

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

12 h 3 spotkania 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"> Przeprowadzenie pre-testu kompetencji na początku realizacji zajęć udostępnionego do wypełnienia przez Ministerstwo Cyfryzacji. Skuteczne i bezpieczne wyszukiwanie informacji w sieci dotyczących bieżących spraw i zainteresowań wraz z weryfikacją ich wiarygodności i przydatności, <ul style="list-style-type: none"> treści edukacyjne, zasoby kultury i sztuki, gry komputerowe i gry online edukacyjne i rozwijające zainteresowania i umiejętności, korzystanie ze stron instytucji publicznych, fora internetowe o zróżnicowanej tematyce. Sposoby moderacji treści oraz narzędzia blokowania treści nieporządnych. Umiejętność odróżnienia źródeł treści legalnych od nielegalnych (film, muzyka, książki etc.). Przykłady <ul style="list-style-type: none"> Streaming, VOD, itp., Pobieranie plików, Aplikacje . Prawo autorskie. Materiały i treści dla dzieci i rodziców/opiekunów. Bezpieczne korzystanie ze smartfonów, rozmowy przez internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe). Pomoc online (czat,email,wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itp.
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 pozyskiwania informacji z sieci.</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik zna zasady korzystania z dostępnych narzędzi internetowych np. dedykowanych forów, stron edukacyjnych itp.</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik zna zasady korzystania z portali oferujących ciekawostki ze świata kultury i sztuki, pedagogiki itp.</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik zna zasady legalnego korzystania z dostępnych w</p>

	<p>internece materiałów. Uczestniczka/Uczestnik zna metody komunikacji elektronicznej. Uczestniczka/Uczestnik kursu zna zasady korzystania z pomocy on-line, Uczestniczka/Uczestnik kursu znanowoczesna narzędzia internetowe z zakresu e-administracji (e-sądy, epuap) Uczestniczka/Uczestnik kursu zna zasady korzystania ze sklepów internetowych.</p>
Umiejętności Uczestniczki/Uczestnika po zakończeniu modułu	<p>Uczestniczka/Uczestnik kursu posiada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • umiejętność pozyskiwania informacji z sieci • umiejętność korzystania z dostępnych narzędzi wymiany informacji • umiejętność korzystania z portali oferujących ciekawostki ze świata kultury i sztuki, pedagogiki itp. • umiejętność pozyskiwania i weryfikowania informacji • umiejętność korzystania z dostępnych narzędzi komunikacji.
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"> • 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. Posługuje się nowoczesnymi narzędziami informatycznymi w celu ukazania ich praktycznego zastosowania. Stara się zaangażować Uczestniczki /Uczestników kursu w realizację zajęć. Stosuje interaktywne metody przekazywania wiedzy. Wykorzystuje w swojej pracy wiele praktycznych przykładów pozwalających na skuteczniejsze przyswojenie wiedzy.</p>	

Umiejętności Komunikacyjne i Rozwiązywania problemów	
Tematy zajęć w czasie drugiego spotkania	<ol style="list-style-type: none"> Umiejętność nadzorowania aktywności dziecka w sieci zabezpieczenie i ograniczenie dostępnych treści. Wiedza na temat ogólnych zasad bezpieczeństwa, których powinno przestrzegać dziecko w internecie. w tym: <ul style="list-style-type: none"> sposoby reagowania na zagrożenia w sieci (hate, trolling, kradzież treści) i znajomość instytucji świadczących pomoc w tym zakresie (np. telefon dla rodziców 800 100 100), tworzenie bezpiecznych haseł, logowanie się przez sprawdzone sieci WiFi itp., bezpieczne zarządzanie prywatnością w sieci, w tym publikowanie różnych treści przez rodziców i dzieci, dbałość o wizerunek dziecka w internecie. Profilaktyka uzależnień. Dziecko w sytuacji uzależnienia od sieci. Uświadomienie dziecku sposobu i konsekwencji działania transakcji w internecie (zakupy, sprzedaż, zawieranie umów, płatności elektroniczne) oraz płatności wewnątrz aplikacji mobilnych. Odpowiedzialność prawna rodziców/opiekunów za postępowanie dziecka w internecie, prawa i obowiązki wynikające z regulaminów wybranych serwisów internetowych. Nauka samodzielna i wspólna z dzieckiem z wykorzystaniem cyfrowych zasobów kultury, sztuki i archiwów oraz źródeł internetowych (np. Wikipedia, TED, Khan Academy, Niniateka, POLONA). Określenie przydatności i wartości merytorycznej znalezionych treści.
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 nadzorowania aktywności dziecka z sieci.</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik zna podstawowe zasady zachowania bezpieczeństwa w sieci.</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik zna objawy uzależniania od sieci.</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik zna zasady korzystania ze sklepów internetowych.</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik zna metody transakcji elektronicznej.</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik kursu zna metody pedagogicznego przekazywania treści.</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik kursu zna prawa i obowiązki rodziców/opiekunów nieletnich korzystających z internetu.</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik kursu zna zasady korzystania ze sklepów</p>

	internetowych.
Umiejętności Uczestniczki/Uczestnika kursu po zakończeniu modułu	<p>Uczestniczka/Uczestnik kursu posiada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • umiejętność nadzorowania aktywności dziecka w sieci • umiejętność podstawowych zasad bezpieczeństwa w sieci • umiejętność rozpoznawania uzależnienia • umiejętność korzystania ze sklepów internetowych, płatności internetowych itd. • umiejętność oceny zgodności z prawem działań dziecka w internecie..
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 dostarczone komputery lub tablety. <p>Trener przedstawia Uczestniczkom/uczestnikom kursu prakyczne wykorzystanie wiedzy zdobytej w czasie zajęć teoretycznych. Pokazuje jak korzystać z poszczególnych narzędzi internetowych. Wraz z Uczestniczkami/Uczestnikami kursu omawia na przykładach. Trener skupia się na praktycznych aspektach korzystania z internetu. Ukazuje na przykładach jak poprawnie zabezpieczyć komputer przed dostępem dzieci do treści nieporządkanych. Trener na przykładach pokazuje jak korzystać z narzędzi zakupowych, jakie witryny odwiedzać i jak oceniać ich legalność.</p>	

Umiejętność rozwiązywania problemów i korzystania z usług publicznych	
Tematy zajęć w czasie trzeciego spotkania	<ol style="list-style-type: none"> 1. Udostępnianie treści kultury w sieci. Odpowiedzialność prawna, plagiat, dozwolony użytek, prawo cytatu. 2. Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji, warunki użytkowania znalezionych materiałów. 3. Bezpieczne korzystanie z serwisów społecznościowych przez dzieci i rodziców, w tym prowadzenie profilu na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in. (wiedza o ograniczeniach wiekowych na poszczególnych portalach). 4. Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem. Wykorzystanie programów m.in. antywirusowych, firewall, adblock. 5. Korzystanie z narzędzi kontroli rodzicielskiej na komputerach i urządzeniach mobilnych. 6. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego, wykorzystanie profilu zaufanego. 7. Złożenie wniosku Rodzina 500+, uzyskanie Karty Dużej Rodziny. 8. Korzystanie z bibliotek, muzeów i archiwów cyfrowych. Usługi związane ze zdrowiem. 9. 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 metody nadzorowania aktywności dziecka z sieci.</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik kursu zna rodzaje licencji na korzystanie z zasobów internetu.</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik zna podstawowe zasady zachowania bezpieczeństwa w sieci.</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik zna zasady korzystania z zasobów internetowych.</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik kursu zna nowoczesne narzędzia internetowe z zakresu e-administracji (epuap).</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik kursu zna narzędzia kontroli rodzicielskiej.</p> <p>Uczestniczka/Uczestnik kursu zna zasady korzystania z portali instytucji np. kultury, zdrowia</p>
Umiejętności Uczestniczki/Uczestnika kursu po zakończeniu modułu	<p>Uczestniczka/Uczestnik kursu posiada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • umiejętność nadzorowania aktywności dziecka w sieci • umiejętność podstawowe zasady bezpieczeństwa w sieci. • umiejętność korzystania z portali związanych z kulturą i zdrowiem • umiejętność korzystania z e-administracji
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 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 innych.</p>	