

## DZIAŁAM W MEDIACH SPOŁECZNOŚCIOWYCH

Scenariusz

### CELE:

Uczestnicy:

1. Poznają sposoby funkcjonowania sieci społecznościowych.
2. Potrafią wykorzystać potencjał portali społecznościowych.
3. Wykorzystują sieci społecznościowe w działalności na rzecz swojej społeczności lokalnej lub prywatnie.
4. Bezpiecznie poruszają się w świecie sieci społecznościach, w tym m.in nawiązują znajomości, kształtują swój wizerunek, dzielą się swoją twórczością oraz korzystają z cudzej ze szczególnym uwzględnieniem regulacji prawa autorskiego, współdziałają z innymi.
5. Znają podstawowe zasady ochrony danych, bezpieczeństwa informacji i prywatności.
6. Korzystają z podstawowych usług e-administracji z wykorzystaniem konta w ePUAP i profilu zaufanego.

### ODBIORCY SZKOLENIA:

Grupą docelową szkolenia są dorośli powyżej 25 roku życia; wykazujący niskie kompetencje cyfrowe. Poziom kompetencji diagnozowany jest w trakcie szkolenia. Ponadto materiał ma służyć przeprowadzeniu szkoleń instruktorskich przez trenerów dla instruktorów. Zgodnie z standardem szkoleniowym przyjętym w Programie Operacyjnym Polska Cyfrowa, liczebność grupy szkoleniowej przypadająca na jednego instruktora nie może być większa niż 12 osób.

**CZAS KURSU:** 12 Godzin

### Warianty realizacji szkolenia

Szkolenie trwa 12h i podzielone jest na tematy. Szkolenie może być realizowane w kilku wariantach.

Wariant 1: Dwa pełne dni (każdy 6h), realizowane łącznie lub w rozbiu 2 x 1 dzień.

Dzień I: Tematy 1-6 | dzień II: Tematy 7-11.

Wariant 2: Trzy spotkania x 4 godziny. Spotkanie I: moduły 1-3 | spotkanie II: tematy 4-7 | spotkanie III: tematy 8-11.

### METODY:

- wykłady i prezentacje,
- warsztaty,
- ćwiczenia zespołowe,

- ćwiczenia indywidualne,
- studia przypadku/ dobre praktyki,
- pokazy i demonstracje,
- dyskusje,
- sesje pytań.



### ZAŁOŻENIA

- Osoby uczestniczące (OU) potrafią posługiwać się komputerem w stopniu podstawowym.
- Grupa szkoleniowa liczy maksymalnie 12 osób i może być prowadzona przez jednego instruktora (osobę prowadzącą – OP).
- Szkolenie powinno odbywać się w sali wyposażonej w liczbę stanowisk komputerowych odpowiadającą liczbie osób uczestniczących, z dostępem do szerokopasmowego internetu, rzutnik z ekranem lub tablicę multimedialną.
- Komputery nie mają blokady na instalowanie oprogramowania.
- Komputery wyposażone są w programy do edycji wideo, np. Windows Movie Maker i/lub Windows Edytor Video. oraz edycji grafiki (przynajmniej Paint).

### OPCJONALNIE:

1. pakiet Office;
2. smartfony;

### PRZEBIEG SZKOLENIA W PODZIALE NA TEMATY:

 <b>TEMATY</b>	
<b>Wprowadzenie do szkolenia</b> Krok: Przedstawienie się osoby prowadzącej i osób uczestniczących Krok: Omówienie programu, przebiegu i zasad Krok: Wypełnienie kwestionariusza osobowego Krok Wypełnienie pre-testu	<u>45 min</u> 10 10 10 15
<b>1. Prowadzenie profilu na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie itp.</b> 1.1. Krok: Wstęp: pogadanka 1.2. Krok: Charakterystyka najpopularniejszych portali społecznościowych 1.3. Krok: Ćwiczenia	<u>120 min</u> 20 60 40
<b>2. Prowadzenie transmisji internetowych w serwisach społecznościowych. Prowadzenie rozmów przez Internet .</b> 2.1. Krok: Opcje transmisji internetowych 2.2. Krok: Ćwiczenia	<u>60 min</u> 10 50

<p><b>3. Promowanie wydarzeń i wpisów w sieciach społecznościowych.</b></p> <p>3.1. Krok: Zasady tworzenia reklam na Facebooku</p> <p>3.2. Krok: Ćwiczenia</p>	<p><b>30 min</b></p> <p>15</p> <p>15</p>
<p><b>4. Bezpieczeństwo wizerunku, zarządzanie prywatnością w sieci, w tym reagowanie na nadużycia w sieciach społecznościowych. Zjawiska i zagadnienia dotyczące. fake news, hate, trolling.</b></p> <p>4.1. Krok: Film: Uważaj, co udostępniasz. Social media stalker "</p> <p>4.2. Krok: Wyjaśnienie pojęć</p> <p>4.3. Krok: Techniczne i prawne aspekty ochrony wizerunku i obrony przed zagrożeniami;</p> <p>4.4. Krok: Główne zasady ochrony danych osobowych;</p> <p>4.5. Krok: Zasady <u>Netykiety</u></p>	<p><b>70 min</b></p> <p>5</p> <p>15</p> <p>15</p> <p>25</p> <p>10</p>
<p><b>5. Prawa autorskie, rodzaje licencji, na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie. Reagowanie na naruszenia własnych praw autorskich.</b></p> <p>5.1. Krok: Rodzaje licencji, warunki użytkowania;</p> <p>5.2. Krok: Creative Commons</p> <p>5.3. Krok: Zakup oprogramowania w sieci (kontrola legalności) – prawa i obowiązki wynikające z posiadanej licencji</p> <p>5.4. Krok: Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich</p> <p>5.5. Krok: Ćwiczenia</p>	<p><b>50 min</b></p> <p>15</p> <p>10</p> <p>10</p> <p>5</p> <p>10</p>
<p><b>6. Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków.</b></p> <p>6.1. Krok: Banki zdjęć</p> <p>6.2. Krok: Banki dźwięków</p> <p>6.3. Krok: Ćwiczenia</p>	<p><b>40 min</b></p> <p>10</p> <p>10</p> <p>20</p>
<p><b>7. Wyszukiwanie treści związanych z rozwojem zainteresowań, kursów e-learningowych, podcastów tematycznych, platform z zasobami do nauki dla osób dorosłych.</b></p> <p>7.1. Krok: Platformy e-learningowe</p> <p>7.2. Krok: TED</p> <p>7.3. Krok Ćwiczenia</p>	<p><b>40 min</b></p> <p>20</p> <p>10</p> <p>10</p>
<p><b>8. Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.</b></p> <p>8.1. Krok: Pogadanka – sposoby uczestników zabezpieczania</p> <p>8.2. Krok: Zabezpieczenie komputerów osobistych</p> <p>8.3. Krok: Ćwiczenia</p>	<p><b>30 min</b></p> <p>10</p> <p>10</p> <p>10</p>
<p><b>9. Tworzenie i prowadzenie strony internetowej, bloga.</b></p> <p>9.1. Krok: Burza mózgów: czym się powinien cechować blog aby zwrócić na siebie uwagę.</p> <p>9.2. Krok: Konto na bezpłatnym kreatorze <b>Wix.com</b></p> <p>9.3. Krok: WordPress.com.; plWordPress.org</p> <p>9.4. Krok: Blog spot <a href="http://www.blogspot.com">www.blogspot.com</a></p> <p>9.5. Krok: Ćwiczenia</p>	<p><b>75 min</b></p> <p>10</p> <p>35</p> <p>10</p> <p>10</p> <p>10</p>
<p><b>10. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego wraz z jego wykorzystaniem.</b></p> <p>10.1. Krok: Przebieg rejestracji w ePUAP</p> <p>10.2. Krok: Główne portale rządowe</p> <p>10.3. Krok Ćwiczenia</p>	<p><b>100 min</b></p> <p>15</p> <p>40</p> <p>45</p>
<p><b>11. Portale użyteczne przy pozyskiwaniu środków na lokalne Inicjatywy</b></p> <p>11.1. Krok: Po czym poznamy „ bezpieczne strony” czym się cechują?</p> <p>11.2. Krok: Portale NGO</p>	<p><b>30 min</b></p> <p>15</p> <p>15</p>
<b>Zakończenie szkolenia</b>	<b>30 min</b>

Krok: Podsumowanie szkolenia przez Uczestników i Trenera, uporządkowanie wiedzy	15
Krok: Wypełnianie ankiety ewaluacyjnej	15



## Wprowadzenie do szkolenia

### CELE MODUŁU:

1. Wzajemne poznanie osoby prowadzącej (OP) i osób uczestniczących (dalej OU).
2. Wypełnienie dokumentów wymaganych w projekcie.
3. Określenie doświadczenia i poziomu kompetencji cyfrowych OU (pre-test).
4. Prezentacja głównych celów szkolenia, programu, przebiegu szkolenia oraz zasad współpracy.



### CZAS

### PRZEBIEG:

1. Trener przedstawia się i prosi OU o przedstawienie siebie oraz swoich oczekiwań: „czego oczekuję od szkolenia?”
2. Trener odnosi się do oczekiwań OU, omawiając plan szkolenia.
3. Trener diagnozuje, z jakiego konta pocztowego korzystają uczestnicy. Proponuje, aby do celów szkoleniowych założyli/korzystali z gmaila, oferującego przydatną do ćwiczeń przestrzeń dyskową oraz edytory tekstu, arkusze kalkulacyjne, galerię zdjęć i inne narzędzia, przydatne do ćwiczeń (np. pracy na wspólnym pliku).
4. Uczestnicy tworzą bazę z adresami email, przysyłając na adres trenera swoje emaile.
5. Trener instruuje, gdzie OU znajdą materiały omawiane podczas szkolenia, prezentując platformę dedykowaną projektowi oraz przesyła OU link do materiałów na platformie.
6. Trener poprosi OU o wypełnienie pre-testu kompetencji (uruchomionego przed warsztatem na wszystkich komputerach osób uczestniczących). Podaje link do strony z testem.

### Uwaga !

Niezależnie od wariantu, w którym realizowane jest szkolenie (2 x 6 godz. lub 3 x 4 godz.), osoby uczestniczące wypełniają dane tylko na początku pierwszego spotkania.



## TEMAT 1 Prowadzenie profilu na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.

### CELE TEMATU

OU:

1. poznają sposoby funkcjonowania sieci społecznościowych,
2. potrafią wykorzystać potencjał portali społecznościowych.



CZAS: 120 min

### PRZEBIEG ZAJĘĆ:

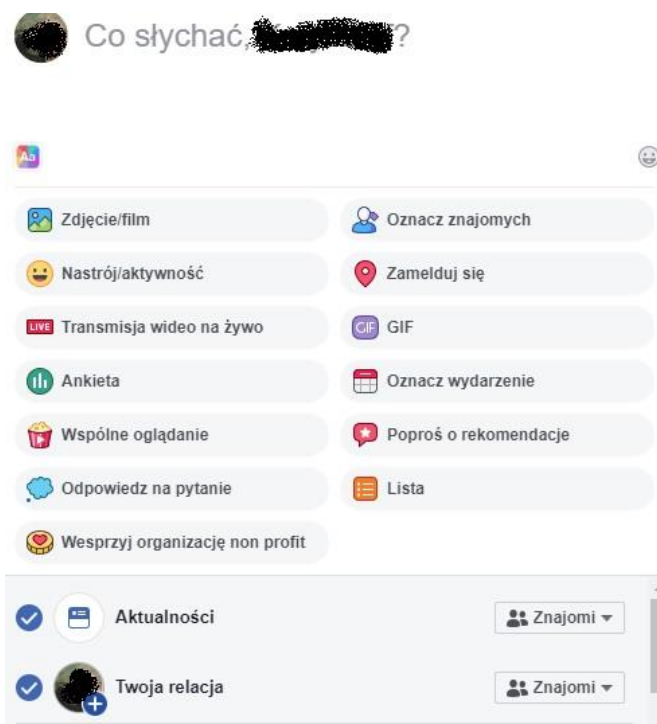
1. **Wstęp:** „czym są media społecznościowe, do czego służą, jak ułatwiają życie?” - pogadanka.

„Sieć może służyć do..” - burza mózgów:

- sfera prywatna,
- sfera zawodowa
- społeczna ( zbiórki, pomoc..)

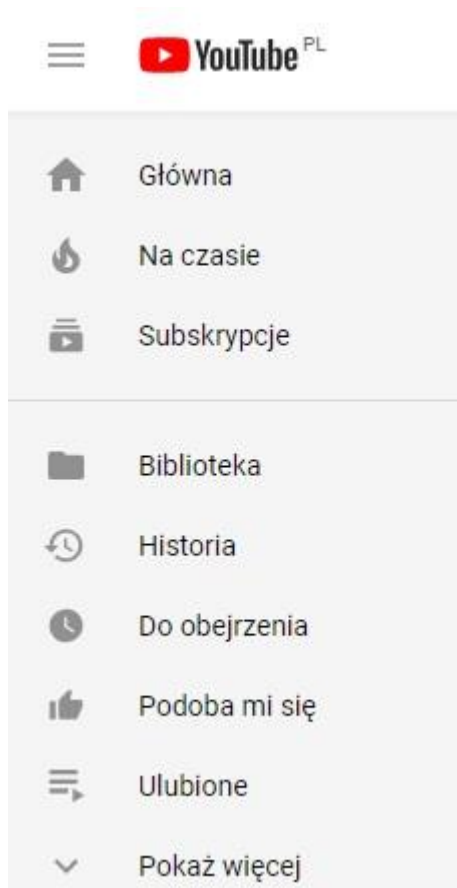
2. Trener charakteryzuje najpopularniejsze portale społecznościowe. Omawia ich specyfikę. Prezentuje sposoby zarządzania ustawieniami, prywatnością. Sposoby dodawania postów, relacji, transmisji na żywo.

Tworzenie postów na Facebooku i Instagramie i Twitterze.





Trener prezentuje Mój kanał YouTube - najważniejsze funkcje oraz opcję dodawania filmów.



Różne oblicza mediów społecznościowych:

- Facebook,
- Twitter,
- YouTube,
- Instagram,
- Pinterest,
- LinkedIn,
- Tripadvisor.



ĆWICZENIA:

1. Uczestnicy na zasadzie dobrowolności zakładają osobiste profile w wybranym portalu społecznościowym.
2. Uczestnicy dysponujący profilem na Facebooku prezentują opcję dodawania postu na Facebooku, opcję dodawania zdjęć, ustawiania widoczności postów.
3. Zaawansowani uczestnicy prezentują opcje dodawania wydarzeń, relacji, transmisji na żywo.



## KOMPETENCJE KLUCZOWE

### UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:

1. Instalowanie oprogramowania lub aplikacji.
2. Zmianie ustawień dowolnego oprogramowania.

### UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE:

1. Korzystanie z serwisów społecznościowych.
2. Umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przez siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów, oprogramowania.



## TEMAT 2 Prowadzenie transmisji internetowych w serwisach społecznościowych. Prowadzenie rozmów przez Internet

### CELE TEMATU

#### OU:

1. Potrafią wykorzystać potencjał portali społecznościowych.
2. Wykorzystują sieci społecznościowe w działalności na rzecz swojej społeczności lokalnej lub prywatnie.
3. Rozwijają UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE:
  - a. korzystanie z serwisów społecznościowych,
  - b. telefonowanie przez Internet i wideo-rozmowy przez Internet.

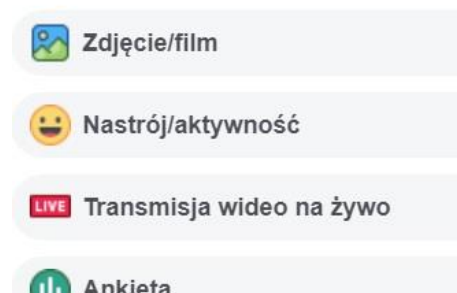


CZAS: 60 min

### PRZEBIEG ZAJĘĆ:

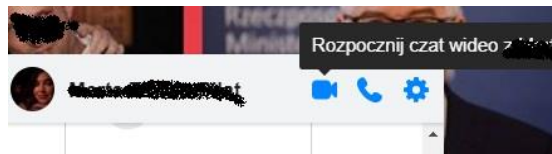
Trener prezentują na Facebooku **opcje transmisji internetowych** dwojakiego rodzaju:

1. w opcji post na Facebooku jako  
TRANSMISJA WIDEO NA ŻYWO,



- 2.

2. jako wideo-rozmowa w MESSENGERZE,  
także rozmowa grupowa.



- Rozmowy i rozmowy grupowe w Skype:
  - trener wyjaśnia zasady instalacji Skype'a, dodawania kontaktów, wyszukiwania rozmówców, tworzenia wideo-rozmowy grupowej.
- Rozmowy i rozmowy grupowe Hangouts:
  - trener wyjaśnia zasady dodawania kontaktów, wyszukiwania rozmówców, tworzenia wideo-rozmowy grupowej.
- Rozmowy i rozmowy grupowe Messengerze:
  - trener wyjaśnia zasady dodawania kontaktów, wyszukiwania rozmówców, tworzenia wideo-rozmowy grupowej.



#### ĆWICZENIA:

1. Uczestnicy inicjują rozmowę grupową w Hangouts'ie, Skype'ie lub Messengerze.

#### KOMPETENCJE KLUCZOWE

#### UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE:

1. korzystanie z serwisów społecznościowych,
2. telefonowanie przez Internet i wideo-rozmowy przez Internet.



#### TEMAT 3 Promowanie wydarzeń i wpisów w sieciach społecznościowych

Cele tematu:

OU:

1. Potrafią wykorzystać potencjał portali społecznościowych – narzędzia marketingu





internetowego i kampanii reklamowych.

2. Rozwijają UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE:
  - a. wysyłanie, odbieranie poczty elektronicznej.
3. Rozwijają UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM:
  - a. korzystanie z procesorów tekstu.



CZAS: 40 min

#### PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Trener krótko przedstawia zasady tworzenia reklam na Facebooku.

Promocja strony firmy – informacje ogólne:

- [Promowanie postów – informacje](#)
- [Promocja strony firmy – informacje](#)
- [Promocja witryny – informacje](#)
- [Promocja wezwania do działania – informacje ogólne](#)



ĆWICZENIA:

1. Uczestnicy odszukują informacje w Centrum pomocy na temat reklam, kopiują do Worda i formatują, a następnie wysyłają do wybranego uczestnika w formie załącznika.

#### KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE:

1. wysyłanie, odbieranie poczty elektronicznej.

UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM:

1. korzystanie z procesorów tekstu.



## TEMAT 4 Bezpieczeństwo wizerunku, zarządzanie prywatnością w sieci, w tym reagowanie na nadużycia w sieciach społecznościowych. Zjawiska i zagadnienia dotyczące. fake news, hate, trolling

### CELE TEMATU

OU:

1. Bezpiecznie poruszają się w świecie sieci społecznościach, w tym m.in. nawiązują znajomości, kształtują swój wizerunek, dzielą się swoją twórczością oraz korzystają z cudzej ze szczególnym uwzględnieniem regulacji prawa autorskiego, współdziałają z innymi.
2. Znają podstawowe zasady ochrony danych, bezpieczeństwa informacji i prywatności.
3. Nabywają UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:
  - a. Instalowanie oprogramowania lub aplikacji.
  - b. Zmianie ustawień dowolnego oprogramowania.



CZAS: 70 min (1 godz. 10 min)

### PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Trener proponuje film z YouTube na temat lekkomyślnego publicznego udostępniania informacji na Facebooku:

[„Uważaj, co udostępniasz. Social media stalker”](#)

Trener wyjaśnia znaczenie pojęć. Na podstawie zaproponowanych materiałów: filmów z YouTube, portali poświęconych bezpieczeństwu oraz artykułów uczestnicy dyskutują nad zagadnieniem MEDIA SPOŁECZNOŚCIOWE - SZANSE CZY ZAGROŻENIA?

1. hejt,
2. trolling,
3. seksting,
4. patostreaming,
5. treści pornograficzne,
6. treści dyskryminacyjne,
7. treści prezentujące przemoc i okrucieństwo,
8. treści promujące zachowania autodestrukcyjne.

Trener wyjaśnia techniczne i prawne aspekty ochrony wizerunku i obrony przed

zagrożeniami:

1. Techniczne- ustawienia prywatności i bezpieczeństwa.

Trener przeprowadza uczestników poprzez wybrane portale społecznościowe, pokazując opcje ustawień bezpieczeństwa i prywatności. Uczestnicy podążając za wskazówkami trenera, poznają ustawienia poszczególnych portali.

Regulamin - treści zakazane i zgłaszanie naruszeń.



2. Prawne -obrona przed hejtem - polskie prawo karne zna przestępstwa ścigane z urzędu oraz ścigane z oskarżenia prywatnego:

- Publiczne propagowanie ustrojów totalitarnych, nawoływanie do nienawiści na tle różnic narodowościowych, etnicznych, rasowych, wyznaniowych albo ze względu na bezwyznaniowość (art. 256 kk) oraz publicznego znieważenia grupy ludności albo poszczególnej osoby - z powodu jej przynależności narodowej, etnicznej, rasowej, wyznaniowej albo z powodu jej bezwyznaniowości lub gdy z wyżej wymienionych przyczyn dochodzi do naruszenia nietykalności cielesnej takiej osoby (art. 257 kk).
- Pomówienie i zniesławienie (odpowiednio 212 i 216 kk) ścigane są z oskarżenia prywatnego, co oznacza, że należy złożyć na Policji wniosek o ukaranie tej osoby lub wystąpić bezpośrednio do sądu z aktem oskarżenia. Tzw. lajkowanie; czy udostępnianie materiałów, których nie jesteśmy autorami, a istnieją przesłanki do zakwalifikowania ich jako treści obraźliwych czy

nienawistnych, może zostać uznane za publiczne pochwalanie; w rozumieniu art. 255 kk.<sup>1</sup>

Trener przedstawia główne zasady ochrony danych osobowych:

1. RODO - podstawa przetwarzania danych osobowych, obowiązek informacyjny.

Przetwarzanie jest zgodne z prawem wyłącznie w przypadkach, gdy spełnione są poniższe warunki:

- zakres stosowania,
- ograniczenia stosowania,
- zasady przetwarzania danych,
- podstawa prawna przetwarzania danych,
- zgoda jako podstawa przetwarzania danych,
- przetwarzanie danych wrażliwych,
- obowiązki informacyjne,
- osób, których dane dotyczą ,
- obowiązki administratora danych,
- Inspektor ochrony danych.

Trener wyjaśnia kwestię prawnej ochrony wizerunku.

Art. 81 1. Rozpowszechnianie wizerunku wymaga zezwolenia osoby na nim przedstawionej. W braku wyraźnego zastrzeżenia zezwolenie nie jest wymagane, jeżeli osoba ta otrzymała umówioną zapłatę za pozowanie.

Zezwolenia nie wymaga rozpowszechnianie wizerunku:

- osoby powszechnie znanej, jeżeli wizerunek wykonano w związku z pełnieniem przez nią funkcji publicznych, w szczególności politycznych, społecznych, zawodowych,
- osoby stanowiącej jedynie szczegół całości takiej jak zgromadzenie, krajobraz, publiczna impreza.

Trener wyjaśnia zasady Netykiety



ĆWICZENIA:

1. Uczestnicy odnajdują opcję ustawienia widoczności postu (PUBLICZNY-ZNAJOMI),

---

<sup>1</sup> WIĘCEJ INFORMACJI: WIKIPEDIA ARTYKUŁ O NETYKIECIE <https://pl.wikipedia.org/wiki/Netykieta>

znajdują informację o APLIKACJACH, które uzyskują dostęp do informacji z Facebooka (logowanie poprzez Facebooka), ustawiają opcję wyłączenia LOKALIZACJI.

2. Ustaw w Facebooku widoczność postów na ZNAJOMI.
3. Ustaw w dostępnym ci fanpage'u Ustawienia- Moderacja strony Blokuj posty i komentarze zawierające następujące słowa: ..... oraz włącz Filtr wulgaryzmów.
4. Ustaw na swoim koncie Facebook opcję Zablokuj użytkowników.
5. Znajdź na <https://myaccount.google.com/security?pli=1> Bezpieczeństwo - Zapisane hasła. Usuń jedno z niepotrzebnie zapisanych haseł.

### KOMPETENCJE KLUCZOWE

#### UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:

1. Instalowanie oprogramowania lub aplikacji.
2. Zmianie ustawień dowolnego oprogramowania.



### **TEMAT 5 Prawa autorskie, rodzaje licencji, na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie. Reagowanie na naruszenia własnych praw autorskich.**

#### CELE TEMATU

#### OU:

1. Dzielą się swoją twórczością oraz korzystają z cudzej ze szczególnym uwzględnieniem regulacji prawa autorskiego, współdziałają z innymi.
2. Znają podstawowe zasady ochrony danych, bezpieczeństwa informacji i prywatności.
1. Rozwijają UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE:
  - a. Kopiowanie lub przenoszenie pliku, folderu.
1. Rozwijają UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:
  - a. Przenoszenie plików między komputerami / urządzeniami.



CZAS: 50 min

#### PRZEBIEG ZAJĘĆ:

##### Rodzaje licencji, warunki użytkowania.

Trener prezentuje bazę wiedzy zgromadzoną na stronie Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego PRAWO AUTORSKIE I MEDIALNE <http://www.prawoautorskie.gov.pl/>. Zwraca szczególnie uwagę na słowniczek pojęć i hasła:



- cytat,
- domena publiczna,
- dozwolony użytek osobisty,
- licencja,
- plagiat,
- prawa majątkowe,
- prawa osobiste,
- utwór.

Ponadto :

- [Dozwolony użytek w edukacji.](#)

Trener prezentuje portal Creative Commons Polska i wyjaśnia zasady Creative Commons -cztery podstawowe warunki licencji:

<https://creativecommons.pl/wyberz-licencje/>

Licencje Creative Commons oferują różnorodny zestaw warunków licencyjnych – swobód i ograniczeń. Dzięki temu autor może samodzielnie określić zasady, na których chce dzielić się swoją twórczością z innymi. W ciągu dziesięciu lat działalności Creative Commons zbudowała silną pozycję na świecie poprzez intensywną promocję twórczości oraz tworzenie warunków legalnego dostępu do dóbr kultury.

Wszystkie licencje Creative Commons posiadają cechy wspólne (poszanowanie praw autorskich osobistych) oraz dodatkowe warunki wybrane przez licencjodawcę (czy twórcę). Warunki licencyjne są niczym klocki – zasady określone przez daną licencję są wynikiem złożenia razem dwóch lub trzech takich warunków<sup>2</sup>.

**Zakup oprogramowania w sieci (kontrola legalności) – prawa i obowiązki wynikające z posiadanej licencji.**

“Jako użytkownicy komputera, niemal codziennie stykamy się z przeróżnymi aplikacjami, począwszy od prostych komunikatorów, przez rozbudowane kombajny graficzne, zaawansowane gry komputerowe, po systemy operacyjne. Każdy z tych programów objęty jest umową pomiędzy ich wydawcą, a konsumentami - nami. Umowa taka, nazywana jest potocznie licencją. Dzięki temu samouczkowi dowiesz się jakie są najczęściej stosowane rodzaje licencji i jaka jest ich charakterystyka.”<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> (Źródło: strona Creative Commons Polska, <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>; dostęp 31-01-2019)

<sup>3</sup> Źródło: Powyższy ustęp opracowany został na podstawie artykułu: “Rodzaje licencji”, zamieszczonego na portalu PC Format. Czytaj więcej na [https://www.pcformat.pl/programy/faq/Rodzaje-licencji,3.html?utm\\_source=paste&utm\\_medium=paste&utm\\_campaign=chrome](https://www.pcformat.pl/programy/faq/Rodzaje-licencji,3.html?utm_source=paste&utm_medium=paste&utm_campaign=chrome); dostęp: 31.01.2019

<p>BOX- Najbardziej znana i najczęściej stosowana licencja. Potocznie zwana - pudełkową, lub pełną. Oferuje produkty zapakowane wraz ze wszelkim wymaganym wyposażeniem. Najczęściej stosowana w przypadku aplikacji multimedialnych, gier czy muzyki. Produkty oparte na licencji BOX są najdroższe ze wszystkich prezentowanych.</p>	<p>Trial- tzw. "wersja testowa". Oferuję wszystko to co w pełni działający program, jednak jak w przypadku shareware -po upływie czasu aplikacja blokuje do siebie dostęp. W takim wypadku pozostaje nam już tylko kupno pełnego produktu - oczywiście jeśli spełnia nasze wymagania.</p>
<p>OEM- Bardzo rozpowszechniona licencja za sprawą Windowsa. Ta pozwala nam zakupić program przypisany jedynie do jednego komputera. Podczas zmiany jego podzespołów bądź zakupu innej maszyny, licencja natychmiast traci ważność.</p>	<p>Freeware- Jest to jedna z najbardziej lubianych licencji przez użytkowników, a tym samym jedna z najczęściej występujących. Dlaczego? To proste. Licencja ta pozwala nam na darmowe korzystanie z danego produktu. Jedynym wymaganiem jest całkowity zakaz czerpania korzyści majątkowej z takiego oprogramowania oraz jego modyfikowania.</p>
<p>Shareware- Nazwa pochodzi od angielskiego słowa oznaczającego aplikacje, którą można się dzielić z innymi. Ten rodzaj licencji pozwala nam na korzystanie z programu rozpowszechnianego za darmo lub za niewielką opłatą. Jego użytkowanie często wiąże się z limitem czasowym. Po przekroczeniu wspomnianego limitu, użytkownik powinien zakupić pełną wersję produktu.</p>	<p>GPL- Jest to licencja wolnego i otwartego oprogramowania. Oznacza to, że użytkownik może uruchamiać program objęty tą licencją w dowolnym celu, dostosowywać go do własnych potrzeb, a nawet rozpowszechniać już zmodyfikowaną wersję.</p>
<p>Adware- Programy typu Adware najczęściej są darmowe ale posiadają pewną, najczęściej sporą ilość niewyłączalnych reklam. To właśnie na nich zarabia autor aplikacji. Dobrym przykładem takiego programu jest Lavasoft służący do wyszukiwania wszelkiego szkodliwego oprogramowania na naszym dysku.</p>	<p>Abandonware- tzw. "porzucone oprogramowanie". Najczęściej jego autor nie pobiera już za nie pieniędzy co wiąże się z brakiem jakiegokolwiek wsparcia. Najlepszym przykładem programów tego typu są stare gry komputerowe, których właściciele i twórcy już od dawna nie zajmują produkcją komputerowej rozrywki."</p>

Trener i uczestnicy wymieniają doświadczenia oraz przykłady tego, jak kosztowne i problematyczne może być nielegalne oprogramowanie (przykładowe źródło [wybierajlegalne.pl](http://wybierajlegalne.pl).)

#### Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich.

Trener omawia najważniejsze zasady postępowania:

- ustalenie charakteru naruszenia,
- ustalenie sprawcy,
- udokumentowanie (możliwe z udziałem notariusza),
- polubowne załatwienie sprawy,
- lub postępowanie sądowe.



#### ĆWICZENIA:

1. Ze strony <http://www.prawoautorskie.gov.pl/> pobierz Ustawę z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych; tekst ujednolicony a następnie w wyszukiwarce dokumentu (Ctrl+F) wpisz "Ochrona wizerunku i wyjaśnij zasadę udostępniania zdjęć.
2. Na stronie Canva.com znajduje miejsce opisu licencji. W przypadku bariery językowej włącza automatyczne tłumaczenie strony.

#### KOMPETENCJE KLUCZOWE

##### UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE:

2. Kopiowanie lub przenoszenie pliku, folderu.

##### UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:

2. Przenoszenie plików między komputerami / urządzeniami.



#### **TEMAT 6 Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków.**

#### CELE TEMATU

##### OU:

1. Potrafią wykorzystać potencjał portali społecznościowych
2. Korzystają z cudzej twórczości ze szczególnym uwzględnieniem regulacji prawa autorskiego
3. Rozwijają UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE:
  - a. Umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przez siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów, oprogramowania.
4. Rozwijają UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE:
  - a. Kopiowanie lub przenoszenie pliku, folderu.



CZAS: 50 min

#### PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Trener prezentuje zasoby, zwracając szczególną uwagę na Canvę, która jest nie tylko bankiem zdjęć, ale także kreatorem grafiki. Prezentuje funkcjonalności portalu - zakładanie konta, wybór



szablonów, edycję elementów szablonu, przesyłanie grafiki w obie strony. Zwraca uwagę na koszty.

1. Banki zdjęć:

- a. Canva.com <https://www.canva.com/login>
- b. Pixabay <https://pixabay.com/pl/>
- c. Freepik <https://www.freepik.com/>
- d. Unsplash <https://unsplash.com/>
- e. Istock <https://stock.adobe.com/pl/>

2. Banki dźwięków:

- a. Audiojungle <https://audiojungle.net/>
- b. Jamendo <https://www.jamendo.com/?language=pl>
- c. Free Music Archive <http://freemusicarchive.org/>



ĆWICZENIA:

1. Każdy z uczestników tworzy folder, do którego pobiera grafikę i tło muzyczne do swojego roboczego projektu. Projektem może być zrealizowanie krótkiego filmu z zajęć, nagranych za pomocą telefonu. W Canvie można zaprojektować np. stronę tytułową.

KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE:

1. Umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przez siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów, oprogramowania.

UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNYCH:

1. Kopiowanie lub przenoszenie pliku, folderu.



## TEMAT 7 Wyszukiwanie treści związanych z rozwojem zainteresowań, kursów e-learningowych, podcastów tematycznych, platform z zasobami do nauki dla osób dorosłych.

### CELE TEMATU

#### OU:

1. Wykorzystuje zasoby sieci do rozwoju kompetencji w wybranych dziedzinach i rozwoju zainteresowań.
2. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE:
  - a. Korzystanie z serwisów społecznościowych.



CZAS: 40 min

### PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Trener prezentuje duże platformy e-learningowe:

1. [Akademia PARP](#) - portal szkoleniowy dla małych i średnich firm - zagadnienia finansowe i prawne, zarządzanie strategiczne i operacyjne, umiejętności menedżerskie i osobiste, marketing i sprzedaż, wiedza ogólna i otoczenie biznesu.
2. [Udemy](#) - komercyjna platforma e-learningowa. Dziesiątki tysięcy kursów.
3. [edX](#) – edukacyjna organizacja non-profit udostępniająca masowe otwarte kursy online prowadzone przez uniwersytety i instytuty naukowe z całego świata. Utworzona przez Massachusetts Institute of Technology i Harvard University. W kwietniu 2016 edX miała 917 kursów prowadzonych przez 96 instytucji. Uczestnictwo w kursach oferowanych przez edX jest bezpłatne, płatne jest natomiast uzyskanie zweryfikowanych certyfikatów informujących o ukończeniu kursu. Na stronie znajdują się kursy prowadzone m.in. przez Massachusetts Institute of Technology, Harvard University, University of California, Berkeley, California Institute of Technology, Columbia University, Cornell University, Politechnika Federalna w Lozannie, Princeton University, Stanford University, University of Toronto i wiele innych.<sup>4</sup>
4. [Coursera](#).
5. [TED](#) marka konferencji naukowych organizowanych corocznie przez amerykańską fundację non-profit Sapling Foundation. Celem konferencji jest popularyzacja – jak głosi motto – „idei

---

<sup>4</sup> (Źródło:Wikipedia; dostęp 19.02.2019)

wartych propagowania”<sup>5</sup>.

6. TED Polska.



ĆWICZENIA:

1. Uczestnicy zakładają konta w portalach e-learningowych. Wybierają kurs bezpłatny w Akademii PARP i rozpoczynają jedną z lekcji.
2. Uczestnicy w poście w medium społecznościowym piszą o zaletach ew. wadach e-learningu.

#### KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE:

1. Korzystanie z serwisów społecznościowych.



**TEMAT 8 Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.**

CELE TEMATU

OU:

1. Bezpiecznie poruszają się w świecie sieci społecznościowych.
2. Znają zasady cyberbezpieczeństwa i unikają zagrożeń.
3. Znają podstawowe zasady ochrony danych, bezpieczeństwa informacji i prywatności.
4. Nabywają UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:
  - a. Instalowanie oprogramowania lub aplikacji.
  - b. Zmianie ustawień dowolnego oprogramowania.



CZAS:30 min

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Pogadanka:

Zapytaj uczestników o następujące informacje:

- a. Ile znaków ma ich hasło do poczty mailowej?
- b. Czy zawiera wielkie i małe litery oraz cyfry i znaki specjalne?

---

<sup>5</sup> Źródło: Wikipedia, dostęp: 24-02-2019.

- c. Jak często zmieniają hasła?
  - d. Czy zdarzyło im się kiedyś stracić kontrolę nad dostępem do jakiejś usługi lub serwisu WWW?
  - e. Czy wiedzą co oznacza kłódka w pasku adresu przeglądarki?
  - f. Czy zdarza im się zainstalować program lub aplikację bez sprawdzenia dokładnie jak działa i czy jest bezpieczna?
  - g. Jak zabezpieczają swój komputer, a jakie zabezpieczenia stosują na smartfonach przed tym, aby nikt nie zyskał dostępu do danych na nich trzymanyh?
2. Zabezpieczenie komputerów osobistych:
- a. Systemy antywirusowe - wykrywanie i eliminowanie złośliwego oprogramowania.
  - b. Programy wyspecjalizowane w naprawianiu problemów, konserwacji, przyspieszaniu, zwalnianiu miejsca na dysku, utrzymaniu integralności rejestru, np. CCleaner, Avast Cleanup Premium.
  - c. Programy do zaawansowanego skanowania i naprawiania, np. Malwarebytes.
3. Rozwiązania zwiększające bezpieczeństwo sieci:
- a. Zapory sieciowe (firewall) - blokują nieautoryzowaną transmisję danych do lub z prywatnej sieci. Zatrzymują intruzów lub hakerów przed włamywaniem się do komputera z zewnątrz, a także powstrzymują szkodliwe oprogramowanie przed wysyłaniem ważnych informacji w inny sposób.
  - b. Systemy antyspamowe - filtr antyspamowy jest programem sprawdzającym nadchodzące wiadomości, analizując adresy nadawców oraz treść wiadomości. Służy on do zabezpieczenia skrzynki e-mail użytkownika przed napływem niepożądanego poczty, określanej jako spam.
  - c. Silne uwierzytelnianie użytkowników- mocne hasła, uwierzytelnianie wieloskładnikowe.
  - d. Systemy filtrowania treści WWW.
  - e. Korzystanie z bezpiecznego i anonimowego połączenia z Internetem np. po przez VPN (Virtual Private Network - wirtualna sieć prywatna) czyli szyfrowane połączenie internetowe –płatne rozwiązanie. Unikanie połączeń internetowych przez publiczne WiFi ( bezprzewodowa technologia o krótkim zasięgu, zapewniająca szybkie połączenie z Internetem).
  - f. Korzystanie z opcji anonimowości posługując się przeglądarkami internetowymi np. w Google Chrome- tryb incognito, w którym Chrome nie będzie zapisywać: historii

przeglądania, plików cookie i danych ze stron internetowych czy informacji, które wpisujesz w formularzach.

- g. Konfiguracją przeglądarek internetowych mających w swoich opcjach m.in. takie rozszerzenia jak DoNotTrackMe (nie śledź mnie) informujące kto i w jaki sposób śledzi a także nie zapisywanie plików cookies (ciasteczka - nasz cyfrowy ślad w Internecie) czy AdBlock (blokada reklam) usuwający wyświetlanie reklam tworzonych na podstawie gromadzonych informacji o użytkowniku.
- h. Rezygnacją z przeglądarki Google, gdzie zewnętrzne podmioty gromadzą wiedzę o użytkowniku np. na DuckDuckGo, której to twórcy dokładają wszelkich starań o ochronę prywatności użytkowników i nie gromadzenie żadnych danych o nich. Rezygnując z przeglądarki google rezygnujemy również z skrzynki pocztowej Gmail, jeżeli nie chcemy rezygnować z G-maila powinniśmy zainstalować rozszerzenie SecureGmail. Rozwiązaniem bezpiecznej skrzynki pocztowej może być Hushmail. Możliwym jest również skorzystanie z jednorazowych i darmowych skrzynek pocztowych.
- i. Szyfrowaniem danych przed synchronizacją i wysłaniem do chmury – skorzystać można m.in. z DiskCryptor, TrueCrypt czy Gpg4win. Kompleksowym rozwiązaniem może być np. CloudFogger (choć na rynku następuje w tym względzie ciągła zmiana), który współpracuje z popularnymi dyskami sieciowymi jak Google Drive, DropBox i OneDrive.



#### ĆWICZENIA:

1. Uczestnicy sprawdzają ZABEZPIECZENIA SYSTEMU WINDOWS na swoim komputerze. Odnajdują informacje o zainstalowanym programie antywirusowym i firewall'u. Testują dostępne opcje antywirusa.

#### KOMPETENCJE KOMUNIKACYJNE

#### UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:

1. Instalowanie oprogramowania lub aplikacji.
2. Zmianie ustawień dowolnego oprogramowania.



#### TEMAT 9 Tworzenie i prowadzenie strony internetowej, bloga.

## CELE SZKOLENIA

### OU:

1. Kształtują swój wizerunek, dzielą się swoją twórczością oraz korzystają z cudzej ze szczególnym uwzględnieniem regulacji prawa autorskiego, współdziałają z innymi, nawiązują znajomości.
2. Znają podstawowe zasady ochrony danych, bezpieczeństwa informacji i prywatności.
3. Nabywają UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:
  - a. przenoszenie plików między komputerami / urządzeniami.
  - b. instalowanie oprogramowania lub aplikacji.
  - c. zmienianie ustawień dowolnego oprogramowania.
4. Nabywają UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANYCH Z OPROGRAMOWANIEM:
  - a. korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio.



CZAS: 100 min (1 godz. 40 min)

### PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Burza mózgów: „czym się powinien cechować blog aby zwrócić na siebie uwagę?”
2. Przy wsparciu trenera uczestnicy zakładają konto na bezpłatnym kreatorze [Wix.com](https://www.wix.com) (polecany artykuł: [Czy warto stworzyć stronę internetową w kreatorze Wix?](#)). Kreator jest intuicyjnym narzędziem pozwalającym na wybranym szablonie dokonywać niemalże dowolnych zmian. Uczestnicy dodają pozycje MENU, zmieniają ich nazwy, zmieniają grafikę - tło, ściągają własne obrazki, korzystając z opcji ZARZĄDZANIA MEDIAMI. Osadzają przykładową galerię i np. sklep internetowy. Edytują napisy i dodają pola tekstowe.
3. Trener prezentuje podobną opcję na stronie [WordPress.com](https://www.wordpress.com). Wadą obu opcji jest niedostępność plików źródłowych oraz płatna opcja własnej domeny.
4. Trener omawia funkcję instalacji WordPressa ze strony [plWordPress.org](https://pl.wordpress.org/) na własnym serwerze <https://pl.wordpress.org/>
5. Przy wsparciu trenera uczestnicy wykorzystują najpopularniejszy kreator blogów - Google blogspot [www.blogspot.com](https://www.blogspot.com) albo [www.blogger.com](https://www.blogger.com) i tworzą własny blog treningowy.



### ĆWICZENIA:

1. Uczestnicy zakładają konto w portalu WIX.COM. Wybierają szablon i tworzą własną stronę. Dodają pozycje menu, zmieniają tło, pobierają grafikę, zarządzają mediami, dodają galerię i zmieniają zdjęcia, dodają sklep internetowy.

## KOMPETENCJE KLUCZOWE

### UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:

1. Przenoszenie plików między komputerami / urządzeniami.
2. Instalowanie oprogramowania lub aplikacji.
3. Zmianie ustawień dowolnego oprogramowania.

### UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM:

1. Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio.



## TEMAT 10 Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego wraz z jego wykorzystaniem.

### CELE TEMATU

#### OU:

1. Poznaje jeden z dwóch sposobów uwierzytelniania w usługach e-administracji.
2. Poznaje najważniejsze portale e-sług i ich katalogi spraw.
3. Rozwija UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH:
  - a. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego,
  - b. Użycie profilu zaufanego w co najmniej 1 e-usłudze.



CZAS: 100 min (1 godz. 40 min)

### PRZEBIEG ZAJĘĆ:

W realizacji tematu mogą wystąpić dwie bariery: po pierwsze - konieczność potwierdzenia procesu rejestracji w zewnętrznej instytucji; drugi sposób (bez wychodzenia) wymaga posiadania bankowości elektronicznej. Trener może prowadzić uczestników do dostępnego momentu rejestracji, a następnie wykona symulacje złożenia wniosku z wykorzystaniem podpisu profilem zaufanym.

#### Przebieg rejestracji w ePUAP

Zasady zakładania konta, wyjaśnienie :

- a. <https://login.gov.pl/login/login?ssot=8iuog6fji1kkeb5lk1p4>,  
<https://pz.gov.pl/dt/login/login?ssot=5ngi2etvp5d5wy0xe5dx>,



- b. <https://epuap.gov.pl/wps/portal>.

Katalog spraw - przekierowuje do głównych portali rządowych:

1. [www.obywatel.gov.pl](http://www.obywatel.gov.pl)
2. [www.biznes.gov.pl](http://www.biznes.gov.pl)
3. [www.praca.gov.pl](http://www.praca.gov.pl)
4. <https://www.zus.pl/portal/logowanie.npi>
5. [CEIDG](#)
6. <https://ekrs.ms.gov.pl/>
7. <https://empatia.mpips.gov.pl/>
8. [https://zip.nfz.gov.pl/ap-portal/user/secure/open@default?wframe= top&secpath=0vap0tzipmed0v](https://zip.nfz.gov.pl/ap-portal/user/secure/open@default?wframe=top&secpath=0vap0tzipmed0v)
9. <https://terminyleczenia.nfz.gov.pl/#>



#### ĆWICZENIA:

1. Z katalogu spraw wybieramy interesującą nas dostępną usługę online, np.:
  - a. zainstalowanie programu e-Deklaracje,
  - b. składanie wniosku o dowód osobisty,
  - c. zameldowanie,
  - d. pobieranie raportów CEIDG, KRS.

#### KOMPETENCJE KLUCZOWE

#### UMIĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH:

1. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego.
2. Użycie profilu zaufanego w co najmniej 1 e-usłudze.





## TEMAT 11 Portale użyteczne przy pozyskiwaniu środków na lokalne Inicjatywy.

### CELE TEMATU



CZAS: 30 min

### PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Przypomnienie: po czym poznamy „bezpieczne strony” czym się cechują.
2. Trener prezentuje przykłady portali NGO:
  - <https://www.ngo.pl/>
  - <https://warszawa.ngo.pl/>
  - <https://uml.lodz.pl/dla-mieszkanow/lodzianie-decyduja/ngo/aktualnosci-dla-ngo/>
  - <https://www.wroclaw.pl/rozmawia/ngo>
  - <https://ngo.krakow.pl/>
  - <http://centrumngopoznan.pl/>
  - <http://www.poznan.pl/mim/ngo/>



### ĆWICZENIA:

1. Uczestnicy odszukują zakładkę z ogłoszeniami NGO na portalu <https://www.ngo.pl/>. Dzielą się informacjami o odszukanych ogłoszeniach. Znajdują miejsce dodawania ogłoszeń i omawiają zasady zamieszczania ogłoszeń (krótki regulamin).

### KOMPETENCJE KLUCZOWE

#### UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE:

1. Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach.



## ZAKOŃCZENIE SZKOLENIA.

### CELE MODUŁU

1. Podsumowanie szkolenia przez OP i OU.
2. Ewaluacja szkolenia.



CZAS 30 min

### PRZEBIEG

1. Podsumowanie i uporządkowanie materiałów dydaktycznych do wykorzystania przez OU po szkoleniu, poinformowanie w jaki sposób można korzystać z materiałów po zakończeniu szkolenia.
2. Wypełnienie ankiety ewaluacyjnej online. Link do strony, na której znajduje się ankieta: [badania.koduj.gov.pl](https://badania.koduj.gov.pl).
3. Zachęcenie OU do krótkiego podsumowania szkolenia: z jaką refleksją, wrażeniami kończą szkolenie?