Dofinansowane przez Unię Europejską

REZULTAT PROJEKTU NR 2

CZĘŚĆ 1/5

Syllabus z programem nauczania

SZKOLENIE PT.

Kompetencje kluczowe dla osób 50+ w zakresie kompetencji cyfrowych

2021-1-PL01-KA220-ADU-000035200

PRZYGOTOWANE PRZEZ KONSORCJUM PROJEKTU
(WIODĄCY AUTOR: INERCIA DIGITAL)

WERSJA: POLSKA

PUBLIKACJA DARMOWA

Zastrzeżenie: Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Dofinansowane przez Unię Europejską

Rezultat projektu nr 2

Szkolenie pt.

Kompetencje kluczowe dla osób 50+:

w zakresie kompetencji cyfrowych

Część 1/5 – Syllabus z programem nauczania

Wersja: polska

Przygotowane przez konsorcjum projektu (wiodący autor: Inercia)

w ramach projektu 2021-1-PL01-KA220-ADU-000035200, „Kompetencje kluczowe dla osób 50+"

Projekt realizowany w ramach programu Erasmus+, od 1 lutego 2022 do 30 listopada 2023 przez konsorcjum: Deinde sp. z.o.o. (Polska), Instytut Saumurois de la Communication (Francja), INERCIA DIGITAL SL (Hiszpania), Stiftelsen Mangfold i Arbeidslivet (Norwegia).

Zastrzeżenie: Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Dofinansowane przez
Unię Europejską

Syllabus z programem nauczania

Erasmus+, Projekt: 2021-1-PL01-KA220-ADU-000035200, Kompetencje kluczowe dla osób 50+ (KK50+)

Forma edukacji	Szkolenie pt. **Kompetencje kluczowe dla osób 50+: Kompetencje Cyfrowe**
Cel uczenia się **(wiedza, umiejętności, postawy)**	Zdobywanie przez uczestników/uczestniczki kompetencji (tj. wiedzy, umiejętności i postaw) z zakresu Kompetencji Cyfrowych Wiedza: Wykorzystanie głównych umiejętności cyfrowych, takich jak bezpieczeństwo, rozwiązywanie problemów, umiejętność korzystania z informacji i danych, tworzenie treści cyfrowych oraz komunikacja i współpraca. Dowiesz się o tworzeniu treści multimedialnych i narzędziach cyfrowych niezbędnych zarówno w życiu osobistym, jak i zawodowym. Przeglądanie, wyszukiwanie i filtrowanie danych, informacji i treści cyfrowych. Interakcja za pomocą technologii cyfrowych. Umiejętności: Tworzenie i promocja marki osobistej w efektywny sposób. Autonomicznie zarządzanie tożsamością cyfrową jako koncepcją, przewodnikiem i rezultatem. Dawanie dorosłym uczestnikom/czkom możliwości zarządzania ryzykiem oraz bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych. Wsparcie dorosłych w określaniu i braniu odpowiedzialności za rolę, którą chcą odgrywać w swojej społeczności i społeczeństwie. Postawy: Proaktywność. Zdecydowanie. Umiejętność pracy w zespole. Kreatywność w tworzeniu nowych treści lub wyciąganiu nowych wniosków.

Sposoby osiągnięcia celów uczenia się/ Metody nauczania / Narzędzia pedagogiczne	Szkolenie będzie przebiegać zgodnie z metodologią kursu nieformalnego we wszystkich dziedzinach, aby promować interakcję między dorosłymi a trenerami, a także między samymi uczestniczącymi dorosłymi. W ramach sesji bezpośrednich opracowane zostaną różne metody, ze zwróceniem szczególnej uwagi na metodę przykładu, metodologię opartą na projektach, uczenie się przez działanie oraz metodę przesłuchującą (uczenie poprzez zadawanie pytań). Podstawową metodologią kursu jest model odwróconej klasy/lekcji. Zajęcia będą miały charakter bezpośredni, w ramach którego prowadzone będą różne działania mające na celu definitywną integrację treści koncepcyjnych, proceduralnych i podstawowych kursu, podczas których dorośli będą mogli uczestniczyć zarówno w zajęciach teoretycznych, jak i praktycznych, uczestnicząc w debatach, ćwiczeniach grupowych i interakcjach między sobą… Zarówno trenerzy, jak i uczestniczący dorośli, będą „twórcami treści", ponieważ zajęcia z różnych sesji przyczynią się do wyciągnięcia nowych wniosków i ustalenia, że żadna odpowiedź nie jest błędna, ale być może musi być przekierowana w innym kierunku. Kursy te są dostosowywane do konkretnych celów nauczania, kontekstu, podejścia pedagogicznego i grupy uczestników/czek. Stosowane programy nauczania są przeprojektowywane lub ponownie zinterpretowane, aby odzwierciedlić możliwości pedagogiczne oferowane przez umiejętności cyfrowe. Podczas kursu przekazywana będzie wiedza teoretyczna z różnymi podsumowaniami i cechami pięciu głównych kompetencji cyfrowych. Treści praktyczne będą się zawierały w teoretycznych, ponieważ teoria i praktyka będą się przeplatać, aby utrzymać uwagę i koncentrację dorosłych, ponieważ uważamy, że jeśli najpierw naucza się całej teorii, poziom koncentracji i uwagi u dorosłych będzie spadał. Dynamika burzy mózgów jest uważana za bardzo przydatną w tego typu tematach, ponieważ wnioski z różnych perspektyw mogą być bardzo interesujące dla wszystkich dorosłych. Aby ocenić udział i poświęcenie dorosłych, wszystkie codzienne czynności zostaną zapisane w prezentacjach. Trener napisze każdą ocenę sesji teoretycznych i praktycznych, aby ustanowić ciągły system informacji zwrotnych.
Warunki wstępne dla osób uczących się/ Wymagania wstępne dla uczestników/uczestniczek	Kurs przeznaczony dla osób powyżej 50. roku życia. Poziom A1 (nowicjusz) we wszystkich kompetencjach DigCompEdu Framework (certyfikat nie jest wymagany). Znajomość języka polskiego w mowie i piśmie.

Warunki techniczne realizacji kursu/Wymagania sprzętowo-materiałowe	Komputery, łącze internetowe, projektor cyfrowy, głośniki, słuchawki, korepetytorzy, kartki papieru na notatki, długopisy.
Godziny nauczania	Łącznie: 50 godzin dydaktycznych (50 x 45 minut) w tym: 36 godzin dydaktycznych programu obowiązkowego oraz 14 godzin dydaktycznych na indywidualne potrzeby grupy – godziny dodatkowe (z uwzględnieniem składu grupy, jej liczebności oraz indywidualnych cech uczestników/czek).
Struktura kursu: **- nazwa modułu kursu** **- jednostek wchodzących w skład modułu** **- czas nauczania** **- miejsce**	**WPROWADZENIE:** pomiar początkowego poziomu kompetencji kluczowych i pewnej dynamiki energetycznej, aby w łatwy do zrozumienia sposób wejść w świat umiejętności cyfrowych. - **MODUŁ – BEZPIECZEŃSTWO W INTERNECIE (13 GODZIN DYDAKTYCZNYCH: 8 O + 5 D):** o Czym jest bezpieczeństwo w Internecie? (3 godziny dydaktyczne: 2 O + 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach. o Cyberprzemoc (3 godziny dydaktyczne 2 O + 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach. o Zadbaj o cyfrowy ślad (3 godziny dydaktyczne: 2 O +1 D) , miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupie o Środki ochrony (zagrożenia internetowe) (2 godziny dydaktyczne: 1 O + 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach. o Ochrona środowiska (2 godziny dydaktyczne: 1 O + 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach. - **MODUŁ - ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW (8 GODZIN DYDAKTYCZNYCH: 5 O + 3 D):** o Czym jest Problem Solving („rozwiązywanie problemów”)? (3 godziny dydaktyczne: 2 O + 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach. o Cztery techniki rozwiązywania problemów (2 godziny dydaktyczne: 1 O + 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach. o Identyfikacja potrzeb i odpowiedzi technologicznych (2 godziny dydaktyczne: 1 O + 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach.

	○ Identyfikacja luk w kompetencjach cyfrowych (1 godz. dydaktyczna: 1 O), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach. - **MODUŁ - UMIEJĘTNOŚĆ POSŁUGIWANIA SIĘ INFORMACJAMI I DANYMI (6 GODZIN DYDAKTYCZNYCH: 4 O + 2 D):** ○ Czym jest „umiejętność posługiwania się informacjami i danymi”? (1 godzina dydaktyczne: 1 O), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach. ○ Przeglądanie, wyszukiwanie i filtrowanie danych, informacji i treści cyfrowych (2 godziny dydaktyczne: 1 O + 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach. ○ Ocena danych, informacji i treści cyfrowych (1 godzina dydaktyczne: 1 O), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach. ○ Fake News (2 godziny dydaktyczne: 1 O +1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach. - **MODUŁ - TWORZENIE TREŚCI CYFROWYCH (8 GODZIN DYDAKTYCZNYCH: 5 O + 3 D):** ○ Tworzenie treści cyfrowych (3 godziny dydaktyczne: 2 O + 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach. ○ Integracja i ponowne opracowanie treści cyfrowych (2 godziny dydaktyczne: 1 O + 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach. ○ Prawa autorskie i licencje (3 godziny dydaktyczne: 2 O + 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach. - **MODUŁ - KOMUNIKACJA I WSPÓŁPRACA (12 GODZIN DYDAKTYCZNYCH: 10 O + 2 D):** ○ Interakcja za pomocą technologii cyfrowych (2 godziny dydaktyczne: 2 O), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach. ○ Udostępnianie za pomocą technologii cyfrowych (1 godzina dydaktyczna: 1 O), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach. ○ Współpraca za pomocą technologii cyfrowych (4 godziny dydaktyczne: 4 O), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach. ○ Zarządzanie tożsamością cyfrową (5 godzin dydaktycznych: 3 O + 2 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach. **ZAKOŃCZENIE:** pomiar ostatecznego poziomu kompetencji kluczowych.

Formy zajęć	Kształcenie będzie realizowane w systemie stacjonarnym. Metodologia kursu, jak wspomniano wcześniej, będzie prowadzona w sposób „edukacji pozaformalnej", przeplatając teorię z praktyką i starając się, aby sesje odbywały się twarzą w twarz z dorosłymi. Nie wszystkie sesje będą miały taki sam czas trwania, ponieważ mogą wystąpić różnice ze względu na dostępność uczestników/czek lub trenerów. W przypadku braku możliwości zajęć bezpośrednich, część kursu (zwłaszcza wykłady i prezentacje) może być prowadzona zdalnie z wykorzystaniem narzędzi do komunikacji zdalnej, przy czym taki sposób realizacji sesji powiązałby ją z treściami dotyczącymi umiejętności cyfrowych.
Wielkość grupy (minimalna i maksymalna liczba)	Od 5 do 15 uczestników/uczestniczek. W przypadku większych grup czas potrzebny na wykonanie ćwiczeń i zaprezentowanie wyników może być dłuższy. W związku z tym należy wykorzystać dodatkowe godziny przewidziane w programie. Nie we wszystkich sesjach weźmie udział taka sama liczba osób dorosłych, biorąc pod uwagę dostępność tych uczestników/czek, ale minimalna ich liczba musi zawsze zostać przekroczona, aby wszystkie zaplanowane zajęcia teoretyczne i praktyczne zostały zrealizowane.
Literatura i pomoce dydaktyczne dla trenerów	**Literatura:** Trenerzy będą mieli dostęp do programu szkolenia. Niniejsza instrukcja zawiera również linki do dodatkowych materiałów, które będą przydatne trenerowi podczas przygotowania i realizacji kursu. **Materiały dydaktyczne:** Materiały dydaktyczne: dostęp do Internetu, rzutnik multimedialny, laptop, papier, mazaki, tablica, karteczki samoprzylepne oraz materiały wymienione w opisie ćwiczeń w instrukcji trenera.
Literatura i pomoce dydaktyczne dla	**Literatura:**

uczestników/uczestniczek	Materiały dla uczestników/uczestniczek dołączone do programu szkolenia. **Pomoc naukowa:** Indywidualny notatnik, długopis i/lub smartfon (może być 1 urządzenie na grupę 2-3 osób). W przypadku braku dostępu do smartfonów ćwiczenia można wykonać w inny sposób niż opisany w instrukcji.
Metody i formy walidacji efektów uczenia się	Ocena nabywania/doskonalenia kompetencji obejmuje ocenę w trzech wymiarach: - wiedza - umiejętności - postawy - Wiedza jest mierzona dwukrotnie (na początku i na końcu szkolenia). Uczestnicy/czki przejdą wstępne i końcowe testy kompetencji oprócz wszystkich ćwiczeń grupowych, w których muszą wykazać, że zrozumieli nauczaną wcześniej treść teoretyczną. - Umiejętności mierzone są dwukrotnie (na początku i na końcu szkolenia). Uczestnicy/czki przejdą wstępne i końcowe testy kompetencji oprócz wszystkich ćwiczeń grupowych, w których muszą wykazać, że zrozumieli nauczaną wcześniej treść teoretyczną. - Postawy, które można zweryfikować w trakcie kursu, są oceniane przez trenera w formie pisemnej opinii. (a) trenera w formie pisemnej opinii (b) uczestnika/czkę poprzez wypełnienie formularza samooceny. **Wzory testu wiedzy/umiejętności wstępnych i końcowych/ćwiczeń, opinia prowadzącego zajęcia oraz inne narzędzia weryfikacyjne wraz z instrukcją użytkowania i odczytywania wyników są dołączone do programu.**

Szczegółowa zawartość Modułów (program nauczania wraz z efektami uczenia się i kryteriami weryfikacji)

- **MODUŁ - BEZPIECZEŃSTWO (13 GODZIN DYDAKTYCZNYCH: 8 O + 5 D):**

Jednostka modułowa (jak nazwano w części *struktura kursu*)	**Treści nauczania (tematy/ćwiczenia/inne)**	**Efekty kształcenia (wiedza, umiejętności, postawy)**	**Kryteria weryfikacji**
1.1 Czym jest bezpieczeństwo? (3 godziny dydaktyczne: 2 O + 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach.	- Czym jest bezpieczeństwo? - Obecna sytuacja - Co możemy zrobić?	- Ogólna wiedza na temat bezpieczeństwa - Wiedza o aktualnej sytuacji na świecie w zakresie Internetu i kompetencji cyfrowych - Znajomość kilku wskazówek, jak dbać o swoje bezpieczeństwo i zachowywać się odpowiedzialnie w sieci - Dobre praktyki wykorzystania bezpieczeństwa na naszą korzyść	Uczestnik/Uczestniczka: - Potrafi wykryć, które funkcje pasują do dziedziny bezpieczeństwa - Potrafi odróżnić przeszłość od teraźniejszości pod względem różnych metodologii, aby zapewnić bezpieczeństwo - Potrafi wykonywać procedury w sposób nienarażający go na niebezpieczeństwo
1.2 Cyberprzemoc (3 godziny dydaktyczne 2 O + 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupie.	- Przykłady cyberprzemocy - Gdzie to się dzieje… - Powody, dla których tak się dzieje… - Sposoby reagowania… - Grupa dyskusyjna - Wideo na ten temat	- Ogólna wiedza na temat cyberprzemocy - Sposoby radzenia sobie z cyberprzemocą	Uczestnik/Uczestniczka: - Potrafi wykryć cyberatak - Potrafi zrozumieć możliwe (nieuzasadnione) przyczyny jego pojawienia się
1.3 Środki ochrony (zagrożenia internetowe) (3 godziny dydaktyczne: 2 O + 1 D), miejsce: sala	- Czemu służą zabezpieczenia? - Najczęstsze ataki w Internecie - Silne hasła - Ochrona danych osobowych i prywatności - Dane publiczne i prywatne	- Znajomość urządzeń zabezpieczających - Znajomość najczęstszych ataków internetowych, takich jak phishing, vishing...	Uczestnik/Uczestniczka: - Potrafi wykryć najczęstsze ataki internetowe i dowiedzieć się, jak ich uniknąć

szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach.		- Wiedza, jak stworzyć dobre, bezpieczne hasło	- Rozumie, w jaki sposób utworzyć silniejsze hasło - Rozumie, jak odróżnić dane publiczne od danych prywatnych...
1.4 Zadbaj o cyfrowy ślad (2 godziny dydaktyczne: 1 O + 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupie.	- Czym jest ślad cyfrowy? - Sposoby dbania o ślad cyfrowy - Ćwiczenia grupowe na temat śladu cyfrowego - Wpływ śladu cyfrowego na teraźniejszość i przyszłość	- Wiedza o śladzie cyfrowym - Umiejętność ponoszenia odpowiedzialności za ślad cyfrowy - Dyskusja i rozmowy z różnych perspektyw, aby dojść do wspólnych wniosków - Dbanie o nasz wizerunek teraz i na przyszłość	Uczestnik/Uczestniczka: - Potrafi rozróżnić cyfrowy ślad od innych koncepcji
1.5 Ochrona środowiska (2 godziny dydaktyczne: 1 O = 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach.	- Znaczenie - Zielona informatyka - Wpływ ICT - Co możemy zrobić?	- Wiedza na temat wpływu ICT na środowisko - Wiedza, jak zmniejszyć ten wpływ	Uczestnik/Uczestniczka: - Jest odpowiedzialny w zakresie dbania o środowisko i wykorzystywania kompetencji cyfrowych
- **MODUŁ - ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW (8 GODZIN DYDAKTYCZNYCH: 7 O + 3 A):**			
Jednostka modułowa (jak nazwano w części *struktura kursu*)	**Treści nauczania (tematy/ćwiczenia/inne)**	**Efekty kształcenia (wiedza, umiejętności, postawy)**	**Kryteria weryfikacji**
2.1 Czym jest Problem Solving („rozwiązywanie problemów")? (3 godziny dydaktyczne: 2 O + 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach.	- Czym jest rozwiązywanie problemów? - Rozwiązywanie problemów technicznych - Ćwiczenia grupowe dotyczące rozwiązywania problemów - Co zrobić, jeśli twój komputer ma wirusa	- Wiedza o rozwiązywaniu problemów - Znajomość zagadnień technicznych związanych z rozwiązywaniem problemów	Uczestnik/Uczestniczka: - Posiada umiejętność wykorzystania rozwiązywania problemów w życiu codziennym

2.2 Cztery techniki rozwiązywania problemów (2 godziny dydaktyczne: 1 O + 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach.	- Poznaj cztery najważniejsze techniki - Ćwiczenia i przykład refleksji nad każdą z nich	- Wiedza pozwalająca odkryć cztery najważniejsze techniki	Uczestnik/Uczestniczka: - Posiada umiejętność spostrzeżenia czterech najważniejszych technik i zadania sobie pytania, czy kiedykolwiek w swoim życiu używał którejś z nich
2.3 Identyfikacja potrzeb i odpowiedzi technologicznych (2 godziny dydaktyczne: 1 O + 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach.	- Dlaczego to jest ważne? - PORADY - Wyczyść pamięć podręczną przeglądarki - Zajęcia grupowe	- Wiedza o potrzebach i reakcjach technologicznych, które oferują nam dzisiaj dla każdej sytuacji w naszym życiu	Uczestnik/Uczestniczka: - Posiada umiejętność identyfikowania potrzeb technologicznych - Potrafi rozpoznać, kiedy powinien „wyczyścić" swoje urządzenie
2.4 Identyfikacja luk w kompetencjach cyfrowych (1 godz. dydaktyczna: 1 O), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupie.	- Twórcze wykorzystanie technologii cyfrowych - Czemu służy? - Czyszczenie pamięci podręcznej przeglądarki - Zajęcia grupowe	- Wiedza pozwalająca zidentyfikować luki w kompetencjach	- Posiada zdolność „czyszczenia" swoich urządzeń elektronicznych w odpowiednim momencie
- **MODUŁ - ZNAJOMOŚĆ INFORMACJI I DANYCH (6 GODZIN DYDAKTYCZNYCH: 4 O + 2 A):** -			
Jednostka modułowa (jak nazwano w części *struktura kursu*)	**Treści nauczania (tematy/ćwiczenia/inne)**	**Efekty kształcenia (wiedza, umiejętności, postawy)**	**Kryteria weryfikacji**
3.1 Czym jest „znajomość informacji i danych"? (1 godzina dydaktyczna: 1 O), miejsce: sala szkoleniowa	- Na czym opiera się umiejętność korzystania z informacji i danych?? - Co jeszcze? - Kompetencje - Zajęcia grupowe	- Wiedza na temat tego, czym jest „informacja i umiejętność korzystania z danych" oraz świadomość znaczenia tego pojęcia	Uczestnik/Uczestniczka: - Rozumie znaczenie tej koncepcji

umożliwiająca pracę w grupach.			
3.2 Przeglądanie, wyszukiwanie i filtrowanie danych, informacji i treści cyfrowych (2 godz. dydaktyczne: 1 O + 1 D), (1 godz. dydaktyczna: 1 O), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach.	- Czemu służy? - Aktywność: Wyszukiwarki - Przykłady	- Znajomość przeglądarki - Wiedza na temat filtrowania danych - Wiedza o treściach cyfrowych	Uczestnik/Uczestniczka: - Potrafi wyciągać w grupie wnioski na temat tej koncepcji
3.3 Ocena danych, informacji i treści cyfrowych (1 godzina dydaktyczna: 1 O), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach.	- Czemu służy ccena danych, informacji i treści cyfrowych? - Przykłady - Aktywność: Źródła - Rodzaje źródeł	- Znajomość oceny danych - Wiedza o źródłach i typach źródeł, które możemy znaleźć - Aktywna postawa grupowa, w której wszyscy uczestnicy/czki muszą współpracować i wnosić pomysły	Uczestnik/Uczestniczka: - Rozumie, co oznacza koncepcja oceny danych - Potrafi rozróżnić typy dostępnych czcionek, podkreślając, które są lepsze, a które gorsze
3.4 Fake News (2 godziny dydaktyczne: 1 O + 1 A), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach.	- Czym jest „fake news”? - Jak wykryć fake newsy? - Zadaj sobie te pytania… - Aktywność: Sherlock Holmes - Pewna dynamika	- Wiedza o fake newsach - Wiedza o tym, jak je wykryć i wiedzieć, jak ważne jest unikanie fałszywych wiadomości - Aktywna i współpracująca postawa w różnych dynamikach i działaniach grupowych	- Potrafi wykryć fałszywą informacje wraz z jej intencją - Potrafi filtrować informacje, odrzucić fałszywe wiadomości i nie rozpowszechniać ich
- **MODUŁ - TWORZENIE TREŚCI CYFROWYCH (8 GODZIN DYDAKTYCZNYCH: 5 O + 3 A):**			
Jednostka modułowa	**Treści nauczania (tematy/ćwiczenia/inne)**	**Efekty kształcenia**	**Kryteria weryfikacji**

(jak nazwano w części *struktura kursu*)		**(wiedza, umiejętności, postawy)**	
4.1 Tworzenie treści cyfrowych (3 godziny dydaktyczne: 2 O + 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach.	- Rodzaje treści - Rodzaje formatów - Pomyślne tworzenie treści cyfrowych - Opracowywanie treści cyfrowych - Ćwiczenie 1: Tworzenie bloga - Ćwiczenie 2: Tworzenie podcastu	- Znajomość różnych rodzajów treści i formatów - Podstawowa wiedza dotycząca tworzenia różnych treści cyfrowych - Aktywna i twórcza postawa dla dwóch działań dotyczących tworzenia treści cyfrowych	Uczestnik/Uczestniczka: - Potrafi tworzyć cyfrowe dobra - Wykazuje się kreatywnością, aby utworzyć post na blogu i podcast
4.2 Integracja i ponowne opracowanie treści cyfrowych (2 godziny dydaktyczne: 1 O + 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach.	- Czemu służy? - 6 kroków do opłacalnego tworzenia treści cyfrowych - Ćwiczenie: Selfie	- Wiedza na temat opracowywania treści cyfrowych - Znajomość kolejności i kroków tworzenia wydajnych treści cyfrowych	Uczestnik/Uczestniczka: - Posiada umiejętność bycia uporządkowanym i praktycznym
4.3 Prawa autorskie i licencje (3 godziny dydaktyczne: 2 O + 1 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach.	- Czemu służy? - Znaczenie prawa autorskiego - Rodzaje licencji - Ćwiczenie: Licencje	- Znajomość licencji, rodzajów licencji i praw autorskich - Proaktywna postawa w różnych zajęciach grupowych	Uczestnik/Uczestniczka: - Posiada umiejętność wykrywania i rozróżniania rodzajów licencji i praw autorskich
- **MODUŁ - KOMUNIKACJA I WSPÓŁPRACA (12 GODZIN DYDAKTYCZNYCH: 10 O + 2 A):**			
Jednostka modułowa (jak nazwano w części *struktura kursu*)	**Treści nauczania (tematy/ćwiczenia/inne)**	**Efekty kształcenia (wiedza, umiejętności, postawy)**	**Kryteria weryfikacji**
5.1 Interakcja poprzez technologie cyfrowe (2 godziny dydaktyczne: 2 O), miejsce: sala szkoleniowa	- Na czym się opiera interakcja poprzez technologie cyfrowe? - To dużo więcej niż używanie WhatsAppa czy Facebooka… - Co oznacza obywatelstwo partycypacyjne?	- Wiedza na temat interakcji poprzez różne technologie cyfrowe	Uczestnik/Uczestniczka: - Potrafi rozróżnić różne technologie cyfrowe

umożliwiająca pracę w grupach.	- Aktywność grupowa	- Wiedza o obywatelstwie partycypacyjnym - Aktywna postawa w różnych działaniach	- Potrafi rozróżnić znaczenie każdego z tych narzędzi cyfrowych
5.2 Udostępnianie poprzez technologie cyfrowe (1. liczba godzin dydaktycznych: 1 O), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach.	- Czemu służy udostępnianie poprzez technologie cyfrowe? - Przykłady - Angażowanie się w obywatelstwo za pomocą technologii cyfrowych - Ćwiczenie: Perswazyjne reklamy	- Znajomość najlepszego sposobu dzielenia się doświadczeniami lub informacjami za pośrednictwem technologii cyfrowych	Uczestnik/Uczestniczka: - Wykrywa najlepszy sposób codziennego korzystania z technologii
5.3 Współpraca poprzez technologie cyfrowe (4 godziny dydaktyczne: 4 O), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach.	- Składniki współpracy poprzez technologie cyfrowe - Aktywność: Odkryj - Odkryj OSM - Ćwiczenie 1: Twój wkład w tworzenie Wikipedii - Ćwiczenie 2: Zachowanie w Internecie	- Wiedza na temat współpracy zapewnianej przez technologie cyfrowe - Znajomość różnych komponentów - Proaktywne i kreatywne podejście do rozwoju różnych działań	Uczestnik/Uczestniczka: - Posiada umiejętność współpracy za pomocą technologii cyfrowych
5.4 Zarządzanie tożsamością cyfrową (5 godzin dydaktycznych: 4 O + 2 D), miejsce: sala szkoleniowa umożliwiająca pracę w grupach.	- Czym jest tożsamość cyfrowa? - Jak dbać o naszą cyfrową tożsamość? - Aktywność grupowa - Tożsamość cyfrowa a tożsamość osobista - Aktywność i dyskusja w grupach	- Wiedza o tożsamości cyfrowej - Wiedza o znaczeniu tożsamości cyfrowej w naszym codziennym życiu - Wiedza o tym, jak dbać o naszą cyfrową tożsamość - Aktywna postawa w różnych ćwiczeniach proponowanych podczas kursu	Uczestnik/Uczestniczka: - Umiejętność zrozumienia, czym jest i jak ważna jest tożsamość cyfrowa - Dba o tożsamość cyfrową, tak jak dbamy o swoją tożsamość osobistą

Dofinansowane przez Unię Europejską

Zastrzeżenie: Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

UZNANIE AUTORSTWA–UŻYCIE NIEKOMERCYJNE–NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY–NC–SA)

Ta licencja pozwala innym remiksować, dostosowywać i budować na tym utworze w sposób niekomercyjny, pod warunkiem, że przypisują nam i udzielają licencji na swoje nowe dzieła na identycznych warunkach.

PUBLIKACJA DARMOWA