



Dofinansowane przez
Unię Europejską

REZULTAT PROJEKTU NR 2

CZĘŚĆ 2/5



Materiały dla edukatorów, trenerów (scenariusz szkolenia/podręcznik trenera)

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**



Dofinansowane przez
Unię Europejską

Rezultat projektu nr 2

Szkolenie pt.

Kompetencje kluczowe dla osób 50+: w zakresie kompetencji cyfrowych

Część 2/5 – Podręcznik trenera

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), Institut 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

Podręcznik trenera



Wstęp (na tę część można wykorzystać czas z tzw. „banku dodatkowych godzin”)				
Jednostka	Szczegółowy przebieg szkolenia, przekazywane treści, stosowane metody itd.	Czas trwania zajęć (w minutach): teoria / ćwiczenia	Pomoce dydaktyczne	Cele edukacyjne. Umiejętności, wiedza, postawy prezentowane przez uczestników/uczestniczki po ukończeniu działu
WSTĘP	Ogólna prezentacja kursu Wprowadzenie do projektu i kursu: Kontekst, potrzeby, grupy docelowe i główne cele. Poznaj grupę: indywidualna prezentacja trenera i członków grupy. Każdy uczestnik/czka wymienia swoje imię oraz podaje 3 informacje o sobie.	30 minut	Slajd prezentacji	Zapoznanie się z projektem, kursem i najważniejszymi informacjami Zapoznanie się z trenerem i członkami grupy
	Prezentacja modułów i harmonogramu kursu	15 minut	Slajdy prezentacji	Uczestnik/czka poznaje: <ul style="list-style-type: none">• Sylabus i szczegółowy program kursu• Harmonogram
	Przedstawienie obowiązków uczestnika/czki oraz zasad uzyskania certyfikatu	15 minut	Slajd prezentacji	<ul style="list-style-type: none">• Zapoznanie z obowiązkami w trakcie szkolenia i



				wymaganiami, które uczestnik/uczestniczka musi spełnić, aby uzyskać certyfikat
Wskazówki dla trenera/inne ważne uwagi do tej części	<ul style="list-style-type: none">• Zapewnij jasny opis projektu, na którym opiera się kurs, aby wszystkie informacje były uporządkowane i zrozumiałe.• Zaprezentuj krótko program i harmonogramu kursu, aby upewnić się, że uczestnicy/uczestniczki rozumieją strukturę, główną treść i istotne aspekty.• Zadbaj o to, aby zarówno obowiązki, jak i zasady, których uczestnicy/uczestniczki mają przestrzegać podczas szkolenia, zostały im jasno wyjaśnione. Zawsze zachęcaj uczestników/czki do dzielenia się swoimi przemyśleniami i wątpliwościami, gdy jest to konieczne.			



Moduł 1: Bezpieczeństwo				
Jednostka	Szczegółowy przebieg szkolenia, przekazywane treści, stosowane metody itd.	Czas trwania zajęć (w minutach): teoria / ćwiczenia	Pomoce dydaktyczne	Cele aktywność. Umiejętności, wiedza, postawy, które uczestnicy/uczestniczki nabędą po zakończeniu działu.
1.1 Czym jest bezpieczeństwo w Internecie?	Przedstawienie programu modułu Wprowadzenie do struktury modułu i głównych celów. Indywidualna prezentacja uczestników/uczestniczek. Ćwiczenie „lodołamacz”: „Dwie prawdy i kłamstwo”	45 minut	Slajd prezentacji 1 Notatki papierowe Długopisy	<ul style="list-style-type: none">• Zapoznanie się z strukturą modułu i jego celami.• Zapoznanie się z trenerem w celu poprawy kontaktu podczas procesu uczenia się.
	Bezpieczeństwo w Internecie i aktualna sytuacja cyberbezpieczeństwa. Opis pojęcia „Bezpieczeństwo w Internecie” i jego głównych celów. Tło i sytuacja bezpieczeństwa w Internecie w dzisiejszych czasach. Pojawiające się problemy wynikające z bieżącego korzystania z Internetu w aspekcie bezpieczeństwa.	40 min	Prezentacja slajdów 2, 3	<ul style="list-style-type: none">• Zapoznanie z koncepcją bezpieczeństwa w Internecie.• Uczestnik/Uczestniczka poznaje



				<p>kontekst i aktualną sytuację cyberbezpieczeństwa.</p> <ul style="list-style-type: none">• Identyfikacja głównych problemów dotyczące korzystania z Internetu w aspekcie bezpieczeństwa.
	<p>Co możemy zrobić?</p> <p>Wprowadzenie do kluczowych środków i zaleceń, których należy przestrzegać podczas surfowania w Internecie.</p> <p>Dyskusja w grupie „Środki bezpieczeństwa”: Zapytaj uczestników/uczestniczki, czy często stosują niektóre z wymienionych zaleceń, aby zapewnić sobie bezpieczeństwo podczas surfowania w Internecie. Uczestnicy/Uczestniczki wymieniają 2-3 środki, które stosują w praktyce.</p>	35 minut	Slajd prezentacji 4	<ul style="list-style-type: none">• Zapoznanie się z głównymi środkami i zaleceniami dotyczącymi bezpiecznego surfowania w Internecie.• Poszerzenie i usprawnienie gamy narzędzi zwykle używanych przez użytkownika podczas



				surfowania w Internecie.
1.2 Środki ochrony	Środki ochrony i phishing Główne cele ochrony. Opis pojęcia „phishing” i sposobu jego działania.	25 minut	Prezentacja slajdów 5, 6	<ul style="list-style-type: none">• Zapoznanie się ze środkami ochrony/zabezpieczeniami.• Wprowadzenie pojęcia „phishingu” oraz wytłumaczenie sposobu jego działania.
	Zadaj sobie pytanie Uczestnicy/Uczestniczki otrzymają określone pytania i będą mieli czas na ich przemyślenie. Trener zadba o zorganizowanie dyskusji w grupie, w której uczestnicy/uczestniczki będą wyrażać swoje przemyślenia na podstawie swoich doświadczeń i opinii.	30 minut	Slajd prezentacji 7	<ul style="list-style-type: none">• Utrwalenie zdobytej wiedzy na temat środków ochrony/zabezpieczeń i phishingu.• Zapoznanie się z przykładami dzięki wymianie doświadczeń i opinii.
	Silne hasła: Na co trzeba zwrócić uwagę a czego unikać? Znaczenie silnych haseł w celu zapewnienia bezpieczeństwa w Internecie.	20 minut	Prezentacja slajdów 8, 9	<ul style="list-style-type: none">• Podnoszenie świadomości znaczenia silnych haseł.



	<p>Istotne aspekty, o których należy pamiętać przy tworzeniu silnych haseł.</p> <p>Kluczowe aspekty, których należy unikać podczas tworzenia silnych haseł.</p>			<ul style="list-style-type: none">• Poprawa haseł uczestników/uczestniczek zgodnie z nauczonymi treściami• Zapoznanie się z najczęstszymi błędami popełnianymi przy wyborze hasła.• Poznawanie słabych punktów haseł.
	<p>Aktywność: Silne hasła</p> <p>Wprowadzenie do ćwiczenia: Konieczność zachowania bezpiecznych haseł</p> <p>Uczestnicy/Uczestniczki otrzymają szczegółowe instrukcje dotyczące tworzenia wyjątkowo bezpiecznego hasła. W tym celu będą musieli postępować zgodnie z ustalonymi krokami. Ćwiczenie będzie prowadzone w sposób dynamiczny i oparty na współpracy za pośrednictwem internetowego narzędzia „Padlet”.</p>	40 min	Prezentacja slajdów 10, 11 Smartfon, tablet lub komputer Padlet	<ul style="list-style-type: none">• Poprawa wpływu na nauczanie w zakresie omawianych w module treści.• Promowanie wśród uczestników/uczestniczek synergii związanych z tworzeniem silnych haseł.
	Przerwa	30 minut		



1.3 Ochrona danych osobowych i prywatności	Ochrona danych osobowych i prywatności Wprowadzenie i główne cele Cechy danych publicznych i prywatnych oraz podanie przykładów	15 minut	Prezentacja slajdów 12, 13	<ul style="list-style-type: none">• Zrozumienie, na czym polega ochrona danych osobowych i prywatnych.• Znajomość różnic między danymi publicznymi i prywatnymi.
	PRAWDA CZY FAŁSZ? Aktywność mająca na celu pobudzenie myślenia i dyskusji wśród uczestników/uczestniczek. W oparciu o wcześniej nauczane treści uczestnicy/uczestniczki otrzymają zbiór stwierdzeń, które będą musieli przeczytać i ocenić, czy są one prawdziwe czy fałszywe. Kiedy uznają, że jakieś stwierdzenie jest fałszywe, będą musieli je przemyśleć i uargumentować, dlaczego nie jest prawdziwe i napisać zdanie zastępcze, które ich zdaniem jest poprawne.	40 min	Slajd prezentacji 14 Kartka i długopis (dla każdego uczestnika/uczestniczki)	<ul style="list-style-type: none">• Przystwojenie wiedzy w sposób praktyczny.• Poprawa wykorzystania danych i prywatności przez uczestników/uczestniczek.
	Czym jest ślad cyfrowy? Opis terminu ślad cyfrowy (ang. Digital Footprint) i jego przykłady.	10 minut	Prezentacja slajdów 15, 16	<ul style="list-style-type: none">• Zrozumienie, czym jest ślad cyfrowy.• Podnoszenie świadomości koncepcji śladu cyfrowego.
	Sposoby pozostawienia śladu cyfrowego Wyjaśnienie, w jaki sposób tworzone są ślady cyfrowe.	15 minut	Slajd prezentacji 17	<ul style="list-style-type: none">• Zapoznanie się z aktywnymi i pasywnymi formami



Rodzaje śladów cyfrowych.			tworzącymi ślad cyfrowy. <ul style="list-style-type: none">• Uczestnicy/Uczestniczki będą brać pod uwagę swój ślad cyfrowy podczas korzystania z Internetu.
Dlaczego ślady cyfrowe są ważne? Znaczenie śladów cyfrowych. Główne punkty.	10 minut	Slajd prezentacji 18	<ul style="list-style-type: none">• Podnoszenie świadomości wagi śladu cyfrowego.• Poprawa zależności między uczestnikami/uczestniczkami a ich odciskami cyfrowymi.
Quiz: prawda czy fałsz? W oparciu o poprzednie treści dotyczące śladów cyfrowych, uczestnicy/uczestniczki otrzymają określone stwierdzenia. W grupach będą musieli rozważyć, które stwierdzenie jest prawdziwe, a które fałszywe. Gdy uznają, że jakieś stwierdzenie jest fałszywe, będą musieli przedyskutować i wyjaśnić przyczynę. Pomoże to zweryfikować poprzednie treści i zainspirować uczestników/uczestniczek do krytycznego myślenia.	30 minut	Slajd prezentacji 19	<ul style="list-style-type: none">• Utrwalenie zdobytej wiedzy na temat śladu cyfrowego.• Wpływ nauczanych treści na poprawę korzystania z Internetu mając na uwadze ślad cyfrowy.



1.4 Ochrona zdrowia i dobrego samopoczucia	<p>Ochrona zdrowia i dobrego samopoczucia</p> <p>Wprowadzenie i główne cele.</p> <p>Definicja cyberprzemocy.</p> <p>Gdzie i dlaczego dochodzi do cyberprzemocy. Sposoby reagowania w sytuacji cyberprzemocy.</p> <p>Wideo na temat cyberprzemocy: Ten film pokazuje szczegółowo, czym jest cyberprzemoc, jakie są jej szkodliwe skutki oraz zalecenia dotyczące postępowania lub szukania wsparcia w tego rodzaju sytuacjach.</p>	45 minut	Prezentacja slajdów 2, 3, 4, 5	<ul style="list-style-type: none">• Poznanie zasad ochrony zdrowia i dobrego samopoczucia powiązanych z korzystaniem z Internetu i technologii cyfrowych.• Zrozumienie pojęcia cyberprzemocy, a także, gdzie najczęściej ma ona miejsce, główne powody, dla których się pojawia i najlepszych sposobów radzenia sobie z nią.
	<p>Jak się chronić?</p> <p>Po obejrzeniu poprzedniego filmu zostaną podane ważne wskazówki, jak chronić się przed wirtualnymi zagrożeniami.</p>	10 minut	Slajd prezentacji 6	<ul style="list-style-type: none">• Nabycie przydatnych środków zapobiegających byciu ofiarą cyberprzemocy.• Zwiększenie empatii, aby nikogo nie skrzywdzić ani



				nie dopuścić do cyberprzemocy.
	<p>Aktywność: Zgłaszanie online</p> <p>Wprowadzenie do znaczenia korzystania z narzędzi do zgłaszania online w walce z cyberprzemocą.</p> <p>Wyjaśnienie instrukcji działania:</p> <p>Uczestnicy/Uczestniczki otrzymają sześć różnych przykładów sytuacji, które będą musieli/ły przemyśleć, przedyskutować i powiedzieć, czy według nich jest to przejaw cyberprzemocy czy nie. Pomoże im to zidentyfikować podejrzane działania i dowiedzieć się, w jakich sytuacjach powinni działać, aby walczyć z cyberprzemocą.</p>	50 minut	Prezentacja slajdów 7, 8, 9	<ul style="list-style-type: none">• Zwiększenie wpływu przekazywanej wiedzy na temat cyberprzemocy.• Utrwalenie zdobytej wiedzy i środków dotyczących cyberprzemocy.
1.5 Ochrona środowiska	<p>Czym jest cyberbezpieczeństwo?</p> <p>Wyjaśnienie terminu „cyberbezpieczeństwo”.</p> <p>Wprowadzenie do znaczenia cyberbezpieczeństwa w dzisiejszych czasach.</p>	20 minut	Slajd prezentacji 10	<ul style="list-style-type: none">• Zapoznanie z pojęciem cyberbezpieczeństwa.• Podnoszenie świadomości wagi cyberbezpieczeństwa.
	<p>Jak możemy zidentyfikować cyberzagrożenia?</p> <p>Najczęstsze rodzaje zagrożeń cyberbezpieczeństwa. Ich opis i sposób ich identyfikacji.</p>	15 minut	Slajd prezentacji 11	<ul style="list-style-type: none">• Nauka lepszego rozpoznawania głównych zagrożeń w Internecie.



				<ul style="list-style-type: none">• Zapoznanie z pojęciami phishing, malware i spam.
	<p>Co możemy zrobić?</p> <p>Główne zalecenia, których należy przestrzegać w podejrzanych sytuacjach.</p> <p>Dyskusja w grupie: Uczestnicy/Uczestniczki omówią w grupie następujące pytania: Czy kiedykolwiek otrzymałeś podejrzaną wiadomość e-mail, telefon lub wiadomość tekstową? Co zrobiłeś?</p> <p>Uczestnicy/Uczestniczki będą zachęceni do udziału i wyrażania opinii na podstawie swoich prawdziwych doświadczeń.</p>	30 minut	Slajd prezentacji 12	<p>Uczestnicy/Uczestniczki</p> <ul style="list-style-type: none">• dowiadują się, co mogą zrobić w odpowiedzi na zagrożenia.• Poprawiają swoją pewność siebie w sytuacjach zagrożenia.• Zwiększają swoje możliwości myślenia.
	<p>Wskazówki do zastosowania w praktyce</p> <p>Uczestnikom/Uczestniczkom zostaną przekazane główne wskazówki, jak zapewnić bezpieczeństwo podczas surfowania w Internecie.</p>	15 minut	Slajd prezentacji 13	<ul style="list-style-type: none">• Poznanie wskazówek, które można zastosować w praktyce, aby poprawić swoje cyberbezpieczeństwo.• Poprawa korzystania z Internetu poprzez zachęcanie do



				bezpieczniejszego korzystania z niego.
	<p>Ćwiczenie: Jak zapewnić bezpieczeństwo?</p> <p>Trener zacznie kłaść nacisk na znaczenie ochrony danych osobowych online dla zapewnienia naszego bezpieczeństwa, następnie udzieli wskazówek związanych z aktywnością.</p> <p>Uczestnicy/Uczestniczki otrzymają kilka zdań. Muszą przeczytać i określić, które należy uwzględnić a które pominąć przy tworzeniu bezpiecznego profilu z danymi.</p>	30 minut	Slajd prezentacji 14	<ul style="list-style-type: none">• Utrwalenie zdobytej podczas szkolenia wiedzy z zakresu cyberbezpieczeństwa.• Wpływ na bardziej umiejętne korzystanie przez uczestników/uczestniczek z Internetu.
Wskazówki dla trenera/inne ważne uwagi do tej części	<ul style="list-style-type: none">• Użyj prezentacji multimedialnych jako narzędzi pomocniczych, aby utrzymać zaangażowanie uczestników.• Aby upewnić się, że uczestnicy/uczestniczki rozumieją przekazywane treści, zachęcaj do zadawania pytań i dyskusji w określonych momentach.• Dozuj informacje oraz unikaj obciążenia poznawczego uczestników/czek.• Odpowiadaj na pytania, które nasuną się po przedstawieniu treści.• Bądź elastycznym podczas prowadzenia szkolenia.• Zachęcaj do aktywnego uczestnictwa i motywuj uczestników/uczestniczki poprzez angażowanie ich w dyskusje podczas szkolenia.			



Moduł 2: Rozwiązywanie problemów				
Jednostka	Szczegółowy przebieg szkolenia, przekazywane treści, stosowane metody itd.	Czas trwania zajęć (w minutach): teoria / ćwiczenia	Pomoce dydaktyczne	Cele aktywność. Umiejętności, wiedza, postawy, które uczestnicy/uczestniczki nabędą po zakończeniu działu.
2.1 Czym jest Problem Solving (rozwiązywanie problemów)?	Wprowadzenie do Problem Solving (rozwiązywania problemów) Wprowadzenie w to, czym jest Problem Solving i jakie są główne punkty, na których się skupia. Pomoże to uczestnikom/uczestniczkom zdobyć ogólną i wstępną wiedzę pomocną w zrozumieniu poniższych sekcji.	30 minut	Slajd prezentacji 1, 2	<ul style="list-style-type: none">• Rozumienie koncepcji rozwiązywania problemów.• Świadomość znaczenia rozwiązywania problemów.
	Techniki rozwiązywania problemów Wprowadzenie do głównych technik rozwiązywania problemów. Z czego się składają i jak należy je stosować.	60 minut	Prezentacja slajdów 3, 4, 5	<ul style="list-style-type: none">• Zapoznanie się z technikami rozwiązywania problemów.• Rozpoznanie i zrozumienie techniki scenariuszy, techniki pogorszenia, techniki wspinaczkowej i



				techniki zablokowanego pisarza.
2.2 Rozwiązywanie problemów technicznych	<p>Rozwiązywanie problemów technicznych. Dlaczego jest to ważne?</p> <p>Wprowadzenie do rozwiązywania problemów technicznych i jego celów.</p> <p>Znaczenie posiadania podstawowych umiejętności rozwiązywania problemów podczas pracy z urządzeniami technologicznymi.</p>	15 minut	Prezentacja slajdów 6, 7	<ul style="list-style-type: none">• Wiedza z czego się składa i jak wpływa na nas posiadanie umiejętności rozwiązywania problemów technicznych.• Zwiększenie umiejętności rozwiązywania problemów technicznych w celu poprawy wykorzystania technologii.
	<p>Co zrobić na wypadek wirusa komputerowego?</p> <p>Wykrycie wirusa jako jednej z głównych przyczyn problemów technicznych.</p> <p>Przedstawienie czynności, które należy wykonać w przypadku wirusa komputerowego.</p>	40 min	Prezentacja slajdów 8, 9, 10	<ul style="list-style-type: none">• Świadomość wpływu wirusów na rozwiązywanie problemów technicznych.• Znajomość kroków, jakie należy podjąć w przypadku radzenia sobie z wirusem.



	<p>Aktywność: Rozwiąż Problem</p> <p>Uczestnikom/Uczestniczkom zostaną przedstawione instrukcje dotyczące tego ćwiczenia. Zostanie im wyświetlona tabela, w której po lewej stronie pojawiają się problemy techniczne, a po prawej możliwe rozwiązania. Uczestnicy/Uczestniczki muszą dopasować typowe błędy do ich możliwych rozwiązań.</p> <p>Dyskusja: Uczestnicy/Uczestniczki omówią najczęściej spotykane błędy, środki, które zastosowali w celu rozwiązania tych problemów i powiedzą, czy zadziałały.</p>	45 minut	Prezentacja slajdów 11, 12	<ul style="list-style-type: none">• Utrwalenie wiedzy z zakresu rozwiązywania problemów technicznych w sposób praktyczny.• Świadomość głównych błędów popełnianych w tym zakresie.
	Przerwa	30 minut		
2.3 Identyfikacja potrzeb i rozwiązań technologicznych	<p>Identyfikacja potrzeb i rozwiązań technologicznych. Dlaczego jest to ważne?</p> <p>Wprowadzenie do identyfikacji potrzeb i rozwiązań technologicznych oraz jej główne cele.</p> <p>Dlaczego ważne jest identyfikowanie potrzeb i rozwiązań technologicznych? Przykład</p>	20 minut	Prezentacja slajdów 13, 14	<ul style="list-style-type: none">• Poznanie głównych celów identyfikacji potrzeb i rozwiązań technologicznych.• Zrozumienie roli narzędzi cyfrowych oraz znaczenia identyfikowania potrzeb i rozwiązań technologicznych.



<p>Czym jest rozwiązywanie problemów?</p> <p>Definicja terminu „rozwiązywanie problemów”. Kiedy ten termin jest stosowany?</p> <p>Jakie mogą być przykłady „rozwiązywania problemów”?</p>	10 minut	Prezentacja slajdów 15, 16	<ul style="list-style-type: none">• Zrozumienie, czym jest rozwiązywanie problemów i jaki ma na nas wpływ.• Zaznajomienie się z sytuacjami, podczas których można stosować rozwiązywanie problemów.
<p>PORADY</p> <p>Wyświetlanie wskazówek i środków, których należy przestrzegać i stosować w przypadku wystąpienia problemów technicznych.</p>	10 minut	Prezentacja slajdów 17, 18	<ul style="list-style-type: none">• Uzyskaj zestaw przydatnych wskazówek dotyczących rozwiązywania typowych problemów.• Doskonalenie umiejętności radzenia sobie z użytkowaniem i problemami, jakie pojawiają się w związku z użytkowaniem technologii.
<p>Wyczyść pamięć podręczną przeglądarki</p> <p>Czym jest pamięć podręczna przeglądarki i jak wpływa na przeglądanie Internetu.</p>	10 minut	Slajd prezentacji 19	<ul style="list-style-type: none">• Dowiedz się, jak pamięć podręczna przeglądarki może przyspieszyć



				<p>przeglądanie stron internetowych.</p> <ul style="list-style-type: none">• Zapoznaj się również z potencjalnymi problemami, jakie w niektórych sytuacjach może powodować pamięć podręczna.
2.4 Twórcze wykorzystanie technologii cyfrowych	<p>Podstawowe informacje dotyczące kreatywnego wykorzystywania technologii cyfrowych</p> <p>Wprowadzenie do twórczego korzystania z technologii cyfrowych.</p> <p>Kluczowe idee.</p>	10 minut	Slajd prezentacji 20	<ul style="list-style-type: none">• Zrozumienie kreatywnego korzystania z technologii cyfrowych.• Wyjaśnienie kluczowych pojęć.
	<p>Dlaczego jest to ważne?</p> <p>Badania nad twórczym wykorzystaniem technologii cyfrowych.</p> <p>Prezentacja przykładów twórczego wykorzystania technologii cyfrowych.</p>	10 minut	Slajd prezentacji 21	<ul style="list-style-type: none">• Promocja twórczego wykorzystania technologii cyfrowych.• Zdobycie wiedzy pozwalającej w innowacyjny sposób projektować przyszłość.



	<p>Robotyka</p> <p>Prezentacja robotyki. Z czego się składa.</p> <p>Przykład 3 praw robotyki.</p>	15 minut	Prezentacja slajdów 22, 23	<ul style="list-style-type: none">• Zrozumienie, czym jest robotyka i jakie są jej podstawowe prawa.• Doskonalenie podstawowej wiedzy z zakresu robotyki w zakresie twórczego wykorzystania technologii cyfrowych.
2.5 Identyfikacja braków w kompetencjach cyfrowych	<p>Podstawowe informacje dotyczące identyfikacji braków w kompetencjach cyfrowych</p> <p>Wprowadzenie do tego, czym są braki w kompetencjach cyfrowych.</p> <p>Przedstawienie zasadniczych celów.</p>	10 minut	Slajd prezentacji 24	<ul style="list-style-type: none">• Zrozumienie braków w umiejętnościach cyfrowych.• Poznanie celów ich identyfikacji.
	<p>Dlaczego jest to ważne?</p> <p>Dlaczego ważne jest, aby zidentyfikować braki w kompetencjach cyfrowych? Przykład</p>	10 minut	Slajd prezentacji 25	<ul style="list-style-type: none">• Zrozumienie ciągłej potrzeby uczenia się, aby odpowiednio radzić sobie z różnymi zadaniami cyfrowymi.• Podnoszenie świadomości na temat braków w umiejętnościach cyfrowych.



	<p>Aktywność: prawda czy fałsz?</p> <p>W związku z dyskusją na temat identyfikacji braków w kompetencjach cyfrowych, uczestnicy/uczestniczki otrzymają określone stwierdzenia. W grupach będą musieli rozważyć, które stwierdzenie jest prawdziwe, a które fałszywe. Kiedy stwierdzą, że sformułowanie jest fałszywe, będą musieli przedyskutować i wyjaśnić dlaczego. Pomoże to utrwalić poprzednie treści i zainspirować uczestników/uczestniczki do krytycznego myślenia.</p>	30 minut	Slajd prezentacji 26	<ul style="list-style-type: none">• Ustalenie wiedzy na temat braków kompetencji cyfrowych i znaczenia ich identyfikacji.• Wymiana zdań wśród uczestników/uczestniczki poprzez dyskusję.
Wskazówki dla trenera/inne ważne uwagi do tej części	<ul style="list-style-type: none">• Użyj przygotowanych prezentacji multimedialnych jako narzędzi pomocniczych do utrzymania zainteresowania uczestników/uczestniczki.• Upewnij się, że uczestnicy/uczestniczki rozumieją prezentowane treści, zachęcając ich do zadawania pytań i zachęcając do dyskusji w określonych punktach.• Dozuj informacje, aby uniknąć obciążenia poznawczego uczestników/czek.• Odpowiadaj na pytania, które nasuną się po przedstawieniu treści.• Bądź elastyczny w prowadzeniu szkoleń.• Zachęcaj uczestników/uczestniczki do aktywnego uczestnictwa i motywuj, angażując ich w dyskusje podczas szkolenia.			



Moduł 3: Umiejętność korzystania z informacji i danych				
Jednostka	Szczegółowy przebieg szkolenia, przekazywane treści, stosowane metody itd.	Czas trwania zajęć (w minutach): teoria / ćwiczenia	Pomoce dydaktyczne	Cele aktywność. Umiejętności, wiedza, postawy, które uczestnicy/uczestniczki naberą po zakończeniu działu.
3.1 Umiejętność korzystania z informacji i danych	Umiejętność korzystania z informacji i danych (ang. Information and Data Literacy) Na czym opiera się umiejętność korzystania z informacji i danych? Wprowadzenie do głównej treści rozdziału.	10 minut	Slajd prezentacji 2	<ul style="list-style-type: none">• Nauka, czym jest umiejętność korzystania z informacji i danych• Zrozumienie znaczenia umiejętności cyfrowych.
	Co jeszcze musisz wiedzieć? Wprowadzenie innych ważnych pojęć z zakresu kompetencji cyfrowych. Pogłębianie umiejętności cyfrowych.	15 minut	Prezentacja slajdów 3, 4	<ul style="list-style-type: none">• Lepsze zrozumienie umiejętności cyfrowych.• Zapoznanie z nowymi koncepcjami.



	<p>Kompetencje</p> <p>Podział kompetencji składających się na umiejętność korzystania z informacji i danych.</p> <p>Definicja kompetencji.</p>	20 minut	Slajd prezentacji 5	<ul style="list-style-type: none">• Zrozumienie kompetencji składających się na umiejętność korzystania z informacji i danych• Rozumienie znaczenia tych terminów w zakresie umiejętności korzystania z informacji i danych
3.2 Przeglądanie, wyszukiwanie i filtrowanie danych, informacji i treści cyfrowych	<p>Przeglądanie, wyszukiwanie i filtrowanie danych, informacji i treści cyfrowych. Przykłady</p> <p>Prezentacja kompetencji poprzez bardziej szczegółowy, praktyczny opis.</p> <p>Uzupełnienie wiedzy o przykłady.</p>	20 minut	Prezentacja slajdów 6, 7	<ul style="list-style-type: none">• Dowiedz się, na czym polega przeglądanie, wyszukiwanie i filtrowanie danych, informacji i treści cyfrowych.• Uzupełnienie wiedzy o przykłady.
	<p>Ćwiczenie: Wyszukiwarki internetowe</p> <p>To ćwiczenie praktyczne zostanie podzielone na trzy części. W pierwszej części, wybranej przez trenera, indywidualnie lub w grupach, uczestnicy/uczestniczki będą musieli/ły zbadać różne rodzaje istniejących wyszukiwarek. W drugiej części będą musieli przeprowadzić to samo wyszukiwanie, ale w różnych wyszukiwarkach, aby sprawdzić, jak wpływa to na różnice w treści lub dostępne opcje i narzędzia w każdej przeglądarce. W trzeciej części uczestnicy/uczestniczki muszą zebrać szereg</p>	60 min	Prezentacja slajdów 8, 9 Internet i urządzenie technologiczne (smartfon,	<ul style="list-style-type: none">• Utrwalenie w praktyczny sposób oferowanej wiedzy na temat przeglądania, wyszukiwania i filtrowania danych, informacji i treści cyfrowych.



	danych i informacji o przeglądarkach, które określi trener. Uczestnicy/Uczestniczki zbiorą wymagane informacje w tabeli, a następnie porównają odpowiedzi. Po trzech częściach powinni/y przedyskutować obserwacje oraz uzyskane wyniki.		laptop lub komputer)	<ul style="list-style-type: none">• Poprawa komfortu przeglądania internetu przez użytkowników.
	Przerwa	30 minut		
3.3 Ocena danych, informacji i treści cyfrowych	Ocena danych, informacji i treści cyfrowych. Przykłady Na czym polega: Ocena danych, informacji i treści cyfrowych? Wprowadzenie do głównej treści rozdziału.	20 minut	Prezentacja slajdów 10, 11	<ul style="list-style-type: none">• Wiedza, na czym polega ocena danych, informacji i treści cyfrowych.• Uzupełnienie wiedzy o przykłady.
	Ćwiczenie 1: Źródła Pierwsza część ćwiczenia będzie polegała na grupowej dyskusji wśród uczestników/czek na temat tego, co uważają za źródło informacji.	10 minut	Slajd prezentacji 12	<ul style="list-style-type: none">• Poznanie i wymiana informacji na zadany temat.• Doskonalenie umiejętności komunikacyjnych i promowanie myślenia dywergencyjnego (rozbieżnego).
	Pojęcie źródeł i ich typów	20 minut	Prezentacja slajdów 13, 14	<ul style="list-style-type: none">• Rozumienie pojęcia „źródła” i różnych rodzajów źródeł.



	<p>Objaśnienie pojęcia głównego i najważniejsze informacje na jego temat.</p> <p>Opis rodzajów źródeł i ich znaczenie.</p>			
	<p>Ćwiczenie 2: Źródła</p> <p>Uczestnicy/Uczestniczki będą zachęceni do zapisywania na karteczkach samoprzylepnych różnych rodzajów źródeł, o których myślą. W tym celu mogą skorzystać z długopisów lub flamastrów oraz Internetu, jeśli żadne źródło nie przychodzi im do głowy. Trener rysuje na tablicy tabelę z różnymi typami źródeł, które zostały wcześniej przedstawione, a gdy uczestnicy/czki będą mieli/ały 5 lub 6 przykładów źródeł, umieści je w różnych kategoriach, które pojawiają się na tablicy, w zależności od ich klasyfikacji. W grupach Uczestnicy/Uczestniczki będą musieli/ły przedyskutować, czy różne przykłady są wiarygodne czy nie.</p>	50 minut	Slajd prezentacji 15 karteczki, długopisy/ markery Internet	<ul style="list-style-type: none">• Głębsze zrozumienie typów źródeł i ich roli w ocenie danych, informacji i treści cyfrowych.• Rozwijanie umiejętności analitycznych i komunikacyjnych.
3.4 Zarządzanie danymi, informacjami i treściami cyfrowymi	<p>Zarządzanie danymi, informacjami i treściami cyfrowymi. Przykłady</p> <p>Czym jest zarządzanie danymi, informacjami i treściami cyfrowymi?</p> <p>Wprowadzenie do głównej treści rozdziału.</p>	20 minut	Prezentacja slajdów 16, 17	<ul style="list-style-type: none">• Poznanie, na czym polega zarządzanie danymi, informacjami i treściami cyfrowymi.• Poprawa podstawowej wiedzy poprzez przykłady.
	<p>Fałszywe wiadomości (Fake News)</p> <p>Co oznaczają Fake Newsy?</p>	20 minut	Prezentacja slajdów 2-3	<ul style="list-style-type: none">• Poznanie, czym jest fake news i jakie są jego główne cele w wirtualnym świecie.



<p>Główne cele Fake News.</p> <p>Co znaczy Postprawda?</p>				<ul style="list-style-type: none">• Zrozumienie znaczenia postprawdy i różnicy między fake news a postprawdą.
<p>Rodzaje nierzetelnych informacji</p> <p>Szczegółowy rozkład/omówienie różnych rodzajów nierzetelnych informacji i odpowiadających im znaczeń.</p>	15 minut	Prezentacja slajdów 4-5		<ul style="list-style-type: none">• Nauka rozpoznawania różnych rodzajów nierzetelnych danych i ich znaczenia.
<p>Naucz się zaprzeczać Fake News. Błędne przekonania wprowadzające w błąd.</p> <p>Kluczowe aspekty, aby uniknąć przyczyniania się do fake newsów.</p> <p>Czym są błędne przekonania i jaki jest ich związek z Fake News.</p> <p>Rodzaje błędnych przekonań, z którymi możemy się spotkać i ich przykłady.</p>	30 minut	Prezentacja slajdów 6-8		<ul style="list-style-type: none">• Zapoznanie się z tematyką, aby uniknąć uwierzenia w fake news.• Zrozumienie znaczenia błędnego przekonania, jego rodzajów i związku z fake news.
<p>Ćwiczenie: Sherlock Holmes</p> <p>W parach uczestnicy/uczestniczka będą musieli/ły wyszukać trzy artykuły w Internecie. Tematyka może być różna: społeczna, środowiskowa, polityczna itp. Gdy każda grupa wybierze swoje artykuły, będzie musiała zweryfikować informacje o nich, postępując zgodnie z informacjami poznanyymi w poprzednich sekcjach. Następnie każda grupa będzie musiała powiedzieć, które artykuły nie są zgodne z prawdą, a które są.</p>	40 min	Slajd prezentacji 9 Internet		<ul style="list-style-type: none">• Wzmocnienie kluczowych aspektów poznanych w tym module.• Podnoszenie świadomości o metodach identyfikacji fake news i wiarygodnych informacji.



<p>Wskazówki dla trenera/inne ważne uwagi do tej części</p>	<ul style="list-style-type: none">• Użyj prezentacji multimedialnych jako narzędzi pomocniczych, aby utrzymać zaangażowanie uczestników/czek.• Aby upewnić się, że uczestnicy/uczestniczki rozumieją przekazywane treści, dostarczaj bardziej przystępnych (mniej technicznych) wyjaśnień, jeśli chodzi o bardziej złożone terminy.• Odpowiadaj na pytania, które nasuną się po przedstawieniu treści.• Stwórz uczestnikowi/czce możliwość swobodnego poznania treści, w taki sposób, aby nie odniósł/a wrażenia, że musi szybko osiągnąć zaplanowane rezultaty, promuj aktywność uczestników.• Uważnie słuchaj uczestników/czek i odnoś się do ich próśb lub wątpliwości
--	---



Moduł 4: Tworzenie treści cyfrowych				
Jednostka	Szczegółowy przebieg szkolenia, przekazywane treści, stosowane metody itd.	Czas trwania zajęć (w minutach): teoria / ćwiczenia	Pomoce dydaktyczne	Cele aktywność. Umiejętności, wiedza, postawy, które uczestnicy/uczestniczki naberą po zakończeniu działu.
4.1 Czym jest tworzenie treści cyfrowych?	Tworzenie treści cyfrowych Prezentacja, czym jest tworzenie treści cyfrowych. Cele i zakres zastosowania.	20 minut	Prezentacja slajdów 2, 3	<ul style="list-style-type: none">• Zapoznanie się z tworzeniem treści cyfrowych.• Umiejętność ich stosowania
	Rodzaje treści cyfrowych i ich formaty <ul style="list-style-type: none">• Prezentacja rodzajów treści cyfrowych wraz z przykładami.• Przedstawienie typów formatów treści cyfrowych i ich cech.	30 minut	Prezentacja slajdów 4, 5, 6	<ul style="list-style-type: none">• Poznanie różnych rodzajów treści cyfrowych, które można tworzyć.• Zapoznanie się z różnymi formatami dostępnymi w ramach treści cyfrowych.



	<p>Pomyślne tworzenie treści cyfrowych</p> <p>Rady dotyczące tworzenia skutecznych, wysokiej jakości treści cyfrowych.</p>	5 minut	Slajd prezentacji 7	<ul style="list-style-type: none">• Uzyskanie wskazówek, które pomogą w tworzeniu skuteczniejszych treści cyfrowych.• Poprawa jakości tworzonych treści cyfrowych.
	<p>Ćwiczenie: Mapa słów</p> <p>Ćwiczenia praktyczne, która będzie prowadzone z poziomu platformy Mentimeter, za pośrednictwem łącza internetowego. Celem będzie wspólne tworzenie przez uczestników/uczestniczki mapy słów. Gdy mapa będzie gotowa i wszyscy uczestnicy/uczestniczki wniosą swój wkład, zostaną omówione rodzaje treści cyfrowych, Uczestnicy/Uczestniczki zostaną zachęcani do wymiany myśli i opinii dla lepszego przyswojenia wiedzy.</p>	45 minut	Slajd prezentacji 8 narzędzie Mentimeter Internet i urządzenie technologiczne (smartfon, laptop lub komputer)	<ul style="list-style-type: none">• Uporządkowanie przekazywanej wiedzy na temat tworzenia treści cyfrowych.• Wymiana myśli i opinii między uczestnikami/czkami dla lepszego przyswojenia wiedzy.
4.2 Opracowywa	<p>Opracowywanie treści cyfrowych. Dlaczego jest to ważne?</p> <p>Przedstawienie dlaczego treści cyfrowe są ważne i dlaczego odgrywają tak istotną rolę w dzisiejszych czasach.</p>	20 minut	Prezentacja slajdów 9, 10	<ul style="list-style-type: none">• Zrozumienie roli rozwoju treści cyfrowych we współczesnym społeczeństwie.



nie treści cyfrowych				<ul style="list-style-type: none">• Uzupełnianie wiedzy o treści cyfrowe.
	<p>Ćwiczenie 1: Tworzenie bloga</p> <p>Ćwiczenie praktyczne, w którym uczestnicy/uczestniczki stworzą własne treści cyfrowe, w szczególności bloga za pomocą Wordpressa. Można wykonać ćwiczenie indywidualnie lub w grupach, w zależności od dostępnych komputerów.</p>	60 min	Slajd prezentacji 11 Wordpress Internet i urządzenie technologiczne (laptop lub komputer)	<ul style="list-style-type: none">• Zaznajomienie się z określonym typem pisanych treści cyfrowych.• Utrwalenie zdobytej wiedzy na temat treści cyfrowych.
	<p>Ćwiczenie 2: Tworzenie podcastu</p> <p>Ćwiczenie praktyczne polegające na wspólnym opracowaniu podcastu przez uczestników/uczestniczki szkolenia. Uczestnicy/Uczestniczki z pomocą trenera przejdą przez wszystkie niezbędne kroki, aż do momentu nagrania.</p>	60 min	Prezentacja slajdów 12-15 Materiały do nagrań	<ul style="list-style-type: none">• Poszerzenie wiedzy o danym rodzaju cyfrowych treści audio.• Utrwalenie zdobytej wiedzy o treściach cyfrowych.
	Przerwa	30 minut		
4.3 Integracja i ponowne opracowywan	<p>Integracja i ponowne opracowywanie treści cyfrowych. Dlaczego to jest takie ważne?</p> <p>Omówienie, czym jest integracja i modyfikacja treści cyfrowych oraz dlaczego jest to ważne dla tworzenia treści cyfrowych.</p>	20 minut	Prezentacja slajdów 16, 17	<ul style="list-style-type: none">• Zrozumienie, dlaczego modyfikacja i aktualizacja treści



ie treści cyfrowych				cyfrowych jest korzystna i konieczna. <ul style="list-style-type: none">• Przystwojenie wiedzy o ważnej funkcji treści cyfrowych.
	6 kroków do opłacalnego tworzenia treści cyfrowych Wprowadzenie i zdefiniowanie 6 kroków, które umożliwiają tworzenie dochodowych treści cyfrowych.	5 minut	Slajd prezentacji 18	<ul style="list-style-type: none">• Rozpoznanie 6 kroków, które pomagają w tworzeniu dochodowych treści cyfrowych.• Zrozumienie, jaką rolę odgrywają one w tworzeniu treści cyfrowych.
	Cwiczenie 1: Dyskusja Ćwiczenie praktyczne, w której poprzez serię pytań uczestnicy/uczestniczki utworzą grupę dyskusyjną na określony temat.	15 minut	Slajd prezentacji 19	<ul style="list-style-type: none">• Uporządkowanie wiadomości uzyskanych w trakcie tego modułu oraz rozwój umiejętności cyfrowych w sposób praktyczny.• Uzupełnienie posiadanych przez uczestników/uczestniczki informacji nt. selfie.



	<p>Cwiczenie 2: Zróbmy sobie selfie</p> <p>Ćwiczenie praktyczne na temat robienia selfie. Celem jest, aby uczestnicy/uczestniczki nauczyli/ły się najlepszego sposobu ich wykonywania przy wykorzystaniu podanych przez trenera wskazówek.</p>	30 minut	Prezentacja slajdów 20, 21 Smartfon	<ul style="list-style-type: none">• Uzupełnienie treści uzyskanych w trakcie tego modułu oraz treści cyfrowych w sposób praktyczny.• Poszerzenie wiedzy o selfie.
4.4 Prawa autorskie i licencje	<p>Prawa autorskie i licencje. Dlaczego jest to ważne?</p> <p>Wprowadzenie do tego, czym są prawa autorskie i licencje.</p> <p>Definicje.</p> <p>Wyjaśnienie, dlaczego są ważne.</p>	20 minut	Prezentacja slajdów 2, 3, 4	<ul style="list-style-type: none">• Zapoznanie się z prawami autorskimi i licencjami.• Poznanie podstawowych pojęć z zakresu prawa autorskiego i licencjonowania.
	<p>Rodzaje licencji</p> <p>Podział głównych rodzajów licencji.</p>	20 minut	Prezentacja slajdów 5, 6	<ul style="list-style-type: none">• Zdobywanie informacji o głównych rodzajach licencji.• Zdobywanie wiedzy, kiedy używany jest dany rodzaj licencji.
	<p>Ćwiczenie 1: Licencje</p> <p>Ćwiczenie praktyczne, w którym uczestnicy/uczestniczki poćwiczą korzystanie z licencji poprzez serię pytań związanych z ćwiczeniem, na które będą opowiadać wspólnie.</p>	25 minut	Slajd prezentacji 7	<ul style="list-style-type: none">• Zdobywanie wiedzy, czym są licencje.• Zwiększona komunikacja między uczestnikami/uczestni



				czkami w zakresie tematyki działania.
	<p>Ćwiczenie 2: Prawa autorskie</p> <p>W tym ćwiczeniu uczestnikom/uczestniczkom zostanie przedstawionych pięć sytuacji. Będą musieli zdecydować w grupach, czy korzystanie z utworu w każdej sytuacji jest zgodne z prawem autorskim. Grupy, które udzielią prawidłowej odpowiedzi, otrzymają jeden punkt.</p>	45 minut	Prezentacja slajdów 8-12	<ul style="list-style-type: none">• Zdobyć wiedzę, czym jest prawo autorskie.• Zwiększona współpraca między uczestnikami/uczestniczkami w zakresie tematu działania.
4.5 Programowanie	<p>Programowanie. Dlaczego jest ważne?</p> <p>Wprowadzenie do programowania.</p> <p>Definicja programowania.</p> <p>Wyjaśnienie, dlaczego programowanie jest ważne w kontekście treści cyfrowych.</p>	20 minut	Prezentacja slajdów 13, 14	<ul style="list-style-type: none">• Nauka w prosty sposób, czym jest programowanie i dlaczego jest przydatne w tworzeniu treści cyfrowych.• Świadomość wzrastającego znaczenia programowania.
	<p>Kluczowe terminy dotyczące programowania komputerowego.</p> <p>Definicja kluczowych terminów związanych z programowaniem komputerowym.</p> <p>Przydatne informacje ogólne.</p>	30 minut	Prezentacja slajdów 15-19	<ul style="list-style-type: none">• Poznanie kluczowych terminów programistycznych• Zapoznanie się z głównymi cechami programowania.



	<p>Ćwiczenie: pomyśl i przedyskutuj</p> <p>Ćwiczenie, w którym każdy uczestnik/uczestniczka spędza kilka minut na myśleniu o czynnościach, które wykonuje codziennie lub często i przedstawia ich listę w kolejności.</p>	20 minut	Slajd prezentacji 20	<ul style="list-style-type: none">• Uzupełnienie przekazywanej wiedzy programistycznej.• Zachęcenie uczestników/czek do krytycznego i analitycznego myślenia.
Wskazówki dla trenera/inne ważne uwagi do tej części	<ul style="list-style-type: none">• Użyj przygotowanych prezentacji multimedialnych jako narzędzi pomocniczych do utrzymania zainteresowania uczestników /uczestniczek.• Upewnij się, że uczestnicy/uczestniczki rozumieją prezentowane treści, zachęcając ich do zadawania pytań i zachęcając do dyskusji na określone tematy• Dozuj informacje, aby uniknąć obciążenia poznawczego uczestników/czek.• Odpowiadaj na zadawane pytania, które nasuną się po przedstawieniu treści.• Bądź elastyczny w prowadzeniu szkoleń.• Zachęcaj uczestników/uczestniczki do aktywności, angażując ich w dyskusje podczas szkolenia.			



Moduł 5: Komunikacja i współpraca				
Jednostka	Szczegółowy przebieg szkolenia, przekazywane treści, stosowane metody itd.	Czas trwania zajęć (w minutach): teoria / ćwiczenia	Pomoce dydaktyczne	Cele aktywność. Umiejętności, wiedza, postawy, które uczestnicy/uczestniczki nabędą po zakończeniu działu.
5.1 Interakcja za pośrednictwem technologii cyfrowych	Komunikacja i współpraca Wyjaśnienie, na czym polega komunikacja i współpraca	30 minut	Prezentacja Slajd 2	<ul style="list-style-type: none">• Zrozumienie, czym jest komunikacja i współpraca.• Świadomość roli komunikacji i współpracy w obywatelstwie partycypacyjnym.
	Co oznacza obywatelstwo partycypacyjne? Znaczenie obywatelstwa partycypacyjnego. Lista kompetencji, związanych z komunikacją i współpracą wymaganych w kompetencjach cyfrowych.	30 minut	Prezentacja Slajd 3, 4	<ul style="list-style-type: none">• Zapoznanie się z terminem obywatelstwa partycypacyjnego.• Zrozumienie zaprezentowanych kompetencji.



	<p>Interakcja poprzez technologie cyfrowe. Przykłady.</p> <p>Czym jest interakcja za pomocą technologii cyfrowych?</p> <p>Wprowadzenie do głównej treści rozdziału.</p>	25 minut	Prezentacja Slajd 5, 6	<ul style="list-style-type: none">• Zrozumienie, do czego służy interakcja za pomocą technologii cyfrowych.• Wykorzystanie wiedzy na przykładach.
	<p>Cwiczenie: Organizacja informacji</p> <p>Celem tego ćwiczenia jest nauczenie się organizowania informacji, które znamy o ludziach, miejscach i wiadomościach online. Uczestnicy/Uczestniczki zostaną podzieleni na trzyosobowe grupy i otrzymają trzy listy zawierające różne terminy. Będą musieli przeczytać frazę, nagłówek, artykuł itp. Następnie będą musieli umieć tworzyć kategorie powiązane ze słowami kluczowymi. Główne instrukcje, których powinna przestrzegać każda grupa, to:</p> <ul style="list-style-type: none">• Pierwsza osoba mówi jedno zdanie z poniższej listy• Druga osoba odpowiada tak szybko, jak to możliwe, pierwszym słowem, które przychodzi na myśl• Trzecia osoba zapisuje nowe słowo	35 minut	Prezentacja Slajd 7, 8	<ul style="list-style-type: none">• Poznanie wpływu tematu na komunikację i współpracę.• Poprawa umiejętności komunikacyjnych uczestników/czek.
	Przerwa	30 minut		
5.2 Udostępnianie za	Udostępnianie za pośrednictwem technologii cyfrowych. Przykłady.	60 minut	Prezentacja Slajdy 9, 10	<ul style="list-style-type: none">• Wiedza, do czego służy udostępnianie za



pośrednictwem technologii cyfrowych	<p>Czym jest udostępnianie za pomocą technologii cyfrowych?</p> <p>Wprowadzenie do głównej treści rozdziału.</p>			<p>pomocą technologii cyfrowych.</p> <ul style="list-style-type: none">• Podnoszenie świadomości znaczenia udostępniania za pomocą technologii cyfrowych.
5.3 Współpraca za pomocą technologii cyfrowych	<p>Angażowanie się w obywatelstwo poprzez technologie cyfrowe. Przykłady.</p> <p>Czym jest angażowanie się w obywatelstwo za pomocą technologii cyfrowych?</p> <p>Wprowadzenie do głównej treści rozdziału.</p>	20 minut	Prezentacja Slajd 11, 12	<ul style="list-style-type: none">• Zrozumienie, co to znaczy uczestniczyć w życiu społecznym za pomocą technologii cyfrowych.• Wykorzystanie zdobytej wiedzy na przykładach
	<p>Cwiczenie: Perswazyjne reklamy</p> <p>W tym ćwiczeniu uczestnicy/uczestniczki będą zachęceni do stworzenia plakatu/ulotki lub koszulki za pomocą platformy Canva z wezwaniem do działania, aby przeciwstawić się cyberprzemocy. W tym celu trener przedstawi instrukcję krok po kroku, jak wejść do aplikacji i stworzyć plakat. Uczestnicy/Uczestniczki przez cały czas będą otrzymywać instrukcje i wsparcie podczas zajęć. Po zakończeniu tworzenia zaprezentują wynik reszcie grupy.</p>	25 minut	Slajd prezentacji 13 Canva Internet i urządzenie technologiczne (smartfon, laptop lub komputer)	<ul style="list-style-type: none">• Doskonalenie swoich umiejętności cyfrowych, a dokładniej wykorzystania narzędzia Canva.• Zwiększone zaangażowanie uczestników/uczestniczek w obywatelstwo partycypacyjne.



	<p>Debata: Z kim rozmawiasz?</p> <p>Środowisko dyskusji zostanie stworzone wokół dwóch głównych pytań, które zostaną przekazane /czkom w następującej kolejności:</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Czy kiedykolwiek rozmawiałeś/łaś z kimś przez Internet? Z kim rozmawiasz? Jak często?</i> Uczestnicy/Uczestniczki będą zachęceni do przekazywania swoich doświadczeń, a także do wymiany myśli i poglądów na zadany temat.• <i>Jakie mogą wystąpić zagrożenia? Zrób listę i podziel się nią ze swoim partnerem.</i> Uczestnicy/Uczestniczka wykorzystają papier i długopis do sporządzenia listy zgodnie z prośbą i podzielą się nią z resztą grupy.	30 minut	Prezentacja Slajd 14 Kartka i długopis (dla każdego uczestnika/uczestniczki)	<ul style="list-style-type: none">• Zwiększona współpraca w odniesieniu do tematu tej sekcji i modułu.• Lepsze wykorzystanie technologii cyfrowych przez uczestników/czki.
	<p>Tożsamość cyfrowa.</p> <p>Czym jest tożsamość cyfrowa?</p> <p>Podkreślenie znaczenia tożsamości cyfrowej.</p>	20 minut	Prezentacja Slajdy 15, 16	<ul style="list-style-type: none">• Zrozumienie, czym jest tożsamość cyfrowa.• Podnoszenie świadomości znaczenia tożsamości cyfrowej.
	<p>Cwiczenie 1: Online i offline</p> <p>Trener utworzy grupy 3-5 uczestników/czek, aby odpowiedzieć na następujące pytania:</p> <ul style="list-style-type: none">• Czy istnieje różnica między tym, jak przedstawiasz się w Internecie, a tym, jak prezentujesz się w prawdziwym życiu?• Zrób listę rzeczy, które robisz online, których nie zrobiłbyś twarzą w twarz.• Udostępnij swoją listę swojej grupie i zobacz, co was łączy. <p>Punkty te posłużą do dyskusji wśród uczestników/uczestniczki na</p>	25 minut	Prezentacja Slajd 17 Kartka i długopis (dla każdego)	<ul style="list-style-type: none">• Lepsze zrozumienie tożsamości cyfrowej online i offline.• Poprawa nawyków uczestników w odniesieniu do ich cyfrowej tożsamości.• Poznanie różnic między tożsamościami



	<p>zadany temat.</p> <p>Ponadto uczestnicy/uczestniczki będą musieli odpowiedzieć na następujące pytania, aby pomóc im ulepszyć tożsamość cyfrową:</p> <ul style="list-style-type: none">-Pomyśl o tym, co chcesz udostępnić online-Usuń wszystko, co sprawia, że czujesz się niekomfortowo <p>Z pomocą trenera zostaną poproszeni o rozróżnienie pomiędzy sferą zawodowo-osobistą i publiczno-prywatną.</p>		uczestnika/czki)	służbowo-osobistymi i publiczno-prywatnymi.
	<p>Cwiczenie 2: Dobry profil</p> <p>Trener udzieli uczestnikom szczegółowych instrukcji, jak stworzyć dobry profil. W tym celu będą postępować zgodnie z następującymi wytycznymi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Na kartce papieru uczestnicy stworzą swój własny profil, który koncentruje się na byciu „liderem sesji”.• Mogą umieścić swoje dane osobowe, umiejętności, czy mają jakieś doświadczenie zawodowe...• Uczestnicy/Uczestniczki zostaną poinstruowani, jak nie uwzględniać niczego, co nie jest „profesjonalne”.• Następnie w trzyosobowych grupach uczestnicy/uczestniczki będą udostępniać swoje profile i decydować, który z nich najbardziej im się podoba.• Profil z największą liczbą głosów zostanie przedstawiony reszcie grupy.	25 minut	Prezentacja Slajd 19 Kartka i długopis (dla każdego uczestnika/uczestniczki)	<ul style="list-style-type: none">• Wzmocnienie wiedzy jak stworzyć dobry profil zgodnie ze wskazówkami, aby poprawić tożsamość cyfrową.
	<p>Współpraca za pomocą technologii cyfrowych. Składniki.</p> <p>Czym jest współpraca za pomocą technologii cyfrowych?</p> <p>Lista głównych komponentów w zakresie współpracy poprzez technologie cyfrowe.</p>	15 minut	Prezentacja Slajd 2, 3	<ul style="list-style-type: none">• Zapoznanie z pojęciem współpracy poprzez technologie cyfrowe i głównymi pojęciami z tym związanymi.



	<p>Cwiczenie: Odkryj</p> <p>Aby przeprowadzić tę aktywność, trener udzieli uczestnikom/uczestniczkom niezbędnego wsparcia zgodnie z ich potrzebami i wątpliwościami, które mogą pojawić się podczas wyjaśniania instrukcji. Ta aktywność ma na celu nauczenie uczestników/czek głównych praktycznych pojęć dotyczących kartografii za pomocą OpenStreetMaps (OSM). Uczestnicy/Uczestniczki uzyskają dostęp do następującej witryny: openstreetmap.org i zwrócą uwagę na instrukcje dotyczące działania, które będą oparte na następującej kolejności:</p> <p>Jeśli korzystasz z usługi po raz pierwszy:</p> <ul style="list-style-type: none">• Utwórz konto. Możesz śledzić tę aktywność bez konta, ale nie będziesz mógł publikować swoich zmian online. <p>Jeśli używasz urządzenia, na którym OsmAnd nie był wcześniej używany:</p> <ul style="list-style-type: none">• Zainstaluj aplikację OsmAnd na telefonach i/lub urządzeniach, których będziesz używać podczas tych warsztatów,• Pobierz mapy (patrz poniżej),• Aktywuj wtyczkę OpenStreetMap Editing (patrz poniżej). <p>Jeśli używasz urządzenia, na którym OsmAnd był używany wcześniej:</p> <ul style="list-style-type: none">• Otwórz aplikację i sprawdź, czy mapy są aktualne,	45 minut	Prezentacja Slajd 4, 5 OSM Internet i urządzenie technologiczne (smartfon, laptop lub komputer)	<ul style="list-style-type: none">• Zapoznanie z kartografią za pomocą urządzeń cyfrowych.• Zrozumienie, jak korzystać ze wspólnej usługi mapowej, takiej jak Openstreetmap (OSM).• Promowanie współpracy i interakcji między uczestnikami/uczestniczkami i trenerami.
--	---	----------	--	--



	<p>Cwiczenie 2: Wnieś swój wkład w Wikipedię</p> <p>W tym ćwiczeniu trener najpierw wyjaśni, czym jest Wikipedia i jak ludzie mogą się do niej swój wkład. Następnie uczestnicy/uczestniczki, przy stałym wsparciu trenera, przeprowadzą badanie uwzględniające następujące główne punkty:</p> <ul style="list-style-type: none">• Wyszukaj informację na temat, który cię interesuje.• Upewnij się, że informacje są wiarygodne.• Zapytaj partnerów o opinię.• Współtwórz Wikipedię.	30 minut	Slajd prezentacji 6 Wikipedia	<ul style="list-style-type: none">• Poprawa zaangażowania uczestników/uczestniczek w obszarze organizacji informacji online.• Rozwijanie umiejętności krytycznych i analitycznych u uczestników/uczestniczek
5.4 Zarządzanie technologiami cyfrowymi	<p>Netykieta. Przykłady</p> <p>Co znaczy „netykieta”? Wprowadzenie do głównej treści rozdziału.</p>	45 minut	Prezentacja Slajd 7, 8	<ul style="list-style-type: none">• Zapoznanie się z pojęciem netykiety i związanymi z nią zasadami.
	<p>Cwiczenie: Zachowanie w Internecie</p> <p>Uczestnicy/Uczestniczki zostaną najpierw zapoznani z istotnością zachowań online i ich skutkami. W związku z tym pojęciem uczestnicy/uczestniczki będą zachęceni do zastanowienia się, zadawania i omawiania następujących pytań:</p> <ul style="list-style-type: none">• Czy ty (lub ktoś, kogo znasz) widziałeś/łaś, jak ktoś zachowywał się negatywnie w Internecie? Jak się z tym czułeś/łaś?	45 minut	Prezentacja Slajd 9	<ul style="list-style-type: none">• Poznawanie zachowań w świecie wirtualnym, ich skutków i wpływu na innych ludzi.• Wzmacnianie umiejętności komunikacyjnych uczestników/uczestniczek poprzez interakcję i uczestnictwo.



	<ul style="list-style-type: none">• Czy ty (lub ktoś, kogo znasz) kiedykolwiek doświadczyłeś/łaś miłej życzliwej sytuacji w sieci? Jak się po tym czułeś/łaś?• Jakie proste działania możemy podjąć, aby zamienić negatywne interakcje w pozytywne?			
	<p>Gra karciana</p> <p>W tym ćwiczeniu uczestnicy/uczestniczki będą mieli różne karty z komentarzami i będą musieli podzielić karty na trzy kategorie (już im pokazane) zgodnie z ich tonem. Następnie, po posortowaniu komentarzy, podzielą się swoimi przemyśleniami na temat następujących punktów:</p> <ul style="list-style-type: none">• który z trzech komentarzy ma największą liczbę różnych interpretacji• które z trzech komentarzy są najbardziej podatne na konflikt, jeśli zostaną źle zinterpretowane• Na koniec poproś ich, aby zastanowili się nad różnymi możliwymi interpretacjami każdego komentarza. <p>Wszyscy uczestnicy/uczestniczki zostaną zachęcani do udziału, podzielenia się swoimi przemyśleniami na temat poprzednich punktów i wymiany różnych punktów widzenia w przypadku różnicy zdań w tych samych punktach.</p>	45 minut	Prezentacja Slajdy 10, 11 Karty (dla każdego uczestnika/ uczestniczki)	<ul style="list-style-type: none">• Głębsze zrozumienie tonów wypowiedzi w kontekście interakcji online.• Zachęcanie do wykorzystania umiejętności komunikacji i pracy w zespole.• Zwiększenie krytycznego i analitycznego myślenia uczestników/uczestniczek.
	<p>Zarządzanie tożsamością cyfrową. Jak możesz pomóc chronić swoją tożsamość cyfrową?</p> <p>Czym jest zarządzanie tożsamością cyfrową?</p> <p>Wskazówki i zalecenia dotyczące pomagania ludziom w ochronie</p>	45 minut	Prezentacja Slajdy 12, 13	<ul style="list-style-type: none">• Zapoznanie z zarządzaniem tożsamością cyfrową.• Pozyskiwanie informacji o tym, jak



	ich cyfrowej tożsamości			chronić swoją cyfrową tożsamość.
	<p>Cwiczenie: Utwórz tożsamość cyfrową</p> <p>Głównym celem tego działania jest skłonienie uczestników/uczestniczek do stworzenia własnej cyfrowej tożsamości. W tym celu otrzymają formularz, który będą musieli wypełnić zgodnie z wymaganymi w nim informacjami. Przed i w trakcie wykonywania ćwiczenia trener przedstawi instrukcje, wskazówki i zalecenia, które uczestnicy/uczestniczki powinni wziąć pod uwagę i postępować zgodnie z nimi, aby pomyślnie ukończyć zadanie. Kiedy skończą, zaprezentują swoją wirtualną tożsamość reszcie grupy.</p>	45 minut	Prezentacja Slajdy 14, 15 Arkusze formularzy i długopis (dla każdego uczestnika/uczestniczki)	<ul style="list-style-type: none">• Poszerzenie wiedzy i treści poznanych w poprzednich sesjach w zakresie tworzenia bezpiecznej tożsamości cyfrowej.• Rozwijanie umiejętności komunikacji pisemnej i ustnej.
Wskazówki dla trenera/inne ważne uwagi do tej części	<ul style="list-style-type: none">• Użyj przygotowanych prezentacji multimedialnych jako narzędzi pomocniczych do utrzymania zainteresowania uczestników/uczestniczek.• Podaj wstępne instrukcje przed wykonaniem praktycznych czynności, które wymagają użycia narzędzi cyfrowych lub stron internetowych, których nie znają.• Upewnij się, że uczestnicy/uczestniczki rozumieją prezentowane treści, zachęcając ich do zadawania pytań i zachęcając do dyskusji przy określonych tematach.• Dozuj informacje, aby uniknąć obciążenia poznawczego uczestników/uczestniczek.• Odpowiadaj na pytania, które nasuną się po przedstawieniu treści.• Bądź elastyczny w prowadzeniu szkoleń.• Zachęcaj uczestników/uczestniczki do aktywności, angażując ich w dyskusje podczas szkolenia.			



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**



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.

