

RODZIC W INTERNECIE

Scenariusz

CELE:

UCZESTNIK:

1. Kompetentnie korzysta z kultury i z zasobów edukacyjnych w Internecie.
2. Rozumie konsekwencje działań dziecka w sieci i odpowiedzialność prawną rodzica za postępowanie dziecka w Internecie.
3. Zna źródła wartościowych i pochodzących z legalnych źródeł treści dla dziecka,
4. Pełni rolę przewodnika dziecka w zakresie bezpiecznego i „mądrego” korzystania z sieci i reagowania na sytuacje zagrożenia.
5. Potrafi zapewnić bezpieczeństwo dziecku w sieci.
6. Zna podstawowe zasady ochrony danych i bezpieczeństwa informacji i prywatności.
7. Korzysta z podstawowych usług e-administracji dedykowanych rodzinom.

ODBIORCY SZKOLENIA:

Grupą docelową szkolenia są dorośli powyżej 25 roku życia; wykazujący niskie kompetencje cyfrowe. Ponadto materiał ma służyć przeprowadzeniu szkoleń instruktażowych przez trenerów dla instruktorów. Zgodnie ze standardem szkoleniowym przyjętym w Programie Operacyjnym Polska Cyfrowa, liczebność grupy szkoleniowej przypadająca na jednego instruktora nie może być większa niż 12 osób. Uczestnicy szkolenia dalej określane będą jako Osoby Uczestniczące (OU), natomiast trener jako Osoba Prowadząca (OP)

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 1-4 | dzień II: Tematy 5-7.

Wariant 2: Trzy spotkania x 4 godziny. Spotkanie I: tematy 1-3 | spotkanie II: tematy 4-5 | spotkanie III: tematy 6-7.

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:

 TEMATY	
Wprowadzenie do szkolenia 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
1. Wartościowe treści kulturalne dla dzieci i rodziców. 1.1. Wykorzystanie cyfrowych zasobów kultury i archiwów oraz źródeł internetowych: 1.2. Nauka języków obcych, 1.3. Nauka programowania. 1.4. Wartościowe gry. 1.5. Ćwiczenia	<u>180 min</u> 80 20 20 20 40

2. Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków.	40 min
2.1. (Bazy) Banki zdjęć	10
2.2. Banki dźwięków	10
2.3. Ćwiczenia	20
3. Przestrzeganie prawa autorskiego, rodzaje licencji, warunki użytkowania.	40 min
3.1. Prawo autorskie i medialne	15
3.2. Creative Commons	10
3.3. Ćwiczenia	15
4. Wiedza na temat ogólnych zasad bezpieczeństwa, których powinno przestrzegać dziecko w Internecie.	160 min
4.1. Rozpoznawanie treści szkodliwych i niebezpiecznych dla dzieci i młodzieży oraz sposoby reagowania na nie.	30
4.2. Bezpieczne korzystanie z serwisów społecznościowych.	30
4.3. Symptomy nadużywania Internetu przez dziecko i reakcja na nie - dyskusja	20
4.4. Korzystanie z narzędzi kontroli rodzicielskiej na komputerach i urządzeniach mobilnych.	30
4.5. Ćwiczenia	20
5. Sposoby i konsekwencje transakcji w Internecie.	70 min
5.1. Serwisy aukcyjne i sklepy internetowe.	10
5.2. Warunki dokonywania zakupów i płatności.	10
5.3. Zagrożenia i obrona.	10
5.4. Prawa konsumenta, regulaminy sklepów i portali, polityka prywatności, RODO	30
5.5. Ćwiczenia	10
6. Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.	35
6.1. Zwyczaje uczestników w zakresie cyberbezpieczeństwa – pogadanka	10
6.2. Zabezpieczenia komputerów isieci	10
6.3. Ćwiczenia	15
7. Wykorzystanie stron instytucji publicznych.	120 min
7.1. Profil zaufany	20
7.2. Portale e-usług	20
7.3. Ćwiczenia	90
Zakończenie szkolenia	30 min
Krok - posumowanie 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 45 min

PRZEBIEG

1. Trener przedstawia się i prosi OU o przedstawienie się oraz 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, przesyłając 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 Wartościowe treści kulturalne dla dzieci i rodziców.

- 1.1. Nauka samodzielna i wspólna z dzieckiem (e-learning, nauka języków obcych, nauka programowania).
- 1.2. Wykorzystanie cyfrowych zasobów kultury i archiwów oraz źródeł internetowych.
- 1.3. Wartościowe gry.

CELE TEMATU

OU:

1. Kompetentnie korzysta z kultury i z zasobów edukacyjnych w Internecie.
2. Zna źródła wartościowych i pochodzących z legalnych źródeł treści dla dziecka,
3. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE:
 - 3.1. Korzystanie z przestrzeni dyskowej w Internecie.
 - 3.2. Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach.



CZAS - 180 min

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Trener w formie prezentacji pokaże uczestnikom szkolenia:

- Portale umożliwiające poznanie wartościowych treści kultury.
- W przypadku gier trener wyjaśnia zasady tworzenia własnego konta na portalu Code Studio oraz prezentuje proste algorytmy scratcha na wybranym przykładzie.
- W przypadku portali streamingowych wyjaśnia różnice między dostępem z komputera i urządzeń mobilnych oraz zasady działania urządzeń typu Chromecast.

Wykorzystanie cyfrowych zasobów kultury i archiwów oraz źródeł internetowych:

- Uczestnicy wykorzystują (lub zakładają) konto gmail. Trener udostępnia plik w formacie dokumenty Google na swoim **dysku Google**, w którym zamieszczona jest tabela zawierająca: imiona uczestników, linki do portali oraz miejsce na uwagi uczestników. Uczestnicy przeglądają przydzielone im portale i wpisują uwagi.

Uczestnik	Adres portalu	Uwagi o portalu
Jan Kowalski	https://artsandculture.google.com/	Przykład: Najnowsze informacje o wydarzeniach...wystawach itd...



	<p>Google Expedition</p> <p>https://edu.google.com/?modal_active=none</p>	
	<p>Wolne Lektury</p> <p>https://wolnelektury.pl/</p>	
	<p>Audiobooki dla dzieci - AUDIOTEKA</p>	
	<p>Netflix- kategoria dla dzieci</p> <p>HBO Kids</p>	
	<p>AUDIOVIS https://audiovis.nac.gov.pl/</p>	
	<p>Kultura dostępna</p> <p>https://kulturadostepna.pl/</p>	
	<p>Legalna kultura</p> <p>https://www.legalnakultura.pl/pl/strefa-edukacji/strefa-dla-uczniow/strony-internetowe</p>	
	<p>TED Polska</p>	
	<p>POLONA</p>	



Nauka samodzielna i wspólna z dzieckiem (e-learning, nauka języków obcych, nauka programowania):

- Rodzicowo.pl ogólnopolska baza m.in. szkół językowych oraz placówek oferujących wszelkiego rodzaju zajęcia dodatkowe, zarówno artystyczne, muzyczne, taneczne jak i sportowe (ponad 50 000 zweryfikowanych podmiotów). Placówki zdrowotne, jak również miejsca zabaw dla waszego dziecka. Pomocna w podjęciu decyzji będzie porównywarka ofert - unikatowa na polskim rynku w tego typu wyszukiwaniach.
- Woda i Las: <http://www.wlin.pl/>
- EDX <https://www.edx.org/course>
- Akademia Khana <https://pl.khanacademy.org/>
- Duolingo <https://pl.duolingo.com/>
- Tutlo <https://pl.tutlo.com/>
- eTutor <https://www.etutor.pl/>

Nauka języków - dyskusja (uczestnicy bazują na własnym doświadczeniu, opiniach, forach) na temat polecanych programów do nauki języków obcych.

Nauka kodowania:

Trener prezentuje rejestrację i konto na portalu Studio Code oraz prezentuje przykładowy kurs scratcha.

- Godzina Kodu <https://studio.code.org>
- Schrach: <https://scratch.mit.edu/>
- Rubes Lab: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.onlinico.rubelab>

Wartościowe gry:

Gry - baza wiedzy, przykładowe recenzje, fora, blogi poświęcone grom

- Akademia programowania <http://www.akademiaprogramowania.pl/recenzja-gier-matematycznych-ydp/>
- 25 wartościowych gier - blog <https://www.blogoi ciec.pl/dzieci/25-wartosciowych-gier-aplikacji-przeznaczonych-dla-dzieci-urzedzenia-mobilne/>



- Forum NetKobiety.pl <https://www.netkobiety.pl/t56165.html>

ĆWICZENIA;

1. Na portalu **Google Art&Culture** -<https://artsandculture.google.com> uczestnicy odzukuja opcję wirtualnego zwiedzania muzeum Uffizi we Florencji.
2. Na portalu **Google Art&Culture** -<https://artsandculture.google.com> uczestnicy odnajdują video sferyczne Rhomaleosaurus - Back to life z Muzeum Historii Naturalnej w Londynie i ustawiają opcję polskich napisów.
3. Na portalu Audioteka odnajdują kategorię - Dla dzieci, wiek 5-7.

KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNYCH:

1. Korzystanie z przestrzeni dyskowej w Internecie.
2. Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach.

TEMAT 2 Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków.

CELE SZKOLENIA

OU:

1. Zna źródła wartościowych i pochodzących z legalnych źródeł treści dla dziecka, rozwijających kreatywność, służących aktywności multimedialnej i artystycznej
2. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE:
 - 2.1. Kopiowanie lub przenoszenie pliku, folderu.
3. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:
 - 3.1. Przenoszenie plików między komputerami / urządzeniami.
4. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM:
 - 4.1. Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio.



CZAS -40 minut

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Trener prezentuje zasoby, zwracając szczególną uwagę na Canwę, 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 smartfonu. W Canvie można zaprojektować np. stronę tytułową.

KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE:

- Kopiowanie lub przenoszenie pliku, folderu

UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:

- Przenoszenie plików między komputerami / urządzeniami

UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM:

- Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio

TEMAT 3 Przestrzeganie prawa autorskiego, rodzaje licencji, warunki użytkowania.

CELE SZKOLENIA



OU:

1. zna praktyczne podstawy prawa autorskiego, niezbędne do korzystania z kultury w sieci
2. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE:
 - 2.1. Kopiowanie lub przenoszenie pliku, folderu.
3. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:
 - 3.1. Przenoszenie plików między komputerami / urządzeniami.
4. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM:
 - 4.1. Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio.



CZAS -40 minut

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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.

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

ĆWICZENIA:

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

KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE:

1. Kopiowanie lub przenoszenie pliku, folderu

UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:

2. Przenoszenie plików między komputerami / urządzeniami

TEMAT 4 Wiedza na temat ogólnych zasad bezpieczeństwa, których powinno przestrzegać dziecko w Internecie.

- 4.1. Rozpoznawanie treści szkodliwych i niebezpiecznych dla dzieci i młodzieży oraz sposoby reagowania na nie
- 4.2. Bezpieczne korzystanie z serwisów społecznościowych
- 4.3. Korzystanie z narzędzi kontroli rodzicielskiej na komputerach i urządzeniach mobilnych

CELE TEMATU

OU:

1. Pełnią rolę przewodnika dziecka w zakresie bezpiecznego i „mądrego” korzystania z sieci i reagowania na sytuacje zagrożenia
2. Bezpiecznie poruszają się w świecie sieci społecznościach, w tym m.in nawiązują znajomości, kształtują

swój wizerunek

3. Znają podstawowe zasady ochrony danych, bezpieczeństwa informacji i prywatności.
4. Rozpoznają zagrożenia i umieją im przeciwdziałać
5. Nabywają UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:
 - 5.1. Instalowanie oprogramowania lub aplikacji.
 - 5.2. Zmianie ustawień dowolnego oprogramowania.



CZAS: 160 min

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Rozpoznawanie treści szkodliwych i niebezpiecznych dla dzieci i młodzieży oraz sposoby reagowania na nie.

Zagrożenia na jakie narażone jest dziecko w Internecie- pogadanka- wstęp.

Trener wyjaśnia znaczenie pojęć. Na podstawie zaproponowanych materiałów: filmów z YouTube, portali poświęconych bezpieczeństwu oraz artykułów uczestnicy dyskutują nad zagadnieniem:

- hejt,
- trolling,
- seksting
- patostreaming,
- treści pornograficzne,
- treści dyskryminacyjne,
- treści prezentujące przemoc i okrucieństwo,
- treści promujące zachowania autodestrukcyjne,

Jeden z zaprezentowanych niżej materiałów staje się pretekstem do dyskusji.

Symptomy nadużywania Internetu przez dziecko i reakcja na nie - Test Kimberly Young Przykładowe strony z dostępem do testu:

- Psychologia.net.pl <http://www.psychologia.net.pl/testy.php?test=infoholizm>.
- Praxis Poradnia <https://poradniapaxis.pl/skale-samooceny,32.html> .

DYDSKUSJA: Limitować, zabraniać ustawiać kontrolę rodzicielską? Czy może wprowadzać inne zasady ochrony przed treściami szkodliwymi i niebezpiecznymi dla dzieci i młodzieży?

Przykładowe portale dotyczące zagrożeń w sieciach społecznościowych:

- [Cyfrowobezpieczni](#)
- [Dziecko w sieci](#)
- [Bezpieczne Interneci@ki.pl](#)
- [Bezpieczeństwo Dzieci i Młodzieży online - szkolenie dla profesjonalistów](#) -film na YouTube
- [Patostreaming](#) - film na YouTube

Przykładowe wnioski z dyskusji:

- USTAL Z DZIECKIEM ZASADY KORZYSTANIA Z INTERNETU.
- UDOSTĘPNIJ DZIECKU JEDYNIIE POZYTYWNE I BEZPIECZNE TREŚCI.
- ROZMAWIAJ Z DZIECKIEM O JEGO DOŚWIADCZENIACH W SIECI.
- SKONFIGURUJ USTAWIENIA BEZPIECZEŃSTWA W URZĄDZENIU.

Obrona przed hejtem - polskie prawo karne zna 2 przestępstwa ścigane z **urzędu** oraz 2 ścigane z oskarżenia **prywatnego**:

- Publiczne propagowanie ustrojów totalitarnych, nawoływania 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 nietykalność cielesną 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.

Bezpieczne korzystanie z serwisów społecznościowych.

Trener korzystając ze swojej eksperckiej wiedzy przeprowadza uczestników poprzez poszczególne portale społecznościowe, sprawdzając ustawienia bezpieczeństwa i prywatności. Uczestnicy wykonują pod kierownictwem trenera czynności dotyczące bezpieczeństwa w sieci.

Ustawienia prywatności serwisów społecznościowych - zapoznanie z najważniejszymi opcjami ustawień Facebooka, YouTube'a, Instagrama.

Korzystanie z narzędzi kontroli rodzicielskiej na komputerach i urządzeniach mobilnych

Trener wyjaśnienia zasady działania **ustawień kont online** i kont aplikacji ustawianych lokalnie na komputerze.

- Konto Microsoft - dodawanie konta dziecka online
<https://www.youtube.com/watch?v=hMpCjQOgEo4>
- Konto Google - online <https://myaccount.google.com/security>
- Google - Family Link (urządzenia mobilne)
- Oznaczenia treści typu PEGI i inne oznaczenia wieku np. 16+ <https://pegi.info/pl>



ĆWICZENIA:

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

5. Jeśli posiadasz konto w bankowości elektronicznej, poczcie Gmail lub Facebooku, znajdź informację o tym czy i w jaki sposób uruchomić tzw. dwuetapową weryfikację, czyli dodatkowe, oprócz hasła, zabezpieczenie logowania się.

KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:

- Instalowanie oprogramowania lub aplikacji.
- Zmianie ustawień dowolnego oprogramowania.

TEMAT 5 Sposoby i konsekwencje transakcji w Internecie.

- 5.1. Serwisy aukcyjne i sklepy internetowe.
- 5.2. Warunki dokonywania zakupów i płatności.
- 5.3. Zagrożenia i obrona.
- 5.4. Prawa konsumenta, regulaminy sklepów i portali, polityka prywatności.

CELE TEMATU

OU:

1. Wyszukuje portale i sklepy internetowe, zna zasady ich funkcjonowania i zasady korzystania – warunki dokonywania zakupów i płatności.
2. Bezpiecznie zarządza prywatnością w transakcjach. Zna podstawowe zasady ochrony danych, bezpieczeństwa informacji i prywatności – RODO.
3. Rozwija UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE:
 - 3.2. wyszukiwanie informacji o towarach, usługach.



CZAS: 70 min

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Serwisy aukcyjne i sklepy internetowe.

Trener proponuje, uczestnicy eksplorują najpopularniejsze serwisy aukcyjne i sklepy internetowe. Uczestnicy poznają proces rejestracji a następnie korzystają z funkcjonalności portali:



- Allegro
- OLX
- eBay
- Sprzedajemy.pl
- Facebook Market
- wybrane sklepy internetowe

Warunki dokonywania zakupów i płatności:

- zakładanie konta i logowanie,
- wyszukiwanie ofert,
- sprzedaż - wystawianie produktu na sprzedaż.

Różne formy płatności: Sposoby kupowania.

- Najpopularniejszym sposobem płatności za zakupy w Internecie jest przelew elektroniczny. Przelewy elektroniczne z konta bankowego, płatność kartą - podawanie numeru karty, korzystanie z serwisów płatniczych - PayPal, DotPay, PayU.

Regulaminy, status prawny właścicieli serwisów internetowych. Klauzule niedozwolone.

Każdy e-usługodawca jest prawnie zobowiązany do stworzenia regulaminu (jako formy umowy między nim a e-usługobiorcą – ustawa z 18/7/2002 o świadczeniu usług drogą elektroniczną). Składowe regulaminu powinny zawierać m.in.:

- rodzaj i zakres usług świadczonych,
- kwestie związane z ochroną danych osobowych,
- wymagania techniczne niezbędne do korzystania z e-usługi,
- warunki zawierania i rozwiązywania umów o świadczenie usług,
- warunki reklamacji,
- cel przetwarzania danych,
- zakres gromadzenia danych oraz dane firmy rejestrowe i adresowe,
- nieodpłatne udostępnianie usługobiorcy regulaminu przed zawarciem umowy o świadczenie usług.

Strona **UOKIK** - poradniki, infolinia konsumencka, [klauzule niedozwolone](#).

Wyjaśnienie podstawowych zagadnień RODO - podstawa przetwarzania danych osobowych, obowiązek informacyjny.

Przetwarzanie jest zgodne z prawem wyłącznie w przypadkach, gdy spełnione warunki określone w



Rozporządzeniu (Rozporządzenie **RODO** dostępne w materiałach dodatkowych):

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

ĆWICZENIA:

1. Przejdź na stronę Google Play i dokonaj zakupu książki/piosenki/filmu/gry.

KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE:

- Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach.

TEMAT 6 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:
 - 4.1. Instalowanie oprogramowania lub aplikacji.
 - 4.2. Zmianie ustawień dowolnego oprogramowania.

CZAS: 35 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?
- 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?

Trener omawia najważniejsze zabezpieczenia 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.

2. 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 wysłaniem ważnych informacji w inny sposób.
- b. Systemy antyspamowe - filtr antyspamowy jest programem sprawdzającym nadchodzące wiadomości, analizując adresy nadawców oraz treść wiadomości. Służą 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.

ĆWICZENIA:



1. Sprawdź system antywirusowy i zaporę w swoim komputerze.
2. Zainstaluj bezpłatny program czyszczący CCleaner. Sprawdź warunki licencji. W kreatorze instalacji zwróć uwagę, czy nie są proponowane dodatki, odznacz/odmów.

KOMPETENCJE KLUCZOWE

UMIĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:

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

TEMAT 7 Wykorzystanie stron instytucji publicznych.

- 7.1. Profil zaufany
- 7.2. Portale e-usług
- 7.3. Złożenie wniosku Rodzina 500+.
- 7.4. Uzyskanie Karty Dużej Rodziny.

CELE TEMATU

OU

1. Korzysta z dedykowanych dla biznesu usług e-administracji.
2. Poznaje sposoby uwierzytelniania elektronicznego
3. Nabywa UMIĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH:
 - 3.1. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego.
 - 3.2. Użycie profilu zaufanego w co najmniej 1 e-usłudze.

CZAS: 120 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 symulację złożenia wniosku z wykorzystaniem podpisu profilem zaufanym.

1. Przebieg rejestracji w ePUAP



1.1. Zasady zakładania konta, wyjaśnienie :

1.1.1. <https://login.gov.pl/login/login?ssot=8iuog6fji1kkeb5lk1p4>

1.1.2. <https://pz.gov.pl/dt/login/login?ssot=5ngi2etvp5d5wy0xe5dx>

1.1.3. <https://epuap.gov.pl/wps/portal>

1.2. Katalog spraw - przekierowuje do głównych portali rządowych;

1.2.1. www.obywatel.gov.pl

1.2.2. www.biznes.gov.pl

1.2.3. www.praca.gov.pl

1.2.4. <https://www.zus.pl/portal/logowanie.npi>

1.2.5. CEIDG

1.2.6. <https://ekrs.ms.gov.pl/>

1.2.7. <https://empatia.mpips.gov.pl/>

1.2.8. <https://zip.nfz.gov.pl/ap-portal/user/secure/open@default?wframe= top&secpath=0vap0tzipmed0v>

1.2.9. <https://terminyleczenia.nfz.gov.pl/#>

1. Z katalogu spraw wybieramy interesującą nas dostępną usługę online, np.:

1.1. składanie wniosku o dowód osobisty,

1.2. zameldowanie,

1.3. 500+ (wyjaśnienie, że z EPUAP-u przekierowuje na Obywatela.gov.pl, stąd na EMPATIĘ (tu trzeba się zarejestrować i dopiero uzyskuje się dostęp do formularza) Warto składać poprzez banki lub PUE ZUS,

1.4. Karta Dużej Rodziny - moduł e-wnioski w portalu Empatia.

Z katalogu spraw wybieramy interesującą nas dostępną usługę online, np.:

1. składanie wniosku o dowód osobisty,
2. zameldowanie,
3. 500+ (wyjaśnienie, że z EPUAP-u przekierowuje na Obywatela.gov.pl, stąd na EMPATIE (tu trzeba się zarejestrować i dopiero uzyskuje się dostęp do formularza) Warto składać poprzez banki lub PUE ZUS,
4. Karta Dużej Rodziny - moduł e-wnioski w portalu Empatia.

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.

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.
3. Zachęcenie OU do krótkiego podsumowania szkolenia: z jaką refleksją, wrażeniami kończą szkolenie?