów oraz historią współpracy z klientem.</p>

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Wykładowca prezentuje jak należy utworzyć konto firmy w portalu społecznościowym Facebook, jak wykupić reklamę w serwisie społecznościowym oraz jak uruchomić kampanię marketingową przy pomocy narzędzi Google Adwords.

W trakcie prezentacji wykładowca omawia najlepsze praktyki związane z prowadzenie strony firmowej w portalach społecznościowych.

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Podstawowe zasady prowadzenia własnej strony internetowej, w tym np. fanpage'a w mediach społecznościowych (na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.) i informacje jak ją uruchomić z wykorzystaniem prostych w obsłudze narzędzi. 2. Marketing w Internecie.
Ćwiczenie przekrojowe	<p>Uczestnicy szkolenia zostaną podzieleni na 4 grupy (maksymalnie 4 osobowe). Zadaniem każdej z grup jest utworzenie strony firmowej w portalu Facebook. W tym celu każda grupa musi założyć konto firmowe. Następnie przy pomocy dowolnego edytora tekstów przygotować i zredagować informacje o ofercie firmy.</p> <p>W kolejnym kroku każda z grup ma wyszukać w Internecie fotografie pozwalające zilustrować ofertę firmy. Na bazie wyszukiwania fotografii trener omawia aspekty praw autorskich i majątkowych oraz możliwość wykorzystania zasobów na otwartych licencjach np. CC. Grupy mają za zadanie wyszukać ponownie ilustracji, ale tym razem dostępnych na licencji CC.</p> <p>W następnej części ćwiczenia uczestnicy nadal podzieleni na grupy mają za zadanie założyć konto firmowe w portalu Google Adwords i skonfigurować nową kampanię marketingową utworzonej strony firmowej.</p>

Sposoby realizacji zadań:

5. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
6. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
7. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min
8. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Wykładowca prezentuje sposoby dokonywania płatności mobilnych przy pomocy takich systemów jako PayPal, BLIK, PayU. Omawia zasady bezpieczeństwa konieczne do stosowania w przypadku korzystania z masowych płatności online (prowadzenie sklepu online). Dodatkowo wykładowca omawia jakie usługi firmowe są świadczone obecnie przez najpopularniejsze banki: prowadzenie konta firmowego, wynajem i obsługa terminali płatniczych.

Kategoria	Zagadnienie
	<p>5. Zakupy i sprzedaż przez Internet, w tym płatności elektroniczne, potwierdzenie zakupów, paragony itd.</p> <p>6. Zarządzanie prywatnością w sieci.</p> <p>7. Korzystanie z bankowości elektronicznej lub przyjmowanie płatności online.</p> <p>8. Ochrona komputera przed złośliwym oprogramowaniem.</p>
Ćwiczenie przekrojowe	<p>Trener wraz z uczestnikami szkolenia skorzystają z wersji demo konta firmowego iPKO business DEMO. Korzystając z konta demonstracyjnego trener zaprezentuje wykonywanie przelewów do ZUS i US a uczestnicy szkolenia sami przećwiczą tą funkcjonalność na komputerach.</p> <p>Trener prosi uczestników, aby zapisali na kartkach przykład tzw. Silnego (bezpiecznego) hasła. Po wykonaniu zadania hasła są prezentowane i omawiane przez trenera.</p> <p>W drugiej części ćwiczenia uczestnicy szkolenia mają za zadanie obsłużyć zakup przy użyciu karty poprzez terminal płatniczy. Ćwiczenie jest realizowane za pomocą przygotowanego symulatora zainstalowanego na komputerach szkoleniowych.</p>

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Przeprowadzenie końcowego testu kompetencji cyfrowych uczestników szkolenia oraz ankiety ewaluacyjnej – 10-15 minut.

Licencja CC: Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe
(CC BY-SA 4.0)

SCENARIUSZ ZAJĘĆ „Rodzic w Internecie”

Grupa docelowa uczestników

Rodzice i/lub opiekunowie dzieci chcący przygotować się do roli przewodnika dziecka w zakresie bezpiecznego i świadomego (mądrego) korzystania z zasobów sieci Internet.

Liczebność grupy szkoleniowej

8-15 osób.

Narzędzia i materiały dydaktyczne wykorzystane w czasie zajęć.

- Tablica interaktywna.
- Komputer
- Internet
- Przeglądarka internetowa
- Program Notatnik
- Pakiet biurowy Microsoft Office lub Open Office

Cel ogólny:

- Znajomość najważniejszych pojęć i definicji związanych z kwestiami bezpieczeństwa w sieci, zasobami cyfrowymi.
- Znajomość najważniejszych narzędzi do ochrony dziecka w sieci (w tym przeglądarki internetowej, system klasyfikacji treści PEGI, systemy kontroli rodzicielskiej).
- Znajomość zagadnień prawnych związanych z wykorzystaniem treści dostępnych w sieci oraz korzystaniem z portali społecznościowych.

Cele szczegółowe oraz nabyte kompetencje cyfrowe

- Umiejętność wyszukiwania wartościowych treści dla dzieci oraz oceniać wiarygodności źródeł informacji.
- Umiejętność rozpoznawania treści szkodliwych i niebezpiecznych dla dzieci i młodzieży, wraz z rozpoznawaniem oznaczeń dozwolonego wieku i rodzaju treści dla stron internetowych, gier i aplikacji.
- Umiejętność rozróżniania legalnych i nielegalnych źródła treści (filmy, muzyka, gry).
- Umiejętność bezpiecznego korzystania ze smartfona.

- Umiejętność nadzorowania aktywności dziecka w Internecie.
- Umiejętność reagowania na zagrożenia w sieci.
- Umiejętność korzystania z serwisów społecznościowych.
- Umiejętność korzystania z usług publicznych w tym: konta ePuap, uzyskanie Karty Dużej Rodziny.

Metody i formy pracy:

10. Metody podające:

- a. Prezentacja (teoria) – przekaz wiedzy przez trenera prowadzącego, prowadzona przy użyciu sprzętu i pomocy wizualnych ilustrujących i wzmacniających informację.

11. Metody praktyczne:

- a. Pokaz z objaśnieniem – nauczanie praktyczne, polegająca na demonstracji czynności, ich kolejności i prawidłowości wykonania przez trenera. Towarzyszący pokazowi komentarz trenera ma charakter objaśnienia (wyjaśnienia). Wynika z tego, że objaśnienie wskazuje na „sens” i „znaczenie”, wyjaśnia pewne relacje i związki, ukazuje strukturę.
- b. Ćwiczenia praktyczne – umożliwiające kształtowanie umiejętności zastosowania przyswojonej wiedzy w praktyce; realizacja ćwiczenia przez uczestników pod okiem trenera.

12. Metody problemowe:

- a. Aktywizujące – symulacje pracy narzędzie wykorzystywanych w procesie samokształcenia kompetencji cyfrowych do wykonania przez uczestników szkoleń wraz z komentarzem zwrotnym (praktyka).

Przeprowadzenie wstępnego testu kompetencji cyfrowych uczestników szkolenia – 10-15 minut.

Wykładowca w formie prezentacji wprowadza w podstawowe zagadnienia związane z obowiązkami rodzica / opiekuna prawnego mającymi na celu ochronę dziecka korzystającego z Internetu i / lub serwisów społecznościowych przed treściami szkodliwymi: identyfikacja szkodliwych treści (pornografia, okrucieństwo, przemoc, zachowania autodestrukcyjne, treści dyskryminacyjne), wpływ ww. na dzieci, skala zjawiska. Zasady ochrony dzieci – dobre praktyki.

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Umiejętność nadzorowania aktywności dziecka w sieci. 2. Rozpoznawanie treści szkodliwych i niebezpiecznych dla dzieci i młodzieży oraz sposoby reagowania na nie, w tym znajomość oznaczeń wieku i treści w odniesieniu do stron internetowych, gier i aplikacji (w tym system PEGI).
Ćwiczenie przekrojowe	<p>Uczestnicy szkolenia otrzymają dostęp do komputera podłączonego do sieci Internet. Ich zadaniem będzie wyszukanie odpowiedzi na następujące pytania:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jakie oprogramowanie można wykorzystać w ochronie rodzicielskiej. 2. Jak ustawić poziom prywatności w wyszukiwarce internetowej np. Google oraz w przeglądarce internetowej. 3. Jakie są warunki i ograniczenia korzystania z portali społecznościowych na przykładzie: Facebook, Instagram. 4. Czy istnieją bezpieczne wyszukiwarki dla dzieci. 5. Co to jest i jak działa system klasyfikacji PEGI. <p>Każdy z uczestników szkolenia zostanie poproszony o samodzielne wyszukanie odpowiedzi na zadane pytania.</p> <p>W drugiej części ćwiczenia Trener przeprowadzi panel dyskusyjny w trakcie, którego omówione zostaną wyniki wyszukiwania. Rolą trenera będzie skorygować błędne wyniki. Może w ten sposób odnieść się do weryfikacji wiarygodności informacji wyszukiwanych w sieci.</p>

Sposoby realizacji zadań:

13. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
14. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
15. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 45 min
16. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Wykładowca zaprezentuje konkretne rozwiązania pozwalające na ustawienie kontroli rodzicielskiej na komputerze oraz smartfonie. Dla pracy z komputerem wykładowca przedstawi konfigurację dla systemów Windows 10 oraz Windows 7. Zaprezentuje zasadę działania blokady rodzicielskiej przy próbie otwarcia treści niedozwolonej np. strony z pornografią.

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Korzystanie z narzędzi kontroli rodzicielskiej na komputerach i urządzeniach mobilnych. 2. Umiejętność odróżnienia źródeł treści legalnych od nielegalnych (film, muzyka, książki etc.) streaming, VOD, itp., pobieranie plików, aplikacje.
Ćwiczenie przekrojowe	<p>W ramach realizacji tego ćwiczenia uczestnicy skonfigurują blokadę rodzicielską na komputerach, przy których pracują w trakcie szkolenia oraz na własnych telefonach. W przypadku konfiguracji na telefonach, możliwe jest podzielenie uczestników na grupy w przypadku braku wystarczającej liczby smartfonów.</p> <p>Po wprowadzeniu blokady, uczestnicy spróbują sami uzyskać dostęp do treści niedozwolonych i zweryfikują prawidłowe działanie blokady niezależnie na komputerach PC oraz smartfonach.</p> <p>W drugiej części ćwiczenia wykładowca poprosi uczestników o wyszukani i pobranie na lokalny komputer dowolnej piosenki. Zadanie przeprowadzone zostanie w 4 osobowych grupach a każda z grup będzie miała za zadanie wyszukać i porać swój ulubiony przebój muzyczny.</p> <p>Na tej podstawie zostaną omówione różnice pomiędzy legalnymi i nielegalnymi źródłami, zagadnienia licencji oraz domeny publicznej. Wykładowca zaprezentuje legalne źródła kultury i edukacji takie jak: Polona, Legalna kultura, E-Podręczniki.</p> <p>Następnie uczestnicy będą mogli na wybranych smartfonach zainstalować aplikację Spotify pozwalającą na legalne i darmowe słuchanie muzyki na urządzeniach mobilnych.</p>

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Wykładowca zaprezentuje istniejące w sieci Internet biblioteki materiałów cyfrowych oraz katalogi gier przeznaczone do pracy z dzieckiem. Zaprezentowane zostaną zasoby portali e-

podręczniki, Scholaris, Wikipedii, Muzeum Narodowego, Khan Academy, Code.org itp.

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Korzystanie z bibliotek, muzeów i archiwów cyfrowych. 2. Wyszukiwanie wartościowych treści dla dzieci i rodziców wraz z oceną wiarygodności źródeł informacji: <ol style="list-style-type: none"> a. związanych z rozwojem zainteresowań, b. treści edukacyjne, c. zasoby kultury, d. gry komputerowe i gry online, e. strony instytucji publicznych, f. związanych ze zdrowiem, w tym na portalach, gdzie informacjami dzielą się inni użytkownicy. 3. Nauka samodzielna i wspólna z dzieckiem z wykorzystaniem cyfrowych zasobów kultury i archiwów oraz źródeł internetowych (np. Wikipedia, TED, Khan Academy, Niniateka, POLONA).
<ul style="list-style-type: none"> • Ćwiczenie przekrojowe 	<p>Zadaniem uczestników będzie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Wyszukać wirtualną wycieczkę po morskim oku w portalu epodreczniki.pl 4. Wyszukać odcinek polskiej kroniki filmowej z roku 1994 w portalu niniateka.pl <p>W następnym kroku zadaniem uczestników będzie uruchomienie portalu www.matzoo.pl oraz zapoznanie się z dostępnymi w portalu grami matematycznymi dla dzieci w wybranym wieku.</p>

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Wykładowca zaprezentuje zagrożenia występujące w sieci ze szczególnym uwzględnieniem: cyberprzemocy, sekstingu, trolingu, hejtu jak również kradzieży tożsamości.

Zostaną również przedstawione różne sposoby reagowania na zagrożenia, także te formalno-prawne jak kontakt z odpowiednią infolinią czy zawiadomienie policji.

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Umiejętność nadzorowania aktywności dziecka w sieci. 2. Rozpoznawanie treści szkodliwych i niebezpiecznych dla dzieci i młodzieży oraz sposoby reagowania na nie, w tym znajomość oznaczeń wieku i treści w odniesieniu do stron internetowych, gier i aplikacji (w tym system PEGI). 3. Uświadomienie dziecku sposobu i konsekwencji działania transakcji w Internecie (zakupy, sprzedaż, zawieranie umów, płatności elektroniczne) oraz płatności wewnątrz aplikacji mobilnych. Odpowiedzialność prawna rodziców za postępowanie dziecka w Internecie, prawa i obowiązki wynikające z regulaminów wybranych serwisów internetowych. 4. Wiedza na temat ogólnych zasad bezpieczeństwa, których powinno przestrzegać dziecko w Internecie, w tym: <ol style="list-style-type: none"> a. 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), b. tworzenie bezpiecznych haseł, logowanie się przez sprawdzone sieci WiFi etc., c. bezpieczne zarządzanie prywatnością w sieci, w tym publikowanie d. różnych treści przez rodziców i dzieci, dbałość o wizerunek dziecka w Internecie. 5. Symptomy nadużywania Internetu przez dziecko i reakcja na nie. 6. Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem. 7. Zmianie ustawień dowolnego oprogramowania. 8. Korzystanie z procesorów tekstu.
Ćwiczenie przekrojowe	<p>W ramach realizacji ćwiczenia uczestnicy szkolenia obejrzą film z kampanii „Bezpiecznie Tu i Tam”.</p> <p>Film posłuży do prezentacji transakcji online jakie mogą zawierać młodzi internauci w sieci.</p> <p>W następnym kroku uczestnicy szkolenia zostaną poproszeni, aby podnieść rękę w odpowiedzi na pytania:</p> <p>Czy w hasłach jakie używać znajdują się małe i duże litery oraz znaki specjalne. Czy twoje hasła są oparte na bazie imienia dziecka, żony/męża, dat urodzenia.</p> <p>Pozwoli to na przeprowadzenie dyskusji o bezpieczeństwie danych i transakcji w sieci.</p>

	<p>W drugiej części szkolenia każdy z uczestników zostanie poproszony o przygotowanie w dowolnym edytorze tekstu krótkiej propozycji zawierającej:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Przykład bezpiecznego hasła 2. Pięciu zagrożeń jakie czekają na dzieci i Internecie. <p>W następnym kroku trener, przeprowadzi dyskusję panelową na bazie wypisanych przez uczestników zagrożeń, wybierając te, które pojawią się najczęściej.</p> <p>W trakcie kolejnego ćwiczenia uczestnicy będą pracowali w grupach 3-4 osobowych. Każda grupa dostanie temat do przygotowania i zaprezentowania innym grupom. Będą mogli samodzielnie poszukiwać informacji w sieci. Tematy związane będą z ochroną i bezpieczeństwem:</p> <p>Symptomy nadużywania Internetu przez dziecko i reakcja na nie.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. bezpieczne zarządzanie prywatnością w sieci, w tym publikowanie różnych treści przez rodziców i dzieci, dbałość o wizerunek dziecka w Internecie b. ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem, w tym konfigurowanie systemów antywirusowych i antyspamowych;
--	---

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Prowadzący wprowadzi uczestników w zagadnienia związane z zamieszczaniem treści w Internecie, w tym w szczególności w sieciach społecznościowych, wprowadzone zostaną prawne zagadnienia związane z ochroną wizerunku, zasadami publikowania zdjęć osób prywatnych oraz publicznych. Przeanalizowane zostanie także to, co dzieje się z prawami do ochrony wizerunku oraz własnością zdjęć, które zamieszczone zostaną na portalu społecznościowym lub w mediach społecznościowych.

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prawo autorskie w zakresie istotnym dla rodziców i dzieci. 2. Korzystanie z banków zdjęć / klipów / dźwięków. Rodzaje licencji, warunki użytkowania. 3. 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)
Ćwiczenie przekrojowe	<p>W ramach realizacji ćwiczenia każdy z uczestników zostanie poproszony o stworzenie profilu w serwisie Facebook.</p> <p>Następnie wybrane osoby stworzą zamknięte grupy i zaproszą do nich kilka wybranych osób z całej grupy.</p> <p>Pozostałe osoby zostaną poproszone o próbę wejścia do grupy i przejrzenia zdjęć i informacji publikowanych w ramach grupy.</p> <p>Uczestnicy zostaną podzieleni na grupy, w ramach których będą mieli za zadanie dodanie do zamkniętych grup stworzonych wcześniej filmów umieszczonych wcześniej w portalu YouTube.</p> <p>W tym celu każda z grup założy jedno konto w serwisie YouTube oraz nagra przy pomocy telefonu, krótki film prezentujący pogodę w danym dniu. Filmy te przy pomocy kabla usb zostaną umieszczone na dysku lokalnego komputera a następnie wgrane na konto YouTube i udostępnione wewnątrz zamkniętych grup w portalu Facebook.</p> <p>Wykładowca na tej podstawie omówi typy licencji jakim podlegają materiały publikowane w portalu YouTube i umieszczane na stronach Facebook.</p>

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Prowadzący omówi czym jest ePUAP oraz profil zaufany. Zademonstruje katalog usług możliwych do załatwienia poprzez ePUAP.

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego. 2. Wykorzystanie profilu zaufanego. 3. Uzyskanie Karty Dużej Rodziny.
Ćwiczenie przekrojowe	<p>W ramach realizacji ćwiczenia każdy z uczestników zostanie poproszony o stworzenie profilu w portalu http://epuap.gov.pl/.</p> <p>Każdy z uczestników przygotuje wniosek o weryfikację profilu</p>

	<p>zaufanego.</p> <p>Uczestnicy zostaną poproszeni o wyszukanie informacji na temat karty Dużej Rodziny oraz sposobu wystąpienia o taką kartę poprzez sieć.</p> <p>Po wyszukaniu odpowiedniego formularza na stronie MRPIPS uczestnicy wypełnią wniosek.</p>
--	--

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Przeprowadzenie końcowego testu kompetencji cyfrowych uczestników szkolenia oraz ankiety ewaluacyjnej – 10-15 minut.

Licencja CC: Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe
(CC BY-SA 4.0)

SCENARIUSZ ZAJĘĆ „Rolnik w sieci”

Grupa docelowa uczestników

Grupą docelową są osoby posiadające podstawowe umiejętności komputerowe. Jednocześnie posiadają one doświadczenie w produkcji rolnej i chciałyby sprofesjonalizować swoją działalność poprzez narzędzia dostępne w sieci.

Liczebność grupy szkoleniowej

8-15 osób.

Narzędzia i materiały dydaktyczne wykorzystane w czasie zajęć.

- Tablica interaktywna.
- Komputer
- Internet
- Przeglądarka internetowa
- Program Notatnik
- Pakiet biurowy Microsoft Office lub Open Office

Cel ogólny:

- Celem ogólnym zajęć jest osiągnięcie przez uczestnika projektu wiedzy i umiejętności w zakresie ICT określonych w programie szkolenia.

Metody i formy pracy:

1. Metody podające:
 - a. Prezentacja (teoria) – przekaz wiedzy przez trenera prowadzącego, prowadzona przy użyciu sprzętu i pomocy wizualnych ilustrujących i wzmacniających informację.
2. Metody praktyczne:
 - a. Pokaz z objaśnieniem – nauczanie praktyczne, polegająca na demonstracji czynności, ich kolejności i prawidłowości wykonania przez trenera. Towarzyszący pokazowi komentarz trenera ma charakter objaśnienia (wyjaśnienia). Wynika z tego, że objaśnienie wskazuje na „sens” i „znaczenie”, wyjaśnia pewne relacje i związki, ukazuje strukturę.

- b. Ćwiczenia praktyczne – umożliwiające kształtowanie umiejętności zastosowania przyswojonej wiedzy w praktyce; realizacja ćwiczenia przez uczestników pod okiem trenera.
3. Metody problemowe:
- a. Aktywizujące – symulacje pracy narzędzie wykorzystywanych w procesie samokształcenia kompetencji cyfrowych do wykonania przez uczestników szkoleń wraz z komentarzem zwrotnym (praktyka).

Przeprowadzenie wstępnego testu kompetencji cyfrowych uczestników szkolenia – 10-15 minut.

Wykładowca w formie prezentacji wprowadza w podstawowe zagadnienia związane z wyszukiwaniem informacji w sieci ze szczególnym nastawieniem na informacji dotyczące rolnictwa

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Korzystanie z serwisów związanych z prowadzeniem gospodarstwa 2. 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): 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). 3. Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie.
Ćwiczenie przekrojowe	<p>Uczestnicy szkolenia zostaną podzieleni na 4 grupy. Każda z nich otrzyma do wyszukania w sieci i opracowania w dowolnym edytorze tekstu, informacji odnoszącej się do obszarów:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fundusze europejskie dla rolnictwa 2. Edukacja online – kursy dla przedsiębiorców zaczynających swój pierwszy biznes. 3. Aplikacje wspierające pracę rolnika 4. Sprawy urzędowe do załatwienia z domu (przez Internet). <p>Na bazie wyników trener zademonstruje wyszukiwanie zaawansowane przy pomocy wyszukiwarki Google.</p>

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Wykładowca w formie prezentacji wprowadza w podstawowe zagadnienia związane z wyszukiwaniem informacji w sieci ze szczególnym nastawieniem na informacji dotyczące rolnictwa.

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Korzystanie z serwisów społecznościowych. 2. Pozyskiwanie informacji z sieci. 3. Media społecznościowe.
Ćwiczenie przekrojowe	<p>Uczestnicy zostaną poproszeni o znalezienie konkretnych informacji na wskazanych portalach informacyjnych (np. ARiMR, KOWR). Następnie przeprowadzony będzie instruktaż zakładania konta na jednym portalu społecznościowym wraz z omówieniem zasad bezpieczeństwa przy korzystaniu z sieci społecznościowych, w tym zasady ochrony tożsamości (przy rejestracji w serwisie) oraz ochrony przed złośliwym oprogramowaniem (tam, gdzie wymagana jest instalacja dodatkowych aplikacji lub gdzie serwis umożliwia pobranie plików na komputer, urządzenie mobilne). Ponadto uczestnicy skorzystają z możliwości poznania aplikacji online przeznaczonej do składania wniosków o płatności bezpośrednio, jak również bazę konkurencyjności ARiMR, której znajomość jest wymagana przy staraniu się o finansowanie z ARiMR</p>

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Wykładowca w formie prezentacji wprowadza w podstawowe zagadnienia związane z komunikacją sieci ze szczególnym uwzględnieniem poczty email oraz komunikatorów.

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komunikacja elektroniczna z odbiorcami i dostawcami. 2. Prowadzenie rozmów przez Internet (np. wideo rozmowy, rozmowy grupowe).
Ćwiczenie przekrojowe	<p>Uczestnicy zostaną poproszeni o założenie konta w serwisie Gmail a następnie opracowanie dokumentu tekstowego przy pomocy narzędzia Google Docs. Tak opracowany dokument każdy z uczestników wyśle do innej osoby w grupie.</p> <p>W kolejnej części ćwiczenia uczestnicy zostaną poproszeni o założenie konta w serwisie SKYPE oraz pobranie i zainstalowanie na komputerze aplikacji Skype.</p> <p>Wszyscy uczestnicy pozostaną podzieleni na 2 grupy. Celem grup nawiązanie ze sobą wideo rozmowy z wykorzystaniem komunikatora Skype.</p>

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Wykładowca w formie prezentacji wprowadza w podstawowe zagadnienia związane z bankowością internetową oraz bezpieczeństwem w sieci.

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zakupy i sprzedaż przez Internet. 2. Licencje i patenty związane z uprawą i ochroną roślin. 3. Zarządzanie kontem bankowym, e-płatności (nauka z wykorzystaniem demoserwisów bankowych). 4. Bezpieczne zarządzanie prywatnością w sieci (przykłady oszustw i prób wyłudzeń). 5. Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.
Ćwiczenie przekrojowe	<p>Trener wraz z uczestnikami szkolenia skorzystają z wersji demo konta firmowego iPKO business DEMO. Korzystając z konta demonstracyjnego trener zaprezentuje wykonywanie przelewów</p>

	<p>do KRSU i US a uczestnicy szkolenia sami przećwiczą tą funkcjonalność na komputerach.</p> <p>Trener prosi uczestników, aby zapisali na kartkach przykład tzw. Silnego (bezpiecznego) hasła. Po wykonaniu zadania hasła są prezentowane i omawiane przez trenera.</p> <p>W dalszej części ćwiczenia uczestnicy mają za zadanie wyszukanie w portalu aukcyjnym allegro ofert na zakup koparko-ładowarki. Na bazie wyników przeprowadzona zostanie dyskusja o możliwości dokonania jak najtańszego zakupu. Na bazie zakupów w systemie allegro trener dokona opisu bezpiecznych zakupów oraz potencjalnych metod oszustwa.</p>
--	--

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Wykładowca w formie prezentacji wprowadza w podstawowe zagadnienia związane z możliwościami usług finansowych w sieci, funkcji i informacji oferowanych przez publiczne e-usługi dla obywateli. Wyszukiwanie informacji dot. działalności gospodarczej. Czy korzystanie z aplikacji mobilnych przydatnych w organizacji pracy gospodarstwa rolnego.

Kategoria	Zagadnienie
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego. 2. Wykorzystanie profilu zaufanego. 3. Rozliczenia podatkowe online (e-płatności i e-deklaracje). 4. Usługi online dla ubezpieczonych w KRUS (portal eKRUS.gov.pl). 5. Zintegrowany System Rolniczej Informacji Rynkowej. 6. Krajowa Sieć Obszarów Wiejskich (ksow.pl). 7. Podstawowe usługi online ARiMR (w szczególności: arimr.gov.pl) – zasady wypełniania wniosków i załatwiania spraw online. 8. Usługi online ARR/ANR/ODR – docelowo KOWR. 9. Usługi online GIW/GIS/PIORIN/GIJHARS – docelowo PIBŻ. 10. Przykłady darmowych aplikacji mobilnych dla rolników
Ćwiczenie przekrojowe	<p>W pierwszej kolejności uczestnicy szkolenia zakładają konta w portalu ePUAP wraz z wypełnieniem wniosku o nadanie profilu zaufanego. Następnie trener przedstawia możliwość składania wniosków do KRUS poprzez ePUAP.</p>

	<p>W kolejnej części ćwiczenia uczestnicy złożą wnioski o dopłatę dla rolników, korzystając z wersji demo systemu eWniosek Plus. Uczestnicy zostaną oproszeni o wyszukanie na stronach ARiMR informacji, gdzie mogą uzyskać pomoc w zakresie składania wniosków o dopłaty.</p> <p>Dodatkowo zostaną zaprezentowane rejestry: KRUS, KRS.</p> <p>W kolejnej części uczestnicy zostaną podzielni na 4 grupy i w ramach każdej z grup zainstalują aplikację mobilną:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Regionalny System Ostrzegania.2. Nawigator polowy3. Kalkulator Rolniczy4. mRolnik. <p>Każda z grup dokona prezentacji funkcjonalności zainstalowanej aplikacji.</p>
--	--

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5-10 minut.

Przeprowadzenie końcowego testu kompetencji cyfrowych uczestników szkolenia oraz ankiety ewaluacyjnej – 10-15 minut.

Licencja CC: Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe
(CC BY-SA 4.0)

SCENARIUSZ ZAJĘĆ „Tworzę własną stronę internetową”

Grupa docelowa uczestników

Osoby posiadające podstawowe umiejętności informatyczne, chcące dowiedzieć się ja opracować, udostępnić i zarządzać własną stroną internetową.

Liczebność grupy szkoleniowej: 12 osób.

Narzędzia i materiały dydaktyczne wykorzystane w czasie zajęć:

- Tablica interaktywna.
- Komputer
- Internet
- Przeglądarka internetowa Internet Explorer lub Mozilla Firefox
- Program Notatnik
- Pakiet biurowy Microsoft Office
- Karta pracy – znaczniki HTML

Cel ogólny:

- Korzystanie z edytorów HTML.
- Umieszczanie strony WWW w Internecie (hosting).
- Przechowywanie i wyszukiwanie informacji.

Cele szczegółowe

- Umie wymienić podstawowe znaczniki języka HTML,
- umie wyjaśnić zasadę tworzenia stron internetowych w trybie tekstowym od tworzenia stron w trybie WYSIWYG,
- Umie utworzyć prostą stronę internetową korzystając z zaimplementowanego w systemie Windows Notatnika,
- Umie utworzyć prostą stronę internetową korzystając z dostępnych narzędzi dostarczanych z pakietem biurowym Microsoft Office.
- Umie utworzyć prostą stronę internetową korzystając z ogólnie dostępnych narzędzi.
- Umie zaprezentować zdobyte informacje w formie multimedialnej umieszczając własną stronę www w sieci komputerowej Internet.

Nabyte kompetencje cyfrowe

- Kopiowanie lub przenoszenie pliku, folderu
- Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach

- Telefonowanie przez internet i wideorozmowy przez internet
- Instalowanie oprogramowania lub aplikacji
- Korzystanie z procesorów tekstu
- Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego

Metody i formy pracy:

1. Metody podające:

- a. Prezentacja (teoria) – przekaz wiedzy przez trenera prowadzącego, prowadzona przy użyciu sprzętu i pomocy wizualnych ilustrujących i wzmacniających informację.

2. Metody praktyczne:

- a. Pokaz z objaśnieniem – nauczanie praktyczne, polegająca na demonstracji czynności, ich kolejności i prawidłowości wykonania przez trenera. Towarzyszący pokazowi komentarz trenera ma charakter objaśnienia (wyjaśnienia). Wynika z tego, że objaśnienie wskazuje na „sens” i „znaczenie”, wyjaśnia pewne relacje i związki, ukazuje strukturę.
- b. Ćwiczenia praktyczne – umożliwiające kształtowanie umiejętności zastosowania przyswojonej wiedzy w praktyce; realizacja ćwiczenia przez uczestników pod okiem trenera.

3. Metody problemowe:

- a. Aktywizujące – symulacje pracy narzędzie wykorzystywanych w procesie samokształcenia kompetencji cyfrowych do wykonania przez uczestników szkoleń wraz z komentarzem zwrotnym (praktyka).

Przeprowadzenie wstępnego testu kompetencji cyfrowych uczestników szkolenia – 10-15 minut.

Opis zadań:

Wykładowca krótko opisuje historię powstawania stron internetowych oraz podaje tryby tworzenia stron internetowych. Następnie omawia zasadę tworzenia prostej strony internetowej wspomagając się kartkami z opisem podstawowych znaczników języka HTML. Jednocześnie uczestnicy, korzystając z udostępnionych im materiałów i słuchając opisów podawanych przez Wykładowcę wykonują krok po kroku przykładową stronę internetową.

Kategoria	Zagadnienie	Rodzaj kompetencji
UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utworzenie strony internetowej z wykorzystaniem prostych w obsłudze narzędzi. 2. Podstawy obsługi systemów CMS i innych. 3. Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie wraz z przykładami / źródłami. 4. 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). 	Korzystanie z procesorów tekstu
UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE		Umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przez siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów, oprogramowania
Ćwiczenie przekrojowe	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zadaniem Uczestników jest utworzenie strony internetowej o ich zainteresowaniach (każdy indywidualnie). Strona powinna składać się z ze strony głównej index.html oraz podstrony zdjecia.html. Na każdej ze stron muszą znajdować się linki pozwalające na swobodną nawigację pomiędzy stronami witryny. 2. Uczestnicy muszą umieścić w swojej stronie minimum 2 obrazki a na stronie index.html musi być umieszczony link do prywatnego maila lub konta skype, lista uporządkowana, linia pozioma oraz tabelka i link do wyszukiwarki Google. 	

	<p>3. Korzystając z pakietu Microsoft Office lub dowolnego wizualnego edytora HTML Uczestnicy mają rozbudować swoją witrynę o kolejne podstrony: kontakt.html oraz omnie.html. Zawartość stron musi być zgodna z ich nazwami, czyli „Kontakt” zawiera numer telefonu, adres e-mail do Uczestnika i, o ile to możliwe, zdjęcie. Na stronie „O mnie” muszą znaleźć się krótkie informacje o Uczestniku.</p>
--	---

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min + potwierdzenie tożsamości w odpowiedniej placówce.
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5 minut.

Opis zadań:

Wykładowca prezentuje jak działają serwisy hostingowe pozwalające na umieszczenie własnej strony oraz konfigurację ustawień wyświetlania strony oraz działania serwera WWW. Dodatkowo zaprezentowane zostanie tworzenie konta pocztowego powiązanego z serwisem www z którego można prowadzić korespondencję dotyczącą tematyki strony WWW. Zaprezentowane zostanie porównanie serwisów płatnych i darmowych (zakres usług).

Kategoria	Zagadnienie	Rodzaj kompetencji
UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE	Rozpowszechnienie w sieci informacji o swojej stronie.	Kopiowanie lub przenoszenie pliku, folderu Korzystanie z przestrzeni dyskowej w internecie
UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE		Wysyłanie, odbieranie poczty elektronicznej

Ćwiczenie przekrojowe	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zadaniem uczestnika jest umieszczenie opracowanej strony WWW na serwerze hostingowym. Do tego celu użyte zostanie rozwiązanie prv.pl oferujące darmowy hosting dla prostych prywatnych stron WWW. <ol style="list-style-type: none"> a. Uczestnik musi założyć własne konto w serwisie hostingowym prv.pl b. Uczestnik umieszcza swoją stronę w serwisie oraz sprawdza prawidłowość jej konfiguracji. c. Uczestnik konfiguruje skrzynkę pocztową (nowe własne konto) powiązaną ze stroną internetową. 2. Uczestnik umieszcza zewnętrzny adres swojej strony WWW w poczcie e-mail a następnie wysyła do pozostałych uczestników szkolenia.
-----------------------	---

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min + potwierdzenie tożsamości w odpowiedniej placówce.
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5 minut.

Opis zadań:

Wykładowca prezentuje czym jest e-urząd, prezentuje jakie korzyści płyną ze stosowania e-administracji.

Prezentuje rozwiązania portalu obywatel.gov.pl

Wykładowca prezentuje koncepcję posiadania profilu zaufanego oraz usługi ePuap. Wyjaśnia jak założyć konto oraz jak potwierdzić tożsamość.

Kategoria	Zagadnienie	Rodzaj kompetencji
UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH	Rozumienie zjawisk i zagadnień dotyczących tzw. fake news, hate, ochrony wizerunku osób oraz prawa autorskiego, trolling.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego 2. Wykorzystanie profilu zaufanego

Ćwiczenie przekrojowe	Ćwiczenie przekrojowe realizowane samodzielnie na komputerze ze wsparciem trenera. <ol style="list-style-type: none">1. Zadaniem Uczestnika jest utworzenie konta w portalu ePuap aż do etapu weryfikacji tożsamości.2. Uczestnicy zajęć będą mogli skorzystać z weryfikacji tożsamości w najbliższym punkcie weryfikacyjnym (Urząd lub Bank – świadczące taką usługę).3. Po potwierdzeniu tożsamości Uczestnik będzie miał za zadanie zweryfikowanie ilości punktów karnych na swoim koncie lub ważności swojego dowodu osobistego.
-----------------------	--

Sposoby realizacji zadań:

1. Przywitanie i przedstawienie tematyki zajęć: 5 minut.
2. Prezentacja oraz pokaz z objaśnieniem – prowadzone przez trenera: 40 minut.
3. Ćwiczenia praktyczne pod nadzorem trenera: 2 x 45 min + potwierdzenie tożsamości w odpowiedniej placówce.
4. Pytania i odpowiedzi – podsumowanie: 5 minut.

Przeprowadzenie końcowego testu kompetencji cyfrowych uczestników szkolenia oraz ankiety ewaluacyjnej – 10-15 minut.

KARTA PRACY

Podstawowe znaczniki języka HTML Istnieją dwa rodzaje znaczników

- a) znacznik otwierający np.: <html>
- b) znacznik zamykający np.: </html>

Wyjątkami od tej reguły są znaczniki
 oraz <hr>. KAŻDY OTWARTY ZNACZNIK MUSI BYĆ ZAMKNIĘTY!! Inaczej strona nie będzie poprawnie wyświetlana.

Opis znaczników:

<html> - określa typ dokumentu – w tym przypadku będzie to strona internetowa

<head> - jest to sekcja nagłówkowa, w której możemy umieścić tytuł strony, znaczniki meta oraz opisać różnego rodzaju skrypty

<title> - ten znacznik określa tytuł strony

<body> - jest to znacznik określający tzw. Ciało dokumentu, czyli tą część, która będzie wyświetlana w przeglądarce

<bgcolor> - określa kolor tła dokumentu, który w razie braku tła w postaci pliku graficznego, znajdzie się pod tekstem, itp. Dopuszczalne wartości to w formie tekstowej, np. "red" lub w formie liczbowej, np. "#1177FF", gdzie dwie pierwsze liczby (hex) to zawartość koloru czerwonego w tle, dwie następne - zielonego, i dwie ostatnie – niebieskiego. Przykłady:

<body bgcolor="yellow"> lub <body bgcolor="#AA8844">. Odmianą tego znacznika jest komenda <text color>. Określa ona kolor tekstu dokumentu. Przy wyborze koloru tekstu, należy kierować się kolorem tła, aby nie były takie same lub zbliżone. Należy pamiętać, że tekst na stronie ma być czytelny i nie powinien razić czytelnika. Możliwe wartości, jakie może przyjąć atrybut TEXT, są takie same jak w przypadku atrybutu BGCOLOR. Przykłady: Przykłady: <body text="black"> lub <body text="#001122"> <h1> do <h6> - są to znaczniki opisujące nagłówek naszej strony, czyli inaczej widoczny w oknie przeglądarki tytuł strony

<p> - oznacza paragraf – inaczej jest to informacja dla przeglądarki, że dalsza część znaków znajdująca się za tym znacznikiem ma być wyświetlana jako tekst. Rozwinięciem tego znacznika może być forma <p align="left"> oznaczająca wyrównanie tekstu do lewego marginesu. Zamiast „left” możemy wstawić „right” (do prawej), „center” (tekst wycentrowany) lub „justify” (wyjustowanie).

<a href> jest to znacznik służący do wstawiania linków do innych stron, np. znacznik będzie kierował nas na stronę wyszukiwarki internetowej Google. Jeśli chcielibyśmy stworzyć odnośnik do innej naszej podstrony wówczas składnia znacznika będzie wyglądała następująco: lub . Tekst, na który można kliknąć musi zawierać się pomiędzy <a> i np. Google. Znacznik ten też wykorzystywany jest do tworzenia linków do wysyłania poczty elektronicznej. Jego składnia będzie wówczas wyglądała w następujący sposób: Napisz do mnie

<table> - definiuje tabelę. Tabelę dzielimy na wiersze <tr> a te z kolei na komórki <td>. Przykładowy schemat tabeli wyglądać będzie następująco:

<table>

```
<tr>
<td>Komórka 1</td>
<td>Komórka 2</td>
</tr>
<tr>
<td>Komórka 3</td>
<td>Komórka 4</td>
</tr>
</table>
```

co da nam:

Komórka 1	Komórka 2
Komórka 3	Komórka 4

`` i `` - są to znaczniki stosowania listy. Znacznik listy punktowanej to `` a numerowanej to ``. Wewnątrz stawiamy znaczniki `` Przykład:

```
<ol>
<li>Pozycja pierwsza</li>
<li>Pozycja druga</li>
<li>Pozycja trzecia</li>
</ol>
```

`<hr>` - wyświetla linię poziomą

`
` - powoduje tzw. przełamanie wiersza, czyli inaczej jedną wolną linię.

`` jest to znacznik służący do wstawiania obrazka do dokumentu html. Przykład składni: ``.

Jeżeli chcesz zobaczyć źródło strony to wystarczy wybrać w oknie przeglądarki polecenie „Widok”, następnie wybrać komendę „Źródło strony”.

Przykładowa strona w języku html wyglądać będzie następująco:

```
<html>
<head>
<title>Moja pierwsza strona</title>
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF" text="#000000">
<h1>To moja pierwsza strona</h1>
<hr>
```

`<p>`To jest moja pierwsza strona. Ma ona pokazać w jaki sposób można utworzyć prostą stronę internetową.`
` Oto przykładowa tabelka`</p>`

```
<table width="99%" border="1">
```



```
<tr>
  <td> Komórka 1 </td>
  <td>Komórka 2</td>
  <td> Komórka 3</td>
</tr>
<tr>
  <td>Komórka 4</td>
  <td>Komórka 5</td>
  <td>Komórka 6</td>
</tr>
</table>
<p>Tutaj mamy przykład wstawienia listy:</p>
<ol>
<li> Pozycja pierwsza</li>
<li>Pozycja druga</li>
<li>Pozycja trzecia</li>
</ol>
<p>W tym miejscu wstawimy obrazek</p>
<p><br>
  A tutaj wstawimy odnośnik do wyszukiwarki Google. Aby do niej przejść kliknij <a
href="http://www.google.pl">TUTAJ</a><br>
  Jeżeli chcesz wysłać do mnie list e-mail kliknij na napis NAPISZ DO MNIE<a
href="mailto:moj_login@jakis_serwer.pl">Napisz do mnie</a><br>
</p>
</body>
</html>
```