



Ścieżka szkoleniowa dla dorosłych w zakresie cyfrowego obywatelstwa

**DQ Skills Project - Developing Digital Intelligence of adult learners
for an active Citizenship**



Ten projekt został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja i cała jej zawartość odzwierciedlają jedynie poglądy autora, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji zawartych w tej publikacji.



AUTORZY



Ta praca jest objęta licencją Reative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Aby zobaczyć kopię tej licencji zobacz <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



www.dq-skills.eu
<https://www.instagram.com/dqskillsproject/>
<https://www.facebook.com/dqskills/>

Ikony stworzone przez - Freepik.com



Ten projekt został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja i cała jej zawartość odzwierciedlają jedynie poglądy autora, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji zawartych w tej publikacji.



SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	4
CO MOŻESZ ZNALEŹĆ W TYM DOKUMENCIE?.....	4
DLA KOGO JEST TEN DOKUMENT?	4
CO ZAWIERA TEN DOKUMENT?	5
W JAKI SPOSÓB MOŻESZ.....	5
UŻYWAĆ TEGO MATERIAŁU?	5
PROMOWANIE CYFROWEGO OBYWATELSTWA	7
RAMY DigComp	9
MODUŁY DQ Skills	12
MODUŁ 1. INFORMACJA I ZNAJOMOŚĆ DANYCH	12
MODUŁ 2. KOMUNIKACJA I WSPÓŁPRACA.....	18
MODUŁ 3. TWORZENIE TREŚCI CYFROWYCH	28
MODUŁ 4. BEZPIECZEŃSTWO	35
MODUŁ 5. ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW	43

WPROWADZENIE

Cyfrowa inteligencja to połączenie umiejętności społecznych, emocjonalnych i poznawczych niezbędnych do życia w cyfrowym świecie. Posiadanie cyfrowej inteligencji jest uważane za niezbędne narzędzie i wiedzę oraz umiejętności dostosowywania emocji i zachowań, aby poradzić sobie z wyzwaniami i wymogami ery cyfrowej.

CO MOŻESZ ZNALEŹĆ W TYM DOKUMENCIE?

Prawie nikt nie wątpi, że w świecie hiperłączonym, w którym **kompetencje cyfrowe** są coraz bardziej niezbędne, **szkolenie ma podstawowe znaczenie**.

Ale nie trening, lecz niektóre treści opracowane zgodnie z konspektem, pozwalają ludziom zdobyć umiejętności i wiedzę potrzebną do zapewnienia **aktywnego obywatelstwa**, w celu skorzystania z tego otwartego okna na świat, który oferuje technologię.

W związku z tym niniejszy dokument obejmuje plan szkoleń opracowany w celu umożliwienia - poprzez strukturę zaprojektowaną na podstawie poziomów, kompetencji, przykładów wiedzy, umiejętności i postaw - zaprojektowanie, dostosowanie i / lub wykorzystanie treści szkolenia w cyfrowym obywatelstwie do swoich potrzeb tak, aby stały się one motywujące i integrujące zasoby edukacyjne.

DLA KOGO JEST TEN DOKUMENT?

Ten ścieżka jest skierowana do **nauczycieli i trenerów dorosłych**, którzy chcą zaprojektować własne działania szkoleniowe w zakresie obywatelstwa cyfrowego lub dostosować istniejące treści, zgodnie ze strukturą pedagogiczną wspieraną przez ramy koncepcyjne, które oferują DIGCOMP (ramy dla rozwoju i zrozumienia umiejętności w Europie).

CO ZAWIERA TEN DOKUMENT?

Cele szkolenia są następujące:

- Opracowanie odniesienia do kompetencji cyfrowych dla dorosłych, które służy jako baza dla nauczycieli i trenerów do opracowania programów szkoleniowych, które naprawdę promują aktywność obywatelską tego kolektywu uczących się.
- Ustalenie minimum, które powinien obejmować każdy program szkoleniowy dotyczący umiejętności cyfrowych.
- Zapewnienie nauczycielom materiałów edukacyjnych, które ułatwiają łączenie uczniów z cyfrowym obywatelstwem.
- Organizowanie treści szkoleniowych zgodnie z ramami kompetencji i umiejętności, które ułatwiają trenerowi wdrażanie najbardziej odpowiednich zasobów pedagogicznych w każdym przypadku.
- Ułatwienie poprzez różne poziomy odniesienia, akredytację i ocenę wiedzy
- Zapewnienie nauczycielom i trenerom elastycznego materiału, który mogliby dostosować do swoich konkretnych potrzeb.

W JAKI SPOSÓB MOŻESZ UŻYWAĆ TEGO MATERIAŁU?

W tym materiale znajdziesz **5 kluczowych obszarów** kompetencji cyfrowych:

- Informacje i znajomość danych
- Komunikacja i współpraca
- Tworzenie treści cyfrowych
- Bezpieczeństwo
- Rozwiązywanie problemów



Program szkolenia DQ SKILLS rozwija 21 kompetencji zawartych w tym układzie odniesienia, oferując przewodnik do opracowania pełnego kursu zaprojektowanego na 3 możliwych poziomach użytkownika (poziom podstawowy, poziom średni, poziom zaawansowany).

W tym celu znajdziesz szczegółowe informacje, dostosowane do edukacji dorosłych, zgodnie z następującą strukturą:

- 1) Obszary kompetencji cyfrowych
- 2) Słowa kluczowe
- 3) Kompetencje, które odpowiadają każdemu obszarowi
- 4) Przykłady wiedzy, umiejętności i postaw dla każdej kompetencji
- 5) Poziomy każdej kompetencji
- 6) Przydatne odniesienia bibliograficzne
- 7) Przykłady możliwych działań sklasyfikowanych według poziomów.

Dodatkowo, oraz w celu pogłębienia praktycznego celu tego dokumentu, podjęto prace nad zdefiniowaniem wykorzystania i zastosowania tych kompetencji w rzeczywistym kontekście, zgodnie z następującymi dziedzinami:



- Wolny czas
- Życie towarzyskie
- Transakcje handlowe
- Nauka i edukacja
- Zatrudnienie
- Obywatelstwo
- Dobrobyt

PROMOWANIE CYFROWEGO OBYWATELSTWA

Wpływ technologii rozprzestrzenia się stopniowo, co oznacza, że prędkość i ilość informacji rośnie wykładniczo każdego dnia.

Eksperti przewidują, że 90% populacji będzie podłączonych do Internetu w ciągu dziesięciu lat.

Powstanie Internetu rzeczy stworzy nieuniknioną fuzję między światem cyfrowym a światem fizycznym, a to spowoduje, że coraz częściej będziemy musieli być cyfrowo inteligentni.

Niemniej jednak wskaźnik Economy and Digital Society (2017) potwierdza istniejący deficyt podstawowych umiejętności cyfrowych w całym społeczeństwie, akcentując w rzeczywistości tę lukę między grupami w najbardziej niekorzystnej sytuacji, takimi jak osoby starsze, młodzież o niższym poziomie wykształcenia i niepełnosprawnością, rodziny o niskich dochodach i imigranci stanowią najwięcej problemów w tym zakresie.

Koalicja na rzecz umiejętności cyfrowych i zatrudnienia podkreśla w tym sensie jeden z najpilniejszych priorytetów, który wyróżnia się na poziomie UE jest potrzebą

rozwijania kompetencji cyfrowych dla wszystkich, to jest "rozwijania umiejętności cyfrowych w celu zapewnienia, że wszyscy obywatele są aktywni w naszym społeczeństwie cyfrowym".

Kompetencje w zakresie technologii cyfrowych są jedną z ośmiu kluczowych kompetencji w zakresie stałego uczenia się, a poza zestawem istniejących definicji, które zwykle ograniczają tę koncepcję do wykorzystania nowych technologii, ich ciągły rozwój sugeruje, że jako obywatele uczestniczymy w różny sposób we wszystkich dziedzinach. sfery w życiu codziennym. Ostatecznie wymaga to przekształcenia się w obywateli cyfrowych.

W tym celu musimy przestać myśleć o technologiach, po prostu jako narzędzia zapewniające globalny wymiar, który pozwala zrozumieć ich rolę w całym ekosystemie, na którym opiera się obywatelstwo cyfrowe.

Właśnie na tym etapie do cyfrowego obywatelstwa wprowadzana jest koncepcja cyfrowej inteligencji, dzięki której rozumiemy zestaw społecznych, emocjonalnych i poznawczych umiejętności, które pozwalają nam stawić czoła wyzwaniom i wymaganiom cyfrowego życia.

Cyfrowa inteligencja przejawia się w trzech podstawowych wymiarach, którymi byłyby:

CITIZENSHIP

Cyfrowe obywatelstwo rozumiane jako umiejętność skutecznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowej;

Kreatywność cyfrowa skoncentrowana na tworzeniu treści jako części cyfrowego ekosystemu;

CREATIVITY

ENTREPRENEURSHIP

Cyfrowa przedsiębiorczość rozumiana jako umiejętność tworzenia szans i rozwiązywania problemów za pomocą technologii cyfrowych.

Jakościowe rozróżnienie tych aspektów wynika z faktu, że zarówno obywatelstwo, jak i cyfrowa informacja wywiadowcza poszukują szkoleń w zakresie Nowych Technologii, umożliwiając obywatelom zdobycie niezbędnych zasobów, aby móc dostrzec i / lub stworzyć nowe możliwości w swoich społecznościach, będąc częścią zmiany, która wpłynie na nasz sposób uczenia się, życia i relacji.

Dlatego projekt tej ścieżki szkoleniowej skupił się na podkreśleniu tych wymiarów, które ułatwiają projektowanie inicjatyw w dziedzinie obywatelstwa cyfrowego z koncepcyjnego podejścia do cyfrowej inteligencji, ułatwiając nauczycielom i trenerom stanie się prawdziwymi aktywnymi czynnikami zmian.

Poprzez umiejętności DQ będziemy pracować na pierwszym poziomie, ponieważ inicjatywa ta nie kończy się tutaj, ale jest punktem wyjścia do pracy w trzech wymiarach w sposób integralny.

RAMY DigComp

Badania Komisji Europejskiej wskazują, że 44% Europejczyków (głównie dotyczy to osób starszych, z niskim poziomem wykształcenia, migrantów), nie posiada podstawowych umiejętności cyfrowych 32% zasobów roboczych w UE nie ma wystarczających umiejętności cyfrowych, a 13% uważa, że jej kompetencje cyfrowe są niewystarczające. W całej UE 42% obywateli bez umiejętności informatycznych jest nieaktywnych na rynku pracy (źródło: The Index of Economy and Digital Society, 2017).

Nasz projekt zapewnia wysokiej jakości możliwości uczenia się dla wyżej wymienionej grupy osób dorosłych, w szczególności poprzez dostosowanie opracowanego kursu szkoleniowego (który obejmuje 3 poziomy: podstawowy, średniozaawansowany i zaawansowany) do specyficznych potrzeb osób o niskich kwalifikacjach lub wymagających niskich kwalifikacji.

W oparciu o **ramy DigComp** (Cyfrowe Ramy Kompetencji dla Obywateli <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>) opracowane przez Komisję Europejską, nasz projekt określa plan szkolenia (ścieżka) DQ Skills, który oferuje pełną podstawę do praktykanta lub programisty, do tworzenia istotnych i kompetencyjnych programów szkoleniowych w celu rozwijania kompetencji cyfrowych. Ta trasa szkolenia zapewnia wyraźny związek między

kompetencjami - działaniami szkoleniowymi - poziomami, dlatego może być wykorzystany i / lub dostosowany przez każdy podmiot zainteresowany opracowaniem własnych działań w zakresie szkolenia obywateli cyfrowych.

Kompetencje cyfrowe to pewność, krytyczne i twórcze wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych do osiągnięcia celów związanych z pracą, szansami na zatrudnienie, uczeniem się, wypoczynkiem, włączeniem i / lub uczestnictwem w społeczeństwie. Jest to przekrojowa kompetencja kluczowa, która pozwala ludziom zdobywać inne kluczowe kompetencje i odnosi się do wielu umiejętności XXI wieku, które powinni zdobyć wszyscy obywatele, aby zapewnić ich aktywny udział w społeczeństwie i gospodarce.

Europejskie ramy kompetencji cyfrowych dla obywateli, znane również jako DigComp, oferują narzędzie poprawy kompetencji cyfrowych obywateli w zakresie pracy i szans na zatrudnienie, uczenia się, wypoczynku, konsumpcji i uczestnictwa w społeczeństwie. DigComp został po raz pierwszy opublikowany w 2013 r. I stał się punktem odniesienia dla wielu inicjatyw w zakresie kompetencji cyfrowych zarówno na szczeblu europejskim, jak i państw członkowskich. W wyniku rozwoju technologicznego wyżej wymieniony dokument

był stale aktualizowany DigComp 2.0 (2016) i) i inny dla edukatorów 2.1. (2017). W 2016 r. Opracowano dwie ramy (http://blog.educalab.es/intef/2016/12/22/marc pochodne, jedną dla konsumentów o-comun-de-competencia-digital-docente- (https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompconsumers 2017-intef/).

Struktura DigComp prezentuje 21 cyfrowych kompetencji w pięciu obszarach:

1. Informacja i znajomość danych	<i>Część 1. Przeglądanie / wyszukiwanie informacji</i>
	<i>Część 2. Analizowanie, krytyczna ocena oraz porównywanie zebranych informacji i danych</i>
	<i>Część 3. Przechowywanie i przetwarzanie zebranych danych</i>
2. Komunikacja i współpraca	<i>Część 1. Interakcja poprzez technologie cyfrowe</i>
	<i>Część 2. Dzielenie się informacjami i treścią</i>
	<i>Część 3. Zaangażowanie obywatelskie online</i>
	<i>Część 4. Współpraca poprzez technologie cyfrowe</i>
	<i>Część 5. Netykieta</i>
	<i>Część 6. Zarządzanie tożsamością cyfrową</i>
3. Tworzenie treści cyfrowych	<i>Część 1. Rozwój treści cyfrowej</i>
	<i>Część 2. Integracja i ponowne opracowanie treści cyfrowej</i>
	<i>Część 3. Prawa autorskie i licencje</i>
	<i>Część 4. Programowanie</i>
4. Bezpieczeństwo	<i>Część 1. Ochrona urządzeń</i>
	<i>Część 2. Ochrona danych osobowych i prywatności</i>
	<i>Część 3. Ochrona zdrowia i dobrostanu</i>
	<i>Część 4. Ochrona środowiska</i>
5. Rozwiązywanie problemów	<i>Część 1. Rozwiązywanie problemów technicznych</i>
	<i>Część 2. Identyfikacja technologicznych potrzeb i reakcji</i>
	<i>Część 3. Kreatywne użytkowanie technologii cyfrowych</i>
	<i>Część 4. Identyfikacja braków w kompetencjach cyfrowych</i>

Obszary te będą stanowić moduły szkolenia umiejętności DQ, które pozwalają słuchaczom przejść przez 3 poziomy od podstawowego do zaawansowanego.

Cyfrowe ramy kompetencyjne mogą pomóc obywatelom w samoocenie, ustalaniu celów edukacyjnych, określaniu możliwości szkoleniowych i ułatwianiu poszukiwania pracy. Od 2015 r. Europass CV zawiera

internetowe narzędzie dla osób poszukujących pracy, umożliwiające samoocenę ich kompetencji cyfrowych oraz opisanie i uwzględnienie go w Curriculum Vitale (CV). Narzędzie wykorzystuje pięć obszarów struktury DigComp z łatwym wykorzystaniem formularza samooceny (<http://europass.cedefop.europa.eu/documents/curriculum-vitae>).

MODUŁY DQ Skills

MODUŁ 1. INFORMACJA I ZNAJOMOŚĆ DANYCH

Moduł 1	Informacja i znajomość danych
Definicja	<p>Główna definicja modułu „Informacja i znajomość danych” odnosi się do umiejętności identyfikowania, lokalizowania, odzyskiwania, przechowywania oraz przetwarzania i analizowania danych cyfrowych.</p> <p>Praca i zarządzanie danymi i informacjami we współczesnym społeczeństwie opartym na wiedzy jest koniecznością. Moduł podzielony został na trzy części, zaczynając od umiejętności podstawowych, a kończąc na poziomie zaawansowanym.</p>
Kluczowe słowa	Znajomość danych, korzystanie z informacji, wyszukiwarka, źródła danych, przechowywanie danych
Kompetencje	<p>Część 1. <u>Przeglądanie / wyszukiwanie informacji</u>: odnosi się do umiejętności przeszukiwania sieci za pomocą odpowiednich narzędzi, a co za tym idzie znajomość tych narzędzi oraz rozumienie różnic pomiędzy nimi.</p> <p>Część 2. <u>Analizowanie, krytyczna ocena oraz porównywanie zebranych informacji i danych</u>: oznacza umiejętność danej osoby analizowania uzyskanych danych, krytycznej ewaluacji ich użyteczności oraz porównywania różnych źródeł informacji celem selekcji pod kątem ważności i wiarygodności.</p> <p>Część 3. <u>Przechowywanie i przetwarzanie zebranych danych</u>: określa umiejętność zapisania informacji i treści na różnego rodzaju nośnikach, ich obsługę oraz stworzenie własnego systemu przechowywania z łatwym dostępem do danych.</p>

12

<p>Przykłady WIEDZY</p>	<p>Część 1. Przeglądanie / wyszukiwanie informacji:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zna pojęcie wyszukiwarki oraz potrafi opisać jej działanie – rozumie w jaki sposób informacje są zarządzane – rozumie w jaki sposób i za pomocą jakich narzędzi oraz mediów pozyskiwać informacje przy użyciu właściwych pojęć podstawowych <p>Część 2. Analizowanie, krytyczna ocena oraz porównywanie zebranych informacji i danych:</p> <ul style="list-style-type: none"> – potrafi ocenić zgromadzone dane i informacje pod kątem ich przeznaczenia i relewancji. – potrafi porównać różne źródła informacji, oraz strony – potrafi ocenić wiarygodność internetowych źródeł informacji – rozumie, że informacje powinny podlegać weryfikacji <p>Część 3. Przechowywanie i przetwarzanie zebranych danych:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zna pojęcie metody przechowywania danych – używa różnorodnych nośników danych – rozumie, że używanie własnego systemu przechowywania danych umożliwia ich śledzenie
<p>Przykłady UMIEJĘTNOŚCI</p>	<p>Część 1. Przeglądanie / wyszukiwanie informacji:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wyszukuje informacje i dane, których potrzebuje – używa słów kluczowych podczas wyszukiwania – używa meta wyszukiwarek do odnalezienia potrzebnych danych <p>Część 2. Analizowanie, krytyczna ocena oraz porównywanie zebranych informacji i danych:</p> <ul style="list-style-type: none"> – porównuje zgromadzone dane – filtruje otrzymywane dane (powiadomienia, niewiarygodne źródła etc.) – ocenia integralność danych <p>Część 3. Przechowywanie i przetwarzanie zebranych danych:</p> <ul style="list-style-type: none"> – dokonuje organizacji danych na własnych nośnikach – zarządza i rozwija swój system przechowywania za pomocą tagów – lokalizuje zapisane dane, używa ich i zapisuje ponownie, bądź dokonuje ich uploadu – wykorzystuje sposoby przechowywania danych online

<p>Przykłady POSTAW</p>	<p>Część 1. Przeglądanie / wyszukiwanie informacji:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozumie rolę technologii w wyszukiwaniu informacji <p>Część 2. Analizowanie, krytyczna ocena oraz porównywanie zebranych informacji i danych:</p> <ul style="list-style-type: none"> – krytycznie podchodzi do danych znalezionych w Internecie, aby ocenić je zgodnie ze swym celem – proaktywnie decyduje o przechowywaniu danych online, o upublicznieniu ich, bądź uczynieniu prywatnymi <p>Część 3. Przechowywanie i przetwarzanie zebranych danych:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozumie korzyści płynące z przechowywania danych i informacji – jest świadoma wartości systematycznej archiwizacji danych – potrafi wybrać pomiędzy lokalnym, a sieciowym przechowywaniem danych – jest świadomy różnic pomiędzy prywatnymi, a publicznymi danymi
<p>Poziom EQF 4/5 (VET)</p>	<p>4 & 5</p>
<p>Cel szkolenia</p>	<p>Praktyczne przykłady użycia nabytych kompetencji w życiu codziennym:</p> <p>Czas wolny: wyszukiwanie biletów, bądź informacji na temat wydarzeń, dokonywanie rezerwacji w restauracjach, wyszukiwanie ofert etc.</p> <p>Społeczne: możliwość wyszukania informacji odnoszących się do różnych narzędzi mediów społecznościowych (Facebook, Twitter etc.)</p> <p>Nauka: wyszukiwanie i wybór dostępnych kursów, możliwość pobrania oraz przechowania materiałów szkoleniowych, możliwość utworzenia ich i nauki, użytkowanie informacji w celu napisania eseju, wyszukiwanie bibliografii etc.</p> <p>Zatrudnienie: możliwość nawigowania poprzez różne witryny dotyczące zatrudnienia, możliwość wysyłki i otrzymywania informacji dotyczących dostępnych stanowisk.</p> <p>Obywatelstwo: możliwość zlokalizowania wymaganych dokumentów, możliwość wyszukania informacji dotyczących podróży, paszportów, głosowania, lokalnych/regionalnych aktywności etc.</p> <p>Dobrobyt: możliwość wyszukania i zlokalizowania informacji dotyczących zasiłków, pobieranie i przechowywanie formularzy, wydobywanie z własnych nośników danych, użytkowanie internetowych</p>

	platform rządowych umożliwiających, przykładowo, płacenie podatków
Proponowane metody szkoleniowe	<ul style="list-style-type: none"> - Szkolenie online poprzez LMS. - Możliwe narzędzia komunikacji: forum i email z nauczycielem - Praca zespołowa dla poziomów średniozaawansowanego i zaawansowanego
Czas trwania	<p>4 GODZINY:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 godzina dla części autonomicznej - 3 godziny na prace projektowe
Narzędzia (wraz z materiałami udostępnianymi przez nauczyciela, oraz studiami przypadków)	<ul style="list-style-type: none"> - Komputer / laptop, telefon komórkowy, dostęp do Internetu - LMS - Materiały treningowe online - Studia przypadku (3, jedno dla każdej części) - Wywiady (międzynarodowe) i wysłane jako materiały treningowe - Ocena - Narzędzia komunikacji zawarte w LMS - Bibliografia i przypisy

Referencje (bibliografia)	<ol style="list-style-type: none"> 1. The Journal of Community Informatics, http://ci-journal.net/index.php/ciej/article/view/1294/1229, accessed 15/01/2018 2. Chantel Ridsdale et all, Strategies and Best Practices for Data Literacy Education, Dalhousie University, http://www.mikesmit.com/wp-content/papercite-data/pdf/data_literacy.pdf, accessed 15/01/2018 3. Ed Shelley, The data literacy shortfall: Are we data-driven, or data-duped? https://blog.chartmogul.com/data-literacy-deficit/, accessed 15/01/2018 4. Anusca Ferrari, Digital Competence in Practice: An Analysis of Frameworks, 2012, http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC68116.pdf, accessed 18/12/2017 5. Anusca Ferrari, 2013, DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe, accessed 18/12/2017 		
Metody ewaluacji	<p>Pytania wielokrotnego wyboru następujące po zakończeniu każdej części, maksymalnie 10 w sumie.</p> <p>Praca nad projektem: zadania i czynności (indywidualne i/lub grupowe) by ocenić umiejętności.</p>		
Poziom *	Podstawowy	Średniozaawansowany	Zaawansowany
	Część 1	Część 2	Część 3

*wg Digital Competences – Self-assessment grid, European Union, 2015 | <http://europass.cedefop.europa.eu>.

SUGEROWANE DZIAŁANIA dla Modułu 1	
<i>Poziom</i> PODSTAWOWY	
<i>Poziom</i> ŚREDNIOZAAWANSOWANY	<p>PRACA NAD PROJEKTEM:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Wymenić przynajmniej 3 wyszukiwarki internetowe i jedną metawyszukiwarkę. ▪ Użyć wyszukiwarki internetowej by wyszukać informacji na dany temat (przedyskutowany z nauczycielem, bądź wybrany przez Ciebie) ▪ Zapisać przynajmniej 10 źródeł powiązanych z Twoim tematem i zaprezentować Twój system przechowywania danych (pokazać tagi i system nazewnictwa) ▪ Krytycznie ocenić i skomentować co najmniej 2 strony internetowe, odwiedzone podczas

16

	<p>wyszukiwania, zawierające niejednoznaczne informacje</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Zaprezentować raport online na forum, lub wysłać go do nauczyciela ▪ Przeprowadzić dyskusję online z innymi uczestnikami kursu
<i>Poziom</i> ZAAWANSOWANY	<p>PRACA NAD PROJEKTEM:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Zaprezentować swoją strategię dla wyszukiwania online. ▪ Opisać jak można zaopatrywać w odnośniki informacje online ▪ Wymienić przynajmniej 2 witryny internetowe, które są uznane za zawierające prawidłowe i zweryfikowane informacje przy wyszukiwaniu definicji i informacji ▪ Stworzyć archiwizację dokumentów na swoim kliencie poczty elektronicznej w celu przechowywania i wyszukiwania maili.

MODUŁ 2. KOMUNIKACJA I WSPÓŁPRACA

Moduł 2	Komunikacja i współpraca
<p>Definicja</p>	<p>Moduł „<i>Komunikacja i współpraca</i>” odnosi się do umiejętności personalnych w zakresie komunikacji w środowiskach cyfrowych, do dzielenia się zasobami poprzez narzędzia internetowe, do łączenia się i współpracy z innymi poprzez narzędzia cyfrowe, interakcji i uczestnictwa we wspólnotach i portalach. Używanie cyfrowych narzędzi w naszej codziennej komunikacji i współpracy z innymi jest nieuniknione w epoce informacji, ten moduł pokazuje jak cyfrowe technologie mogą pomóc i ułatwić obywatelom życie codzienne.</p>
<p>Kluczowe słowa</p>	<p>Media cyfrowe, biegłość informacyjna, zaangażowanie obywatelskie, netykieta, tożsamość cyfrowa, ślad cyfrowy, cyberprzemoc, świadomość międzykulturowa, współpraca online</p>
<p>Kompetencje</p>	<p>Część 1. <u>Interakcja poprzez technologie cyfrowe</u>: odnosi się do umiejętności interakcji poprzez różnorodne urządzenia cyfrowe, narzędzia, do rozumienia jak komunikacja cyfrowa jest zarządzana i do poprawnego użytkowania różnych form komunikacji przez media cyfrowe.</p> <p>Część 2. <u>Dzielenie się informacjami i treściami</u>: odnosi się do umiejętności udostępniania danych, informacji i treści cyfrowych innym, poprzez odpowiednie urządzenia cyfrowe, narzędzia, oraz do bycia pośrednikiem w przekazywaniu wiedzy na temat cytowanych zasad, kompetencji, korzyści, niebezpieczeństw i ograniczeń</p> <p>Część 3. <u>Zaangażowanie obywatelskie online</u>: odnosi się do umiejętności partycypowania w społeczeństwie poprzez użytkowanie publicznych i prywatnych usług cyfrowych, do wyszukiwania okazji do uczestniczenia w życiu obywatelskim poprzez odpowiednie cyfrowe urządzenia i narzędzia.</p> <p>Część 4. <u>Współpraca poprzez technologie cyfrowe</u>: odnosi się do umiejętności użytkowania narzędzi i technologii cyfrowych do współpracy z innymi i do tworzenia zasobów, treści i wiedzy.</p> <p>Część 5. <u>Netykieta</u>: odnosi się do znajomości i rozumienia i stosowania norm i zasad zachowania, podczas używania technologii cyfrowych i interakcji w środowisku cyfrowym, do bycia świadomym kulturalnych i pokoleniowych różnic w środowiskach cyfrowych.</p> <p>Część 6. <u>Zarządzanie tożsamością cyfrową</u>: odnosi się do tworzenia i zarządzania jedną, bądź wieloma tożsamościami cyfrowymi, oraz do ochrony własnej reputacji.</p>

Przykłady WIEDZY

Część 1. Interakcja poprzez technologie cyfrowe:

- Zaprezentować różnorodne kanały komunikacji cyfrowej (np. poczta elektroniczna, czat, wideokonferencja, wiadomość tekstowa)
- Opisać jak wiadomości i emaile są przechowywane i wyświetlane przez różne aplikacje
- Zidentyfikować i zaprezentować przydatność i korzyści płynące z różnorodnych środków w zależności od kontekstu (użycie profesjonalne, rodzinne)

Część 2. Dzielenie się informacjami i treścią:

- Zdecydować jaka zawartość, wiedza, czy zasób może być udostępniony publicznie
- Określić wartość zasobu cyfrowego i zdecydować do jakiego grona powinien być on skierowany
- Przypisać i określić źródło konkretnej treści w odpowiedni sposób.

Część 3. Zaangażowanie obywatelskie online:

- Zrozumieć, że technologia może być użyta do uczestnictwa w działaniach demokratycznych (takich jak prośby o lobbing, komunikacja z rządem, bankami, szpitalem, petycje)
- Zidentyfikować media i technologie cyfrowe, których może użyć by ulepszyć swoje cyfrowe uczestnictwo obywatelskie

Część 4. Współpraca poprzez technologie cyfrowe:

- Zrozumieć, że różne formy współpracy internetowej wymagają przyjmowanie różnych ról.

Część 5. Netykieta:

- Zauważyć etyczne problemy w mediach cyfrowych (np. odwiedzanie nieodpowiednich stron internetowych, cyberprzemoc)
- Zrozumieć konsekwencje swojego zachowania
- Zrozumieć, że inne kultury mają inne praktyki komunikacyjne

Część 6. Zarządzanie tożsamością cyfrową:

- Zarządzać jedną, bądź większą ilością tożsamości cyfrowych

	<ul style="list-style-type: none"> – Zrozumieć, że istnieją różne czynniki, które mogą zadziałać na tożsamość cyfrową pozytywnie, lub negatywnie.
<p>Przykłady UMIEJĘTNOŚCI</p>	<p>Część 1. Interakcja poprzez technologie cyfrowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wysłać email, wiadomość tekstową, napisać wpis na blogu, bądź wysłać post na platformę społecznościową. – Dostosować komunikację do wybranej przez siebie grupy docelowej. <p>Część 2. Dzielenie się informacjami i treścią:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sprawdzić prawo własności, oraz użytkowania treści cyfrowej. – Udostępnić treści w Internecie (np. udostępnienie filmu wideo w medium społecznościowym) <p>Część 3. Zaangażowanie obywatelskie online:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Znaleźć społeczności, portale, oraz media społecznościowe, które odpowiadają jego zainteresowaniom, bądź potrzebom. – Używać różnych funkcji portali społecznościowych, mediów cyfrowych i usług internetowych <p>Część 4. Współpraca poprzez technologie cyfrowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Używać mediów społecznościowych dla różnych form współpracy. – Zapewniać i otrzymywać feedback – Używać funkcji wspomagających współpracę w oprogramowaniu, oraz internetowych usługach (np. dodawać komentarze do dokumentu, naklejki, dodawać treści do współtworzonych encyklopedii internetowych, współtworzyć pliki współdzielone) <p>Część 5. Netykieta:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ochronić się przed niebezpieczeństwami internetowymi. – Zidentyfikować, wykluczać i zgłaszać groźby i nadużycia <p>Część 6. Zarządzanie tożsamością cyfrową:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ochronić swoją reputację cyfrową.

	<ul style="list-style-type: none"> – Zbudować odpowiedni profil w mediach społecznościowych. – Odnaleźć swój własny ślad cyfrowy.
<p>Przykłady POSTAW</p>	<p>Część 1. Interakcja poprzez technologie cyfrowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Potrafi użyć bezpiecznych i prostych mediów cyfrowych w komunikacji. – Potrafi zrozumieć niebezpieczeństwa związane z komunikacją z nieznanymi przez Internet. – Potrafi aktywnie komunikować się w Internecie <p>Część 2. Dzielenie się informacjami i treścią:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Jest świadomy istnienia praktyk współdzielenia informacji i zasobów cyfrowych, oraz korzyści, niebezpieczeństw i ograniczeń z nich płynących. – Jest świadomy istnienia Ochrony Własności Intelektualnej, oraz praw dotyczących zasobów cyfrowych <p>Część 3. Zaangażowanie obywatelskie online:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Potrafi podejść do mediów społecznościowych, cyfrowych sieci transmisyjnych i społeczności internetowych w sposób krytyczny, oraz brać w nich czynny udział – Potrafi ocenić potencjał, jaki niosą za sobą technologia i media cyfrowe dla uczestnictwa w życiu publicznym <p>Część 4. Współpraca poprzez technologie cyfrowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Potrafi znaleźć nowe formy współpracy cyfrowej, które nie wymagają wcześniejszego spotkania w świecie rzeczywistym. <p>Część 5. Netykieta:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Potrafi używać publikacji i informacji bazując na zasadach etycznych. – Potrafi zaakceptować i docenić różnorodność. – Potrafi zachowywać się bezpiecznie i ostrożnie podczas aktywności cyfrowych. <p>Część 6. Zarządzanie tożsamością cyfrową:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> – Jest świadomy zysków, oraz niebezpieczeństw niesionych przez obecność w Internecie – Potrafi wyrazić na różne sposoby swoją tożsamość cyfrową i osobowość poprzez media cyfrowe.
Poziom EQF 4/5 (VET)	4 & 5
Cel szkolenia	<p>Praktyczne przykłady użycia nabytych kompetencji w życiu codziennym:</p> <p>Czas wolny – udostępnianie artykułów, materiałów wideo, wyszukiwanie i zabieganie o informacje dotyczących czynności wykonywanych w czasie wolnym, hobby;</p> <p>Życie społeczne – użycie mediów społecznościowych, kontakt ze znajomymi i rodziną, poprzez pocztę elektroniczną, czaty; użytkowanie różnorodnych narzędzi, by komunikować się ze znajomymi, współpracownikami, bycie członkiem różnych grup w mediach społecznościowych (zależących od obszaru zainteresowań danej osoby)</p> <p>Transakcje handlowe – użytkowanie czatu w sklepie internetowym, kontakt elektroniczny z różnymi usługodawcami w celu rozwiązywania problemów;</p> <p>Nauka – rejestracja na internetowych platformach nauczania, użytkowanie mieszanych platform nauczania, umiejętność udzielania i otrzymywania feedbacku, komunikacja internetowa z nauczycielem i innymi kursantami na platformie nauczania.</p> <p>Obywatelstwo – podpisywanie petycji internetowych, rozwiązywanie problemów społecznych, zdrowotnych i administracyjnych za pomocą technologii cyfrowych;</p> <p>Zatrudnienie – wyszukiwanie pracy w Internecie, sporządzenie CV i wysyłka go za pomocą poczty elektronicznej, uczestnictwo w rozmowach kwalifikacyjnych prowadzonych za pomocą programu Skype;</p> <p>Dobrobyt – wyszukiwanie informacji dotyczących zdrowego trybu życia, udostępnianie materiałów wideo, dokumentów w Internecie, obserwacja zasad prawa autorskiego.</p>
Proponowane metody szkoleniowe	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Uczenie się poprzez działanie ▪ Praca w grupie – osoby biorące udział w szkoleniu, posiadające różne umiejętności zgrupowani są razem

	<p>i korzystają ze wzajemnie uzupełniających się zasobów wiedzy</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Teatr forum – interaktywne odgrywanie ról, wspólne doświadczenie ▪ Mapa myśli – może być jako krok wstępny dla dowolnego tematu, jak również stanowić treść całej sesji ▪ Oglądanie filmów i dyskusja grupowa: <p>Etykieta online : https://www.youtube.com/watch?v=80uRE972uQ0</p> <p>Netykieta online : https://www.youtube.com/watch?v=d72NtV4I_p0</p> <p>Etykieta emailowa : https://www.teachingchannel.org/videos/teaching-email-etiquette (dzieci, wideo)</p> <p>http://www.businessinsider.com/email-etiquette-rules-everyone-should-know-2014-9 (dorośli)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Czynności „przełamujące lody” • Świadomość różnorodności, komunikacja międzykulturowa (gra Barnga) • Drabina tolerancji <p>Myślenie krytyczne (Sześć myślowych kapeluszy Edwarda Bono)</p>
Czas trwania	5 GODZIN
Narzędzia (wraz z materiałami udostępnianymi przez nauczyciela, oraz studiami przypadków)	<ul style="list-style-type: none"> – Materiały udostępniane przez nauczyciela – Studia przypadków (6, co najmniej 1 na każdą z części) – Urządzenia i narzędzia cyfrowe – Wywiady – Dziennik – jako narzędzie autorefleksji (może być to dziennik cyfrowy) – Materiały wideo
Referencje (bibliografia)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 4 sposoby na stanie się dobrym obywatelem cyfrowym https://www.ophea.net/blog/4-ways-you-can-become-good-digital-citizen 2. Pisanie skutecznych wiadomości e-mail, nakłanianie ludzi do czytania i działania na wiadomościach https://www.mindtools.com/CommSkill/EmailCommunication.htm?route=article/EmailCommunication.h

	<p>tm (short video – 2,45 min.)</p> <p>3. 10 powszechnych błędów e-mail, używanie efektywne email https://www.mindtools.com/pages/article/10-common-email-mistakes.htm</p> <p>4. 20 podstawowych reguł dla obywatelstwa cyfrowego https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/20-basic-rules-for-digital-citizenship/</p> <p>5. Etykieta Online https://www.youtube.com/watch?v=80uRE972uQ0</p> <p>6. Netykieta Online https://www.youtube.com/watch?v=d72NtV4I_p0</p> <p>7. Etykieta Email https://www.teachingchannel.org/videos/teaching-email-etiquette (kids, video) http://www.businessinsider.com/email-etiquette-rules-everyone-should-know-2014-9 (adults)</p> <p>8. Kreator Europass CV http://europass.cedefop.europa.eu/documents/curriculum-vitae</p> <p>9. Dowiedz się więcej o serwisach społecznościowych https://makeawebsitehub.com/social-media-sites/</p>		
Metody ewaluacji	<p>Blob Tree https://www.blobtree.com/</p> <p>Kirkpatrick's Four-Level Training Evaluation Model https://www.mindtools.com/pages/article/kirkpatrick.htm</p> <p>Stop – Keep Doing – Start Simple Questions for Improving Performance https://www.mindtools.com/pages/article/SKS-process.htm</p>		
Poziom *	Podstawowy	Średniozaawansowany	Zaawansowany
	Część 1, 2	Część 3, 4, 5, 6	Część 3, 4, 5, 6

* według Digital Competences – Self-assessment grid, European Union, 2015 | <http://europass.cedefop.europa.eu>.

SUGEROWANE DZIAŁANIA dla Modułu 2	
<i>Poziom</i> PODSTAWOWY	▪

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proszę wymienić kilka cyfrowych usług komunikacyjnych, których używasz w codziennej komunikacji. ▪ Proszę wymienić kilka portali społecznościowych i społeczności internetowych, których jesteś członkiem. ▪ Sprawdź, czy Twój telefon ma włączoną usługę lokalizacji. ▪ Stwórz swój ślad cyfrowy ▪ Co Twoje profile społecznościowe mówią o Tobie? ▪ Zastanów się nad pięcioma ostatnimi postami, które udostępniłeś w mediach społecznościowych. Jakie informacje na temat siebie udostępniłeś za ich pośrednictwem? ▪ Jakimi zasadami etycznymi kierujesz się kiedy udostępniasz zdjęcia innych (znajomych, rodziny, współpracowników)? ▪ W dzisiejszych czasach ludzie często poznają się przez Internet, bez konieczności prawdziwych spotkań. Jak myślisz, jakie mogą być zagrożenia i możliwości takich przyjaźni? ▪ Co zaliczasz do danych osobowych? Które z nich pokazujesz/ujawniasz w Internecie? Ułóż je w kolejności „tajności” (Które powinny być zachowane jako te najbardziej tajne, którymi można dzielić się z rodziną – przyjaciółmi – Internetowymi przyjaciółmi – obcymi) ▪ Stwórz wydarzenie i udostępnij je uczestnikom poprzez wiadomość email, bądź inne media społecznościowe.
<p>Poziom ŚREDNIOZAAWANSOWANY</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spróbuj zdefiniować różnicę pomiędzy komunikacją wirtualną i prawdziwą komunikacją. ▪ Pomyśl jak możesz zastąpić narzędzia metakomunikacyjne (gesty, wyrazy twarzy) w komunikacji pisemnej (Internetowej) ▪ Jeśli wybierałbyś dla siebie awatar w grze online, jak by wyglądał? Dlaczego? ▪ Sprawdź, czy masz włączone usługi geolokalizacyjne w swoim telefonie. ▪ Jakie dane o Tobie zbierają usługi geolokalizacyjne? Czy chciałbyś udostępnić te wszystkie dane? Jak możesz się zabezpieczyć? ▪ Co Twój profil społeczny mówi na Twój temat? ▪ Pomyśl na temat swojego śladu cyfrowego – wypisz strony internetowe, które odwiedziłeś w ciągu ostatniego tygodnia i sporządź listę informacji, jakie mogły one zdobyć na Twój temat (zarówno te podane wolicjonalnie, jak na przykład adres zamieszkania przy zakupach, jak i te, które wynikają z Twojej aktywności, jak Twój gust muzyczny przy słuchaniu muzyki) ▪ Zastanów się nad informacjami, których wymagały od Ciebie aplikacje, które pobrałeś ostatnio. Do czego

	<p>mogą użyć tych informacji?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Zastanów się nad pięcioma ostatnimi postami, które udostępniłeś w mediach społecznościowych. Jakie informacje na temat siebie udostępniłeś za ich pośrednictwem? ▪ Jakimi zasadami etycznymi kierujesz się kiedy udostępniasz zdjęcia innych (znajomych, rodziny, współpracowników)? ▪ Co zaliczasz do danych osobowych? Które z nich pokazujesz/ujawniasz w Internecie? Ułóż je w kolejności „tajności” (Które powinny być zachowane jako te najbardziej tajne, którymi można dzielić się z rodziną – przyjaciółmi – Internetowymi przyjaciółmi – obcymi) ▪ W dzisiejszych czasach ludzie często poznają się przez Internet, bez konieczności prawdziwych spotkań. Jak myślisz, jakie mogą być zagrożenia i możliwości takich przyjaźni? ▪ Wyobraź sobie, że starasz się o pracę. Twój potencjalny pracodawca używa Internetu w celu wyszukania informacji na Twój temat. Co może on wydedukować z informacji, które znajdzie? ▪ Przygotowujesz się do podróży, której celem jest kraj, w którym nigdy wcześniej nie byłeś. Jakiego rodzaju informacji możesz szukać w Internecie? Skąd wiesz, które informacje są godne zaufania, a które nie? Jak możesz sprawdzić informacje znalezione w sieci? Używałbyś blogów podróżniczych, czy nie? Dlaczego? ▪ Jak zdecydujesz, czy możesz zaufać treściom generowanym przez użytkowników (np. Wikipedia) ▪ Stwórz czat grupowy dla uczestników niniejszego szkolenia, zaproś ich do uczestnictwa, a następnie udostępnij materiały wideo odnoszące się do cyberprzemocy. ▪ Udostępnij program swojego wydarzenia używając przestrzeni dyskowej opartej na chmurach (np. Google drive)
<p>Poziom ZAAWANSOWANY</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spróbuj zdefiniować różnicę pomiędzy komunikacją wirtualną i prawdziwą komunikacją. ▪ Pomyśl jak możesz zastąpić narzędzia metakomunikacyjne (gesty, wyrazy twarzy) w komunikacji pisemnej (Internetowej) ▪ Jeśli wybierałbyś dla siebie awatar w grze online, jak by wyglądał? Dlaczego? ▪ Sprawdź, czy masz włączone usługi geolokalizacyjne w swoim telefonie. ▪ Jakie dane o Tobie zbierają usługi geolokalizacyjne? Czy chciałbyś udostępnić te wszystkie dane? Jak możesz się zabezpieczyć? ▪ Co Twój profil społeczny mówi na Twój temat? ▪ Pomyśl na temat swojego śladu cyfrowego – wypisz strony internetowe, które odwiedziłeś w ciągu

	<p>ostatniego tygodnia i sporządź listę informacji, jakie mogły one zdobyć na Twój temat (zarówno te podane wolicjonalnie, jak na przykład adres zamieszkania przy zakupach, jak i te, które wynikają z Twojej aktywności, jak Twój gust muzyczny przy słuchaniu muzyki)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Zastanów się nad informacjami, których wymagały od Ciebie aplikacje, które pobrałeś ostatnio. Do czego mogą użyć tych informacji? ▪ Zastanów się nad pięcioma ostatnimi postami, które udostępniłeś w mediach społecznościowych. Jakie informacje na temat siebie udostępniłeś za ich pośrednictwem? ▪ Jakimi zasadami etycznymi kierujesz się kiedy udostępniasz zdjęcia innych (znajomych, rodziny, współpracowników)? ▪ Co zaliczasz do danych osobowych? Które z nich pokazujesz/ujawniasz w Internecie? Ułóż je w kolejności „tajności” (Które powinny być zachowane jako te najbardziej tajne, którymi można dzielić się z rodziną – przyjaciółmi – Internetowymi przyjaciółmi – obcymi) ▪ W dzisiejszych czasach ludzie często poznają się przez Internet, bez konieczności prawdziwych spotkań. Jak myślisz, jakie mogą być zagrożenia i możliwości takich przyjaźni? ▪ Wyobraź sobie, że starasz się o pracę. Twój potencjalny pracodawca używa Internetu w celu wyszukania informacji na Twój temat. Co może on wydedukować z informacji, które znajdzie? ▪ Przygotowujesz się do podróży, której celem jest kraj, w którym nigdy wcześniej nie byłeś. Jakiego rodzaju informacji możesz szukać w Internecie? Skąd wiesz, które informacje są godne zaufania, a które nie? Jak możesz sprawdzić informacje znalezione w sieci? Używałbyś blogów podróżniczych, czy nie? Dlaczego? ▪ Jak zdecydujesz, czy możesz zaufać treściom generowanym przez użytkowników (np. Wikipedia) ▪ Stwórz czat grupowy dla uczestników niniejszego szkolenia, zaproś ich do uczestnictwa, a następnie udostępni materiał wideo odnoszące się do cyberprzemocy. ▪ Udostępni program swojego wydarzenia używając przestrzeni dyskowej opartej na chmurach (np. Google drive)
--	--

MODUŁ 3. TWORZENIE TREŚCI CYFROWYCH

Moduł 3	Tworzenie treści cyfrowych
Definicja	Moduł „ Tworzenie treści cyfrowych ” odnosi się głównie do umiejętności tworzenia i edycji nowych treści cyfrowych, integrowania i przebudowy wcześniejszej wiedzy i treści, tworzenia produkcji artystycznych, treści multimedialnych, programowania komputerowego, oraz wiedzy jak operować licencjami i prawami dotyczącymi ochrony własności intelektualnej.
Kluczowe słowa	Treści cyfrowe/prawa autorskie/Licencja/Własność intelektualna/ treści multimedialne
Kompetencje	<p>Część 1: <u>Rozwój treści cyfrowej.</u> Stworzenie i edycja treści cyfrowych w różnych formatach, oraz wyrażania siebie poprzez środki cyfrowe.</p> <p>Część 2: <u>Integracja i ponowne opracowanie treści cyfrowej:</u> Modyfikacja, oczyszczanie, poprawa i integracja informacji i treści w istniejącą bazę wiedzy w celu stworzenia nowych, oryginalnych i relewantnych treści i wiedzy.</p> <p>Część 3: <u>Prawa autorskie i licencje.</u> Zrozumienie jak prawo autorskie i licencje odnoszą się do danych, informacji i treści cyfrowych.</p> <p>Część 4: <u>Programowanie.</u> Planowanie i rozwój sekwencji zrozumiałych dla systemu komputerowego instrukcji których celem jest rozwiązanie danego problemu, lub specyficznego zadania.</p>
Przykłady WIEDZY	<p>Część 1: <u>Rozwój treści cyfrowej.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Opisuje różne formaty w jakich treści cyfrowe mogą być produkowane. • Identyfikuje najlepszy program, bądź aplikacje do obsługi danego rodzaju treści. • Rozumie jak znaczenie jest kreowane poprzez formaty multimedialne (tekst, fonia, wideo, obrazy) <p>Część 2: <u>Integracja i ponowne opracowanie treści cyfrowej:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Rozumie jak działa Wiki, forum publiczne, bądź e-magazyn. • Identyfikuje różnorodne źródła informacji które konstruują źródła. • Zna różne bazy danych, oraz źródła, które mogą być zrekombinowane i użyte ponownie.

	<ul style="list-style-type: none"> • Wie jak zasygnalizować tożsamość autora użytej ponownie treści. <p>Część 3: Prawa autorskie i licencje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rozumie zasady regulacji licencji dla użytku i publikacji informacji. • Rozumie zasady prawa autorskiego, i licencjonowania. • Identyfikuje różne drogi do licencjonowania produkcji własności intelektualnej. • Rozumie różnice pomiędzy licencjami prawa autorskiego, Creative Commons, Copyleft i domenami publicznymi. <p>Część 4: Programowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rozumie jak działają cyfrowe systemy i procesy. • Rozumie jak działa oprogramowanie. • Rozumie ekosystemy technologiczne. <p>Zna zasady architekuralne technologii.</p>
<p>Przykłady UMIEJĘTNOŚCI</p>	<p>Część 1: Rozwój treści cyfrowej</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potrafi użyć podstawowych paczek narzędzi do stworzenia treści w różnych formatach, takich jak tekst, fonia, wideo, czy obraz. • Potrafi stworzyć reprezentacje wiedzy używając cyfrowych mediów jak mapy myśli, diagramy. • Używa szerokiego spektrum mediów (tekst, fonia, wideo, czy obraz) dla kreatywnego wyrażania się. • Edytuje treści dla udoskonalenia końcowego produktu. <p>Część 2: Integracja i ponowne opracowanie treści cyfrowej:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Używa funkcji edycji dla modyfikacji treści w prosty i podstawowy sposób. • Używa mediów cyfrowych do rozwoju reprezentacji wiedzy używając narzędzi takich jak mapy myśli, diagramy. • Używa odpowiednich licencji do tworzenia i udostępniania treści. • Potrafi stworzyć treści używając różnorodnych treści już istniejących. <p>Część 3: Prawa autorskie i licencje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potrafi licencjonować wytworzone przez siebie treści cyfrowe. • Potrafi znaleźć informacje dotyczące regulacji odnoszących się do praw własności i licencji <p>Część 4: Programowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tworzy skomplikowane modele, symulacje i wizualizacji prawdziwego świata używając informacji

	<p>cyfrowych.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potrafi kodować i programować urządzenia cyfrowe. • Zmienia podstawowe ustawienia rozwiniętych już programów. <p>Potrafi zmieniać zaawansowane ustawienia części programów</p>
Przykłady POSTAW	<p>Część 1: Rozwój treści cyfrowej</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eksploruje nowe formy i formaty kreacji cyfrowej. • Rozumie potencjał drzemący w technologiach w dziedzinie autoekspresji i tworzenia wiedzy. • Potrafi dodać wartość nowych mediów cyfrowych do procesów kreatywnych i kognitywnych. • Przyjmuje krytyczny punkt widzenia w kwestii produkcji i konsumpcji zasobów i wiedzy poprzez technologię. <p>Część 2: Integracja i ponowne opracowanie treści cyfrowej:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potrafi przyjąć krytyczną opinię przy wyborze treści i zasobów do przeróbki. <p>Część 3: Prawa autorskie i licencje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utrzymuje krytyczną postawę względem ram prawnych i regulacji. • Działa niezależnie i przyjmuje odpowiedzialność za swoje czyny i decyzje. <p>Część 4: Programowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rozumie logikę istniejącego oprogramowania. • Potrafi skonfigurować większość istniejącego oprogramowania i znaleźć optymalne ustawienia dla każdego programu w zależności od swoich potrzeb. • Rozumie potencjał technologii teleinformatycznych w programowaniu i tworzeniu gotowych produktów.
Poziom EQF 4/5 (VET)	4 & 5
Cel szkolenia	<p>Praktyczne przykłady użycia nabytych kompetencji w życiu codziennym:</p> <p>Czas wolny: Stwórz własny blog, wideoblog, publikację na bloku, kanał YouTube, swoją własną recenzję na specjalistycznych stronach takich jak TripAdvisor, swojego avatara, własny animowany obraz GIF, mem, dzwonek na smartfon.</p> <p>Spółeczność: Opublikuj własne Tweety, opublikuj swoje posty na portalu Facebook, opublikuj komentarz do treści opublikowanych przez innych użytkowników, naucz się jak udostępnić treści innych użytkowników (retweety, posty</p>

	<p>na Facebooku, recenzje blogów), dowiedz się gdzie i jak opublikować swoje materiały wideo i recenzje.</p> <p>Transakcje komercyjne: Stwórz reklamę w celu sprzedaży czegoś, użyj aplikacji, by sprzedać używane przedmioty i stwórz własne wideo reklamujące produkt.</p> <p>Nauka: Stwórz samouczki na portalu YouTube, naucz się projektować i tworzyć własne prezentacje (Slideshare, Google Docs, Prezi)</p> <p>Zatrudnienie: Stwórz swoje CV w formie dokumentu, jak i materiału wideo, spersonalizuj wiadomość do Twojej firmy poprzez opowiadanie historii, stwórz infografikę dotyczącą swojej kariery zawodowej, opracuj wideo rozmowę kwalifikacyjną.</p> <p>Obywatelstwo: Naucz się jak zarządzać treściami portali społecznościowych takich jak Instagram, Snapchat, stwórz materiały audio w różnych formatach (mp3, OGG, MIDI) i stwórz własny podcast.</p> <p>Dobrobyt: Naucz się jak stworzyć i zarządzać własną domeną, zabezpieczać tantiemy i szanować prawa innych.</p>
Proponowane metody szkoleniowe	<ul style="list-style-type: none"> – Trening online poprzez LMS. – Dostępne narzędzia komunikacyjne (np. forum i wiadomości email z wykładownicą) – Praca w grupach dla poziomów średniozaawansowanego i zaawansowanego.
Czas trwania	5 GODZIN (wliczając materiały wideo, analizę publikacji i dyskusję oraz studia przypadków, bądź pracę w grupie)
Narzędzia (wraz z materiałami udostępnianymi przez nauczyciela, oraz studiami przypadków)	<ul style="list-style-type: none"> – Komputer / laptop, telefon komórkowy, dostęp do Internetu – LMS – Materiały treningowe online. – Studia przypadków (3, po jednym dla każdej części) – Zasoby treningowe – Ocena
Referencje (bibliografia)	1. Content Rules," Ann Handley and C.C. Chapman

	2. Don't Make Me Think," Steve Krug 3. On Writing Well," William Zinsser 4. European Commission (2010b). A Digital Agenda for Europe, COM (2010) 5. Digital Content Creation 2001st Edition. Rae Earnshaw/ John Vince 6. International ICT Literacy Panel. (2007). Digital Transformation. A Framework for ICT Literacy: ETS, http://www.ets.org/Media/Tests/Information_and_Communication_Technology_Literacy/ictreport.pdf 7. Managing Intellectual Assets in the Digital Age, Jeffrey H. Matsuura 8. https://pixabay.com/es/monitor-binaria-sistema-binario-1307227/ 9. https://www.youtube.com/watch?v=5egLxg_7mg0 10. https://www.youtube.com/watch?v=wXLwYchMlPA		
Metody ewaluacji	Pytania wielokrotnego wyboru po zakończeniu każdej z części, maksymalnie 10 w sumie. Praca nad projektem: zadania i czynności (indywidualne i/lub grupowe) by określić kompetencje.		
Poziom *	Podstawowy	Średniozaawansowany	Zaawansowany
	Część 1	Część 1, 2, 3, 4	Część 1, 2, 3, 4

* według *Digital Competences – Self-assessment grid, European Union, 2015* | <http://europass.cedefop.europa.eu>.

32

SUGEROWANE DZIAŁANIA dla Modułu 3	
<i>Poziom</i> PODSTAWOWY	
<i>Poziom</i> ŚREDNIOZAAWANSOWANY	<p>Typ dynamiczny: WIELE WYBORÓW</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Storytelling to narzędzie, z którego możesz skorzystać, aby ... <ol style="list-style-type: none"> a. Zwiększ empatię emocjonalną z resztą użytkowników (poprawne) b. Skopiuj ten sam wzorzec wiadomości od innych twórców treści. c. Ogranicz możliwości rozpowszechniania swoich wiadomości. <p>Typ dynamiczny: Praca nad projektem Zobacz następujący blog: https://brasilmasquefutbol.com/</p>

	<p>I zidentyfikować: Kto to pisze Z jakich źródeł on / ona korzysta W jaki sposób są zorganizowane akapity? Jakie zasoby multimedialne on używa Jak zorganizowana jest treść</p> <p>Typ dynamiczny: WIELE ODPOWIEDZI</p> <p>1. Wybierz spośród następujących opcji kluczowe aspekty, aby napisać skuteczny tweet:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Dołącz link do innej strony (poprawne) – Rozpowszechniaj go tylko wśród kontaktów, które uznałeś za interesujące. – Powiększ to jak najwięcej (280 znaków); długie tweety mają większy sukces. – Użyj hashtagów, aby połączyć je z trendami lub bieżącymi tematami (poprawne) – Zapewnij oryginalne, atrakcyjne i innowacyjne informacje (poprawne). – Zerwij spójność swojego profilu na Twitterze; czasami jest dobrze. – Jeśli to możliwe, dołącz obrazek (poprawny). <p>Typ dynamiczny: PRAWDA LUB FAŁSZ</p> <p>Odpowiedz true (T) lub false (F) na następujące pytania dotyczące opcji audio w procesie tworzenia treści cyfrowych:</p> <p>A) Podcast, chmura tagów i wywiad to tylko niektóre z formatów tworzenia treści w sieci (F) R /: Chmura tagów jest jednym z formatów obrazu cyfrowego.</p> <p>B) Pojawienie się nowych narzędzi cyfrowych rozszerzyło zakres rozpowszechniania podcastów, zanim było bardzo trudno je produkować i rozpowszechniać. (T) R /: Nowe technologie wywarły znaczny wpływ na te treści. Obecnie mają coraz większy efekt rozpowszechniania w sieci, między innymi dzięki łatwości tworzenia i odtwarzania treści na smartfonach.</p>
<p>Poziom ZAAWANSOWANY</p>	<p>Typ dynamiczny: Praca nad projektem</p> <p>Napisz odpowiedni artykuł zgodny z tożsamością bloga. Pamiętaj, aby korzystać z zasad pozycjonowania SEO, aby uzyskać więcej szans na złapanie, gdy użytkownicy piszą kluczowe słowa w przeglądarkach.</p> <p>Typ dynamiczny: NAPEŁNIANIE GAPSÓW</p> <p>Uzupełnij poniższe luki w tekście, używając brakujących słów, biorąc pod uwagę, że całe zdanie powinno mieć sens.</p>

	<p>Tematem tekstu jest infografika.</p> <p>- _____ (1), _____ (2) i _____ (3) są najczęściej używanymi formatami infografiki. Jest to bardzo przydatne narzędzie, gdy zajmuje się tematami, które nie są łatwe do wyjaśnienia w sposób nie-wizualny.</p> <ul style="list-style-type: none">(1) Tweety, posty, mapy, filmy.(2) Obrazy, liczby, narzędzia, tabele.(3) Banery, wykresy, awatary, GIF-y.(4) Złożony, łatwy, arbitralny, nieczytelny <p>Typ dynamiczny: Praca nad projektem</p> <p>Zaprojektuj program nauczania / infografikę, w której odzwierciedlone jest twoje życie zawodowe. Po utworzeniu prześlij go na swój kanał YouTube.</p>
--	---

MODUŁ 4. BEZPIECZEŃSTWO

Moduł 4	Bezpieczeństwo
Definicja	Obszar “Bezpieczeństwo” odnosi się do zdolności samoobrony danej osoby podczas użytkowania technologii i urządzeń, ochrony danych, swojej i innych tożsamości cyfrowych, użytkowania technologii w sposób bezpieczny, chroniony i zrównoważony.
Kluczowe słowa	Bezpieczeństwo, ochrona danych, ochrona zdrowia, zrównoważona konsumpcja, tożsamość cyfrowa
Kompetencje	<p>Część 1 – <u>Ochrona urządzeń</u>: odnosi się do umiejętności zabezpieczania urządzeń i treści cyfrowych, zrozumienia niebezpieczeństw i zagrożeń środowisk cyfrowych, oraz do wiedzy na temat bezpieczeństwa i zabezpieczeń, jak również do uwzględniania prywatności i niezawodności.</p> <p>Część 2 – <u>Ochrona danych osobowych i prywatności</u>: odnosi się do umiejętności ochrony danych osobowych i prywatności w środowiskach cyfrowych; do rozumienia zasad użytkowania i udostępniania danych osobowych w sposób pozwalający na ochronę siebie i innych od szkód; do rozumienia, że urządzenia cyfrowe używają polityki prywatności w celu poinformowania jak użytkowane są prywatne dane.</p> <p>Część 3 – <u>Ochrona zdrowia i dobrostanu</u>: odnosi się do umiejętności unikania zagrożeń dla zdrowia, oraz dobrostanu fizycznego i psychicznego podczas używania technologii ; do możliwości ochrony siebie i innych od możliwych niebezpieczeństw w środowiskach cyfrowych ; do bycia świadomym wpływu technologii cyfrowych na dobrostan i przyłączenie społeczne.</p> <p>Część 4 – <u>Ochrona środowiska</u>: to świadomość wpływu technologii cyfrowych na środowisko.</p>
Przykłady WIEDZY	<p>Część 1 – Ochrona urządzeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Zna główne niebezpieczeństwa związane z użytkowaniem technologii – Zna najnowsze strategie unikania zagrożeń. – Jest świadomy niebezpieczeństw związanych z użytkowaniem internetowych narzędzi i urządzeń.

	<p>Część 2 – Ochrona danych osobowych i prywatności:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Rozumie warunki i zasady użytkowania usług internetowych (np. fakt udostępniania prywatnych danych usługodawcom) – Wie, że usługi interaktywne używają prywatnych danych by filtrować reklamy w sposób mniej, lub bardziej eksplicytny. – Rozróżnia zabezpieczenia i bezpieczeństwo danych. – Zna odpowiednie zachowania w środowiskach cyfrowych – Rozumie jak inni mogą widzieć i podążać za jego śladem cyfrowym. – Wie do jakiego stopnia jego dane dotyczące jego tożsamości cyfrowej mogą być używane przez osoby trzecie. – Rozumie niebezpieczeństwa płynące z kradzieży tożsamości i dokumentów. – Wie jak zabezpieczyć informacje związane z osobami ze swojego otoczenia (np. rodzina, przyjaciele, koledzy z pracy) <p>Część 3 – Ochrona zdrowia i dobrostanu:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zna konkretne konsekwencje długotrwałego używania technologii cyfrowych. – rozumie problemy związane z dodatkami w mediach cyfrowych. <p>Część 4 – Ochrona środowiska:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wybiera bezpieczne i odpowiednie media cyfrowe, które są wydajne i przystępne cenowo w porównaniu do innych. – Posiada zarys globalnej mapy mentalnej dotyczącej zasad działania internetowego świata. – Rozumie użytkowane przez siebie technologie w zakresie pozwalającym na dokonywanie dobrych zakupów, bądź umów (np. urzędzenia, dostawcy Internetu) – Rozumie wpływ komputerów i urządzeń elektronicznych na środowisko i wie jak przedłużyć ich przydatność wymieniając ich komponenty (np. wymieniając twardy dysk)
<p>Przykłady UMIEJĘTNOŚCI</p>	<p>Część 1 – Ochrona urządzeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Instaluje oprogramowanie zabezpieczające na swoich urządzeniach (np. instaluje program antywirusowy)

	<ul style="list-style-type: none"> – Jest w stanie podjąć kroki mające na celu zmniejszenie ryzyka oszustwa (np. Ustalanie bezpiecznych haseł, zarządzanie ustawieniami bezpieczeństwa) – Jest w stanie ochronić różne urządzenia przed niebezpieczeństwami cyfrowymi (złośliwe oprogramowanie, wirusy etc.) <p>Część 2 – Ochrona danych osobowych i prywatności:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Jest w stanie zarządzać swoją tożsamością i śladem cyfrowym. – Działa rozważnie w odniesieniu do problemów prywatności. – Lokalizuje informacje o sobie w Internecie. – Modyfikuje bądź usuwa informacje o sobie, bądź innych, za które jest odpowiedzialny. <p>Część 3 – Ochrona zdrowia i dobrostanu:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Może kontrolować rozpraszające aspekty pracy i życia cyfrowego. – Prewencyjnie zabezpiecza zarówno swoje zdrowie, jak i tych, za których jest odpowiedzialny. <p>Część 4 – Ochrona środowiska:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Może używać usług cyfrowych nie będąc całkowicie od nich zależnym. – Używa sprzętu cyfrowego efektywnie pod względem czasu i pieniędzy.
<p>Przykłady POSTAW</p>	<p>Część 1 – Ochrona urządzeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Jest świadomy i realnie ocenia zyski i niebezpieczeństwa płynące z użycia technologii internetowych. <p>Część 2 – Ochrona danych osobowych i prywatności:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Zdaje sobie sprawę z praktyk dotyczących prywatności w Internecie, które mogą dotyczyć jego i innych. – Jest świadomy wpływu i długowieczności informacji cyfrowej, jaką posiada ona po publikacji. – Wykorzystuje posiadanie wielu tożsamości cyfrowych ukierunkowanych na osiągnięcie różnych celów – Działa krytycznie, kiedy ujawnia informacje o sobie. <p>Część 3 – Ochrona zdrowia i dobrostanu:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Zachowuje się w sposób wyważony w stosunku to użytkowania technologii. <p>Część 4 – Ochrona środowiska:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Prezentuje realistyczne i świadome podejście w odniesieniu do zysków i niebezpieczeństw jakie niosą za sobą technologie informacyjne. – Rozumie, że środowiska cyfrowe mogą wpłynąć na stan rzeczy zarówno pozytywnie, jak i negatywnie, w zależności od tego jak zostaną użyte i jakimi postępuje się on zasadami.

		– Jest świadomy problemów środowiskowych odnoszących się do użytkowania technologii cyfrowych.
Poziom EQF 4/5 (VET)		4 & 5
Cel szkolenia		<p>Praktyczne przykłady użycia nabytych kompetencji w życiu codziennym:</p> <p>Czas wolny: obsługa profilu na mediach społecznościowych (Facebook, Instagram, Twitter); aktualizacja ustawień polityki prywatności na internetowych profilach publicznych; zarządzanie czasem gry na komputerze.</p> <p>Spółeczność: użycie mediów społecznościowych biorąc pod uwagę własne i innych prawa do prywatności; tworzenie różnorodnych profili internetowych ukierunkowanych na różne cele, włączając profesjonalne i prywatne.</p> <p>Transakcje komercyjne: używanie czatu w sklepie internetowym, kontakt z różnymi usługami internetowymi w celu rozwiązywania problemów.</p> <p>Nauka: rejestracja i aktualizacja profilu na platformach e-learningowych, używanie bezpiecznych środowisk szkoleniowych; obsługa własnych danych i wpisów w internetowych środowiskach szkoleniowych;</p> <p>Zatrudnienie: obsługa ustawień prywatności w internetowych platformach pośredniczych, aktualizacja haseł i profili; wyszukiwanie własnych danych publicznych w Internecie i zarządzanie nimi w sposób pozwalający uniknąć niewygodnego publicznego image'u.</p> <p>Obywatelstwo: tworzenie, bądź udział w społecznych kampaniach internetowych, obsługa ochrony własnych danych</p> <p>Dobrobyt: sprecyzowanie planów działań dotyczących użytkowania urządzeń i czasu spędzonego w Internecie; praktykowanie ćwiczeń w celu poprawienia własnego stanu zdrowia podczas używania urządzeń.</p>
Proponowane szkoleniowe metody		<ul style="list-style-type: none"> – Nauka poprzez działanie – Nauka w grupach – uczestnicy szkolenia z różnymi umiejętnościami i zdolnościami są zgrupowani w celu interakcji i korzystania z wiedzy każdego z nich. – Czytanie i dyskusja – uczestnicy szkolenia czytają wybrane artykuły, lub posty internetowe, a następnie dyskutują nad kluczowymi zagadnieniami. <p><u>Zarządzanie hasłami</u> https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2014/08/07/how-to-keep-track-of-your-passwords-without-going-insane/?utm_term=.1455a9d4a7bb</p>

	<p><u>Kradzież tożsamości</u> https://www.nextadvisor.com/blog/2017/06/26/4-groups-of-people-most-at-risk-for-identity-theft/</p> <p><u>Prywatność internetowa</u> https://www.networkworld.com/article/2185187/security/15-worst-internet-privacy-scandals-of-all-time.html https://www.extremetech.com/internet/180485-the-ultimate-guide-to-staying-anonymous-and-protecting-your-privacy-online</p> <p><u>Fałszywe wiadomości/informacje</u> https://www.aarp.org/money/scams-fraud/info-2017/fake-news-alert-fd.html</p> <p><u>Rozważne użytkowanie technologii</u> http://www.digitalresponsibility.org/environmental-and-societal-impact-of-technology/</p> <p>– Oglądanie materiałów wideo i dyskusja grupowa</p> <p>Ochrona danych https://www.youtube.com/watch?v=PVaVIOJniSQ</p> <p>Bezpieczeństwo internetowe https://www.youtube.com/watch?v=H3XpuDN4Tsc</p> <p>Zagrożenia zdrowotne https://www.youtube.com/watch?v=W6CBb3yX9Zs</p>
Czas trwania	5 godzin (wliczając analizę materiałów wideo/publikacji, oraz dyskusje i studia przypadków/pracę w grupie)
Narzędzia (wraz z materiałami udostępnianymi przez nauczyciela, oraz studiami przypadków)	<ul style="list-style-type: none"> – Komputer / laptop, telefon komórkowy, dostęp do Internetu – LMS (wliczając narzędzia komunikacji z innymi uczestnikami i wykładowcą) – Studia przypadków (6, co najmniej 1 w każdej części) – Cyfrowe urządzenia, narzędzia – Wywiady – Publikacje i materiały wideo – jako narzędzia autorefleksji, oraz aktywność grupowa.
Referencje (bibliografia)	<p>1. Engin Isin & Evelyn Ruppert, (2015). <i>Being Digital Citizens</i>. London: RLI. González, Deborah (2015). <i>Managing Online Risk: Apps, Mobile, and Social Media Security</i>.</p> <p>2. Kevin Mitnick & Mikko Hypponen, (2017). <i>The Art of Invisibility: The World's Most Famous Hacker Teaches You How to Be Safe in the Age of Big Brother and Big Data</i>. Sean Smith, (2017). <i>The Internet of Risky Things: Trusting Devices that Surround us</i>.</p>

	<i>Health and Safety when working with computers.</i> https://www.bbc.co.uk/education/guides/zkyg87h/revision/3		
Metody ewaluacji	Kwestionariusz oceny (quiz składający się z 10 pytań wielokrotnego wyboru, bądź pytań prawda czy fałsz, dla każdej części) Praca nad projektem (indywidualna, bądź grupowa)		
Poziom *	Podstawowy	Średniozaawansowany	Zaawansowany
	Część 1 to 2	Część 1 to 4	Część 1 to 4

* według *Digital Competences – Self-assessment grid, European Union, 2015* | <http://europass.cedefop.europa.eu>.

SUGEROWANE DZIAŁANIA dla Modułu 4	
<i>Poziom</i> PODSTAWOWY	
<i>Poziom</i> ŚREDNIOZAAWANSOWANY	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Z podanej listy wybierz te, które można zidentyfikować jako "spam": <ul style="list-style-type: none"> – E-maile mówiące o opowiadaniach lub plotkach (tak) – Promocje zachęcające do kliknięcia linku (nie zawsze, ponieważ możesz akceptować tego rodzaju komunikaty od niektórych dostawców, w tym uprawnienia do wysyłania wiadomości e-mail przez firmy zewnętrzne) – E-maile, które kopiują logo lub reklamę oficjalnych instytucji (tak) – e-maile od nadawców lub nieznanymi marek (tak) – SMS od nieznanego firmy z ofertami (tak) ▪ Szukaj w Internecie publikacji na temat cyberataków i znajdź przynajmniej jeden przykład dla każdego z następujących: phishing, ransomware i creep ware. ▪ Wybierz 5 funkcji (1 na każdą z opcji pod: płeć, hobby, ulubiony plan wakacji, profil zawodowy, wiek) i napisz historię postaci. <p><u>Opcje</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Płeć Mężczyzna Kobieta ▪ Hobby: wędkarstwo, gry wideo, spacer, taniec, gotowanie, ogrodnictwo

40

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plan wakacyjny: surfowanie na egzotycznych plażach, studiowanie doktoratu, wolontariat w słabo rozwiniętym kraju, odwiedzanie lokalizacji filmów / programów telewizyjnych na całym świecie ▪ Profil zawodowy: nauczyciel, pielęgniarka, zastępca, piosenkarz, ksiądz ▪ Wiek: poniżej 25, 25-30, 30-40, 40-50, powyżej 50 ▪ Losowo dostarczymy Ci osobowość (na podstawie wyboru koloru). <p><u>Kolory - osobowość</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Niebieski - osoba ekstrawertyczna ▪ Czerwony - debater ▪ Zielony - introwertyczny, nieśmiały ▪ Żółty - zrzędlivy <p>Następnie wybierz media społecznościowe i utwórz profil spójny z podanymi cechami.</p> <p>Zastanów się, jak łatwe jest sfałszowanie osobowości w Internecie, udostępnianie fałszywych informacji i wykrywanie oszustw. Czy czujesz się komfortowo z tym działaniem? Która część była najlepsza? Który był najgorszy?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Zidentyfikować z podanej listy najczęstsze konsekwencje korzystania z technologii: <ul style="list-style-type: none"> - Utrata słuchu - Cukrzyca - Poczucie izolacji - Deficyty w umiejętnościach społecznych - Odchudzanie szyi - Stres - Alergie - Zespół palców - Ciśnienie krwi - Stany płuc
<p>Poziom ZAAWANSOWANY</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Z podanej listy należy zidentyfikować działania, które wiążą się z ryzykiem i mogą być niebezpieczne dla Ciebie. ▪ Zamów prawidłową sekwencję kroków, które należy wykonać, jeśli Twój komputer jest zainfekowany wirusem / trojanem: <ul style="list-style-type: none"> - Twórz kopie zapasowe plików osobistych (1) - Odłącz się od Internetu (2)

- Uruchom w trybie awaryjnym lub z Live Rescue Disk (3)
- Uzyskaj inny komputer z dostępem do Internetu (4)
- Spróbuj zidentyfikować rzeczywiste złośliwe oprogramowanie i wyszukać poprawki (5)
- Skanuj z wieloma programami, dopóki nie zostaną wykryte żadne infekcje (6)
- Czyszczenie tymczasowych plików i bezwartościowych programów (7)
- Wyszukiwanie online w celu uzyskania aktualnych danych na temat techno-śmieci i e-odpadów. Zaproponuj listę działań, które możesz podjąć, aby przyczynić się do zmniejszenia wpływu technologii na środowisko.
- Opracuj plan działania, w tym co najmniej 5 konkretnych działań, aby chronić swoje zdrowie przed wykorzystaniem technologii (można dostarczyć szablon)
- Z podanej listy wybierz te, które mogą pomóc w identyfikacji fałszywych wiadomości / informacji:
 - Jeśli źródło jest wiarygodne, wiadomości są dobre (Fałsz - niektóre tradycyjne media również zostały oszukane)
 - Jeśli wiadomościom towarzyszą obrazy lub filmy wideo, możesz im zaufać (Fałsz - są też fałszywe filmy i zdjęcia wspierające fałszywe wiadomości)
 - skonsultuj się z ekspertami w tej dziedzinie (prawda - eksperci mogą z łatwością potwierdzić wiarygodność wiadomości)
 - Strona jakości zawsze oznacza wiarygodność (Fałsz - choć bycie złym jakości oznacza więcej możliwości fałszywych wiadomości i informacji, przeciwieństwo nie zawsze jest prawdziwe)
 - Sprawdź, czy ktoś inny zgłasza to samo (True - szukaj więcej źródeł publikujących te same informacje, ponieważ zazwyczaj oznacza to dla nich większą wiarygodność)
 - Nie zatrzymuj się na nagłówku (prawda - przeczytaj kompletne informacje z krytycznym umysłem, aby wykryć fakty i oddzielić je od zwykłych opinii lub osobistych ocen)
 - Zaufaj poniższym komentarzom (Fałsz - wiele fałszywych wiadomości lub informacji są komentowane przez inne osoby, ale nie oznacza to, że informacje są prawdziwe)
- Zidentyfikuj przynajmniej 2 oprogramowanie szyfrujące i wyjaśnij, jak działają w akapicie. Następnie wyświetl 5 korzyści szyfrowania informacji.

MODUŁ 5. ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

Moduł 5	Rozwiązywanie problemów
Definicja	Moduł „ Rozwiązywanie problemów ” adresowany jest do ludzi zainteresowanych identyfikacją i rozwiązaniem najczęściej występujących problemów związanych ze sprzętem i oprogramowaniem IT, jak również jako bezpieczny sposób wyboru i zdobycia narzędzi niezbędnych do rozwiązania codziennych problemów używając środków cyfrowych.
Kluczowe słowa	Pomoc techniczna / Problemy cyfrowe/ Problem z komputerem
Kompetencje	<p>Część 1. Rozwiązywanie problemów technicznych odnosi się do umiejętności identyfikacji problemów technicznych i rozwiązywania ich (poczynawszy od pomniejszych problemów, aż po problemy bardziej skomplikowane)</p> <p>Część 2. Identyfikacja technologicznych potrzeb i reakcji odnosi się do umiejętności oceny własnych potrzeb w kategoriach zasobów, narzędzi i rozwoju kompetencji, umiejętności dopasowania potrzeb i możliwych rozwiązań, dostosowania narzędzi do indywidualnych potrzeb, krytycznej oceny możliwych rozwiązań i narzędzi cyfrowych.</p> <p>Część 3. Kreatywne użytkowanie technologii cyfrowych odnosi się do umiejętności innowacyjnego podejścia do technologii informacyjnych i komunikacyjnych, aktywne uczestnictwo we wspólnym tworzeniu nowych technologii i multimediów, autoekspresji za pomocą mediów cyfrowych, tworzenia wiedzy i rozwiązywania problemów w oparciu o technologie informacyjne i komunikacyjne.</p> <p>Część 4. Identyfikacja braków w kompetencjach cyfrowych</p> <p>Odnosi się do umiejętności oceny własnych ograniczeń podczas użytkowania technologii informacyjnych i komunikacyjnych, identyfikacji dziedzin własnych kompetencji wymagających rozwoju, pomocy innym w rozwoju ich kompetencji, bycia na bieżąco z rozwojem technologii informacyjnych i komunikacyjnych.</p>
Przykłady WIEDZY	<p>Część 1. Rozwiązywanie problemów technicznych</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wie gdzie znaleźć rozwiązania problemów.

	<ul style="list-style-type: none"> – Wie jak i kogo poprosić o pomoc kiedy technologie teleinformatyczne nie działają jak należy. – Zna źródła informacji, oraz wie gdzie znaleźć pomoc przy rozwiązywaniu prostych problemów związanych z technologiami informacyjnymi i komunikacyjnymi – Wie jak urządzenie teleinformatyczne powinno działać prawidłowo. <p>Część 2. Identyfikacja technologicznych potrzeb i reakcji</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wie jakie zadania mogą być wykonane poprzez użycie technologii teleinformatycznych. – Zna najpopularniejsze i najodpowiedniejsze programy, aplikacje i urządzenia używane przez innych. – Wie jak zareagować na możliwą awarię urządzenia teleinformatycznego. <p>Część 3. Kreatywne użytkowanie technologii cyfrowych</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wie jak udostępnić swoją pracę (zdjęcia, grafiki, projekty, inne) innym (np. poprzez mail, Skype, YouTube, Facebook, Pinterest, Instagram) – Wie jak znaleźć odpowiednie informacje w celu rozwiązania problemu przy użyciu narzędzi cyfrowych. <p>Część 4. Identyfikacja braków w kompetencjach cyfrowych</p> <ul style="list-style-type: none"> – Jest świadomy posiadania ograniczonej wiedzy i umiejętności w zakresie technologii teleinformatycznych. – Wie jak tworzone są technologie informacyjne i komunikacyjne, dla jakich celów, oraz kto pracuje nad ich rozwojem. – Posiada wiedzę ekspercką dotyczącą kluczowych rozwiązań technologicznych użytkowanych w przestrzeni jego zainteresowań.
<p>Przykłady UMIEJĘTNOŚCI</p>	<p>Część 1. Rozwiązywanie problemów technicznych</p> <ul style="list-style-type: none"> – Potrafi rozpoznać, że urządzenie teleinformatyczne działa poprawnie. – Potrafi obsługiwać podstawowe aplikacje teleinformatyczne i rozpoznaje sytuacje, w których nie działają one poprawnie – Potrafi zwrócić się o pomoc, kiedy używa nowych programów, urządzeń i usług. <p>Część 2. Identyfikacja potrzeb i reakcji technologicznych</p> <ul style="list-style-type: none"> – Podejmuje świadome decyzje dotyczące użytkowania technologii teleinformatycznych w konkretnych zadaniach. – Może wybrać najlepsze rozwiązania technologiczne na zadany problem.

	<p>Część 3. Kreatywne użytkowanie technologii cyfrowych</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wie jak udostępnić swoją pracę (zdjęcia, grafiki, projekty, inne) innym (np. poprzez mail, Skype, YouTube, Facebook, Pinterest, Instagram) – Potrafi użyć innych urządzeń teleinformatycznych, niż komputer (np. mikrofon, kamera, kamera cyfrowa, drukarka, skaner) do kreatywnej pracy. <p>Część 4. Identyfikacja braków w kompetencjach cyfrowych</p> <ul style="list-style-type: none"> – Udoskonala swoje kompetencje cyfrowe – Zdobywa nową wiedzę o technologiach informacyjnych i komunikacyjnych i dokonuje integracji z już posiadanymi kompetencjami
Przykłady POSTAW	<p>Część 1. Rozwiązywanie problemów technicznych</p> <ul style="list-style-type: none"> – Jest świadomy potrzeby ciągłej edukacji w tej dziedzinie – Przyjmuje aktywną postawę względem rozwiązywania problemów – Zwraca się ku rozwiązaniom alternatywnym, kiedy problem teleinformatyczny nie może być rozwiązany. <p>Część 2. Identyfikacja potrzeb i reakcji technologicznych</p> <ul style="list-style-type: none"> – Interesuje się nowymi technologiami – Potrafi krytycznie ocenić możliwe rozwiązania używając technologii informacyjnych i komunikacyjnych. <p>Część 3. Kreatywne użytkowanie technologii cyfrowych</p> <ul style="list-style-type: none"> – Jest obeznany z możliwościami oferowanymi przez technologie teleinformatyczne. – Przyjmuje postawę aktywną przy wyszukiwaniu rozwiązań problemów. – Przyjmuje aktywne podejście przy wspólnym rozwiązywaniu problemów <p>Część 4. Identyfikacja braków w kompetencjach cyfrowych</p> <ul style="list-style-type: none"> – Jest świadomy potrzeby ciągłej edukacji w tej dziedzinie – Rozwija swoje kompetencje cyfrowe wedle własnych potrzeb. – Jest świadomy najważniejszych trendów w technologiach teleinformatycznych, nawet nie będąc ich użytkownikiem.
Poziom EQF 4/5 (VET)	4 & 5
Cel szkolenia	Praktyczne przykłady użycia nabytych kompetencji w życiu codziennym:

	<p>Czas wolny – Jak odblokować zmienione, bądź zapomniane hasło do telefonu komórkowego; Problem z wysyłką zdjęć, plików, dokumentów poprzez email, wiadomość SMS, aplikacje itp.</p> <p>Spoleczność – Zablokowany smartfon, bądź tablet; Brak połączenia Wi-Fi na komputerze, telefonie komórkowym, bądź tablecie; Brak miejsca w pamięci urządzenia na instalację aplikacji</p> <p>Transakcje komercyjne – Odblokowywanie internetowego konta bankowego, itp.; symptomy infekcji systemu przez wirus</p> <p>Nauka – Komputer działa zbyt wolno, brak możliwości włączenia komputera, bądź problem z jego normalnym funkcjonowaniem.</p> <p>Zatrudnienie – Odblokowywanie konta poczty elektronicznej, usuwanie wirusów z komputera, brak możliwości podłączenia komputera do drukarki, komputer nie wykrywa dysku zewnętrznego; brak przestrzeni na dysku twardym.</p> <p>Obywatelstwo – problem z pobraniem aplikacji na komputer, bądź telefon; aktualizacja czasu i godziny na urządzeniu teleinformatycznym. Użytkowanie portalu e-administracyjnego.</p> <p>Dobrobyt – Problem z zapisaniem filmów wideo z portalu YouTube na telefon komórkowy.</p>
Proponowane szkoleniowe metody	<ul style="list-style-type: none"> – Uczenie poprzez działanie – Oglądanie materiałów wideo i dyskusja grupowa
Czas trwania	5 GODZIN
Narzędzia (wraz z materiałami udostępnianymi przez nauczyciela, oraz studiami przypadków)	<ul style="list-style-type: none"> – Komputer z dostępem do Internetu, wyposażony w dowolny system operacyjny z zainstalowaną przynajmniej jedną przeglądarką internetową. – Zewnętrzne urządzenia teleinformatyczne (drukarka, telefon komórkowy, skaner, itp.)
Referencje (bibliografia)	<ol style="list-style-type: none"> 1. https://support.google.com 2. https://support.microsoft.com 3. https://support.apple.com

Metody ewaluacji	Test jednokrotnego wyboru , zawierający 10 pytań.		
Poziom *	Podstawowy	Średniozaawansowany	Zaawansowany
	Część 1	Część 2, 3	Część 2, 3, 4

* Według Digital Competences – Self-assessment grid, European Union, 2015 | <http://europass.cedefop.europa.eu>.

SUGEROWANE DZIAŁANIA dla Modułu 5	
<i>Poziom</i> PODSTAWOWY	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Klienci poczty elektronicznej na urządzeniu teleinformatycznym (np. konfiguracja konta pocztowego, problemy związane z wysyłką oraz odbieraniem wiadomości e-mail, itp.) ▪ Arkusze kalkulacyjne (np. utrata danych, problemy wynikające ze źle zaktualizowanego, bądź nie zaktualizowanego arkusza kalkulacyjnego, bezpieczeństwo danych, etc.) ▪ Edytory tekstu (np. przypadkowe wywoływanie niechcianych komend, formatowanie tekstu, itp.) ▪ Wtyczki Google+ ▪ Odczytywanie specyfikacji systemu, wersję aplikacji, bądź systemu ▪ Klawiatura, języki, kodowanie
<i>Poziom</i> ŚREDNIOZAAWANSOWANY	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Odzyskiwanie systemu ▪ Przywracanie ustawień fabrycznych ▪ Problemy z aplikacjami domyślnymi ▪ Instalacja i deinstalacja aplikacji ▪ Praca z wierszem poleceń i problemy ▪ Problemy z aktualizacjami na urządzeniach teleinformatycznych ▪ Uzyskiwanie przestrzeni dyskowej, zbyt mała ilość pamięci na dysku urządzenia teleinformatycznego (komputer, telefon komórkowy, tablet) ▪ Problemy ze zgodnością programów z obecną wersją systemu.
<i>Poziom</i> ZAAWANSOWANY	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Protokół IP, zarządzanie siecią, udostępnianie ▪ Zabezpieczenia i zezwolenia ▪ Instalacja podzespołów i sterowników.

BOOST YOUR DQ SKILLS

Developing Digital Intelligence of adult learners for an
active Citizenship

