



# Standard wymagań kompetencji cyfrowych osób objętych szkoleniem w ramach konkursu

## Spis treści

I.	CEL DOKUMETU .....	2
II.	WYMAGANIA W ZAKRESIE KOMPETENCJI TRENERÓW I INSTRUKTORÓW .....	2
1.	KOMPETENCJE TRENERÓW .....	2
2.	KOMPETENCJE INSTRUKTORÓW .....	3
III.	KOMPETENCJE CYFROWE DO UZYSKANIA DZIĘKI UDZIAŁOWI W MIKROPROJEKCIE .....	3
	Każdy moduł ma za zadanie wykształcić kompetencje podstawowe .....	3
	Moduły tematyczne do wyboru dla uczestników szkoleń.....	5
1.	„Rodzic w Internecie” .....	5
2.	„Mój biznes w sieci” .....	7
3.	„Moje finanse i transakcje w sieci” .....	8
4.	„Działam w sieciach społecznościowych” .....	9
5.	„Tworzę własną stronę internetową (blog)” .....	10
6.	„Rolnik w sieci” .....	12
7.	„Kultura w sieci” .....	13
IV.	MINIMALNY ZAKRES SCENARIUSZY SZKOLEŃ .....	15
V.	MATERIAŁY DLA UCZESTNIKÓW .....	16
VI.	WYKORZYSTANIE SCENARIUSZY SZKOLENIOWYCH .....	16
VII.	MONITOROWANIE ROZWOJU KOMPETENCJI CYFROWYCH .....	16

## I. CEL DOKUMETU

Niniejszy dokument zawiera wymagania dotyczące kompetencji trenerów i instruktorów. Ponadto opisuje kompetencje cyfrowe do uzyskania dzięki udziałowi w szkoleniach realizowanych w ramach konkursu w Działaniu 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych” Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa.

## II. WYMAGANIA W ZAKRESIE KOMPETENCJI TRENERÓW I INSTRUKTORÓW

### 1. KOMPETENCJE TRENERÓW

#### A. METODYCZNE:

1. Posiadanie wiedzy i umiejętności w zakresie prowadzenia szkoleń dla osób dorosłych, w tym:
  - Budowania relacji z uczestnikami szkolenia i między nimi;
  - Dostosowania metod szkolenia do potrzeb uczestników grupy;
  - Znajomość metodyki uczenia osób dorosłych.
2. Umiejętność przekazywania wiedzy i kształtowania kompetencji cyfrowych ze szczególnym naciskiem na zastosowania praktyczne.
3. Znajomość scenariuszy szkoleń w obszarach objętych projektem grantowym i umiejętność ich wykorzystania.
4. Umiejętność przygotowywania i modyfikacji scenariuszy szkoleń.

#### B. TECHNICZNE:

1. Umiejętność obsługi komputera, urządzeń peryferyjnych (drukarka, rzutnik itp.) oraz urządzeń mobilnych (laptopy, tablety, smartfony).
2. Umiejętność korzystania z internetu.
3. Umiejętność korzystania z informacji i z danych w internecie.
4. Umiejętność komunikacji z wykorzystaniem technologii cyfrowych.
5. Umiejętność tworzenia treści cyfrowych.
6. Umiejętność ochrony urządzeń, treści cyfrowych oraz danych osobowych.
7. Umiejętność rozwiązywania problemów technicznych.

#### C. DOŚWIADCZENIE:

1. Udokumentowane doświadczenie w prowadzeniu szkoleń lub warsztatów dla osób dorosłych w wymiarze minimum 150 godzin szkoleniowych w okresie ostatnich 5 lat, w tym minimum 50 godzin szkoleniowych w obszarze kompetencji cyfrowych.
2. Doświadczenie w opracowywaniu programów/scenariuszy szkoleń lub warsztatów w okresie ostatnich 5 lat.

3. Udokumentowany (zaświadczenie, dyplom, certyfikat, świadectwo) udział w szkoleniach trenerskich w wymiarze co najmniej 20 godzin.

## 2. KOMPETENCJE INSTRUKTORÓW

### A. METODYCZNE:

1. Umiejętność budowania relacji z uczestnikami szkolenia i między nimi.
2. Umiejętność dostosowania metod szkolenia do potrzeb uczestników grupy.
3. Wykorzystania scenariuszy szkoleń w procesie dydaktycznym.
4. Umiejętność motywowania uczestników.

### B. TECHNICZNE:

1. Umiejętność obsługi komputera, urządzeń peryferyjnych (drukarka, rzutnik itp.) oraz urządzeń mobilnych (laptopy, tablety, smartfony).
2. Umiejętność korzystania z internetu.
3. Umiejętność korzystania z informacji i z danych w internecie.
4. Umiejętność komunikacji z wykorzystaniem technologii cyfrowych.
5. Umiejętność tworzenia treści cyfrowych.
6. Umiejętność ochrony urządzeń, treści cyfrowych oraz danych osobowych.
7. Umiejętność rozwiązywania problemów technicznych.

### C. DOŚWIADCZENIE:

1. Udokumentowane doświadczenie w prowadzeniu lekcji, zajęć, szkoleń lub warsztatów w wymiarze minimum 50 godzin szkoleniowych w ciągu ostatnich 3 lat.

## III. KOMPETENCJE CYFROWE DO UZYSKANIA DZIAŁOWI W MIKROPROJEKCIE

Grantobiorca musi zapewnić uczestnikom szkoleń możliwość wyboru kierunku rozwoju kompetencji cyfrowych, w zależności od potrzeb. W ramach konkursu przewidziano realizację szkoleń w siedmiu obszarach tematycznych zwanych dalej modułami.

### **Każdy moduł ma za zadanie wykształcić kompetencje podstawowe**

Obligatoryjnym zadaniem każdego szkolenia jest wykształcenie w uczestnikach podstawowych kompetencji cyfrowych. Dlatego też, każdy scenariusz szkolenia opracowany przez operatora musi uwzględnić ich nabycie. Wybrana kompetencja podstawowa powinna być naturalnym elementem scenariusza, pasować do kontekstu tematyki. Przykładowo: korzystanie z poczty elektronicznej naturalnie wspiera zadanie rejestracji w serwisie społecznościowym.

Poniższa tabela prezentuje zestaw kompetencji cyfrowych w 5 kategoriach. Umiejętność wykonania **co najmniej jednej czynności** w ramach każdej kategorii jest wystarczająca do uznania posiadania **podstawowych kompetencji cyfrowych**.

Kategoria	Rodzaj kompetencji
UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE	1. Kopiowanie lub przenoszenie pliku, folderu
	2. Korzystanie z przestrzeni dyskowej w internecie
	3. Wyszukiwanie informacji na stronach administracji publicznej
	4. Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach
	5. Wyszukiwanie informacji związanych ze zdrowiem
UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE	1. Wysyłanie, odbieranie poczty elektronicznej
	2. Korzystanie z serwisów społecznościowych
	3. Telefonowanie przez internet i wideorozmowy przez internet
	4. Umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przez siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów, oprogramowania
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 procesorów tekstu
	2. Korzystanie z arkuszy kalkulacyjnych
	3. Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio
UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH	1. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego
	2. Użycie profilu zaufanego w co najmniej 1 e-usłudze

Zadaniem grantobiorcy jest zrealizowanie celu ujętego w opisie każdego z modułów, a w jego realizacji pomagają scenariusze i materiały dla uczestników przygotowane przez operatora.

Zadaniem operatora jest przygotowanie scenariuszy szkoleniowych oraz materiałów dla uczestników według poniższych wskazań.

W tabelach towarzyszących modułom ujęte są zagadnienia obejmujące zakres tematyczny danego modułu. Co najmniej 70% z nich powinno być uwzględnione w przygotowanym scenariuszu, a scenariusz tworzyć spójną metodycznie i merytorycznie całość realizującą cel. Sposób ujęcia wymienionych zagadnień oraz rozłożenie akcentów zależy od operatora, który zobowiązany jest przygotować scenariusze według swojej najlepszej wiedzy i praktyki.

Wyjątek dotyczący zagadnień jakie powinien uwzględnić operator stanowi kategoria „Umiejętność korzystania z usług publicznych”, w której wpisano sugerowane usługi e-administracji, związane z tematyką modułu. Nie jest to lista zamknięta - operator może wybrać usługi najbardziej odpowiadające potrzebom uczestników. Może także dołączyć do programu zajęć inne elektroniczne usługi publiczne, które pasują do kontekstu szkolenia. Ministerstwo Cyfryzacji wydało *Katalog cyfrowych usług polskiej administracji* – do pobrania ze strony

<http://mc.gov.pl>. Najbardziej aktualny na dzień 02.08.2017 dostępny jest pod <https://mc.gov.pl/aktualnosci/katalog-cyfrowych-uslug-polskiej-administracji-aktualizacja>. Statystyki dotyczące popularności wybranych usług e-administracji można znaleźć na stronie [widok.gov.pl](http://widok.gov.pl).

### Moduły tematyczne do wyboru dla uczestników szkoleń

Przewiduje się realizację szkoleń w ramach następujących modułów szkoleniowych:

#### 1. „Rodzic w Internecie”

Moduł „Rodzic w Internecie” adresowany do rodziców/opiekunów poświęcony jest przygotowaniu rodzica do roli przewodnika dziecka w zakresie bezpiecznego i „mądrego” korzystania z sieci i reagowania na sytuacje zagrożenia. Rodzic/opiekun pozna źródła wartościowych i pochodzących z legalnych źródeł treści dla dziecka, zrozumie jak zapewnić bezpieczeństwo dziecku w sieci, jak również nauczy się korzystać z podstawowych usług e-administracji dedykowanych rodzinom takich, jak złożenie wniosku Rodzina 500+, uzyskanie Karty Dużej Rodziny i wielu innych. Zawarte w module elementy szkoleniowe służyć mają ponadto podniesieniu kompetencji w zakresie korzystania z kultury i z zasobów edukacyjnych w internecie, co jest bardzo istotne w niwelowaniu barier i przeciwdziałaniu wykluczeniu kulturowemu.

Kategoria	Zagadnienie
UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wyszukiwanie wartościowych treści dla dzieci i rodziców wraz z oceną wiarygodności źródeł informacji: <ul style="list-style-type: none"> <li>• związanych z rozwojem zainteresowań,</li> <li>• treści edukacyjne,</li> <li>• zasoby kultury,</li> <li>• gry komputerowe i gry online,</li> <li>• strony instytucji publicznych,</li> <li>• związanych ze zdrowiem, w tym na portalach, gdzie informacjami dzielą się inni użytkownicy.</li> </ul> </li> <li>2. Rozpoznawanie treści szkodliwych i niebezpiecznych dla dzieci i młodzieży oraz sposoby reagowania na nie, w tym znajomość oznaczeń wieku i treści w odniesieniu do stron internetowych, gier i aplikacji (w tym system PEGI).</li> <li>3. Umiejętność odróżnienia źródeł treści legalnych od nielegalnych (film, muzyka, książki etc.) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Streaming, VOD, itp.,</li> <li>• Pobieranie plików,</li> <li>• Aplikacje .</li> </ul> </li> <li>4. Prawo autorskie w zakresie istotnym dla rodziców i dzieci.</li> </ol>
UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bezpieczne korzystanie ze smartfonów, rozmowy przez internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe).</li> <li>2. Uzyskiwanie pomocy online (czat, email, wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itp.</li> </ol>

<p>UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Umiejętność nadzorowania aktywności dziecka w sieci.</li> <li>2. Wiedza na temat ogólnych zasad bezpieczeństwa, których powinno przestrzegać dziecko w internecie. w tym: <ul style="list-style-type: none"> <li>• sposoby reagowania na zagrożenia w sieci (hate, trolling, kradzież treści) i znajomość instytucji świadczących pomoc w tym zakresie (np. telefon dla rodziców 800 100 100),</li> <li>• tworzenie bezpiecznych haseł, logowanie się przez sprawdzone sieci WiFi etc.,</li> <li>• bezpieczne zarządzanie prywatnością w sieci, w tym publikowanie różnych treści przez rodziców i dzieci, dbałość o wizerunek dziecka w internecie.</li> </ul> </li> <li>3. Symptomy nadużywania internetu przez dziecko i reakcja na nie.</li> <li>4. Uświadomienie dziecku sposobu i konsekwencji działania transakcji w internecie (zakupy, sprzedaż, zawieranie umów, płatności elektroniczne) oraz płatności wewnątrz aplikacji mobilnych. Odpowiedzialność prawna rodziców za postępowanie dziecka w internecie, prawa i obowiązki wynikające z regulaminów wybranych serwisów internetowych.</li> <li>5. Nauka samodzielna i wspólna z dzieckiem z wykorzystaniem cyfrowych zasobów kultury i archiwów oraz źródeł internetowych (np. Wikipedia, TED, Khan Academy, Ninateka, POLONA).</li> <li>6. Udostępnianie treści kultury w sieci. Odpowiedzialność prawna, plagiat, dozwolony użytek, prawo cytatu.</li> <li>7. Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji, warunki użytkowania.</li> <li>8. Korzystanie z serwisów społecznościowych przez dzieci i rodziców, w tym prowadzenie profilu na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in. (wiedza o ograniczeniach wiekowych na poszczególnych portalach).</li> </ol>
<p>UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.</li> <li>2. Korzystanie z narzędzi kontroli rodzicielskiej na komputerach i urządzeniach mobilnych.</li> </ol>
<p>UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego.</li> <li>2. Wykorzystanie profilu zaufanego.</li> <li>3. Złożenie wniosku Rodzina 500+.</li> <li>4. Uzyskanie Karty Dużej Rodziny.</li> <li>5. Korzystanie z bibliotek, muzeów i archiwów cyfrowych.</li> <li>6. Usługi związane ze zdrowiem.</li> </ol>

## 2. „Mój biznes w sieci”

Moduł „Mój biznes w sieci” przeznaczony jest przede wszystkim dla przygotowujących się do otwarcia własnego biznesu. Uczestnik nauczy się jak może wykorzystać zasoby internetu, aby podnieść skuteczność działania w ramach poszczególnych funkcji biznesowych (komunikacja, marketing, zaopatrzenie, finanse itp.). W szczególności pozna dedykowane dla biznesu usługi e-administracji. Zawarte w module elementy szkoleniowe służyć mają ponadto podniesieniu kompetencji w zakresie korzystania z zasobów edukacyjnych dla przyszłych przedsiębiorców (np. Akademia PARP).

Kategoria	Zagadnienie
UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Wyszukiwanie dostawców, ofert, sprawdzanie wiarygodności potencjalnego partnera biznesowego. (np. w <a href="http://ems.ms.gov.pl">ems.ms.gov.pl</a>, <a href="http://mojepanstwo.pl">mojepanstwo.pl</a>).</li><li>2. Rozpowszechnienie w sieci informacji o swoim biznesie, (wizytówka, media społecznościowe, widoczność w serwisach typu Google Maps, itd.).</li><li>3. Wyszukiwanie informacji na stronach instytucji publicznych, np. o regulacjach prawnych dotyczących handlu w sieci, serwisów z przetargami, <a href="http://bazakonkurencyjnosci.gov.pl">bazakonkurencyjnosci.gov.pl</a>.</li><li>4. Wykorzystywanie materiałów z sieci (własność intelektualna otwarte licencje).</li><li>5. Wyszukiwanie treści związanych z rozwojem zainteresowań, kursów e-learningowych, podcastów tematycznych, platform z zasobami do nauki dla przedsiębiorców (np. Akademia PARP).</li></ol>
UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Prowadzenie rozmów przez internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe).</li><li>2. Komunikacja elektroniczna z klientami i dostawcami, w tym uzyskiwanie opinii klientów.</li></ol>
UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Zakupy i sprzedaż przez internet, w tym płatności elektroniczne, potwierdzenie zakupów, paragony itd.</li><li>2. Wiedza o podstawach posiadania własnej strony internetowej, w tym np. <a href="http://funpage'a">funpage'a</a> w mediach społecznościowych (na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.) i informacje jak ją uruchomić z wykorzystaniem prostych w obsłudze narzędzi.</li><li>3. Marketing w internecie.</li><li>4. Zarządzanie prywatnością w sieci.</li><li>5. Korzystanie z bankowości elektronicznej lub przyjmowanie płatności online.</li><li>6. Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich.</li><li>7. Reagowanie i radzenie sobie ze zjawiskami niepożądanymi i groźnymi (hate, trolling, kradzież treści).</li></ol>
UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.</li><li>2. Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania (np. do zarządzania informacjami o klientach, dostawcach):</li></ol>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• jak i gdzie ich szukać,</li> <li>• jak instalować,</li> <li>• jak i do czego używać,</li> <li>• na co uważać i na co zwracać szczególną uwagę (pod kątem bezpieczeństwa).</li> </ul> <p>3. Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie wraz z przykładami / źródłami.</p>
UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego.</li> <li>2. Wykorzystanie profilu zaufanego.</li> <li>3. Założenie/zawieszenie/zakończenie działalności gospodarczej, w tym np. wykorzystanie platformy testowej CEIDG lub biznes.gov.pl do próbnego wypełniania i wysłania wniosku, (procedura: przygotowanie wniosku online, złożenie wniosku i dokonanie płatności).</li> <li>4. Załatwianie drogą elektroniczną spraw związanych z wysłaniem pisma/informacji/sprawozdania do urzędu, odbiorem odpowiedzi od urzędu (z uwzględnieniem wykorzystania wsparcia dostępnego w ramach Centrum Pomocy w serwisu biznes.gov.pl).</li> <li>5. Rozliczenia podatkowe, deklaracje i składki na ZUS online.</li> </ol>

### 3. „Moje finanse i transakcje w sieci”

Moduł „Moje finanse i transakcje w sieci” przeznaczony jest dla wszystkich, którzy chcieliby nauczyć się załatwiać skutecznie sprawy prywatne, biznesowe, finansowe i urzędowe za pośrednictwem internetu. Po zakończeniu szkolenia każdy uczestnik będzie potrafił wykorzystując sieć zarządzać kontem bankowym, dokonywać płatności, realizować zakupy, rezerwować podróż, płacić podatki oraz nauczy się jak korzystać z podstawowych usług e-administracji m.in. wnioskując o zaświadczenia, świadczenia czy też występując o dowód osobisty - wszystko w sposób elektroniczny, szybko i bezpiecznie.

Kategoria	Zagadnienie
UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Wyszukiwanie ofert, ocena wiarygodności kontrahenta (np. <a href="http://ems.ms.gov.pl">ems.ms.gov.pl</a>, <a href="http://mojepanstwo.pl">mojepanstwo.pl</a>).</li> <li>1. Wyszukiwanie informacji na stronach instytucji publicznych.</li> <li>2. Znajomość praw konsumenta jak również: programy ochrony kupujących, ubezpieczenie transakcji, obciążenie zwrotne etc.</li> </ol>
UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bezpieczne korzystanie z serwisów społecznościowych.</li> <li>2. Uzyskiwanie pomocy online (czat, email, wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itd.</li> </ol>
UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zakupy i sprzedaż przez internet (portale aukcyjne).</li> </ol>



	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Zarządzanie kontem bankowym, płatności elektroniczne i bezgotówkowe oraz bezpieczne korzystanie z nich (nauka z wykorzystaniem demo serwisów bankowych).</li> <li>3. Organizacja/Rezerwacja podróży.</li> <li>4. Bezpieczne zarządzanie prywatnością w sieci, świadomość przepływu danych osobowych, bezpieczeństwo informacji zastrzegania kart płatniczych i dokumentów tożsamości w przypadku kradzieży lub zagubienia.</li> <li>5. Klauzule niedozwolone – regulaminy, status prawny właścicieli serwisów internetowych.</li> <li>6. Prawa i obowiązki wynikające z regulaminów serwisów internetowych, konsekwencje finansowe.</li> </ol>
UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Korzystanie z aplikacji zapewniających bezpieczeństwo w sieci (np. szyfrowanie transmisji).</li> <li>2. Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie wraz z przykładami / źródłami.</li> </ol>
UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego.</li> <li>2. Wykorzystanie profilu zaufanego.</li> <li>3. Deklaracje podatkowe online.</li> <li>4. Korzystanie z dowolnych usług e-administracji (np. wniosek o dowód osobisty, założenie/zawieszenie/zakończenie działalności gospodarczej, rejestracja osoby bezrobotnej, wydanie karty EKUZ, wydanie odpisu aktu stanu cywilnego, zawiadomienie o zbyciu pojazdu, wniosek Rodzina 500+ itd.).</li> </ol>

#### 4. „Działam w sieciach społecznościowych”

Moduł „Działam w sieciach społecznościowych” przeznaczony jest dla osób, które chcą poznać filozofię i sposób funkcjonowania sieci społecznościowych oraz wykorzystać je w działalności na rzecz swojej społeczności lokalnej lub prywatnie. Uczestnicy po zakończeniu szkolenia naberą umiejętności pozwalające na bezpieczne poruszanie się w świecie sieci społecznościach, w tym m.in. nauczą się nawiązywać i kontynuować swoje znajomości, kształtować swój wizerunek, wykorzystywać i dzielić się swą twórczością oraz korzystać z cudzej ze szczególnym uwzględnieniem regulacji prawa autorskiego, współdziałać z innymi. Ponadto nauczą się jak korzystać z podstawowych usług e-administracji z wykorzystaniem konta w ePUAP i profilu zaufanego.

Kategoria	Zagadnienie
UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wyszukiwanie treści związanych z rozwojem zainteresowań, kursów e-learningowych, podcastów tematycznych, platform z zasobami do nauki dla osób dorosłych.</li> <li>2. Rozumienie zjawisk i zagadnień dotyczących tzw. fake news, hate, ochrony wizerunku osób oraz prawa autorskiego, trolling.</li> </ol>

UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prowadzenie rozmów przez internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe, w mediach społecznościowych).</li> <li>2. Prowadzenie transmisji internetowych w serwisach społecznościowych (Facebook, Twitter, Instagram, Periscope, Snapchat).</li> </ol>
UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prowadzenie profilu na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.</li> <li>2. Tworzenie i prowadzenie strony internetowej, bloga.</li> <li>3. Promowanie wydarzeń i wpisów w sieciach społecznościowych.</li> <li>4. Działanie w grupach dyskusyjnych.</li> <li>5. Kształtowanie i zapewnienie bezpieczeństwa wizerunku, zarządzanie prywatnością w sieci, w tym reagowanie na nadużycia w sieciach społecznościowych.</li> <li>6. Reagowanie na naruszenia własnych praw autorskich.</li> <li>7. Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji. Warunki użytkowania. Odpowiedzialność prawna. Plagiat. Prawo cytatu.</li> </ol>
UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.</li> <li>2. Umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przed siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów.</li> <li>3. Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie wraz z przykładami / źródłami.</li> <li>4. Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania: <ul style="list-style-type: none"> <li>• jak i gdzie ich szukać,</li> <li>• jak instalować,</li> <li>• jak i do czego używać,</li> <li>• na co uważać i na co zwracać szczególną uwagę (pod kątem bezpieczeństwa i prawa autorskiego).</li> </ul> </li> </ol>
UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego</li> <li>2. Wykorzystanie profilu zaufanego.</li> <li>3. Portale użyteczne przy pozyskiwaniu środków na lokalne inicjatywy.</li> </ol>

### 5. „Tworzę własną stronę internetową (blog)”

Moduł „Tworzę własną stronę internetową z wykorzystaniem popularnych kreatorów” przeznaczony jest dla osób, które chciałyby mieć swoje miejsce w sieci w postaci własnej strony internetowej lub blogu. Uczestnicy po zakończeniu szkolenia nabędą podstawowe umiejętności pozwalające im stworzyć takie miejsce, zarządzać nim, opracowywać i dodawać do niego treści (słowne, graficzne, muzyczne, filmowe), z uwzględnieniem ich ochrony na gruncie prawa autorskiego, monitorować wykorzystując mechanizmy analityki internetowej, rozpowszechniać oraz zrozumieć, jakie sprawy formalne trzeba załatwić.

Ponadto nauczą się jak korzystać z podstawowych usług e-administracji z wykorzystaniem konta w ePUAP i profilu zaufanego.

Kategoria	Zagadnienie
UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rozpowszechnienie w sieci informacji o swojej stronie.</li> <li>2. Rozumienie zjawisk i zagadnień dotyczących tzw. fake news, hate, ochrony wizerunku osób oraz prawa autorskiego.</li> <li>3. Wyszukiwanie treści związanych z rozwojem zainteresowań, kursów e-learningowych, podcastów tematycznych, platform z zasobami do nauki dla osób dorosłych.</li> </ol>
UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uzyskiwanie pomocy online (czat, email, wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itd.</li> <li>2. Prowadzenie komunikacji z odbiorcami strony i mediów społecznościowych (netykieta, hate, trolling itp.).</li> </ol>
UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hosting strony internetowej.</li> <li>2. Korzystanie z analityki internetowej (np. Google Analytics)</li> <li>3. Internetowe instrumenty promocji (reklamy, płatne posty pozycjonowanie itp.).</li> <li>4. Bezpieczne zarządzanie prywatnością w sieci.</li> <li>5. Prowadzenie profilu na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.</li> <li>6. Reagowanie na naruszenia własnych praw autorskich.</li> <li>7. Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji. Warunki użytkowania. Odpowiedzialność prawna. Plagiat. Prawo cytatu.</li> </ol>
UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utworzenie strony internetowej z wykorzystaniem prostych w obsłudze narzędzi.</li> <li>2. Podstawy obsługi systemów CMS i innych.</li> <li>3. Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie wraz z przykładami / źródłami.</li> <li>4. Tworzenie treści (słownej, graficznej, muzycznej, filmowej) na stronę internetową z wykorzystaniem prostych aplikacji: <ul style="list-style-type: none"> <li>• jak i gdzie ich szukać,</li> <li>• jak instalować,</li> <li>• jak i do czego używać,</li> <li>• na co uważać i na co zwracać szczególną uwagę (pod kątem bezpieczeństwa i prawa autorskiego).</li> </ul> </li> </ol>
UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego.</li> <li>2. Wykorzystanie profilu zaufanego.</li> <li>3. Rejestracja domeny internetowej.</li> </ol>

## 6. „Rolnik w sieci”

Moduł „Rolnik w sieci” przeznaczony jest przede wszystkim dla rolników, którzy na szkoleniu dowiedzą się gdzie i jakie przydatne informacje, aplikacje i e-usługi mogą znaleźć w sieci, jak z nich bezpiecznie korzystać, jak regulować swoje rachunki bez konieczności odwiedzania placówki bankowej czy urzędu. W ramach nauki pozyskiwania informacji z sieci uczestnicy szkolenia zapoznają się z najpopularniejszymi portalami rolniczymi (np. farmer.pl, gospodarz.pl, topagrar.pl, ppr.pl, tygodnik-rolniczy.pl, wrp.pl, giendarolna.pl), dedykowanymi forami wymiany informacji rolniczych (np. rolnik-forum.pl, fpr.com.pl) oraz portalami meteorologicznymi (np. pogodynka.pl, agropogoda.pl). Ponadto nauczą się jak korzystać z podstawowych usług e-administracji z wykorzystaniem konta w ePUAP i profilu zaufanego, Geoportalu (geoportal.gov.pl), rozliczeń podatkowych online (e-płatności i e-deklaracje), usług online dla ubezpieczonych w KRUS (portal eKRUS.gov.pl), usług Krajowej Sieci Obszarów Wiejskich (ksow.pl), ARiMR, ARR/ANR/ODR – docelowo KOWR oraz GIW/GIS/PIORIN/GIJHARS – docelowo PIBŻ.

Kategoria	Zagadnienie
UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pozyskiwanie informacji z sieci:<ul style="list-style-type: none"><li>• przegląd najpopularniejszych portali rolniczych (np. farmer.pl, gospodarz.pl, topagrar.pl, ppr.pl, tygodnik-rolniczy.pl, wrp.pl, giendarolna.pl);</li><li>• fora wymiany informacji rolniczych – zasady korzystania (np. rolnik-forum.pl, fpr.com.pl);</li><li>• portale meteorologiczne (np. pogodynka.pl, agropogoda.pl);</li><li>• media społecznościowe.</li></ul></li><li>2. Wyszukiwanie dostawców, ofert, śledzenie trendów.</li><li>3. Wyszukiwanie treści związanych z rozwojem zainteresowań, kursów e-learningowych, podcastów tematycznych, platform z zasobami do nauki dla osób dorosłych.</li></ol>
UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Komunikacja elektroniczna z odbiorcami i dostawcami.</li><li>2. Prowadzenie rozmów przez internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe).</li><li>3. Uzyskiwanie pomocy online (czat, email, wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itd.</li></ol>
UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Zakupy i sprzedaż przez internet.</li><li>2. Licencje i patenty związane z uprawą i ochroną roślin.</li><li>3. Zarządzanie kontem bankowym, e-płatności (nauka z wykorzystaniem demo serwisów bankowych).</li><li>4. Sprawdzanie warunków pogodowych w sieci (profesjonalne prognozy pogody, systemy i aplikacje RSO).</li><li>5. Bezpieczne zarządzanie prywatnością w sieci (przykłady oszustw i prób wyłudzeń).</li><li>6. Prawa i obowiązki wynikające z regulaminów serwisów internetowych.</li></ol>
UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.</li></ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Rodzaje licencji (licencje otwarte, komercyjne) na których mogą być udostępnione treści i oprogramowanie.</li> <li>3. Przykłady darmowych aplikacji mobilnych dla rolników (można skorzystać z przykładów aplikacji dostępnych na wybranych z ww. stron e-administracji np. geoportal, czy ksow.pl, agro-alarm.pl): <ul style="list-style-type: none"> <li>• jak i gdzie ich szukać,</li> <li>• jak instalować,</li> <li>• jak i do czego używać,</li> <li>• na co uważać i na co zwracać szczególną uwagę (pod kątem bezpieczeństwa i prawa autorskiego).</li> </ul> </li> </ol>
UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego.</li> <li>2. Wykorzystanie profilu zaufanego.</li> <li>3. Geoportal (geoportal.gov.pl).</li> <li>4. Rozliczenia podatkowe online (e-płatności i e-deklaracje).</li> <li>5. Usługi online dla ubezpieczonych w KRUS (portal eKRUS.gov.pl).</li> <li>6. Zintegrowany System Rolniczej Informacji Rynkowej.</li> <li>7. Krajowa Sieć Obszarów Wiejskich (ksow.pl).</li> <li>8. Podstawowe usługi online ARiMR (w szczególności: <a href="http://www.arimr.gov.pl/dla-beneficjenta/wnioski.html">http://www.arimr.gov.pl/dla-beneficjenta/wnioski.html</a>) – zasady wypełniania wniosków i załatwiania spraw online.</li> <li>9. Usługi online ARR/ANR/ODR – docelowo KOWR.</li> <li>10. Usługi online GIW/GIS/PIORIN/GIJHARS – docelowo PIBŻ.</li> </ol>

## 7. „Kultura w sieci”

Moduł „Kultura w sieci” przeznaczony jest dla wszystkich, którzy chcą dowiedzieć się gdzie w internecie szukać ciekawych i przydatnych zasobów szeroko pojętej kultury i zasobów edukacyjnych z legalnych źródeł oraz jak wykorzystywać je do nauki lub własnej twórczości. Uczestnicy szkolenia zapoznają się z ogólnodostępnymi portalami prezentującymi dorobek polskiej kultury (Ninateka – Filtoteka Narodowa, Polona, Encyklopedia Teatru Polskiego, Narodowe Archiwum Cyfrowe, Narodowy Instytut Fryderyka Chopina). Poznają praktyczne podstawy prawa autorskiego, niezbędne do korzystania z kultury w sieci i zdobędą umiejętność wyszukiwania legalnych źródeł kultury, w tym korzystania z Bazy Legalnych Źródeł. Uczestnicy dowiedzą się jak odtworzyć historię własnej rodziny, miejscowości czy regionu bazując na informacjach z sieci i jak stworzyć drzewo genealogiczne.

Kategoria	Zagadnienie
UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE	1. Wyszukiwanie informacji na stronach internetowych instytucji kultury (muzea, biblioteki, domy kultury, teatry, filharmonie, archiwa itp.), wartościowych zasobów kultury oraz zasobów edukacyjnych z legalnych źródeł .

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Wyszukiwanie informacji o wydarzeniach kulturalnych (wystawy, koncerty, festiwale, spektakle).</li> <li>3. Korzystanie z wirtualnych galerii muzealnych.</li> </ol>
UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prowadzenie rozmów przez internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe).</li> <li>2. Uzyskiwanie pomocy online (czat, email, wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itd.</li> </ol>
UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dzielenie się własnymi tekstami, zdjęciami, muzyką, filmami w mediach społecznościowych (na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.), tworzenie cyfrowych galerii zdjęć.</li> <li>2. Bezpieczne korzystanie z nich i zarządzanie tożsamością oraz własnym wizerunkiem w sieci.</li> <li>3. Nauka z wykorzystaniem cyfrowych zasobów kultury i archiwów oraz źródeł internetowych (np. Wikipedia, TED, Khan Academy, Baza Legalnych Źródeł, Ninateka, POLONA).</li> <li>4. Rozwijanie umiejętności wykorzystywania cyfrowych zasobów kultury w sieci (z uwzględnieniem zagadnień prawa autorskiego) np. do stworzenia drzewa genealogicznego, odtworzenia historii własnej rodziny, miejscowości.</li> <li>5. Oglądanie, słuchanie, pobieranie wersji cyfrowych filmów, muzyki, literatury, audycji radiowych, obrazów, prasy, gier, komiksów z legalnych źródeł kultury.</li> <li>6. Rezerwowanie biletów na imprezy kulturalne online.</li> <li>7. Nauka korzystania z e-booków (np. na czytnikach elektronicznych) i audio-booków.</li> <li>8. Nauka korzystania z możliwości tworzenia i edytowania własnych map z wykorzystaniem takich narzędzi, jak Google Maps, MyMaps, OpenStreetMaps.</li> <li>9. Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji. Warunki użytkowania.</li> <li>10. Prawa i obowiązki wynikające z regulaminów serwisów internetowych.</li> <li>11. Udostępnianie treści kultury w sieci. Odpowiedzialność prawna. Plagiat. Prawo cytatu.</li> <li>12. Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich.</li> </ol>
UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zakup oprogramowania w sieci (kontrola legalności) – prawa i obowiązki wynikające z posiadanej licencji.</li> <li>2. Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania (np. do obróbki graficznej plików, porządkowania i zarządzania plikami, danymi): <ul style="list-style-type: none"> <li>• jak i gdzie ich szukać,</li> <li>• jak instalować,</li> <li>• jak i do czego używać,</li> <li>• na co uważać i na co zwracać szczególną uwagę (pod kątem bezpieczeństwa i prawa autorskiego).</li> </ul> </li> </ol>

UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH	1. Świadome, krytyczne, odpowiedzialne i selektywne korzystanie z cyfrowych zasobów kultury (źródeł muzealnych, bibliotecznych i audiowizualnych, archiwalnych i zabytkowych repozytoriów cyfrowych np. Federacja Bibliotek Cyfrowych, Polona, Ninatka, Cyfrowe Zbiory MNW, szukajwarchiwach.pl, portalu <a href="http://www.europeana.eu/">http://www.europeana.eu/</a> ).
---	---

#### IV. MINIMALNY ZAKRES SCENARIUSZY SZKOLEŃ

Każdy scenariusz szkolenia powinien:

- uwzględniać nabycie **podstawowych kompetencji cyfrowych**, czyli umiejętności wykonania **co najmniej jednej czynności** w ramach każdej kategorii wymienionej w tabeli w definicji 8) Koncepcja realizacji projektu grantowego;
- obejmować jeden obszar tematyczny wymieniony w punkcie III.
- zawierać co najmniej następujące elementy:
  1. Tytuł modułu.
  2. Cele modułu i umiejętności cyfrowe do nabycia w trakcie zajęć, ze wskazaniem które podstawowe umiejętności cyfrowe zostały uwzględnione w scenariuszu.
  3. Grupa docelowa uczestników.
  4. Liczebność grupy szkoleniowej.
  5. Czas realizacji scenariusza, w tym liczba i czas planowanych spotkań.
  6. Przebieg (krok po kroku z uwzględnieniem metod i szacunkowego czasu) i forma realizacji zajęć.
  7. Wskazanie w których momentach przebiegu szkolenia, które zagadnienie jest realizowane.
  8. Narzędzia i materiały dydaktyczne (również przewidziane do wytworzenia w ramach projektu) wykorzystane w czasie zajęć.

**Operator przedstawia 2 scenariusze zajęć do oceny na etapie składania wniosku.**

Po podpisaniu umowy z operatorem, musi on uzupełnić scenariusze szkoleń w pozostałych obszarach tematycznych, utworzyć materiały dla uczestników i przekazać komplet do akceptacji CPPC w ciągu maksymalnie dwóch miesięcy od podpisania umowy.

CPPC po otrzymaniu scenariuszy od wszystkich beneficjentów, może poprosić o ich uzupełnienie. W szkoleniach mogą być wykorzystane tylko scenariusze zaakceptowane przez CPPC.

Przygotowanie tych elementów stanowi koszt kwalifikowany w projekcie. Komplet scenariuszy i materiałów wytworzonych w projekcie zostanie opublikowany na zasadach spójnych, przewidzianych dla całego projektu. Materiały będą mogły być wykorzystywane przez wszystkich zainteresowanych co najmniej do użytku niekomercyjnego.

## V. MATERIAŁY DLA UCZESTNIKÓW

Prócz scenariusza zajęć w zakresie działań operatora jest przygotowanie materiałów dla uczestników szkoleń, odpowiadających każdemu scenariuszowi zajęć. Operator przekazuje je co najmniej w formie elektronicznej grantobiorcom do dystrybucji dla uczestników szkoleń.

## VI. WYKORZYSTANIE SCENARIUSZY SZKOLENIOWYCH

Szkolenia muszą być realizowane w oparciu o scenariusze i materiały szkoleniowe wypracowane w ramach niniejszego programu grantowego, które zostaną opublikowane w jednym miejscu, na zasadach spójnych, przewidzianych dla całego projektu. Oznacza to, że instruktor może wybrać każdy z opublikowanych scenariuszy, a nie tylko opracowany przez jego operatora.

Instruktor realizując szkolenia na bazie scenariuszy powinien dostosować je do warunków szkoleniowych, możliwości i potrzeb uczestników. W oparciu o własne doświadczenia może zmodyfikować scenariusz i przekazać go przez operatora do akceptacji CPPC. Zaakceptowany scenariusz powinien trafić do bazy wspólnej dla całego projektu.

## VII. MONITOROWANIE ROZWOJU KOMPETENCJI CYFROWYCH

Przed przystąpieniem do szkolenia każdy uczestnik odbędzie wstępny test umiejętności, w systemie elektronicznym dostarczonym przez Ministerstwo Cyfryzacji, a na koniec szkolenia wypełni ankietę ewaluacyjną, oceniającą jakość szkolenia. Oprócz tego planuje się przeprowadzenie tą samą metodą testu końcowego, badającego przyrost umiejętności.

Opracowanie: Ministerstwo Cyfryzacji