





STOP DIGITAL DIVIDE

Szkolenie dla pedagogów dorosłych Coaching społeczny w zakresie cyfrowej integracji dorosłych







Szkolenie dla pedagogów dorosłych

2021-2-RO01-KA210-ADU-000048969

Coaching społeczny na rzecz integracji cyfrowej dorosłych

Zatrzymaj przepaść cyfrową

Wersja: v.1.0

Wynik projektu PR2 - Kurs szkoleniowy dla edukatorów osób dorosłych		
Działalność	Opracowanie treści kursu	
Możliwość dostarczenia Formacyjny ślad leada		
Termin	2022	
Autorski	Nicoleta Acomi, Flavia Chiarelli, Luis Ochoa Siguencia, Melia Ana Abdula, Agnieszka Chęcińska-Kopiec	
Abstrakcyjny	Kurs "Coaching społeczny na rzecz integracji cyfrowej dorosłych" wyposaża edukatorów dorosłych w wiedzę i narzędzia potrzebne do doskonalenia umiejętności cyfrowych dorosłych uczniów poprzez warsztaty, zajęcia praktyczne i inicjatywy włączenia społecznego. Obejmuje szeroką gamę instrumentów internetowych i narzędzi programowych, oferując spostrzeżenia teoretyczne, przykłady ze świata rzeczywistego i praktyczne przypadki użycia. Kurs, dostosowany do platformy DigComp, prowadzi pedagogów przez integrację podstawowych kompetencji cyfrowych, wspieraną przez model projektowania nauczania 5E. Metody ewaluacji zapewniają skuteczność szkolenia, a kurs kładzie nacisk na możliwość przeniesienia umiejętności do codziennego życia, pracy i aktywności społecznej. Docelowo ma na celu umożliwienie indywidualnej transformacji poprzez promowanie	



STOP

DIGITA

Słowa kluczowe	Cyfrowej. Narzędzia cyfrowe, Edukacja dorosłych, Włączenie cyfrowe	
cyfrowego włączenia społecznego wśród dorosłych, zwiększanie umiejętności cyfrowych i wspieranie aktywnego uczestnictwa w		

Potwierdzenie

Niniejszy artykuł otrzymał finansowanie od Komisji Europejskiej w ramach umowy o dotację — 2021-2-RO01-KA210-ADU-000048969, partnerstwa na małą skalę ERASMUS+

Zastrzeżenie

Wsparcie Komisji Europejskiej przy powstaniu tej publikacji nie oznacza poparcia jej treści, która odzwierciedla wyłącznie poglądy autorów, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

Informacja o prawach autorskich

© 2022 - 2024 Konsorcjum SDD

Licencja Creative Commons Uznanie autorstwa CC BY pozwala innym rozpowszechniać, remiksować, dostosowywać i rozwijać Twoje dzieło, nawet komercyjnie, pod warunkiem, że uznają Cię za oryginalne dzieło. Jest to najbardziej dostosowana z oferowanych licencji. Zalecane w celu maksymalnego rozpowszechniania i wykorzystania materiałów licencjonowanych.







Zawartość

Wprowadzenie	
1.	8Cele
	8
Użyj przypadku	8
Metoda	9
Teoria	9
Kroki ułatwiające	11
Ocena	14
Możliwość przenoszenia	14
2.	16Cele
	15
Użyj przypadku	15
Metoda	15
Teoria	15
Kroki ułatwiające	15
Ocena	18
Możliwość przenoszenia	18
3.	20Cele
	19
Uzyj przypadku	19
Metoda 	19
Teoria	19
Kroki ułatwiające	20
Ocena	23
Możliwość przenoszenia23	
4.	26Cele
	24
Ozyj pi zypauku	24
	24
	2-
Kroki ułatwiające	25



Możliwość przenoszenia

Użyj przypadku

Kroki ułatwiające

Użyj przypadku

Kroki ułatwiające

Wprowadzenie

Użyj przypadku

Kroki ułatwiające

Możliwość przenoszenia

Metoda

Teoria

Ocena

8.

Możliwość przenoszenia

Metoda

Teoria

Ocena

7.

Możliwość przenoszenia

Metoda

Teoria

Ocena

6.

Ocena

5.

"Stop podziałowi cyfrowemu" 2021-2-RO01-KA210-ADU-000048969

STOP DIGITAL DIVIDE 26	
27	
30Cele	
28	
28	
28	
28	
29	
31	
31	
34Cele	
32	
32	
33	
33	
25	
25	
35 20Colo	
39Cele 37	
37	
38	
38	
38	
40	
41	
41	
45Cele	
43	
43	
44	
44	
44	

46

Kroki ułatwiające

Wprowadzenie

Użyj przypadku

Metoda

Teoria





Teoria

Możliwość przenoszenia

9.	52Cele
	49
Wprowadzenie	49
Użyj przypadku	50
Metoda	51
Teoria	51
Kroki ułatwiające	52
Ocena	53
Możliwość przenoszenia53	
10.	59Cele
	55

Wprowadzenie	55
Użyj przypadku	56
Metoda	56
Teoria	56
Kroki ułatwiające	58
Ocena	60
Możliwość przenoszenia	
11.	71Cele
	65
Użyj przypadku	65
Metoda	65
Teoria	65

Kroki ułatwiające	67
Ocena	68
Możliwość przenoszenia	69
12.	76Cele
	70
Użyj przypadku	70

Użyj przypadku	70
Metoda	70





R	eferencje	96
W	/nioski i rekomendacje	95
	Możliwość przenoszenia	94
	Ocena	94
	Kroki ułatwiające	92
	Teoria	90
	Metoda	89
	Użyj przypadku	89
	-	89
	15.	97Cele
	Możliwość przenoszenia	88
	Ocena	88
	Kroki ułatwiające	86
	Teoria	82
	Metoda	82
	Użyj przypadku	82
	14.	90Cele 82
	Mozliwosc przenoszenia	81
	Kroki ułatwiające	80
		77
	Metoda	77
	Użyj przypadku	77
		77
	13.	84Cele
	Możliwość przenoszenia	76
	Ocena	75
	Kroki ułatwiające	73

Wstęp

Witamy na kursie "Coaching społeczny w zakresie integracji cyfrowej dorosłych"

W szybko rozwijającym się krajobrazie cyfrowym rola edukatorów dorosłych jest ważniejsza niż kiedykolwiek. W miarę jak technologia staje się coraz bardziej zintegrowana z naszym codziennym życiem, możliwość



korzystania z narzędzi cyfrowych nie jest już luksusem, ale koniecznością. Edukatorzy dorosłych odgrywają ważną rolę w zmniejszaniu przepaści cyfrowej i zapewnianiu dorosłym ze wszystkich środowisk dostępu do umiejętności i wiedzy potrzebnych do prosperowania w erze cyfrowej.

Celem tego kursu jest wyposażenie edukatorów dorosłych w wiedzę i narzędzia niezbędne do wypełnienia tej istotnej misji. Dzięki ustrukturyzowanemu podejściu obejmującemu warsztaty, zajęcia praktyczne i inicjatywy włączenia społecznego nauczyciele będą dobrze przygotowani, aby poprowadzić swoich uczniów w podróż ku cyfrowym odkryciom. Kurs wprowadza różnorodną gamę instrumentów online i narzędzi programowych, z których każde ma swój unikalny potencjał wzbogacania doświadczenia edukacyjnego. Od Padlet i Thinglink po Jamboard i Mural — narzędzia te otwierają ekscytujące możliwości zaangażowania i kreatywności.

Oprócz praktycznego zastosowania uczestnicy zagłębiają się w teoretyczne podstawy tych narzędzi cyfrowych. Zrozumienie "dlaczego" kryjącego się za "jak" ma kluczowe znaczenie dla pedagogów, aby mogli skutecznie dostosowywać się i wprowadzać innowacje.

Przykłady z życia codziennego i przypadki użycia zapewniają nauczycielom wgląd w to, w jaki sposób narzędzia te można bezproblemowo zintegrować z ich metodami nauczania. Wierzymy, że uczenie się na podstawie rzeczywistych scenariuszy jest kluczem do mistrzostwa. Kurs jest zgodny ze strukturą DigComp i obejmuje informacje, komunikację, tworzenie treści, bezpieczeństwo i rozwiązywanie problemów. Gwarantuje to, że przekazywane umiejętności będą wszechstronne i istotne w krajobrazie cyfrowym.

Aby ułatwić skuteczne nauczanie, autorzy wprowadzają model projektowania nauczania 5E (Engage, Explore, Wyjaśnij, Elaborate i Evaluate). Nauczyciele dowiedzą się, jak tworzyć angażujące plany lekcji, które maksymalizują wpływ narzędzi cyfrowych.

Ponadto kurs zawiera wskazówki dotyczące różnych metod ewaluacji, w tym obserwacji poprawy umiejętności, pomiaru uczestnictwa, oceny interakcji i oceny umiejętności prezentacji. Wskaźniki te są niezbędne do pomiaru efektywności kursu i postępów uczniów.

Nie ograniczając się do zajęć lekcyjnych, autorzy podkreślają, w jaki sposób nabyte umiejętności i metody można przenieść w celu wzbogacenia życia codziennego, wzmocnienia zadań związanych z pracą i usprawnienia aktywności społecznej dorosłych i seniorów.

Sercem tego kursu jest koncepcja włączenia społecznego. Poprzez poprawę umiejętności cyfrowych i wspieranie udziału w inicjatywach włączenia społecznego, kurs ma na celu umożliwienie indywidualnej transformacji i wzmocnienie pozycji dorosłych, aby mogli aktywnie uczestniczyć w społeczeństwie cyfrowym.

Ostatecznie kurs "Coaching społeczny na rzecz integracji cyfrowej dorosłych" to nie tylko zdobywanie wiedzy; chodzi o wprowadzanie pozytywnych zmian. Dzięki poświęceniu i zaangażowaniu dorośli pedagodzy odgrywają kluczową rolę w zwiększaniu umiejętności cyfrowych, promowaniu włączenia społecznego i kształtowaniu lepszej przyszłości dla dorosłych uczniów w epoce cyfrowej.





1. Padlet – Koło życia

Cele

Koło Życia to wizualny instrument stosowany w edukacji i coachingu dorosłych, który pomaga uczniom szybko zrozumieć, jak zrównoważone i spełnione jest ich życie w danym momencie. Celem tej sesji jest uświadomienie uczestnikom, jakie są GŁÓWNE FILARY HARMONIJNEGO ŻYCIA, jakie płyną z nich korzyści oraz w jaki sposób mogą przyczynić się do wspólnego projektu KOŁO ŻYCIA.

Pod koniec tego działania uczestnicy będą potrafili:

- Przećwicz proces łączenia się i współpracy z rówieśnikami;
- Obejrzyj kilka projektów w poszukiwaniu inspiracji i oceń je;
- Skorzystaj z pracy w zespole i wykorzystuj wyniki współpracy.

Narzędzie to oferuje uczestnikom możliwość aktywnego uczestnictwa w cyfrowym świecie, podnosząc kompetencje w dwóch obszarach kompetencji DigComp: Umiejętność korzystania z informacji i danych oraz Komunikacja i współpraca. Można go używać w fazach uczenia się Opracuj i Eksploruj.

Przypadek użycia

Działanie to można realizować indywidualnie i/lub wspólnie. Prowadzący przedstawia koncepcję KOŁA ŻYCIA oraz sposób, w jaki każda osoba może samodzielnie ocenić obecną sytuację życiową, oceniając stopień osiągnięć lub osiągnięć na każdym filarze życia (osi). Każdy uczestnik identyfikuje działania, które mogą poprawić indywidualną sytuację obecną na każdej osi. Następnie wspólnie korzystają z platformy internetowej PADLET, aby dzielić się pomysłami/działaniami, które mogą zmaksymalizować wydajność w zakresie głównych filarów harmonijnego życia.



https://goal-life.com/en/tool/wheel life?utm term=article





Poprzez wnoszenie wkładu i wymianę pomysłów uczestnicy rozwijają własne umiejętności coachingu społecznego, w pełni rozumieją korzyści i wyzwania płynące z maksymalizacji jednego filaru ze szkodą dla drugiego oraz potrafią wyróżnić obszary poprawy własnej równowagi życiowej. Później uczestnicy uzyskują dostęp do własnego Koła Życia, aby dostosować je do aktualnej sytuacji.

metoda

W ramach pozaformalnej działalności edukacyjnej w zakresie edukacji dorosłych proponowaną metodą jest projekt oparty na współpracy z wykorzystaniem projektowania instruktażowego 5E. Uwzględniono kombinację demonstracji, prezentacji, pracy indywidualnej i wspólnej, a także pytań podsumowujących, aby umożliwić uczestnikom uczenie się poprzez działanie i wymianę informacji.

Teoria

Warsztaty są zorganizowane w taki sposób, aby stymulować odważne rozmowy i zbiorową inteligencję grupy, wymianę doświadczeń i opinii na temat sposobów, w jakie możemy zachować osobisty dobrostan przez całe życie. Uczestników zachęca się do wymiany najlepszych praktyk w celu uwzględnienia każdego obszaru definiującego jakość życia. Rozpoczynają od wstępnej oceny ośmiu sektorów, po czym przeprowadzają burzę mózgów, aby przeprowadzić korzystne działania dla każdego sektora życia:

- Rozwój osobisty
- Duchowy
- Kariera
- Finanse
- Przyjaciele
- Zabawa/rekreacja
- Rodzina
- Zdrowie i Kondycja

Aby ułatwić rozmowę i dyskusję, daj im pewne wskazówki. Mogą to być pytania dotyczące aktualnego statusu i poziomu satysfakcji, ale mogą też dać do myślenia (uczestnicy nie będą musieli na nie odpowiadać, zamiast tego mogą indywidualnie zastanowić się nad poprawą każdej kategorii).

Rozwój osobisty

Jak oceniłbyś poziom odpowiedzialności, jaką ponosiłeś do tej pory w odniesieniu do podjętych decyzji?

Jak blisko lub daleko czujesz się od statusu lidera?

10 – Jestem prawdziwym liderem; 1 – Nie chcę być liderem

Jak oceniłbyś swoją otwartość na nowe metody rozwoju osobistego w porównaniu do tych, które obecnie praktykujesz?

Duchowy





Jak oceniłbyś swój stan psychiczny, spokój, nastrój i stabilność emocjonalną?

Jak oceniasz swój dobrostan emocjonalny?

Jak dobrze radzisz sobie z nerwami i wyzwaniami emocjonalnymi, przed którymi stajesz na co dzień?

Indywidualna refleksja: Jak widzisz siebie pod względem osiągania wyznaczonych celów i życia emocjonalnego za rok?

Kariera

W jakim stopniu jesteś zadowolony ze swojej obecnej pracy lub działalności, w którą się angażujesz? (cokolwiek to może być)

W skali od 1 do 10, jak oceniłbyś swoją obecność i potencjał realizacji swojej misji/celu?

10 – oznacza, że codziennie robisz coś, aby rozwijać się w tym kierunku; 1 – jeśli do tej pory nie byłeś pewien swojego celu/misji

Indywidualna refleksja: Gdzie widzisz siebie zawodowo/misyjnie za 3 lata?

Finanse

Jak bezpieczny finansowo czujesz się teraz?

10 – W ogóle nie martwię się o finanse; 1 – Nie mam zabezpieczenia finansowego

Jak oceniasz swoje obecne dochody w porównaniu z tym, na co według ciebie jesteś zdolny i na co zasługujesz?

10 – Otrzymuję wynagrodzenie według wartości, którą dostarczam; 1 – Zasługuję na znacznie więcej za pracę, którą wykonuję

Oceń swój poziom kondycji finansowej.

10 – Bardzo dobrze zarządzam swoimi pieniędzmi, mój majątek jest zdrowy, spłacam długi i jestem w tym obszarze bardzo pewny siebie; 1 – Mam długi i ciągłą niestabilność finansową, długi mnie przytłaczają i odczuwam dyskomfort finansowy

Indywidualna refleksja: Jak widzisz swoją kondycję finansową za 3 lata?

Przyjaciele / Wkład

W skali od 1 do 10, jak doceniasz swoją zdolność do cieszenia się życiem i celebrowania go – cokolwiek to oznacza dla ciebie osobiście?

Jak oceniasz swoją zdolność do łączenia się i dzielenia się swoimi osobistymi talentami i innymi specyficznymi "darami" z otaczającymi Cię osobami, w Twojej społeczności? Innymi słowy, czy ofiarowujesz hojnie i bezwarunkowo (nie oczekując nagród)?



Indywidualna refleksja: W jakim stopniu chcesz, aby Twój wkład na rzecz innych i społeczności wzrósł w ciągu 1-3 lat?

Zabawa/rekreacja

Jak skuteczny i produktywny jesteś w wyznaczaniu i realizowaniu codziennych zadań i celów?

Jak się czujesz z czasem, jaki pozostał na realizację swoich pasji i pracę nad celami osobistymi, poza codziennymi zadaniami?

Jak oceniłbyś swoją zdolność do radzenia sobie z wieloma zadaniami oraz realizowania zadań osobistych i zawodowych?

Indywidualna refleksja: Jak widzisz swoje zarządzanie czasem, efektywność i produktywność za 6 miesięcy?

Rodzina

Jak opisałbyś jakość swoich romantycznych związków, zarówno przeszłych, jak i obecnych?

Jak oceniasz jakość swoich relacji z członkami rodziny i ich ochronę?

Jak oceniłbyś jakość swoich dotychczasowych relacji z przyjaciółmi, współpracownikami, partnerami romantycznymi i współpracownikami biznesowymi?

Indywidualna refleksja: Gdzie widzisz siebie w kontekście relacji za rok?

Zdrowie i fitness

Jak bardzo jesteś zadowolony ze swojego ogólnego stanu zdrowia i dobrego samopoczucia w tej chwili?

Jak oceniłbyś poziom energii, który utrzymujesz przez cały dzień?

Gdybyś miał sobie wystawić ocenę na podstawie ilości wykonywanej codziennie aktywności fizycznej w stosunku do masy ciała, jaka byłaby ta ocena?

Indywidualna refleksja: Jak wyobrażasz sobie swoje zdrowie i aktywność fizyczną za rok?

Kroki ułatwiające

TYTUŁ: Koło życia

Scenariusz warsztatowy

Zamiar	Zaoferowanie uczestnikom możliwości aktywnego uczestnictwa w cyfrowym
	świecie, doskonalenia kompetencji w dwóch obszarach kompetencji DigComp:
	Umiejętność korzystania z informacji i danych oraz Komunikacja i współpraca,
	przy jednoczesnym tworzeniu kontekstu edukacyjnego, dzięki któremu dorośli





	uczniowie szybko zrozumieją, w jakim stopniu są zrównoważeni lub spełnieni ich życie jest w pewnym momencie.
Czas	1,5 - 2 godz
Grupa docelowa	Grupy 20-25 dorosłych uczniów
Cele	Przećwicz proces łączenia się i współpracy z rówieśnikami;
	odpowiednie;
	Skorzystaj z pracy w zespole i uzyskaj dostęp do wyników współpracy.
Materiały	Arkusz ćwiczeń (podstawy papierowe) lub aplikacja online
Kroki ułatwiajace	Angażuj się (15 min)
unut mające	Przedstaw działanie, zakres i cele. Pomóż uczestnikom zapoznać się z tematem i wzbudzić zaangażowanie, tworząc wordcloud na https://www.mentimeter.com/ lub po prostu zadaj pytanie:
	Jakie są najważniejsze filary harmonijnego życia? (napisz 3 słowa).
	Eksploruj (15 minut)
	Zaoferuj przegląd koncepcji koła życia, zapraszając ich do zbadania wielu aspektów każdej kategorii. Zaprezentuj koło życia w postaci arkusza ćwiczeń (podstawy papierowe) i aplikacji internetowej. Pozwól im uzyskać dostęp do aplikacji i poznać znaczenie każdej osi oraz zastanowić się nad ich bieżącym statusem na każdej z nich. Podaj jakieś wskazówki. Na przykład w kategorii "zdrowie i fitness" mogą pomyśleć o: ergonomii miejsca pracy, zdrowym posiłku, piciu wystarczającej ilości wody dziennie, codziennej medytacji.
	Wyjaśnij (15 min)
	Wyjaśnij i omów z publicznością znaczenie i znaczenie równowagi w życiu. Daj im możliwość wymiany doświadczeń, upewniając się, że wszyscy uczestnicy czują się komfortowo z tematem. Skorzystaj ze slajdów PPT i zaprezentuj zestawy pytań przewodnich dla każdej kategorii.
	Opracowanie (45 min)
	Aktywność grupowa. Utwórz grupy 4-5 uczestników i wskaż im 2-3 filary, nad którymi będą pracować. Poproś każdą grupę o dostęp do łącza w Padlecie (narzędzie do współpracy), dyskusję na te tematy i zapisanie działań, małych celów lub działań, które przynoszą satysfakcję w ramach przydzielonych filarów. Wyjaśnij, że efektem współpracy nie będzie czyjeś osobiste koło życiowe. Może to być wskazówka dotycząca potencjalnych dalszych ulepszeń.



TOP

DIGITA

	Padlet					
	THE MAIN PILLARS OF A HARMONIOUS LIFE					
	Personal : Spiri	tual ¹	WHEEL OF LIFE	Career !	Finance ⁱ	
	Development		Spiritual Career Personal			- 1
			Development			
			Founds Family			
	Friends Euro	Peercetion i		Famliy	Health & Fitness	
	Fund	Recreation	Fun/Recreation Health & Frees			
	https://padlat.co		milthe main nillers o	f a harmonia.	us life	
	nttps://padiet.co	<u>m/nicoletaacc</u>	mi/the-main-pillars-o	<u>r-a-narmoniou</u>	<u>is-ine-</u>	
	<u>40019988]890101</u>	<u>/1</u>				
	Aby pomóc im w	burzy mózgów	, przedstaw kilka pom	vsłów. Załóżn	ny, że grupa	
	chce ulepszyć kat	egorie "rodzin	a". Wszyscy zgadzają s	się, że spędzar	nie większej	
	ilości czasu z rodz	iną może pop	rawić ten obszar. Nieli	czne działania	moga	
	obejmować:					
	W każdą niedziele	ę wybierz się n	a małą rodzinną wycie	eczkę (np. odw	/iedź zoo)	
	Wspólne śniadan	ie przynajmnie	ej trzy razy w tygodniu			
	Pomagaj dziecion	n w odrabianiı	i zadań domowych lub	o projektach sz	zkolnych dwa	
	razy w tygodniu					
	Raz w tygodniu u	mawiaj się na	randkę z molm partne	rem		
	Oceń (20 min)					
	00001 (20 1111)					
	Zaproś uczestniko	ów do refleksji	i dyskusji na temat wy	yników uzyska	nych za	
	, pomocą Padletu.	Poproś każdą	grupę o przedstawien	, ie notatki spor	, rządzonej dla	
	każdego z filarów. Poproś odbiorców o dodanie innych rzeczy, które uważają za					
	ważne, a nie zostały wcześniej wspomniane.					
	Pytania do podsu	mowania:				
	C					
	czy uczestnicy po	uzienni jakies r	neoczekiwane lub zasł	cakujące poglą opia wartości	innych ocób?	
	Jakie kluczowe sp	ostrzeżenia lu	b wnioski zwróciły Tw	oia uwage noo		
	działania?	031120201110110		oją uwagę pot	iczas iego	
	Wracaiac do indv	widualnego ko	oła żvcia, która z tvch k	ategorii chcia	łbyś	
	najbardziej uleps	zyć?			- / -	
	Jaki jest najmniej	szy krok, jaki n	nożesz zrobić, aby zacz	ząć?		
	Jaki jest realistycz	ny wynik dla t	ej konkretnej kategori	ii?		
	Rady dla widzów:	zrównoważci	e koło życia, nie zapon	ninając, że ide	alne koło	
	istnieje tylko w id	ealnym świeci	е.			_
Metody	Demonstracje					
	Prezentacja	an i zochoława				
		na i zespotowa	1			
	Pytania nodsumo	wuiace				
	r ytania pousuillo	wujące				



GIT

 Ocena
 Zbieranie opinii (10 min)

 Użyj wyniku NPS, aby zrozumieć, co im się podoba, co można poprawić, co można zrobić inaczej:

 W skali od jednego do dziesięciu, jak prawdopodobne jest, że polecisz nasz warsztat znajomemu lub współpracownikowi? (1 oznacza w ogóle mało prawdopodobne -10 oznacza bardzo prawdopodobne)

 Co najbardziej lubisz lub cenisz w naszych warsztatach?

 Jak możemy poprawić Twoje doświadczenie?

 Czego brakowało w Twoim doświadczenie?

 Bibliografia

 https://goal-life.com/en/koło-życia

 https://padlet.com/

Ocena

Posiada dwa elementy. Ocena dokonywana przez facylitatora. Będzie ona dokonywana podczas całego działania poprzez obserwację udoskonalonych umiejętności, uczestnictwa, interakcji, umiejętności prezentacji, a także podczas refleksji. Uczestnicy poprzez informację zwrotną dokonują kolejnej oceny, która dostarczy przydatnych informacji do dalszych ulepszeń.

Możliwość przenoszenia

Zaproś uczestników do dyskusji na temat potencjalnego wykorzystania narzędzi i umiejętności. Na przykład:

- Ktoś może w swojej codziennej pracy przenieść instrumenty cyfrowe (mentymetr, padlet);
- Wykorzystaj te pomysły jako wskazówki dotyczące ulepszeń własnych filarów harmonijnego życia;
- Zostań trenerem, który pomagainnizbudowaćwłasnykoło życia i pracuj nad nim;
- Zrozum, że informacje należy postrzegać w kontekście, dla którego zostały stworzone;
- Pojemność doanalizowaći wybierz odpowiednie działania, działania lub małe cele;
- Ulepszone umiejętności współpracy można przenieść do pracy bezpośredniej i współpracy online;
- Umiejętności prezentacji można przenieść i można je zastosować w innych dziedzinach.











2. Czy roboty zastąpią pedagogów?

Cele

ROBOT KONTRA NAUCZYCIEL to warsztat, którego celem jest uświadomienie uczestnikom wpływu robotów na życie uczniów i ich codzienność, aby jeśli stały się częścią ich życia, można je było wykorzystać z jak największą korzyścią i całkowicie lub częściowo zastępuje działania uczestnika w jego życiu, czyli ułatwia mu życie!

Pod koniec tego działania uczestnicy będą potrafili:

- współdziałać i współdziałać z członkami zespołu,
- rozwijać krytyczne myślenie, obserwować i analizować informacje, podejmować za nie świadome i świadome decyzje,
- mają tę zaletę, że pracują w zespole, pielęgnując i rozwijając umiejętności społeczne.

Narzędzie to oferuje uczestnikom możliwość aktywnego uczestnictwa w cyfrowym świecie, doskonalenia kompetencji w dwóch obszarach kompetencji DigComp: informacji i rozwiązywania problemów.

Przypadek użycia

Działanie to można realizować indywidualnie lub w zespołach. Prowadzący przedstawia działalność nauczyciela w warunkach pandemii oraz sposób wykorzystania różnych narzędzi cyfrowych. Następnie uczestnicy proszeni są o dyskusję na rzecz wykorzystania robotów zamiast pedagogów, odnosząc się do ich własnych interakcji z robotami w ich codziennym życiu.

metoda

W ramach tej pozaformalnej działalności edukacyjnej w zakresie edukacji dorosłych proponowana metoda jest wspólnym projektem z wykorzystaniem projektu instruktażowego 5E. Uwzględniono połączenie argumentacji i debaty, pracy indywidualnej i współpracy, a także debaty, aby umożliwić uczestnikom uczenie się poprzez działanie i wymianę informacji oraz znajdowanie najbardziej odpowiednich rozwiązań dla kontekstu będącego przedmiotem debaty.

Teoria

Warsztaty organizowane są w formie debaty pomiędzy 2 zespołami: Prawnikami dla robotów i Prawnikami dla pedagogów, przy czym każdy zespół przedstawia argumenty za lub przeciw, aby przekonać publiczność, podzielić się swoimi doświadczeniami w celu zidentyfikowania najodpowiedniejszych kontekstów, w których roboty może lub nie może zastąpić pedagogów. Widzów będzie można przekonać do jednego lub drugiego zespołu.





Kroki ułatwiające

TYTUŁ: Czy roboty zastąpią pedagogów?

Scenariusz warsztatowy

Zamiar	Zaoferowanie uczestnikom możliwości aktywnego uczestnictwa w cyfrowym świecie, doskonalenia kompetencji w dwóch obszarach kompetencji DigComp: Umiejętność korzystania z informacji i danych oraz Rozwiązywanie problemów, przy jednoczesnym tworzeniu kontekstu edukacyjnego, aby dorośli uczniowie szybko zrozumieli, jaka jest jakość na ich życie wpływa obecność robotów lub osób świadczących różne usługi w życiu codziennym, jak np. kategoria zawodowa pedagogów.
Czas	1,5 - 2 godz
Grupa docelowa	Grupy 20-25 dorosłych uczniów
Cele	- współdziałanie i współdziałanie z członkami zespołu,
	- rozwijac krytyczne mysienie, pozwalające obserwować i analizować informacje, nodejmować za nie świadome i świadome decyzie
	- mają tę zaletę, że pracują w zespole, pielęgnując i rozwijając umiejętności
	społeczne.
Materiały	Arkusz ćwiczeń (podstawy papierowe) lub aplikacja online
	PPT + Laptop + Projektor wideo
Kroki	Angażuj się (15 min)
ułatwiające	Przedstaw działanie, zakres i cele. Pomóż uczestnikom zapoznać się z tematem i wzbudzić zaangażowanie, tworząc wordcloud na https://www.mentimeter.com/ lub po prostu zadaj pytanie:
	 - Jakie jest pierwsze słowo, które przychodzi na myśl, gdy słyszysz nauczyciel/robot?
	 Przykładowo: dla pedagogów: interakcja, emocje, kreatywność, empatia i dostosowanie się do potrzeb grupy, dla robotów: algorytmizowane usługi drukujące algorytmiczny sposób myślenia, długi czas świadczenia usług (aby nie chorować) itp.
	Eksploruj (15 minut)
	Zaoferuj przegląd nauczania na temat pandemii, zapraszając ich do zapoznania się z wieloma aspektami pracy profesora/robota każdej kategorii. Zaprezentuj profesora/robota w formie arkusza ćwiczeń (w wersji papierowej) i aplikacji





internetowej. Pozwól im uzyskać dostep do aplikacji i odkrywać znaczenie każdej z kolumn, zastanawiając się nad swoimi doświadczeniami życiowymi w każdej z nich. Podaj jakieś wskazówki. Na przykład, jakie były ich doświadczenia podczas interakcji z robotem, gdy dzwonili do dostawców energii elektrycznej/telefonii komórkowej w celu uzyskania informacji lub rozwiązania sytuacji, czy udało im sie to rozwiązać? Jak wyglądał u nich ten proces? Wyjaśnij (15 min) Wyjaśnij i omów z publicznością wpływ robotów na ich życie w porównaniu z ludźmi świadczącymi usługi, takimi jak nauczyciele. Daj im możliwość wymiany doświadczeń, upewniając się, że wszyscy uczestnicy czują się komfortowo z tematem. Skorzystaj ze slajdów PPT i zaprezentuj zestawy pytań przewodnich dla każdej kategorii. Dwie kategorie Pedagogów i Robotów podlegają głosowaniu uczestników. Opracowanie (45 min) Aktywność grupowa. Utwórz 2 grupy składające się z 4 prawników dla robotów i prawników dla pedagogów i wskaż im 2 kategorie argumentów lub kontrargumentów. Poproś każdą grupę, aby uzyskała dostęp do łącza w Kiallo (narzędzie do współpracy), omówiła te tematy i zapisała argumenty dla każdej kategorii. Will the robots replace the teachers? ╣ ? 🖹 🌣 📵 Share <u>ک</u> © бÒ Will the robots replace the teachers? + Pros Cons + ... / 🗆 Imagine a school classroom taught by a robot. A robot sir The robot teachers are mainly used as the clas me robots ca dict if a student has d a concept by m mit the video from far away places, so, the teacher does ooking at a child's face e to be in the clas om if they do try, The kids not only love the robots, but also th fit the kids in the classroom. Następnie obie drużyny przedstawią swoje argumenty, które zostaną kontrargumentowane przez drużynę przeciwną. Oceń (20 min) Zaproś publiczność do refleksji i omówienia wyników Kiallo. Poproś ich, aby ponownie zagłosowali na temat przedstawiony na początku sesji, a oni mogliby podzielić się swoimi opiniami na ten temat. Pytania do podsumowania:



	 Czy uczestnicy podzielili jakieś nieoczekiwane lub zaskakujące poglądy? W jaki sposób te punkty widzenia przyczyniły się do zrozumienia innychnarodywartości? Jakie kluczowe spostrzeżenia lub wnioski zwróciły Twoją uwagę podczas tego działania?
Metody	 Argumentacja i debata Krytyczne myślenie Praca indywidualna i zespołowa Burza mózgów Pytania podsumowujące
Ocena	 Zbieranie opinii (10 min) Wykorzystaj wynik NPS, aby zrozumieć, co im się podoba, co można poprawić, co można zrobić inaczej: W skali od jednego do dziesięciu, jak prawdopodobne jest, że polecisz nasz warsztat znajomemu lub współpracownikowi? (1 oznacza w ogóle mało prawdopodobne -10 oznacza bardzo prawdopodobne) Co najbardziej lubisz lub cenisz w naszych warsztatach? Jak możemy poprawić Twoje doświadczenie? Czego brakowało w Twoim doświadczeniu z nami?
Bibliografia	https://www.mentimeter.com/ https://www.kialo.com/tour https://www.kialo.com/can-teaching-textbooks-be-replaced-by-online- resources-15106 https://www.kialo.com/will-the-robots-replace-the-teachers- 639532nath=63953_0~63953_3&active=~63953_3

Ocena

Ocena składa się z dwóch elementów: oceny przeprowadzanej przez facylitatora i będzie przeprowadzana podczas całego działania poprzez obserwację udoskonalonych umiejętności, uczestnictwo, interakcję, umiejętności prezentacji, a także podczas refleksji. Uczestnicy poprzez informację zwrotną dokonują kolejnej oceny, która dostarczy przydatnych informacji do dalszych ulepszeń.

Możliwość przenoszenia

Zaproś uczestników do dyskusji na temat potencjalnego wykorzystania narzędzi i umiejętności. Na przykład:

- Ktoś może się przenieśćichwłasna codzienna praca na instrumentach cyfrowych (Mentymetr, Kiallo);
- Użyj krytycznego myślenia, aby podejmować najlepsze decyzje w swoim życiu;
- Zrozum tę informacjęwymaganiabyć widzianymwkontekst, dla którego zostały stworzone;
- Ulepszone umiejętności współpracy można przenieść do pracy bezpośredniej i współpracy online;
- Umiejętności prezentacji można przenieść i można je zastosować w innych dziedzinach.





3. Thinglink – Utwórz mapę kursów DigComp

Cele

Sesja ta ma na celu pomóc uczestnikom odkryć otaczającą przyrodę, nawet jeśli mieszkają w różnych obszarach dużych miast, takich jak Konstanca, zidentyfikować problemy środowiskowe w mieście, w którym mieszkają, rozwinąć proaktywną postawę wobec ochrony przyrody oraz w jaki sposób przyczynić się do wspólny projekt.

Pod koniec tego działania uczestnicy będą potrafili:

- Przećwicz proces łączenia iwspółpracaz rówieśnikami;
- Rozwijaj umiejętności, wiedzę, Ipostawy;
- Braćkorzyśćpracy wAzespołu i wykorzystywać wyniki współpracy.

Narzędzie to oferuje uczestnikom możliwość aktywnego działaniauczestniczyć w życiu cyfrowymświat,doskonalenie kompetencji w dwóch obszarach DigComp:kompetencje:Tworzenie informacji i treści.

Przypadek użycia

Działanie to można realizować indywidualnie i/lub wspólnie. Prowadzący przedstawia koncepcję "Ekologicznego podejścia", a po burzy mózgów "Jakie są, Twoim zdaniem, główne problemy środowiskowe w mieście Konstanca?" Zapisz wszystkie odpowiedzi na mentymetrze lub flipcharcie. Następnie jeden uczestnik z każdej grupy wybiera z listy dla grupy problem środowiskowy w mieście Konstanca itp.

Każda grupa tworzy plan naprawczy na Thinglink, dotyczący przydzielonego im problemu, wyszukując w Internecie informacje, które przedstawia słuchaczom, po przedstawieniu przez prowadzącego studium przypadku.

Poprzez swój wkład i wymianę pomysłów uczestnicy rozwijają własne umiejętności społeczne, w pełni rozumieją korzyści i wyzwania, jakie niesie ze sobą zdrowe, niezanieczyszczone środowisko naturalne, aby cieszyć się zdrowym życiem, a także potrafią wyróżnić obszary doskonalenia własnych "zielonych kompetencji".

metoda

W ramach tej pozaformalnej działalności edukacyjnej w zakresie edukacji dorosłych proponowana metoda jest wspólnym projektem z wykorzystaniem projektu instruktażowego 5E. Uwzględniono kombinację indywidualnej inicjatywy, zbiorowego działania, zdolności adaptacyjnych, krytycznego myślenia, prezentacji, pracy indywidualnej i współpracy, burzy mózgów, a także pytań podsumowujących, aby umożliwić uczestnikom uczenie się poprzez działanie i wymianę informacji.

Teoria

Warsztaty są zorganizowane w taki sposób, aby pobudzić odważne rozmowy i zbiorową inteligencję grupy, na początku uczestnicy wezmą udział w burzy mózgów "Jakie są, Twoim zdaniem, główne problemy



środowiskowe w mieście Konstanca?" Zapisz wszystkie odpowiedzi na mentymetrze lub flipcharcie Następnie jeden uczestnik z każdej grupy wybiera zielony problem z listy dla grupy itp.

Każda grupa tworzy plan naprawczy na Thinglink, dotyczący przydzielonego im problemu szukając w Internecie informacji, które przedstawiają publiczności.

Aby ułatwić rozmowę i dyskusję, daj im pewne wskazówki; mogą to być pytania dotyczące lokalizacji problemu środowiskowego, identyfikacji przyczyn, nawiązania powiązań z instytucjami z zakresu ochrony środowiska i lokalnymi decydentami, wyboru najlepszych rozwiązań itp.

Kroki ułatwiające

Ta część zawiera wyjaśnienie użycia narzędzi i materiałów oraz sposobu realizacji działania, aby utrzymać zaangażowanie grupy docelowej i przyczynić się do doskonalenia umiejętności.

TYTUŁ: "Ekologiczne podejście"

Scenariusz warsztatowy

Zamiar	Zaoferowanie uczestnikom możliwości aktywnego uczestnictwa w cyfrowym świecie, doskonalenia kompetencji w dwóch obszarach kompetencji DigComp: Tworzenie informacji i treści, przy jednoczesnym tworzeniu kontekstu edukacyjnego, aby dorośli uczniowie szybko zrozumieli znaczenie korzyści płynących ze zdrowego, nieskażonego środowiska naturalnego, aby cieszyć się zdrowym życiem
Czas	1,5 - 2 godz
Grupa docelowa	Grupy 20-25 dorosłych uczniów
Cele	 Przećwicz proces łączenia się i współpracy z rówieśnikami;
	 Rozwijać umiejętności, wiedzę, postawy;
	 Skorzystaj z pracy w zespole i uzyskaj dostęp do wyników współpracy.
Materiały	Arkusz ćwiczeń (podstawy papierowe) lub aplikacja online
	PPT + Laptop + Projektor wideo
Kroki	Angażuj się (15 min)
ułatwiające	
	 Przedstaw działanie, zakres,i cele. Prowadzący przedstawia koncepcję
	"Zielonej postawy".
	Eksploruj (15 minut)
	W kolejnym etapie wezmą udział w burzy mózgów "Jakie są Twoim zdaniem główne problemy środowiskowe miasta Konstanca?" Zapisz wszystkie odpowiedzi





na mentymetrze lub flipcharcie. Następnie jeden uczestnik z każdej grupy wybiera problem z listy dla grupy itp

Wyjaśnij (15 min)

Wyjaśnij i omów ze słuchaczami studium przypadku*, aby przygotować plan naprawy. Daj im możliwość wymiany doświadczeń, upewniając się, że wszyscy uczestnicy czują się komfortowo z tematem. Skorzystaj ze slajdów PPT i przedstaw zestawy pytań przewodnich dla każdego semestru.

Opracowanie (45 min)

Każda grupa tworzy plan naprawczy na Thinglink, dla przydzielonego problemu, aby znaleźć najlepsze rozwiązania, poszukać informacji w Internecie itp., które przedstawia publiczności. Mogą prezentować informacje, zdjęcia, wykresy itp. dotyczące lokalizacji problemu środowiskowego, identyfikacji przyczyn, nawiązywania kontaktów z instytucjami z zakresu ochrony środowiska i lokalnymi decydentami, wyboru najlepszych rozwiązań itp.

https://www.thinglink.com/view/scene/1350525742303150083

Oceń (20 min)



innychnarodywartości?



DIGIT

	 Jakie kluczowe spostrzeżenia lub wnioski zwróciły Twoją uwagę podczas tego działania? Jaki jest najmniejszy krok, jaki możesz wykonać, aby zacząćNArozwój osobisty?
Metody	 Indywidualna inicjatywa, Akcja zbiorowa, Zdolność adaptacji, Krytyczne myślenie Prezentacja Praca indywidualna i zespołowa Burza mózgów Pytania podsumowujące
Ocena	 Zbieranie opinii (10 min) Wykorzystaj wynik NPS, aby zrozumieć, co im się podoba, co można poprawić, co można zrobić inaczej: W skali od jednego do dziesięciu, jak prawdopodobne jest, że polecisz nasz warsztat znajomemu lub współpracownikowi? (1 oznacza w ogóle mało prawdopodobne -10 oznacza bardzo prawdopodobne) Co najbardziej lubisz lub cenisz w naszych warsztatach? Jak możemy poprawić Twoje doświadczenie? Czego brakowało w Twoim doświadczeniu z nami?
Bibliografia	https://www.thinglink.com/view/scene/1350525742303150083

*Studium przypadku

"Fatima jest bardzo troskliwym nauczycielem dla swoich uczniów i chętnie zabiera ich na lekcje na świeżym powietrzu. W sumie jednak uważa to za niemożliwe ze względu na katastrofalny stan środowiska naturalnego swojej gminy, w tym ważnej rzeki. Tak naprawdę miejscowi wolą podróżować do innych miejsc spoza swojego regionu, aby spędzić czas na łonie natury.

Obecnie rzeka jest zanieczyszczona toksycznymi odpadami z pobliskiego przemysłu oraz odpadami komunalnymi, takimi jak tworzywa sztuczne. Okolica przypomina wysypisko śmieci i wymaga renowacji. Lokalna społeczność trzyma się z daleka od tej części regionu, zwłaszcza rodzin i kobiet. Opuszczony stan tego obszaru przekazuje poczucie niepewności i braku zdrowych warunków. Spadek miejsca wiąże się również z potencjalną przestępczością.

Wychodząc od swojej wizji, zaczęła szukać przyczyn głębokich problemów współczesnego zrównoważonego rozwoju związanych z tym zielonym obszarem. Zidentyfikowała przyczyny bezpośrednie i pośrednie, podkreśliła przyczyny antropogeniczne i sklasyfikowała je według odwracalności i złożoności. Aby uzyskać szerszy obraz sytuacji, Fatima poprosiła o pomoc pracowników władz lokalnych. Są odpowiedzialni za dany teren i wiedzą, jakie są główne źródła zanieczyszczeń.



Na podstawie tych informacji zbadała nowe możliwości zmian dla jego społeczności, na przykład kładąc nacisk na lokalną przedsiębiorczość i znajdując zachęty do budowy lokalnego centrum gospodarki o obiegu zamkniętym.

Jednocześnie ludzie powinni przyjąć style bardziej ekologicznego stylu życia, takie jak ograniczenie zużycia jednorazowego plastiku i ostateczna rezygnacja z niego, a także wykorzystywanie terenów zielonych do częstszych spacerów. W tym sensie w inwestycjach publicznych i prywatnych priorytetem powinno być wprowadzenie ekologicznego transportu publicznego zarówno dla gospodarstw domowych, jak i przedsiębiorstw.

Choć na początku była dość niechętna, zrezygnowała z jazdy samochodem i zaczęła dojeżdżać do szkoły autobusem. Wraz z kilkoma rodzicami złożyła petycję do szkolnej stołówki, aby dania były wegetariańskie, z jedną opcją wegańską dziennie. Nie jest, a przynajmniej nie jest jeszcze wegetarianką. W sobotę rano zorganizowała dla całej społeczności poszukiwanie skarbów. Nagrodą za zebranie większości odpadów były używane narzędzia promujące ochronę zapylaczy, takie jak stokrotki do sadzenia oraz narzędzia ogrodnicze – używane".

Ocena

Składa się z dwóch elementów: Ocena dokonywana przez facylitatora, która będzie przeprowadzana podczas całego działania poprzez obserwację udoskonalonych umiejętności, uczestnictwo, interakcję i umiejętności prezentacji, a także podczas refleksji. Uczestnicy poprzez informację zwrotną dokonują kolejnej oceny, która dostarczy przydatnych informacji do dalszych ulepszeń.

Możliwość przenoszenia

Zaproś uczestników do dyskusji na temat potencjalnego wykorzystania narzędzi i umiejętności. Na przykład:

- Ktoś może się przenieśćichwłasna codzienna praca z instrumentami cyfrowymi (Thinglink);
- Wykorzystaj te pomysły jako wskazówki dotyczące osobistego "ekologicznego podejścia";
- Zostań osobą, która inspiruje innych do rozwijania proaktywnej postawy wobec ochrony przyrody;
- Zrozum tę informacjęwymaganiabyć postrzegane w kontekście, dla którego zostały stworzone;
- Pojemność doanalizowaći wybierz odpowiednie działania, działania lub małe cele;
- Ulepszone umiejętności współpracy można przenieść do pracy bezpośredniej i współpracy online;
- Umiejętności prezentacji można przenieść i można je zastosować w innych dziedzinach.









Jamboard – wspólna praca nad oceną informacji według kryteriów CRAAP

Cele

Sesja ta ma na celu pomóc uczestnikom odkryć siebie, uświadomić sobie, jakie są ich cele w życiu i jak przyczynić się do wspólnego projektu.

Pod koniec tego działania uczestnicy będą potrafili:

- Przećwicz proces łączenia iwspółpracaz rówieśnikami;
- Rozwijaj umiejętności, wiedzę, lpostawy;
- Braćkorzyśćpracy wAzespołu i wykorzystywać wyniki współpracy.

Narzędzie to daje uczestnikom możliwośćaktywnie uczestniczyć w życiu cyfrowymświat, doskonalenie kompetencji w dwóch obszarach kompetencji DigComp: Informacja i komunikacja.

Przypadek użycia

Działanie to można realizować indywidualnie i/lub wspólnie. Prowadzący przedstawia koncepcję podróżowania, koncepcję podróżnika kontra turysty oraz po burzy mózgów "Gdzie chciałbym podróżować dookoła świata?" Zapisz wszystkie odpowiedzi na mentymetrze lub flipcharcie. Następnie po jednym uczestniku z każdej grupy wybieramy cel podróży z listy dla danej grupy itp.

Każda grupa układa plan podróży na Jamboardzie do przypisanego jej celu, szukając w Internecie informacji, które prezentuje publiczności.

Poprzez wnoszenie wkładu i wymianę pomysłów uczestnicy rozwijają własne umiejętności społeczne, w pełni rozumieją korzyści i wyzwania płynące z rozwoju osobistego i samowiedzy, a także potrafią wyróżnić obszary doskonalenia własnych kompetencji.

metoda

W ramach tej pozaformalnej działalności edukacyjnej w zakresie edukacji dorosłych proponowana metoda jest wspólnym projektem z wykorzystaniem projektu instruktażowego 5E. Uwzględniono kombinację demonstracji, prezentacji, pracy indywidualnej i wspólnej, burzy mózgów, a także pytań podsumowujących, aby umożliwić uczestnikom uczenie się poprzez działanie i wymianę informacji.

Teoria

Warsztaty są zorganizowane w taki sposób, aby pobudzić odważne rozmowy i zbiorową inteligencję grupy, na początku uczestnicy wezmą udział w burzy mózgów "Gdzie chciałbym podróżować dookoła świata?" i zapisz wszystkie odpowiedzi na mentymetrze lub flipcharcie. Następnie po jednym uczestniku z każdej grupy wybieramy cel podróży z listy dla danej grupy itp.

Każda grupa układa plan podróży na Jamboardzie do przypisanego jej celu, szukając w Internecie informacji, które prezentuje publiczności.





Aby ułatwić rozmowę i dyskusję, daj im pewne wskazówki; mogą to być pytania o to, jakie naturalne krajobrazy znajdują się na docelowym obszarze, jakie atrakcje turystyczne, z których słynie dany obszar, jakie są lokalne potrawy, tradycje, zwyczaje, lokalna muzyka itp.

Kroki ułatwiające

TYTUŁ: "Gdzie chciałbym podróżować dookoła świata?"

Scenariusz warsztatowy

Zamiar	Zaoferowanie uczestnikom możliwości aktywnego uczestnictwa w cyfrowym
	świecie, doskonalenia kompetencji w dwóch obszarach kompetencji DigComp:
	Informacja i komunikacja, przy jednoczesnym stworzeniu kontekstu
	edukacyjnego, aby dorosii uczniowie szybko zrożumieli znaczenie rozwoju
6725	1.5 - 2 godz
C203	1,5 - 2 gouz
Grupa docelowa	Grupy 20-25 dorosłych uczniów
Cele	 Przećwicz proces łączenia iwspółpracaz rówieśnikami;
	 Rozwijaj umiejętności, wiedzę, Ipostawy;
	 Braćkorzyśćpracy wAzespołu i dostęp do wyników współpracy.
Materiały	Arkusz ćwiczeń (podstawy papierowe) lub aplikacja online
	PPT + Laptop + Projektor wideo
Kroki	Angażuj się (15 min)
ułatwiające	
	- Przedstaw działanie, zakres,i cele. Prowadzący przedstawia
	koncepcjępodróżny, koncepcjapodróżnyprzeciwAturysta.
	Eksploruj (15 minut)
	W kolejnym etapie wezmą udział w burzy mózgów "Gdzie chciałbym podróżować dookoła świata?" i zapisz wszystkie odpowiedzi na mentymetrze lub flipcharcie. Następnie po jednym uczestniku z każdej grupy wybieramy cel podróży z listy dla danej grupy itp
	Wyjaśnij (15 min)
	Wyjaśnij i omów z publicznością pojęcia podróżnik i turysta; zapytaj, z jakich źródeł informacji turystycznej korzystają, przygotowując wakacje, wycieczkę itp. Daj im możliwość wymiany doświadczeń, dbając o to, aby wszyscy uczestnicy oswoili się z tematem. Skorzystaj ze slajdów PPT i przedstaw zestawy pytań przewodnich dla każdego semestru.



Co-funded by the European Union

"Stop podziałowi cyfrowemu" 2021-2-RO01-KA210-ADU-000048969

STOP

	Opracowanie (45 min) Każda grupa układa plan podróży na Jamboardzie do przypisanego jej celu, szukając w Internecie informacji, które prezentuje publiczności. Mogą prezentować informacje, zdjęcia, filmy itp. o tym, jakie naturalne krajobrazy znajdują się na docelowym obszarze, jakie atrakcje turystyczne, z których słynie dany obszar, jakie są lokalne potrawy, tradycje, zwyczaje, lokalna muzyka itp. https://edu.google.com/jamboard/ Oceń (20 min) Zaproś uczestników do refleksji i omówienia wyników uzyskanych na Jamboardzie. Poproś każdą grupę o przedstawienie publiczności swojego projektu. Poproś publiczność, aby dodała inne rzeczy, które uważają za ważne, a o których nie wspomniano wcześniej.	
	 Pytania do podsumowania: Czy uczestnicy podzielili jakieś nieoczekiwane lub zaskakujące poglądy? W jaki sposób te punkty widzenia przyczyniły się do zrozumienia innychnarodywartości? Jakie kluczowe spostrzeżenia lub wnioski zwróciły Twoją uwagę podczas tego działania? Jaki jest najmniejszy krok, jaki możesz wykonać, aby zacząćNArozwój osobisty? 	
Metody	 Demonstracje Prezentacja Praca indywidualna i zespołowa Burza mózgów Pytania podsumowujące 	
Ocena	 Zbieranie opinii (10 min) Użyj wyniku NPS, aby zrozumieć, co im się podoba, co można ulepszyć, a co można zrobić inaczej: W skali od jednego do dziesięciu, jak prawdopodobne jest, że polecisz nasz warsztat znajomemu lub współpracownikowi? (1 oznacza w ogóle mało prawdopodobne -10 oznacza bardzo prawdopodobne) Co najbardziej lubisz lub cenisz w naszych warsztatach? Jak możemy poprawić Twoje doświadczenie? Czego brakowało w Twoim doświadczeniu z nami? 	
Bibliografia	https://edu.google.com/jamboard/	





Ocena

Ocena składa się z dwóch elementów: oceny przeprowadzanej przez facylitatora i będzie przeprowadzana podczas całego działania poprzez obserwację udoskonalonych umiejętności, uczestnictwo, interakcję, umiejętności prezentacji, a także podczas refleksji. Uczestnicy poprzez informację zwrotną dokonują kolejnej oceny, która dostarczy przydatnych informacji do dalszych ulepszeń.

Możliwość przenoszenia

Zaproś uczestników do dyskusji na temat potencjalnego wykorzystania narzędzi i umiejętności. Na przykład:

- Ktoś może się przenieśćichwłasna codzienna praca na instrumentach cyfrowych (Jamboard);
- Wykorzystaj te pomysły jako wskazówki dotyczące rozwoju osobistego;
- Zostań osobą, która inspiruje innych do odkrywania swoich preferencjiwakacje;
- Zrozum tę informacjęwymaganiabyć postrzegane w kontekście, dla którego zostały stworzone;
- Umiejętność analizowania i wybierania odpowiednich działań, działań lub małych celów;
- Ulepszone umiejętności współpracy można przenieść do pracy bezpośredniej i współpracy online;
- Umiejętności prezentacji można przenieść i można je zastosować w innych dziedzinach.





5. Witryna Google – cyfrowe portfolio dla pedagogów

Cele

Sesja ta ma na celu pomóc uczestnikom odkryć siebie, uświadomić sobie, jakie są ich mocne strony i kompetencje oraz w jaki sposób przyczynić się do wspólnego projektu.

Pod koniec tego działania uczestnicy będą potrafili:

- Przećwicz proces łączenia iwspółpracaz rówieśnikami;
- Rozwijaj umiejętności, wiedzę, Ipostawy;
- Braćkorzyśćpracy wAzespołu i wykorzystywać wyniki współpracy.

Narzędzie to daje uczestnikom możliwośćaktywnie uczestniczyć w życiu cyfrowymświat, doskonalenie kompetencji w dwóch obszarach kompetencji DigComp:Informacje i bezpieczeństwo.

Przypadek użycia

Działanie to można realizować indywidualnie i/lub wspólnie. Facylitator przedstawia koncepcję tożsamości: "Kim jestem?" poprzez prezentację uczestników w parach sobie nawzajem przez 2 minuty, a następnie następuje zmiana ról. Ponadto każdy uczestnik dokonuje swojej prezentacji w formie herbu.

Na podstawie prezentacji uczestnicy stworzą stronę internetową będącą wizytówką osobistą, korzystając z informacji zawartych w prezentacji osobistej.

Poprzez wnoszenie wkładu i wymianę pomysłów uczestnicy rozwijają własne umiejętności społeczne, w pełni rozumieją korzyści i wyzwania płynące z rozwoju osobistego i samowiedzy, a także potrafią wyróżnić obszary doskonalenia własnych kompetencji.

metoda

W ramach tej pozaformalnej działalności edukacyjnej w zakresie edukacji dorosłych proponowana metoda jest wspólnym projektem z wykorzystaniem projektu instruktażowego 5E. Uwzględniono kombinację demonstracji, prezentacji, pracy indywidualnej i wspólnej, a także pytań podsumowujących, aby umożliwić uczestnikom uczenie się poprzez działanie i wymianę informacji.

Teoria

Warsztaty są zorganizowane w taki sposób, aby pobudzić odważne rozmowy i inteligencję zbiorową grupy, na początku zaprezentują się przed kolegą przez 2 minuty, przedstawiając, co chcą o nich powiedzieć, a następnie role zmieniaj się między 2 kolegami przez kolejne 2 minuty; następnie każdy uczestnik przedstawia kolegę na podstawie tego, co mu powiedział.

W kolejnym etapie każdy uczestnik przygotuje prezentację w formie herbu o następującej treści:

- 1. 3 rzeczy, które robisz bardzo dobrze
- 2. 2 rzeczy, które chciałbyś w sobie zmienić/poprawić





4. cele osobiste na przyszłość, jeden krótkoterminowy i jeden długoterminowy

Lub osobisty SWOT przy wyborze moderatora.



Kroki ułatwiające

TYTUŁ: "Pozwólcie, że się przedstawię"

Scenariusz warsztatowy

7amiar	Zaoferowanie uczestnikom możliwości aktywnego uczestnictwa w cyfrowym
Luma	świecie, doskonalenia kompetencij w dwóch obszarach kompetencij DigComp
	Informacia i Beznieczeństwo, przy jednoczesnym stworzeniu kontekstu
	adukacyjnaga, aby daraćli ugznicuje szybko zrazumieli znaganie razuvciu
	edukacyjnego, aby dorosii uczniowie szybko zrożumieli znaczenie rozwoju
	osobistego i samowiedzy .
Czas	1,5 - 2 godz
Grupa docelowa	Grupy 20-25 dorostych uczniów
Grupa docciowa	
Cele	 Przećwicz proces łączenia się i współpracy z rówieśnikami;
	- Rozwijać umiejetności, wiedze, postawy;
	 Skorzystaj z pracy w zespole i uzyskaj dostep do wyników współpracy.
Materiały	Arkusz ćwiczeń (podstawy papierowe) lub aplikacja online
inateriary	PPT + Lanton + Projektor wideo
Kroki	Angażuj się (15 min)
ułatwiające	- Przedstaw działanie, zakres i cele. Facylitator dzieli uczestników na 2-
	osobowe grupy i prosi ich, aby w ciagu 2 minut przeprowadzili krótką
	prezentacie przed kolega, który odpowie na pytanie "Kim jestem?"
	nastepnie nastepuje zmiana ról pomiedzy 2 kolegami na kolejne 2 minuty:
	następnie każdy uczestnik przedstawia kolege na podstawie tego, co mu
	nowiedział
	Eksolorui (15 minut)
	W kolojnym otania każdy uszastnik przygotuja prozontacja w formia barbu o
	w kolejným etaple kazdy účzestnik przygotuje prezentację w formie nerbú o
	liastępującej tresci.
	1. 3 rzeczy, które robisz bardzo dobrze
	2. 2 rzeczy, które chciałbys w sobie zmienic/poprawic
	3. 2 rzeczy/cechy, za które doceniają Cię otaczający Cię ludzie
	4. cele osobiste na przyszłość, jeden krótkoterminowy i jeden długoterminowy
	Lub osobisty SWOT przy wyborze moderatora; po którym nastąpi zwiedzanie
	galerii po wszystkich prezentacjach.
	Wyjaśnij (15 min)
	Wyjaśnij i omów z publicznością pojęcia tożsamości osobistej, tożsamości
	zawodowej. Daj im możliwość wymiany doświadczeń, upewniając się, że wszyscy



DIGITA

		Л
	uczestnicy czują się komfortowo z tematem. Skorzystaj ze slajdów PPT i przedstaw	
	zestawy pytań przewodnich dla każdego semestru.	1
	Opracowanie (45 min)	1
	Aktywność grupowa. Utwórz grupy składające się z 4–5 uczestników i poproś ich o	
	utworzenie strony internetowej na potrzeby ich prezentacji. Poproś każdą grupę o	
	dostęp do linku w Witrynie Google, przedyskutuj te tematy i opisz tło,	
	doświadczenia, aktualności itp.	
	STIE-UL MEU!	
	OLD CAN I DE CONTINUT	
	HAVASI - Running to Fre. 1	
	UTTER HAVAS	
	I Grup ce se poste	
	E Caprins	
	tuncal experience noutati O Carusel de Imagini	
	https://sites.google.com/d/1eQ2o9DbZoq1Y3jCAKj71wSks7lkDRxHC/p/1wnAk-	
	j7dy3BWUHT6BM7KPMa9khavEJ9a/edit	
	Oceń (20 min)	
	Zaproś uczestników do refleksji i omówienia wyników uzyskanych z witryny	
	Google. Poproś każdą grupę o zaprezentowanie publiczności swojej witryny.	
	Poproś odbiorców o dodanie innych rzeczy, które uważają za ważne, a nie zostały	
	wcześniej wspomniane.	
	Pytania do podsumowania:	
	- Czy uczestnicy podzielili jakieś nieoczekiwane lub zaskakujące poglądy? W	
	jaki sposób te punkty widzenia przyczyniły się do zrozumienia	
	innychosobywartości?	
	- Jakie kluczowe spostrzeżenia lub wnioski zwróciły Twoją uwagę podczas	
	tego działania?	
	- Jaki jest najmniejszy krok, jaki możesz wykonać, aby	
	zacząćosobiścierozwój?	
Metody	- Demonstracje]
	- Prezentacja	
	 Praca indywidualna i zespołowa 	
	- Burza mózgów	
	 Pytania podsumowujące 	
Ocena	Zbieranie opinii (10 min)	
	Użyj wyniku NPS, aby zrozumieć, co im się podoba, co można poprawić, co	
	można zrobić inaczej:	
	 W skali od jednego do dziesięciu, jak prawdopodobne jest, że polecisz 	
	nasz warsztat znajomemu lub współpracownikowi? (1 oznacza w ogóle	
	mało prawdopodobne -10 oznacza bardzo prawdopodobne)	
	 Co najbardziej lubisz lub cenisz w naszych warsztatach? 	
	 Jak możemy poprawić Twoje doświadczenie? 	
	 Czego brakowało w Twoim doświadczeniu z nami? 	
Bibliografia	https://sites.google.com/	



https://sites.google.com/d/1eQ2o9DbZoq1Y3jCAKj71wSks7lkDRxHC/p/1wnAk j7dy3BWUHT6BM7KPMa9khavEJ9a/edit

Ocena

Ocena składa się z dwóch elementów. Ocena dokonywana przez facylitatora. Będzie ona dokonywana podczas całego działania poprzez obserwację udoskonalonych umiejętności, uczestnictwa, interakcji, umiejętności prezentacji, a także podczas refleksji. Uczestnicy poprzez informację zwrotną dokonują kolejnej oceny, która dostarczy przydatnych informacji do dalszych ulepszeń.

Możliwość przenoszenia

Zaproś uczestników do dyskusji na temat potencjalnego wykorzystania narzędzi i umiejętności. Na przykład:

- Ktoś może przenieść się codzienniepraca, doinstrumenty cyfrowe (witryna Google);
- Wykorzystaj te pomysły jako wskazówki dotyczące rozwoju osobistego;
- Stać sięAosoba inspirująca innych do odkrywania swojego potencjału;
- Zrozum, że informacje należy postrzegać w kontekście, dla którego zostały stworzone;
- Umiejętność analizowania i wybierania odpowiednich działań, działań lub małych celów;
- Ulepszone umiejętności współpracy można przenieść na kontakt bezpośrednio-współpraca twarzą w twarz i online;
- Umiejętności prezentacji można przenieść i można je zastosować w innych dziedzinach.





6. PbWorks i informacje

Cele

Celem zajęć jest ukazanie szerszego kontekstu kompetencji cyfrowych. Na podstawie DigComp, który definiuje pięć obszarów kompetencyjnych, w ramach których każdy obywatel powinien się rozwijać.

Celem szkolenia "Bądź poszukiwaczem wiedzy i przechowuj swój skarb w Internecie: Pbworks" jest pokazanie, jak wykorzystać platformę PbWorks do doskonalenia kompetencji w zakresie przetwarzania informacji (wyszukiwanie, ocena, przechowywanie)

Po ukończeniu tego kursu uczestnicy będą potrafili:

- Przeglądaj, wyszukuj i filtruj dane, informacje i treści cyfrowe
- Oceniaj dane, informacje i treści cyfrowe
- Zarządzaj danymi, informacjami i treściami cyfrowymi
- Zastosuj wsparcie ICT do produkcji i publikacji cyfrowych zasobów edukacyjnych
- Przeglądanie i tworzenie planów/strategii związanych z wprowadzeniem IT do nauki
- Zdefiniuj i krytycznie odzwierciedlaj kompetencje cyfrowe
- Praca samodzielna i w zespole z Europejskimi Ramami Odniesienia
- Rozumieć związek pomiędzy społeczeństwem informacyjnym a kompetencjami cyfrowymi

Przypadek użycia https://www.pbworks.com/

Wykorzystanie platformy PBworks w edukacji seniorów może być skutecznym sposobem na zapewnienie seniorom dostępu do materiałów edukacyjnych, umożliwienie współpracy i nauki online oraz zachęcenie do aktywnego udziału w procesie edukacyjnym. Oto kilka sposobów wykorzystania PBworks w edukacji seniorów:

- Stwórz bazę wiedzy: możesz stworzyć w PBworks wiki zawierającą przydatne informacje, przewodniki i materiały edukacyjne dostosowane do potrzeb seniorów. Może to obejmować instrukcje dotyczące technologii, zdrowego stylu życia, historii, kultury lub innych tematów interesujących grupę seniorów.
- Kursy online: tworzenie kursów online w PBworks może umożliwić seniorom naukę w dowolnym miejscu i czasie. Możesz udostępniać filmy, pliki PDF, quizy i ćwiczenia, a seniorzy mogą uzyskać do nich dostęp za pomocą komputera lub smartfona.
- Współpraca i wymiana informacji: PBworks umożliwia tworzenie grup i społeczności internetowych, w których seniorzy mogą dzielić się swoją wiedzą, doświadczeniami i zainteresowaniami. Może to stworzyć sprzyjające środowisko dla interakcji i aktywacji umysłowej.
- Działania w ramach projektu: Zachęcanie seniorów do udziału we wspólnych projektach w PBworks. Mogą to być projekty społeczne, historyczne, artystyczne, rzemieślnicze lub inne. Wspólna praca nad projektem może być zarówno edukacyjna, jak i satysfakcjonująca.
- Blogowanie i pamiętniki: Seniorzy mogą prowadzić swoje blogi lub pamiętniki internetowe w PBworks, w których będą dzielić się swoimi przemyśleniami, refleksjami, historiami życia i



kreatywnością. Dzięki temu będą mogli wyrazić siebie i podzielić się swoimi doświadczeniami z innymi.

- Kalendarz wydarzeń: Skorzystaj z funkcji kalendarza PBworks, aby planować i promować wydarzenia edukacyjne, wykłady, warsztaty i spotkania dla seniorów. Dzięki temu seniorzy będą na bieżąco śledzić nadchodzące wydarzenia i brać w nich udział.
- Wsparcie i pomoc techniczna: Seniorzy często mogą potrzebować pomocy technicznej w korzystaniu z platformy. Zapewnij odpowiednie szkolenia i wsparcie, aby pomóc im rozpocząć pracę z PBworks.
- Ułatwienia dostępu: Należy upewnić się, że platforma jest dostosowana do potrzeb seniorów pod względem interfejsu użytkownika, rozmiaru czcionki i innych funkcji dostępności.

Warto pamiętać, że edukacja seniorów może być skuteczniejsza, jeśli uwzględni się ich indywidualne potrzeby i tempo uczenia się. Dlatego ważne jest, aby dostosować podejście do konkretnych grup seniorów i zapewnić im wsparcie w procesie edukacyjnym. PBworks może zapewnić cenną platformę do osiągnięcia tych celów.

metoda

PBworks może być użytecznym narzędziem do nauki seniorów, szczególnie w zakresie współpracy, dostępu do materiałów edukacyjnych i monitorowania postępów. Sukces zależy jednak od dostosowania platformy do potrzeb i umiejętności seniorów oraz zapewnienia odpowiedniego wsparcia i szkoleń.

Teoria

PBworks jest platformą opartą na chmurze, co oznacza, że nie jest instalowana na konkretnym urządzeniu jak tradycyjne oprogramowanie, ale można uzyskać do niej dostęp online za pośrednictwem przeglądarki internetowej. Aby rozpocząć korzystanie z PBworks, nie musisz niczego instalować na swoim komputerze. Oto jak rozpocząć korzystanie z PBworks:

- 1. Przygotuj dostęp do Internetu: Upewnij się, że masz dostęp do Internetu i działającą przeglądarkę internetową. PBworks działa w większości nowoczesnych przeglądarek, takich jak Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge i Safari.
- 2. Otwórz witrynę PBworks: W przeglądarce internetowej przejdź do witryny PBworks, która jest dostępna pod adresem https://www.pbworks.com/.
- 3. Zarejestruj się lub zaloguj: Jeśli masz już konto w PBworks, możesz zalogować się przy użyciu adresu e-mail i hasła. Jeżeli nie posiadasz konta, konieczna będzie rejestracja poprzez kliknięcie odpowiedniej opcji.
- 4. Wybierz plan i rozpocznij: Po zalogowaniu lub rejestracji będziesz mógł wybrać plan lub wersję PBworks, która najlepiej odpowiada Twoim potrzebom. PBworks oferuje różne plany, w tym bezpłatną wersję próbną i płatne plany z dodatkowymi funkcjami. Wybierz interesujący Cię plan i postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.
- 5. Rozpocznij: Po zalogowaniu się i wybraniu planu będziesz mógł rozpocząć pracę z PBworks. Na tej platformie możesz tworzyć projekty, dokumenty, wiki i inne zasoby edukacyjne oraz współpracować z innymi.
- 6. Nawigacja i korzystanie z funkcji: PBworks oferuje różnorodne funkcje, takie jak tworzenie stron wiki, udostępnianie dokumentów, tworzenie zadań i wiele więcej. Aby dowiedzieć się jak korzystać z tych funkcji możesz skorzystać z instrukcji i pomocy dostępnych na stronie.




Należy pamiętać, że konkretny proces rejestracji i dostępu może się nieznacznie różnić w zależności od aktualnych warunków PBworks, dlatego zawsze warto sprawdzić najnowsze informacje na oficjalnej stronie PBworks lub skontaktować się z obsługą klienta, jeśli masz jakiekolwiek pytania lub wątpliwości

Kroki ułatwiające

TYTUŁ: PbWorks i informacje

Scenariusz warsztatowy

Zamiar	Platforma PBworks jest elastycznym narzędziem, które można dostosować do różnych celów. W powyższych przykładach zaproponowano zadania, które umożliwiają seniorom dzielenie się wspomnieniami, współpracę z rodziną lub innymi seniorami oraz tworzenie spersonalizowanych zasobów. Dzięki prostemu interfejsowi PBworks seniorzy mogą łatwo zarządzać treściami online i udostępniać je.
Kroki ułatwiające	Oto kilka przykładowych zadań dla seniorów, które można wykonać przy pomocy platformy PBworks, wraz z opisem krok po kroku:
	Ćwiczenie 1 Tworzenie własnej strony internetowej: (30 minut) Krok 1: Zaloguj się na swoje konto PBworks lub zarejestruj się, jeśli jeszcze nie masz konta.
	Krok 2: Na panelu kontrolnym PBworks kliknij przycisk "Utwórz nową stronę" lub "Utwórz nowy projekt".
	Krok 3: Wybierz szablon strony lub projektu. Możesz na przykład wybrać szablon strony internetowej.
	Krok 4: Rozpocznij edycję swojej strony, dodając tekst, obrazy i inne elementy. PBworks posiada wbudowany edytor WYSIWYG (ang. What You See Is What You Get), dzięki czemu nie jest wymagana żadna znajomość kodowania
	Krok 5: Dodaj treści, takie jak opis siebie, swoich zainteresowań, zdjęcia lub historie życiowe.
	Krok 6: Kliknij przycisk "Zapisz" lub "Opublikuj", aby udostępnić swoją witrynę innym użytkownikom PBworks lub zachować ją jako prywatną.
	Ćwiczenie 2. Tworzenie wspólnej listy zadań domowych z rodziną: (30 minut)
	Krok 1: Zaloguj się na swoje konto PBworks i utwórz nowy projekt o nazwie "Zadanie domowe".
	Krok 2: Dodaj sekcję dla każdej osoby w rodzinie, np. "Babcia", "Dziadek", "Syn", "Córka".
	Krok 3: W każdej sekcji dodaj listę zadań do wykonania, takich jak zakupy, prace domowe lub wizyty lekarskie.
	Krok 4: Inni członkowie rodziny również mogą logować się do PBworks i oznaczać zadania jako ukończone.



DIGITA

	Krok 5: Regularnie aktualizuj listę zadań, aby każdy miał dostęp do najświeższych informacji.
	Ćwiczenie 3: Tworzenie wspólnej historii rodziny: (30 minut)
	Krok 1: Utwórz nowy projekt w PBworks o nazwie "Historia rodzinna".
	Krok 2: Dodaj sekcje dotyczące różnych okresów życia, np. "Młodzież", "Dorosłość", "Rodzina i kariera".
	Krok 3: W każdej sekcji opisz swoje wspomnienia, historie i anegdoty z tego okresu swojego życia.
	Krok 4: Inni członkowie rodziny również mogą dodawać swoje wspomnienia i historie.
	Krok 5: Dzięki PBworks możesz stworzyć spersonalizowaną historię rodziny, którą można udostępniać innym członkom rodziny.
	Ćwiczenie 4: Tworzenie inwentarza książek przeczytanych przez seniorów: (30 minut)
	Krok 1: Utwórz nowy projekt o nazwie "Moje ulubione książki". Krok 2: Dodaj sekcje dla różnych kategorii książek, np. "Powieści", "Biografie", "Przestępcy".
	Krok 3: W każdej kategorii dodaj tytuły przeczytanych książek oraz krótkie recenzje lub opinie na ich temat.
	Krok 4: Inni seniorzy lub członkowie rodziny również mogą dodawać swoje ulubione książki i opinie.
	Krok 5: Stworzenie takiej listy pomoże w dzieleniu się rekomendacjami książek i wymianie doświadczeń czytelniczych.
Bibliografia	https://www.pbworks.com/.
	https://martaeichelearning.wordpress.com/2011/10/31/pbworks-narzedzie-
	do-tworzenia-wiki/
	<u>E-learning</u> :projektowanie, organizowanie, monitorowanie i ocena. Metody, narzędzie i dobre praktyki

Ocena

Ocena składa się z dwóch elementów:

Ocena facylitatora: obserwacja poprawy umiejętności, uczestnictwo, interakcja, umiejętności prezentacji oraz podczas refleksji.

Informacje zwrotne: Nieformalna informacja zwrotna w dowolnym momencie realizacji kursu; Formalna informacja zwrotna; Formująca informacja zwrotna; Podsumowanie podsumowujące; Informacje zwrotne od rówieśników ucznia; Samoocena ucznia.; Konstruktywna informacja zwrotna.

Możliwość przenoszenia

Platforma PBworks może przydać się zarówno w życiu codziennym, jak i w pracy. Poniżej przedstawiam kilka sposobów wykorzystania PBworks w różnych aspektach życia:





W codziennym życiu:

- ZorganizowaćTwój dzienny harmonogram: możesz stworzyć prywatną wiki lub projekt w PBworkszorganizowaćswój plan dnia. Możesz tworzyć listy rzeczy do zrobienia, notatki i przypomnienia, które pomogą Ci lepiej zarządzać czasem.
- 2. Tworzenie listy zakupów: Utwórz projekt o nazwie "Lista zakupów" i udostępnij go rodzinie. Każdy może dodać produkty, które chce kupić i oznaczyć je jako zakupione. Ułatwi to planowanie zakupów spożywczych.
- 3. Zarządzanie danymi medycznymi: Seniorzy mogą używać PBworks do przechowywania informacji medycznych, takich jak historia choroby, lista leków i wyniki badań. Ułatwia to śledzenie stanu zdrowia i udostępnianie tych informacji lekarzom.
- 4. Utwórz listę ulubionych przepisów: Utwórz projekt zawierający ulubione przepisy kuchenne i opisy krok po kroku. Ułatwi to znalezienie przepisów i sprawi, że gotowanie będzie przyjemniejsze.

W pracy:

- 1. Współpraca i zarządzanie projektami: PBworks to idealne narzędzie do współpracy przy projektach w zespole. Możesz tworzyć projekty, udostępniać dokumenty i zadania, monitorować postępy i komunikować się ze współpracownikami.
- 2. Tworzenie wewnętrznej wiki: Stwórz wewnętrzną wiki dla firmy, w której będziesz mógł przechowywać dokumentację, procedury, dane kontaktowe i inne ważne informacje dla pracowników. Ułatwi to dostęp do odpowiednich danych.
- 3. Zarządzanie projektami badawczymi: Jeśli pracujesz nad projektem badawczym, możesz użyć PBworkszorganizowaćnotatki, literaturę, wyniki badań i inne materiały. Możesz także współpracować z innymi badaczami.
- 4. Działania marketingowe i planowanie kampanii: PBworks może pomóc w planowaniu kampanii marketingowych, przechowywaniu materiałów kreatywnych, analizie danych i koordynowaniu działań marketingowych.
- 5. Wsparcie techniczne i baza wiedzy: Stwórz bazę wiedzy lub system wsparcia, w którym pracownicy będą mogli znaleźć odpowiedzi na często zadawane pytania i rozwiązać problemy.
- 6. Twórz raporty i analizuj dane: Przechowuj dane biznesowe i raporty w PBworks, aby ułatwić dostęp do odpowiednich informacji i analizować wyniki biznesowe.

Platforma PBworks to elastyczne narzędzie, które można dostosować do różnych potrzeb zarówno w życiu codziennym, jak i w pracy. Dzięki możliwości tworzenia projektów, wiki, dokumentów i zadań, PBworks pomaga organizować pracę i efektywnie zarządzać informacjami.





7. Komunikacja z innymi

Cele

Celem zajęć jest ukazanie szerszego kontekstu kompetencji cyfrowych. Na podstawie DigComp, który definiuje pięć obszarów kompetencyjnych, w ramach których każdy obywatel powinien się rozwijać.

Książka "Bądź liderem i dziel się swoimi pomysłami z innymi: WhatsApp Messenger" ma na celu pokazanie, jak wykorzystać WhatsApp Messenger do ulepszenia obszaru kompetencji w zakresie komunikacji i współpracy.

Po ukończeniu tego kursu uczestnicy będą potrafili:

- Interakcja za pośrednictwem technologii cyfrowych
- Udostępnij za pomocą technologii cyfrowych
- Zaangażuj się w obywatelstwo dzięki technologiom cyfrowym
- Współpracuj dzięki technologiom cyfrowym
- Netykieta
- Zarządzaj tożsamością cyfrową
- Zdefiniuj i krytycznie odzwierciedlaj kompetencje cyfrowe
- Praca samodzielna i w zespole z Europejskimi Ramami Odniesienia
- Rozumieć związek pomiędzy społeczeństwem informacyjnym a kompetencjami cyfrowymi

Wstęp

WhatsApp to popularna aplikacja do przesyłania wiadomości mobilnych, która umożliwia użytkownikom przesyłanie między sobą wiadomości tekstowych, głosowych, zdjęć, filmów i innych multimediów. Oto kilka kluczowych funkcji i informacji o WhatsApp:

- 1. Komunikacja tekstowa: WhatsApp umożliwia użytkownikom wysyłanie między sobą wiadomości tekstowych. Możesz prowadzić rozmowy jeden na jeden lub w grupach.
- 2. Połączenia głosowe i wideo: aplikacja umożliwia także połączenia głosowe i wideo przez Internet. Użytkownicy mogą dzwonić do siebie bezpłatnie, korzystając z połączenia Wi-Fi lub komórkowej transmisji danych.
- 3. Wysyłaj pliki i multimedia: WhatsApp umożliwia udostępnianie zdjęć, filmów, dokumentów, plików audio i innych multimediów. Można również przesłać lokalizację geograficzną.
- 4. Kompleksowe szyfrowanie: WhatsApp wykorzystuje silne szyfrowanie typu end-to-end, co oznacza, że treści przesyłane między użytkownikami są chronione i osoby trzecie, nawet sam WhatsApp, nie mogą uzyskać do nich dostępu.
- 5. Statusy: Użytkownicy mogą udostępniać krótkie statusy lub historie w formie zdjęć lub filmów, które są widoczne dla ich kontaktów przez ograniczony czas.
- 6. Grupy: WhatsApp umożliwia tworzenie grup, których członkowie mogą prowadzić rozmowy grupowe, udostępniać pliki i koordynować działania w zespole.
- 7. WhatsApp Business: dostępna jest również wersja WhatsApp Business przeznaczona dla firm. Umożliwia komunikację z klientami, udostępnianie informacji o firmie i ofertach oraz zarządzanie wiadomościami.



- Dostępność na wielu platformach: WhatsApp jest dostępny na wielu platformach, w tym na Androidzie, iOS, Windows i komputerach, dzięki czemu użytkownicy mogą z niego korzystać na różnych urządzeniach.
- Numer telefonu jako identyfikator: Aby korzystać z WhatsApp, potrzebujesz numeru telefonu. To jest Twój identyfikator w aplikacji, co oznacza, że nie musisz tworzyć osobnego konta ani nazwy użytkownika.
- 10. Płatne połączenia międzynarodowe: WhatsApp umożliwia także dzwonienie na numery komórkowe i stacjonarne na całym świecie, ale koszt takich połączeń może być powiązany z Twoim planem taryfowym lub opłatami operatora.

WhatsApp to powszechnie używana aplikacja komunikacyjna na całym świecie, oferująca użytkownikom prosty i wygodny sposób komunikowania się między sobą, zarówno w celach osobistych, jak i biznesowych.

Przypadek użycia

WhatsApp może być przydatnym narzędziem w edukacji seniorów, ponieważ jest łatwy w obsłudze i dostępny na wielu urządzeniach. Oto kilka sposobów wykorzystania WhatsApp w szkołach wyższych:

- 1. Kursy online: instruktorzy mogą tworzyć grupy na WhatsApp, w których seniorzy mogą uczestniczyć w kursach online. Instruktorzy mogą przesyłać materiały edukacyjne, takie jak pliki PDF, zdjęcia lub nagrania audio, a także udzielać wskazówek i odpowiedzi na pytania.
- 2. Udostępniaj materiały edukacyjne: Nauczyciele mogą udostępniać seniorom materiały edukacyjne, takie jak artykuły, notatki lub e-książki, które mogą być przydatne w nauce. Można także stworzyć cyfrową bibliotekę materiałów edukacyjnych.
- Ćwiczenia i zadania: instruktorzy mogą przesyłać codzienne lub cotygodniowe ćwiczenia i zadania do grupy WhatsApp. Seniorzy mogą w każdej chwili nad nimi pracować i przesyłać odpowiedzi w formie SMS-ów lub zdjęć.
- 4. Grupy dyskusyjne: nauczyciele mogą tworzyć grupy dyskusyjne na WhatsApp, w których seniorzy mogą omawiać tematy edukacyjne, zadawać pytania i wymieniać opinie. Może to zachęcić do aktywnego uczestnictwa i dzielenia się wiedzą.
- 5. Wsparcie i pytania: Seniorzy mogą używać WhatsApp do kontaktowania się z instruktorami, jeśli mają pytania lub potrzebują pomocy w zrozumieniu materiału. To szybki i wygodny sposób na uzyskanie wsparcia edukacyjnego.
- 6. Dzienniki online: seniorzy mogą prowadzić dzienniki online na WhatsApp, aby zapisywać swoje przemyślenia, cele w nauce i postępy. Może to pomóc w monitorowaniu ich własnej nauki i zmotywowaniu ich do kontynuowania nauki.
- 7. Udział w wydarzeniach kulturalnych: WhatsApp może służyć do informowania seniorów o wydarzeniach kulturalnych, konferencjach online, webinarach i innych działaniach związanych z edukacją i rozrywką.
- 8. Ćwiczenia mentalne: nauczyciele mogą tworzyć zadania i łamigłówki, aby pomóc seniorom rozwijać umiejętności poznawcze, takie jak logiczne myślenie i pamięć.
- 9. Dzielenie się inspiracjami i ciekawostkami: Seniorzy mogą dzielić się ciekawymi artykułami, filmami lub innymi informacjami edukacyjnymi w grupie WhatsApp, która może być źródłem inspiracji i rozwoju intelektualnego.
- 10. Podsumowania i powtórki: nauczyciele mogą przesyłać seniorom podsumowania materiału lub powtórki przed egzaminami lub kolokwiami, co pomaga utrwalić wiedzę.





metoda

Należy pamiętać, że nie wszyscy seniorzy mogą znać technologię i WhatsApp, dlatego ważne jest zapewnienie odpowiedniego wsparcia i instrukcji, jak korzystać z tej platformy edukacyjnej.

Teoria

Instalacja WhatsApp na telefonie i komputerze jest stosunkowo prosta. Oto kroki, które należy wykonać, aby zainstalować WhatsApp na obu urządzeniach:

Instalowanie WhatsApp na telefonie:

- Otwórz sklep z aplikacjami: Przejdź do sklepu z aplikacjami na swoim smartfonie. Na urządzeniach z Androidem jest to Sklep Google Play, a na urządzeniach Apple iOS App Store.
- Wyszukaj WhatsApp: wpisz "WhatsApp Messenger" w polu wyszukiwania i wybierz odpowiednią aplikację z wyników wyszukiwania.
- Pobierz i zainstaluj: Kliknij ikonę WhatsApp i wybierz "Pobierz" lub "Zainstaluj". Aplikacja zostanie pobrana i zainstalowana na Twoim telefonie.
- Konfiguracja: Po zakończeniu instalacji uruchom WhatsApp. Zostaniesz poproszony o akceptację regulaminu i podanie numeru telefonu w celu weryfikacji. Następnie możesz dokończyć proces konfiguracji, konfigurując szczegóły swojego profilu itp.

Instalowanie WhatsApp na komputerze:

Z aplikacji WhatsApp na komputerze można korzystać za pośrednictwem aplikacji WhatsApp Web lub WhatsApp Desktop. Oto jak to zrobić:

Sieć WhatsApp:

- Otwórz przeglądarkę internetową: Przejdź do WhatsApp Web.
- Uruchom WhatsApp na swoim telefonie: Otwórz WhatsApp na swoim telefonie.
- Skorzystaj z funkcji skanowania kodów QR: w aplikacji WhatsApp na swoim telefonie przejdź do opcji (trzy kropki w prawym górnym rogu) i wybierz "WhatsApp Web". Zeskanuj kod QR znaleziony w WhatsApp Web za pomocą aparatu w telefonie.
- Połącz swoje konto: po zeskanowaniu kodu QR WhatsApp w przeglądarce zostanie połączony z Twoim kontem WhatsApp w telefonie.

Pulpit WhatsApp:

- Pobierz i zainstaluj aplikację: Przejdź do strony pobierania WhatsApp Desktop i pobierz wersję odpowiednią dla swojego systemu operacyjnego (Windows lub macOS).
- Uruchom aplikację: Po zainstalowaniu aplikacji uruchom ją na swoim komputerze.
- Zeskanowanie kodu QR: otwórz WhatsApp na swoim telefonie, przejdź do opcji (trzy kropki w prawym górnym rogu) i wybierz "WhatsApp Web". Następnie zeskanuj kod QR wyświetlany na ekranie WhatsApp Desktop za pomocą aparatu w telefonie.
- Połącz swoje konto: po zeskanowaniu kodu QR WhatsApp na Twoim komputerze zostanie połączony z kontem WhatsApp na Twoim telefonie.





Możesz teraz korzystać z WhatsApp na telefonie i komputerze jednocześnie. Upewnij się, że masz dostęp do Internetu na obu urządzeniach, aby synchronizować wiadomości i kontakty.

Kroki ułatwiające

TYTUŁ: Komunikacja z innymi

Scenariusz warsztatowy

Zamiar	WhatsApp to przede wszystkim aplikacja do komunikacji tekstowej, głosowej i wideo, a nie platforma do ćwiczeń fizycznych. Istnieją jednak sposoby na wykorzystanie WhatsApp do organizowania prostych ćwiczeń dla seniorów, zwłaszcza jeśli chodzi o ćwiczenia umysłowe i relaksacyjne.
Kroki ułatwiające	 Oto kilka pomysłów do wykorzystania w pracy z grupami seniorów. Każde ćwiczenie trwa około 30 minut. Ćwiczenie 1: Ćwiczenia mentalne: (30 minut) Krzyżówki i sudoku: Możesz wysyłać krzyżówki i sudoku za pośrednictwem WhatsApp jako obrazy lub teksty do rozwiązania. Seniorzy mogą spędzić czas na rozwiązywaniu zagadek i ćwiczeniu umysłu. Gry słowne:Zorganizowaćgry słowne, takie jak "Wisielec" lub "Zgadnij słowo". Seniorzy mogą wymieniać słowa lub litery, aby odgadnąć hasło.
	 Ćwiczenie 2: Ćwiczenia relaksacyjne: (30 minut) Joga i medytacja: udostępniaj krótkie instrukcje wideo lub audio dotyczące sesji jogi lub medytacji, które seniorzy mogą wykonywać w domu. WhatsApp umożliwia udostępnianie plików audio i wideo. Techniki oddychania: naucz seniorów prostych technik oddychania, które pomogą zrelaksować ciało i umysł. Możesz wysłać instrukcje tekstowe lub nagrania audio.
	 Ćwiczenie 3: Ćwiczenia społecznościowe: (30 minut) Dyskusje tematyczne:Zorganizowaćregularne dyskusje tematyczne na WhatsApp, podczas których seniorzy mogą dzielić się swoimi poglądami na różne tematy, od hobby po historie życiowe. Kluby książki: Jeśli seniorzy lubią czytać, załóż wirtualny klub książki, w którym dyskutujesz o wybranych książkach.



DIGIT

	DIVIDE
	Ćwiczenie 4: Ćwiczenia kreatywne: (30 minut)
	Rysunek i sztuka: zachęcaj seniorów do tworzenia rysunków, obrazów
	lub rękodzieła i udostępniania ich za pomocą zdjęć lub krótkich filmów w WhatsApp.
	 Pisanie: seniorzy mogą dzielić się swoimi historiami, wierszami i wszamnianiami za pośradnistwam wiedo mości tokotowych.
	wspomnieniami za posrednictwem wiadomości tekstowych.
	 Ćwiczenie 5. Ćwiczenia ruchowe: (30 minut) Ćwiczenia na krześle: możesz nagrywać krótkie filmy lub instrukcje dotyczące ćwiczeń na krześle, które można łatwo wykonać w domu. Wirtualny spacer:Zorganizowaćwirtualne spacery, podczas których seniorzy mogą dzielić się zdjęciami i opisami miejsc, w których spacerują.
Bibliografia	https://www.whatsapp.com/?lang=pl_PL https://antyweb.pl/kanaly-whatsapp-juz-w-polsce-jak-z-nich-skorzystac https://www.wirtualnemedia.pl/artykul/kanaly-whatsapp-jak-wlaczyc-jak- obserwowac https://pl.wikipedia.org/wiki/WhatsApp

Ocena

Posiada dwa komponenty:

Ocena facylitatora: obserwacja poprawy umiejętności, uczestnictwo, interakcja, umiejętności prezentacji oraz podczas refleksji.

Informacje zwrotne: Nieformalna informacja zwrotna w dowolnym momencie realizacji kursu; Formalna informacja zwrotna; Formująca informacja zwrotna; Podsumowanie podsumowujące; Informacje zwrotne od rówieśników ucznia; Samoocena ucznia.; Konstruktywna informacja zwrotna.

Możliwość przenoszenia

Organizując dla seniorów warsztaty i ćwiczenia na WhatsAppie, ważne jest, aby dostosować je do poziomu umiejętności i zainteresowań uczestników. Zajęcia te mogą pomóc w utrzymaniu aktywności umysłowej i społecznej seniorów oraz pomóc im w budowaniu więzi w grupie.

WhatsApp to wszechstronna aplikacja, która znajduje wiele zastosowań zarówno w pracy, jak i w życiu seniora. Oto kilka sposobów wykorzystania WhatsApp w tych obszarach:

W pracy:

• Komunikacja z zespołem: WhatsApp może być używany do komunikacji ze współpracownikami lub członkami zespołu. Seniorzy mogą za jego pośrednictwem wymieniać się informacjami, koordynować projekty i rozwiązywać bieżące problemy.



- Planowanie spotkań i wydarzeń: Seniorzy mogązorganizowaćspotkania, konferencje telefoniczne lub imprezy firmowe za pomocą WhatsApp. Narzędzie to ułatwia ustalanie dat i godzin oraz informowanie uczestników o szczegółach.
- Udostępnianie dokumentów i plików: WhatsApp umożliwia wysyłanie plików, zdjęć i dokumentów, ułatwiając udostępnianie informacji i materiałów związanych z pracą.
- Wsparcie techniczne: seniorzy mogą korzystać z WhatsApp, aby uzyskać pomoc techniczną od swojego zespołu lub usługodawców.
- Monitorowanie bieżących informacji: WhatsApp może być używany do otrzymywania aktualizacji branżowych, aktualności i informacji związanych z pracą.

W codziennym życiu:

- Utrzymywanie kontaktu z rodziną i przyjaciółmi: WhatsApp to popularne narzędzie do utrzymywania kontaktu z bliskimi. Seniorzy mogą korzystać z wiadomości tekstowych, połączeń głosowych i wideo, aby rozmawiać z rodziną i przyjaciółmi, zwłaszcza jeśli mieszkają daleko od siebie.
- Udostępnianie zdjęć i wspomnień: WhatsApp umożliwia seniorom udostępnianie zdjęć i wspomnień rodzinie i przyjaciołom.
- Organizowaniewydarzenia rodzinne: seniorzy mogą używać WhatsApp do planowania uroczystości rodzinnych, takich jak urodziny, rocznice lub spotkania bożonarodzeniowe.
- Komunikacja z opiekunami medycznymi: WhatsApp może służyć do kontaktowania się z opiekunami medycznymi lub lekarzami w celu uzyskania porady zdrowotnej i monitorowania stanu zdrowia.
- Udział w grupach zainteresowań: Seniorzy mogą dołączać do grup tematycznych na WhatsApp, które obejmują ich zainteresowania, takie jak hobby, kultura, podróże czy sport.
- Zakupy online: Coraz więcej firm umożliwia komunikację z klientami za pośrednictwem WhatsApp, co może ułatwić seniorom zakupy online i uzyskać wsparcie od firm.
- Zdalne konsultacje i edukacja: WhatsApp może służyć do uzyskiwania porad i pomocy od specjalistów, na przykład w dziedzinie zdrowia lub edukacji.

Podsumowując, WhatsApp może pełnić wiele funkcji zarówno w pracy, jak i w życiu seniorów, ułatwiając komunikację, planowanie, dzielenie się informacjami i utrzymywanie kontaktu z innymi. Jest to przydatne narzędzie do komunikowania się i organizowania codziennego życia.





8. Tworzenie treści w serwisie Canva

Cele

Celem zajęć jest ukazanie szerszego kontekstu kompetencji cyfrowych. Na podstawie DigComp, który definiuje pięć obszarów kompetencyjnych, w ramach których każdy obywatel powinien się rozwijać.

Akcja "Canva w Twoich rękach: udostępniaj i odkrywaj wizualne światy" ma na celu pokazanie, jak wykorzystać Canvę do udoskonalenia obszaru kompetencji w zakresie tworzenia treści cyfrowych.

Po ukończeniu tego kursu uczestnicy będą potrafili:

- Rozwijaj treści cyfrowe
- Integruj i ponownie opracowuj treści cyfrowe
- Zrozumienie praw autorskich ilicencje
- Korzystaj z podstawowych narzędzi programistycznych
- Zdefiniuj i krytycznie odzwierciedlaj kompetencje cyfrowe
- Praca samodzielna i w zespole z Europejskimi Ramami Odniesienia
- Rozumieć związek pomiędzy społeczeństwem informacyjnym a kompetencjami cyfrowymi

Wstęp

Canva to popularna platforma do projektowania graficznego i tworzenia treści wizualnych. Jest dostępny w przeglądarkach internetowych oraz jako aplikacja na różne urządzenia, w tym smartfony i tablety. Canva oferuje szeroką gamę narzędzi i szablonów, które pozwalają użytkownikom projektować grafiki, prezentacje, plakaty, banery, materiały marketingowe, media społecznościowe, zaproszenia, kartki okolicznościowe i wiele innych elementów wizualnych.

Główne cechy i funkcje serwisu Canva to:

- 1. Szablony i projekty: Canva oferuje setki gotowych szablonów, które ułatwiają tworzenie różnego rodzaju materiałów wizualnych. Użytkownicy mogądostosowaćte szablony, dodając własną treść, grafikę i kolory.
- 2. Edytor graficzny: Canva posiada intuicyjny edytor graficzny, który umożliwia tworzenie, skalowanie, przycinanie, obracanie i modyfikowanie obrazów i tekstu. Można również dodać efekty specjalne i filtry.
- 3. Biblioteka zasobów: Canva oferuje dostęp do ogromnej biblioteki zasobów, takich jak obrazy, ikony, kształty, czcionki i wiele innych elementów, które można wykorzystać w projektach.
- 4. Współpraca online: Canva umożliwia współpracę wielu osób nad projektem w czasie rzeczywistym. Jest to przydatne narzędzie dla zespołów pracujących nad projektami graficznymi.
- 5. Drukowanie i eksportowanie: możesz drukować swoje projekty bezpośrednio lub eksportować je do różnych formatów, takich jak PDF, PNG lub JPEG.
- 6. Planowanie treści na media społecznościowe: Canva oferuje narzędzia do projektowania treści na media społecznościowe, takie jak posty na Facebooku, Instagramie czy Twitterze.



7. Integracje: Canva oferuje integracje z innymi narzędziami, takimi jak Dropbox, Google Drive i wieloma innymi, ułatwiając udostępnianie i przechowywanie projektów.

Canva jest popularna wśród osób i firm, które potrzebują narzędzia do projektowania graficznego, ale niekoniecznie mają zaawansowane umiejętności projektowania graficznego. Znajduje zastosowanie w takich obszarach jak marketing, edukacja, projektowanie stron internetowych, media społecznościowe i wiele innych kontekstów, w których ważne jest tworzenie atrakcyjnej i skutecznej grafiki. Canva oferuje wersję bezpłatną, ale także płatne subskrypcje, które dają dostęp do dodatkowych funkcji i zasobów.

Przypadek użycia

Canva może być skutecznie wykorzystywana w edukacji seniorów, zarówno jako narzędzie do tworzenia materiałów dydaktycznych, jak i do organizowania zajęć edukacyjnych. Oto kilka sposobów wykorzystania serwisu Canva w edukacji seniorów:

- Tworzenie prezentacji edukacyjnych: Seniorzy mogą używać serwisu Canva do tworzenia prezentacji, które pomogą im dzielić się wiedzą na różne tematy. Mogą dodawać tekst, obrazy i grafikę, aby przedstawić informacje w atrakcyjny i przystępny sposób.
- Projektowanie materiałów dydaktycznych: Canva może służyć do projektowania materiałów dydaktycznych, takich jak plakaty, ulotki, karty edukacyjne i infografiki. Dzięki temu seniorzy mogą tworzyć własne narzędzia edukacyjne lub dzielić się nimi z innymi.
- Tworzenie notatek i kart do nauki: Seniorzy mogą tworzyć notatki do nauki, fiszki i diagramy za pomocą serwisu Canva, aby pomóc im zapamiętywać informacje.
- Organizowaniekursy i warsztaty: Seniorzy mogą używać serwisu Canva do projektowania plakatów i materiałów reklamowych promujących kursy i warsztaty, które prowadzązorganizować. Potrafią także tworzyć programy kursów i materiały do zajęć.
- Tworzenie wizualnych harmonogramów: Canva umożliwia tworzenie wizualnych harmonogramów lub harmonogramów, które pomagają seniorom śledzić ich działania i obowiązki.
- Praca nad projektami artystycznymi: Seniorzy zainteresowani sztuką i rzemiosłem mogą używać serwisu Canva do tworzenia dzieł sztuki, plakatów i rysunków.
- Tworzenie albumów i książek: Seniorzy mogą używać serwisu Canva do tworzenia wizualnych albumów ze zdjęciami, rodzinnych pamiątek lub autobiografii.
- Podnoszenie kompetencji cyfrowych: Ucząc seniorów korzystania z serwisu Canva, możesz jednocześnie rozwijać ich umiejętności komputerowe i cyfrowe.
- Organizowaniekonkursy i projekty grupowe: seniorzy mogą tworzyć projekty grupowe i konkursy, w których biorą udział inni uczestnicy, a serwis Canva może pomóc w projektowaniu nagród i plakatów reklamowych.
- Tworzenie podsumowań wizualnych: po ukończeniu kursu lub zajęcia seniorzy mogą używać serwisu Canva do tworzenia wizualnych podsumowań lub raportów podkreślających najważniejsze punkty i wyciągnięte wnioski.

metoda

Canva jest dostępna w przeglądarkach internetowych oraz jako aplikacja mobilna, dzięki czemu jest dostępna i łatwa w nauce dla seniorów. Może być przydatnym narzędziem do tworzenia angażujących materiałów edukacyjnych i wspierania nauki w grupie seniorów.





Teoria

Aby zainstalować Canva na komputerze i telefonie, wykonaj poniższe czynności:

Instalowanie Canvy na komputerze:

- 1. Otwórz przeglądarkę internetową: Rozpocznij proces instalacji Canva, otwierając dowolną przeglądarkę internetową na swoim komputerze.
- 2. Przejdź do witryny Canva: wpisz "www.canva.com" w pasku adresu przeglądarki i naciśnij klawisz Enter.
- 3. Zaloguj się lub utwórz konto: Jeśli masz już konto w serwisie Canva, zaloguj się, wprowadzając dane logowania. Jeśli nie posiadasz konta, możesz założyć nowe, klikając opcję "Utwórz darmowe konto" lub podobny przycisk.
- 4. Wybierz plan: Kiedy logujesz się lub tworzysz konto, Canva może zapytać Cię, jakiego rodzaju planu szukasz. Możesz wybrać plan darmowy lub ewentualnie opcje płatne, jeśli potrzebujesz bardziej zaawansowanych funkcji.
- 5. Zaloguj się na swoje konto: Po wybraniu planu i przejściu na stronę główną Canva zaloguj się, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś.
- 6. Korzystaj z serwisu Canva online: teraz możesz korzystać z serwisu Canva online bez konieczności pobierania i instalowania dodatkowego oprogramowania. Wystarczy pracować w przeglądarce internetowej.

Instalowanie Canvy na telefonie:

Dla Android:

- 1. Otwórz Sklep Google Play: Otwórz aplikację Sklep Google Play na swoim telefonie.
- 2. Wyszukaj Canva: wpisz "Canva" w polu wyszukiwania i naciśnij Enter.
- 3. Zainstaluj Canva: Kliknij aplikację Canva w wynikach wyszukiwania i naciśnij przycisk "Zainstaluj". Po zakończeniu instalacji aplikacja pojawi się na Twoim telefonie.
- 4. Otwórz Canva: Po instalacji otwórz Canva, a następnie zaloguj się lub utwórz nowe konto.
- 5. Korzystaj z serwisu Canva na swoim telefonie: możesz teraz korzystać z serwisu Canva na swoim telefonie.

Dla systemu iOS (iPhone/iPad):

- 1. Otwórz App Store: Otwórz aplikację App Store na swoim urządzeniu.
- 2. Wyszukaj Canva: wpisz "Canva" w polu wyszukiwania i naciśnij Enter.
- 3. Pobierz Canva: Kliknij aplikację Canva w wynikach wyszukiwania i naciśnij przycisk "Pobierz". Po zakończeniu pobierania aplikacja zostanie zainstalowana na Twoim urządzeniu.
- 4. Otwórz Canva: Po instalacji otwórz Canva, a następnie zaloguj się lub utwórz nowe konto.
- 5. Korzystaj z serwisu Canva na iPhonie lub iPadzie: możesz teraz korzystać z serwisu Canva na swoim urządzeniu z systemem iOS.



 \frown

GI1

Canva dostępna jest zarówno na urządzenia stacjonarne, jak i mobilne, dzięki czemu z łatwością dostosujesz ją do swoich potrzeb i będziesz pracować nad projektami zarówno online, jak i offline.





Kroki ułatwiające

TYTUŁ: Tworzenie treści w serwisie Canva

Scenariusz warsztatowy

Zamiar	Canva to narzędzie przede wszystkim do projektowania graficznego, więc nie jest to typowa aplikacja do ćwiczeń czy interaktywnych zajęć z seniorami. Niemniej jednak możesz wykorzystać Canvę do przygotowania materiałów edukacyjnych lub informacyjnych związanych z ćwiczeniami i zdrowym stylem życia.
Kroki ułatwiające	Oto przykłady krok po kroku tworzenia takich materiałów w serwisie Canva:
	 Ćwiczenie 1: Plakat z serią ćwiczeń: (60 minut) 1. Zaloguj się do Canva na swoim komputerze lub smartfonie. 2. Nowy projekt: Kliknij przycisk "Utwórz projekt" lub "Nowy projekt" i wybierz format plakatu. 3. Dodawanie tekstu: Wybierz narzędzie tekstowe i dodaj tytuł "Seria ćwiczeń dla zdrowia" oraz krótki opis. 4. Dodawanie obrazów: Użyj opcji "Elementy" lub "Zdjęcia" w serwisie Canva, aby znaleźć obrazy ilustrujące różne ćwiczenia, takie jak gimnastyka, joga lub chodzenie. 5. Układ ćwiczeń: Przesuń i ułóż obrazy ćwiczeń na plakacie. Za pomocą tych narzędzi możesz przycinać, zmieniać rozmiar i obracać obrazy, aby dopasować je do swojego projektu. 6. Dodawanie instrukcji: Dodaj krótkie instrukcje pod każdym obrazem ćwiczenia, opisując sposób wykonania ćwiczenia. Użyj narzędzi tekstowych, aby dostosować styl i rozmiar czcionki. 7. Być uosobieniemTwój plakat: Dodaj dodatkowe elementy graficzne, takie jak ikony zdrowia lub cytaty motywacyjne. 8. Zapisz i wydrukuj: Po zakończeniu projektu zapisz go i wydrukuj. Możesz także udostępnić go seniorom jako plik PDF lub plik obrazu.
	 Ćwiczenie 2: Infografika z poradami zdrowotnymi: (60 minut) Zaloguj się do Canva na swoim komputerze lub smartfonie. Nowy projekt: Kliknij przycisk "Utwórz projekt" lub "Nowy projekt" i wybierz format infografiki. Dodawanie sekcji: Utwórz kilka sekcji, każda zawierająca inne porady zdrowotne, na przykład "Zdrowa dieta" lub "Aktywność fizyczna". Dodawanie ikon: Użyj narzędzi w serwisie Canva, aby dodać do każdej sekcji odpowiednie ikony ilustrujące porady (np. talerz z jedzeniem lub osoba ćwicząca). Tekst i opisy: Dodaj krótkie opisy pod ikonami, które wyjaśnią, dlaczego ta rada jest ważna i jak ją zastosować. Dodawanie koloru:Być uosobienieminfografikę z odpowiednimi kolorami i czcionkami, aby przyciągnąć uwagę.



DIGIT

	 Dodawanie źródeł informacji: Jeśli korzystasz ze źródeł naukowych, dodaj linki do źródeł informacji na dole infografiki. Zapisz i udostępnij: Po ukończeniu projektu zapisz go i udostępnij jako plik graficzny lub plik PDF, który można udostępnić seniorom.
Bibliografia	https://www.canva.com/ https://widoczni.com/blog/najwiekszy-slownik-marketingu-internetowego- w-polsce/canva/ https://mrpost.pl/aktualnosci/co-to-jest-canva/

OcenaPosiada dwa elementy.

Ocena facylitatora: obserwacja poprawy umiejętności, uczestnictwo, interakcja, umiejętności prezentacji oraz podczas refleksji.

Informacje zwrotne: Nieformalna informacja zwrotna w dowolnym momencie realizacji kursu; Formalna informacja zwrotna; Formująca informacja zwrotna; Podsumowanie podsumowujące; Informacje zwrotne od rówieśników ucznia; Samoocena ucznia.; Konstruktywna informacja zwrotna.

Możliwość przenoszenia

Canva to wszechstronne narzędzie do tworzenia grafik i projektowania materiałów edukacyjnych, które można dostosować do potrzeb seniorów, zwłaszcza jeśli chodzi o edukację zdrowotną i fitness. Zadbaj o to, aby materiały były przejrzyste i atrakcyjne wizualnie, aby były bardziej dostępne dla seniorów

Canva może być szeroko wykorzystywana w codziennym życiu i pracy seniorów, pomagając im w różnych obszarach. Oto przykłady wykorzystania serwisu Canva w codziennym życiu seniorów:

W pracy:

- Tworzenie prezentacji i dokumentów: Seniorzy mogą używać serwisu Canva do tworzenia prezentacji, raportów lub dokumentów związanych z ich pracą lub zainteresowaniami. Canva oferuje szereg szablonów, które ułatwiają tworzenie profesjonalnych materiałów.
- Projektowanie materiałów marketingowych: Jeśli seniorzy prowadzą małą firmę luborganizacjaW serwisie Canva można projektować ulotki, banery, plakaty i inne materiały marketingowe.
- Tworzenie grafik dla mediów społecznościowych: Jeśli seniorzy korzystają z mediów społecznościowych, mogą wykorzystać Canvę do zaprojektowania atrakcyjnej grafiki do swoich postów i reklam.
- Tworzenie wizytówek: Seniorzy zorientowani na biznes mogą zaprojektować własne wizytówki za pomocą serwisu Canva.
- Dokumentowanie projektów i działań: Canva może pomóc seniorom dokumentować ich projekty i działania, tworząc infografiki, diagramy lub prezentacje.

W codziennym życiu:



- Tworzenie zaproszeń i kartek okolicznościowych: Seniorzy mogą zaprojektować zaproszenia na urodziny, kartki świąteczne czy kartki na różne imprezy rodzinne.
- Albumy zdjęć: Canva to przydatne narzędzie do tworzenia albumów ze zdjęciami, w których można gromadzić wspomnienia i dzielić się nimi z rodziną i przyjaciółmi.
- Personalizacjaprezenty: Seniorzy mogą tworzyćspersonalizowaneprezenty, takie jak plakaty ze specjalnymi zdjęciami lub kalendarze z rodziną.
- Planowanie wydarzeń rodzinnych: Theorganizacjauroczystości rodzinnych, takich jak urodziny czy rocznice, można ułatwić dzięki serwisowi Canva, który pomaga w projektowaniu zaproszeń i dekoracji.
- Tworzenie list zakupów: Canva może pomóc Ci w projektowaniuspersonalizowanelisty zakupów czy plany posiłków, które mogą być szczególnie przydatne, jeśli chodzi o zdrowe odżywianie.
- Tworzenie pamiętników i notatek: Seniorzy mogą projektować własne pamiętniki lub notatki, które pomogą im śledzić codzienne cele i postępy.
- Upiększanie dokumentów i listów: w serwisie Canva można tworzyć piękne koperty, papiery firmowe i inne dokumenty.

Canva jest dostępna w przeglądarkach internetowych oraz jako aplikacja mobilna, dzięki czemu można ją łatwo dostosować do potrzeb seniorów. Dzięki szerokiej gamie funkcji i dostępowi do szablonów, Canva może pomóc seniorom w tworzeniu atrakcyjnych i spersonalizowanych materiałów oraz ułatwić wiele codziennych i zawodowych zadań.





• Naucz się być cyberbezpieczny

Cele

Celem zajęć jest ukazanie szerszego kontekstu kompetencji cyfrowych. Na podstawie DigComp, który definiuje pięć obszarów kompetencyjnych, w ramach których każdy obywatel powinien się rozwijać.

The "Zostań cyfrowym ochroniarzem: Interlandia" ma na celu pokazanie, jak wykorzystać Interlandię do poprawy obszaru kompetencji związanych z bezpieczeństwem.

Po ukończeniu tego kursu uczestnicy będą potrafili:

- Chroń urządzenia
- Chroń dane osobowe i prywatność
- Chroń zdrowie i dobre samopoczucie
- Chroń środowisko
- Zdefiniuj i krytycznie odzwierciedlaj kompetencje cyfrowe
- Praca samodzielna i w zespole z Europejskimi Ramami Odniesienia
- Rozumieć związek pomiędzy społeczeństwem informacyjnym a kompetencjami cyfrowymi

Wstęp

Wyrusz na wyprawę, aby odmówić hakerom, zatopić phisherów, jednorazowych cyberprzestępców, przechytrzyć osoby nadmiernie udostępniające i stać się pewnym siebie eksploratorem Internetu. Dzięki tym zajęciom uczniowie mogą dowiedzieć się, jak ważne jest zachowanie ostrożności podczas korzystania z Internetu, a także mają okazję poznać kluczowe terminy. Dzięki pytaniom i zadaniom w grze uczniowie uczą się, jak ważne jest prawidłowe korzystanie z Internetu. Punkty są sumowane przez całą grę, a na koniec następuje krótki quiz, który pozwala utrwalić główne idee "wyspy". Popraw je, aby zdobyć więcej punktów! Po ukończeniu wyświetlany jest końcowy wynik wraz z podsumowaniem tego, co udało się zrobić na wyspie. Ukończ grę i wydrukuj certyfikat osiągnięć! Następnie możesz rozpocząć grę ponownie lub przenieść się na inną wyspę.

Przyjrzyjmy się każdej grze w Interland i dowiedzmy się, jak mogą pomóc uczniom stać się niesamowitymi Internetami! (https://www.teq.com/be-internet-awesome/)

"Interlandia: zagraj i zostań asem Internetu" to gra stworzona przez firmę Google w celu edukowania dzieci i młodzieży na temat zasad bezpieczeństwa w Internecie. Celem gry jest promowanie świadomego i odpowiedzialnego korzystania z Internetu oraz rozwijanie umiejętności niezbędnych do zachowania prywatności i bezpieczeństwa w Internecie.

Oto główne cechy i opis gry "Interlandia: Zagraj i zostań asem Internetu":

1. Edukacja o zasadach bezpieczeństwa w Internecie: gra "Interlandia" skupia się na edukacji dzieci i młodzieży w zakresie zasad bezpieczeństwa w Internecie. Pomaga młodym użytkownikom zrozumieć, jak chronić swoje dane osobowe, jakie zachowania w Internecie są bezpieczne, a co ryzykowne.



- 2. Grafika przyjazna dzieciom: Gra ma kolorową i przyjazną dzieciom grafikę, dzięki czemu jest atrakcyjna dla młodszych graczy.
- 3. Ćwiczenia interaktywne: "Interlandia" oferuje interaktywne ćwiczenia i zadania, które uczą dzieci różnych aspektów bezpieczeństwa w Internecie. Gracze muszą podejmować decyzje i rozwiązywać problemy związane z korzystaniem z Internetu.
- 4. Pięć światów tematycznych: Gra jest podzielona na pięć różnych światów tematycznych, związanych z różnymi aspektami bezpieczeństwa w Internecie, takimi jak bezpieczeństwo haseł, zdrowy rozsądek w Internecie lub prywatność. Każdy świat ma swoje własne zadania do wykonania.
- 5. Zasady Fair Play: Gra promuje zasadę fair play, ucząc dzieci odpowiedzialności i szacunku wobec innych uczestników Internetu.
- 6. Nagrody i odznaki: Za wykonanie zadań i osiągnięcie celów w grze dzieci mogą zdobywać nagrody i odznaki, co stanowi dodatkową motywację.
- 7. Dostępność: gra "Interlandia" jest dostępna online, co oznacza, że można w nią grać na wielu platformach, w tym na komputerach, tabletach i smartfonach.
- 8. Bezpłatnie: Gra jest dostępna bezpłatnie, dzięki czemu jest bardziej dostępna dla szerokiego grona użytkowników.

"Interlandia: Zagraj i zostań asem Internetu" to cenne narzędzie edukacyjne, które pomaga dzieciom i młodzieży zrozumieć znaczenie bezpieczeństwa w Internecie oraz rozwinąć umiejętności potrzebne do ochrony ich prywatności i bezpieczeństwa w Internecie. Gra jest atrakcyjna i wciągająca, dzięki czemu nauka staje się przyjemnością.

Przypadek użycia

Gra "Interlandia: Zagraj i zostań asem Internetu" może być przydatna w edukacji seniorów, zwłaszcza tych, którzy nie znają lub potrzebują podstawowego przeszkolenia w zakresie bezpieczeństwa w Internecie. Oto jak można wykorzystać tę grę w edukacji seniorów:

- Podstawy bezpieczeństwa w Internecie: Seniorzy, którzy dopiero zaczynają korzystać z Internetu, mogą skorzystać z gry "Interlandia", aby poznać podstawy bezpieczeństwa w Internecie. Gra przedstawia różne zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu, takie jak phishing, niebezpieczne hasła czy udostępnianie danych osobowych, a następnie uczy, jak się przed nimi bronić.
- Nauka terminologii internetowej: Podczas gry "Interlandia" seniorzy mogą zapoznać się z terminologią internetową, taką jak hasła, adresy e-mail, prywatność w Internecie, ataki phishingowe itp. Może to pomóc im zrozumieć, o czym mówią inne źródła informacji na temat bezpieczeństwa w Internecie.
- Ćwiczenie umiejętności podejmowania decyzji: Gra wymaga od graczy podejmowania decyzji w kontekście bezpieczeństwa w Internecie. Seniorzy mogą ćwiczyć swoje umiejętności m.inrozpoznawaniezagrożeń i podejmowanie odpowiednich działań w przypadku wystąpienia zagrożeń.
- Ochrona danych: Seniorzy mogą dowiedzieć się, dlaczego ważna jest ochrona ich danych osobowych i jakie kroki można podjąć, aby je chronić. Gra pokazuje, że ujawnianie w Internecie zbyt wielu informacji o sobie jest niebezpieczne.
- Rozwiązywanie problemów: "Interlandia" zawiera różnorodne zadania polegające na rozwiązywaniu problemów związanych z bezpieczeństwem w Internecie. Może to pomóc seniorom rozwinąć umiejętności krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów.



- Samoocena: gra pozwala graczom ocenić swoje umiejętności i postępy w zakresie bezpieczeństwa w Internecie. Seniorzy mogą śledzić swoje osiągnięcia i postępy w grze.
- Praktykuj w bezpiecznym środowisku: "Interlandia" dostarcza praktycznych przykładów sytuacji związanych z bezpieczeństwem w Internecie. Seniorzy mogą ćwiczyć swoje umiejętności w bezpiecznym, kontrolowanym środowisku gier.

metoda

Dzięki grze "Interlandia: Zagraj i zostań asem Internetu" seniorzy w atrakcyjny i interaktywny sposób mogą zdobyć podstawową wiedzę i umiejętności dotyczące bezpieczeństwa w Internecie. Jest to ważne, aby pomóc im w odpowiedzialnym korzystaniu z Internetu i chronić ich prywatność.

Teoria

Gra "Interlandia: Zagraj i zostań asem Internetu" jest dostępna online i jest grą edukacyjną opartą na przeglądarce, opracowaną przez firmę Google. Oto kroki, które możesz wykonać, aby zagrać w tę grę:

Instalacja gry "Interlandia: Zagraj i zostań asem Internetu":

- 1. **Otwórz przeglądarkę internetową:**Rozpocznij proces instalacji gry "Interlandia" otwierając dowolną przeglądarkę internetową na swoim komputerze.
- 2. **Przejdź na stronę Interlandii**:w pasku adresu przeglądarki wpisz<u>"</u>https://beinternetawesome.withgoogle.com/pl_pl/interland" i naciśnij Enter. To jest oficjalna strona gry "Interlandia".
- 3. **Zacząć gre:**Po wejściu na stronę gry "Interlandia" możesz wybrać, który świat chcesz odwiedzić i w który chcesz grać. Wybierz jeden z pięciu światów tematycznych, a gra rozpocznie się w wybranej kategorii.
- 4. **Grać:**Kliknij żądane zadanie lub poziom i rozpocznij grę. Gra "Interlandia" jest dostępna bez instalacji i pobierania. Możesz grać bezpośrednio w przeglądarce internetowej.
- 5. **Nauka i rozrywka: Podczas**grze, poznasz zasady bezpieczeństwa w Internecie i w interaktywny sposób przećwiczysz swoje umiejętności. Gra łączy naukę z rozrywką.
- 6. **Monitorowanie postępu:**Podczas gry będziesz mógł śledzić swoje postępy i osiągnięcia w zakresie bezpieczeństwa online.
- 7. **Dostępność offline:**gra "Interlandia" jest dostępna online, ale można z niej także korzystać w formie drukowanych materiałów edukacyjnych, które są dostępne na stronie internetowej gry.

Gra "Interlandia" nie wymaga tradycyjnej instalacji na komputerze, dostępna jest jako gra edukacyjna dostępna w przeglądarce. Można go uruchomić w przeglądarce internetowej i korzystać bezpośrednio z serwisu "Interlandia", dostępnego pod adresem https://beinternetawesome.withgoogle.com/pl_pl/interland.





Kroki ułatwiające

TYTUŁ: Nauka bezpiecznego korzystania z Internetu

Scenariusz warsztatowy

Zamiar	Gra "Interlandia: Zagraj i zostań asem Internetu" przeznaczona jest przede wszystkim dla dzieci i młodzieży, aby uczyć je zasad bezpieczeństwa w Internecie. Jednak seniorzy również mogą skorzystać z tej gry, szczególnie jeśli dopiero zaczynają przygodę z Internetem lub potrzebują podstawowego przypomnienia o zasadach bezpieczeństwa w Internecie.
Kroki ułatwiające	Oto przykładowe zadania w grze Interlandia dla seniorów:
	 Cwiczenie 1: Swiat "bandytów haseł": Zadanie:W tym świecie seniorzy mogą nauczyć się tworzyć bezpieczne hasła i zarządzać nimi. Opis:Podczas gry seniorzy są zachęcani do tworzenia silnych haseł, które będą trudne do złamania dla potencjalnych przestępców internetowych. Mogą także dowiedzieć się, dlaczego ważne jest, aby unikać ujawniania haseł innym osobom. Świat zdrowogo rozsadku dotyczacego prowatności":
	 Cwiczenie 2: Świat "zdrowego rozsądku dotyczącego prywatności": Zadanie:Ten świat uczy seniorów, jak chronić swoją prywatność w Internecie. Opis:Seniorzy dowiedzą się, jakie informacje można ujawniać w Internecie, a które należy zachować dla siebie. Gra pokazuje, że należy zachować ostrożność przy udostępnianiu danych osobowych w Internecie. Ćwiczenie 3: Świat "Fake News Bad Place": Zadanie:Ten świat pomaga seniorom rozpoznawać
	 fałszywe wiadomości i spam internetowy. Opis:Seniorzy uczą się rozpoznawać fałszywe wiadomości, oszustwa i potencjalne zagrożenia w Internecie. Mogą poznać typowe cechy fałszywych wiadomości i dowiedzieć się, jak unikać klikania podejrzanych linków.
	 Zadanie:W tym świecie seniorzy mogą dowiedzieć się o zagrożeniach związanych z urządzeniami IoT (Internet of
	 Things) i sposobach ich ochrony. Opis:Gra edukuje seniorów w zakresie potencjalnych zagrożeń związanych z urządzeniami podłączonymi do Internetu, takimi jak inteligentne telewizory i lodówki. Uczy ich, jak chronić swoje urządzenia przed atakami hakerów. Ćwiczenie 5: Świat "Cytaty jako hasła":





Ocena

Posiada dwa komponenty:

Ocena facylitatora: obserwacja poprawy umiejętności, uczestnictwo, interakcja, umiejętności prezentacji oraz podczas refleksji.

Informacje zwrotne: Nieformalna informacja zwrotna w dowolnym momencie realizacji kursu; Formalna informacja zwrotna; Formująca informacja zwrotna; Podsumowanie podsumowujące; Informacje zwrotne od rówieśników ucznia; Samoocena ucznia.; Konstruktywna informacja zwrotna.

Możliwość przenoszenia

Gra "Interlandia" może być przydatnym narzędziem edukacyjnym dla seniorów, którzy chcą dowiedzieć się więcej na temat zasad bezpieczeństwa w Internecie lub potrzebują przypomnienia tych zasad. Promuje świadome i bezpieczne korzystanie z Internetu, co jest ważne dla wszystkich grup wiekowych.

Gra "Interlandia: Zagraj i zostań asem Internetu" może przydać się w życiu i pracy seniorów na wiele sposobów:

W codziennym życiu seniorów:

- 1. **Nauczanie podstaw bezpieczeństwa w Internecie:**Seniorzy mogą za pomocą gry "Interlandia" poznać podstawy bezpieczeństwa w Internecie, m.in. jak tworzyć silne hasła, rozpoznawać fałszywe informacje czy chronić swoją prywatność w Internecie. Dzięki temu mogą czuć się bezpieczniej podczas korzystania z Internetu.
- 2. **Prywatność:**Gra może pomóc seniorom zrozumieć, dlaczego ważne jest zachowanie prywatności w Internecie i jakie kroki należy podjąć, aby chronić ich dane osobowe przed nieuprawnionym dostępem.
- 3. **Zrozumienie zagrożeń:**Seniorzy mogą dowiedzieć się o różnych rodzajach zagrożeń online, takich jak phishing czy spam, a także o typowych cechach oszustw internetowych. Pomaga im to uniknąć pułapek w Internecie.
- 4. **Unikanie oszustw:**gra uczy seniorów, jak rozpoznawać i unikać oszustw internetowych, które dla osób starszych mogą być szczególnie niebezpieczne.



5. **Zyskanie pewności siebie:**Rozumiejąc zagrożenia płynące z Internetu i zdobywając umiejętności samoobrony, seniorzy mogą zyskać pewność korzystania z Internetu.

W pracy lub działalności społecznej seniorów:

- 1. Wsparcie pracy zdalnej:Seniorzy, którzy pracują zdalnie lub korzystają z Internetu w pracy, mogą wykorzystać umiejętności, których nauczyli się dzięki grze Interlandia, aby uczynić swoją pracę online bezpieczniejszą.
- 2. Edukowanie innych:Seniorzy, którzy są bardziej zaawansowani w korzystaniu z Internetu, mogą wykorzystać swoją wiedzę i doświadczenie do edukacji innych seniorów na temat bezpieczeństwa w Internecie, np. w klubach seniora lub na zajęciach edukacyjnych.
- 3. **Rozwijanie umiejętności komunikacyjnych:**Gra "Interlandia" może pomóc seniorom rozwinąć umiejętności komunikacji online, które mogą być przydatne w kontaktowaniu się z przyjaciółmi i rodziną za pośrednictwem mediów społecznościowych lub komunikatorów internetowych.
- 4. **Zabezpieczanie danych organizacyjnych:**Seniorzy pracujący w organizacjach lub klubach seniorów mogą wykorzystać wiedzę specjalistyczną dotyczącą bezpieczeństwa w Internecie, aby chronić prywatność swoich członków i unikać naruszeń danych.

Ogólnie rzecz biorąc, gra "Interlandia: Zagraj i zostań asem Internetu" może pomóc seniorom zrozumieć zasady bezpieczeństwa w Internecie i rozwinąć umiejętności potrzebne do bezpiecznego korzystania z Internetu. Może to pomóc im poczuć się bezpieczniej i chronić swoje dane osobowe w świecie online, a także przyczynić się do edukacji innych seniorów na ten temat.









• Rozwiązywanie problemów za pomocą Lumosity

Cele

Celem zajęć jest ukazanie szerszego kontekstu kompetencji cyfrowych. Na podstawie DigComp, który definiuje pięć obszarów kompetencyjnych, w ramach których każdy obywatel powinien się rozwijać.

TheKurs "Zostań trenerem rozwiązywania problemów: Lumosity" ma na celu pokazanie, jak wykorzystać Lumosity do poprawy obszaru kompetencji w zakresie rozwiązywania problemów.

Po ukończeniu tego kursu uczestnicy będą potrafili:

- Rozwiązuj problemy techniczne
- Identyfikacja potrzeb i rozwiązań technologicznych
- Korzystaj kreatywnie z technologii cyfrowych
- Zidentyfikuj luki w kompetencjach cyfrowych
- Zdefiniuj i krytycznie odzwierciedlaj kompetencje cyfrowe
- Praca samodzielna i w zespole z Europejskimi Ramami Odniesienia
- Rozumieć związek pomiędzy społeczeństwem informacyjnym a kompetencjami cyfrowymi

Wstęp

Lumosity to popularna platforma edukacyjna, która koncentruje się na treningu umysłu i doskonaleniu funkcji poznawczych, takich jak pamięć, uwaga, logiczne myślenie i inne umiejętności poznawcze. Program został opracowany przez Lumos Labs i jest dostępny zarówno na komputery osobiste, jak i urządzenia mobilne. Lumosity oferuje różnorodne gry i ćwiczenia, które zostały opracowane w oparciu o badania nad neuroplastycznością mózgu, czyli zdolnością mózgu do adaptacji i uczenia się przez całe życie.

Oto główne cechy i aspekty Lumosity:

- 1. Trening umysłu: Lumosity oferuje zestaw gier i ćwiczeń pomagających trenować różne aspekty funkcji poznawczych, takie jak pamięć krótkotrwała, uwaga, myślenie przestrzenne, szybkość myślenia i rozwiązywanie problemów.
- 2. Personalizacja: Po zarejestrowaniu się na platformie użytkownicy rozpoczynają od serii testów oceniających ich aktualne umiejętności poznawcze. Na podstawie wyników Lumosity dopasowuje program treningowy do indywidualnych potrzeb użytkownika.
- 3. Codzienne zadania: po testach użytkownicy otrzymują zestaw codziennych zadań, które pomagają im regularnie ćwiczyć umysł i monitorować swoje postępy.
- 4. Statystyki i śledzenie postępów: Lumosity śledzi wydajność użytkownika, tworząc wykresy i statystyki pokazujące, jakie umiejętności zostały ulepszone i gdzie można wprowadzić ulepszenia.
- 5. Dostęp mobilny: Lumosity jest dostępny na urządzenia mobilne, dzięki czemu użytkownicy mogą ćwiczyć swoje umysły w dowolnym miejscu i czasie.
- 6. Konkurencja i rankingi: Użytkownicy mogą rywalizować z innymi graczami i sprawdzać swoje miejsce w rankingach.
- 7. Badania naukowe: Lumos Labs prowadzi badania naukowe mające na celu ocenę efektywności swoich ćwiczeń i zabaw, co wpływa na ciągłe doskonalenie programu.



8. Subskrypcje: Lumosity oferuje bezpłatną wersję z podstawowymi funkcjami, ale także płatne subskrypcje, które dają dostęp do dodatkowych gier i narzędzi.

Lumosity to popularne narzędzie wśród osób w każdym wieku, które chcą utrzymać w dobrej kondycji funkcje poznawcze, trenować umysł i poprawiać sprawność intelektualną. Pomaga to nie tylko w życiu codziennym, ale także na polu zawodowym, naukowym i edukacyjnym. Warto jednak pamiętać, że ćwiczenia poznawcze powinny być tylko jednym z elementów dbania o zdrowie mózgu, na które składa się także zdrowa dieta, aktywność fizyczna i regularny sen.

Przypadek użycia

https://www.lumosity.com/ [ćwicz pamięć]

Lumosity może być cennym narzędziem w edukacji seniorów, pomagającym trenować umysł i poprawiać funkcje poznawcze. Oto kilka sposobów wykorzystania Lumosity w edukacji seniorów:

- Rozwijanie umiejętności poznawczych: Seniorzy mogą używać Lumosity do ćwiczenia różnych umiejętności poznawczych, takich jak pamięć, uwaga, logiczne myślenie, rozwiązywanie problemówi szybkość myślenia. Regularne ćwiczenia mogą pomóc w utrzymaniu i doskonaleniu tych umiejętności.
- 2. Szkoleniedostosowywanie: Oferty Lumositydostosowywanieprogramu szkoleniowego zgodnie z indywidualnymi umiejętnościami i potrzebami użytkownika. Dzięki temu seniorzy mogą skupić się na obszarach wymagających największej uwagi.
- 3. Codzienne zadania: Seniorzy mogą korzystać z codziennych zadań w Lumosity w ramach swojej rutyny, co pomaga im regularnie ćwiczyć umysł i monitorować swoje postępy.
- 4. Utrzymywanie aktywności umysłowej: Dla wielu seniorów ważne jest, aby umysł był aktywny, szczególnie w starszym wieku. Lumosity zapewnia różnorodne ćwiczenia utrzymujące umysł w aktywności.
- 5. Motywacja i zaangażowanie: dzięki elementom gry i rywalizacji z innymi graczami Lumosity może motywować seniorów, zachęcając ich do regularnego treningu umysłu.
- 6. Badanie własnych postępów: Lumosity śledzi wydajność użytkowników, umożliwiając seniorom monitorowanie ich postępów w zakresie różnych umiejętności poznawczych. Może to działać motywująco i pomóc w świadomym doskonaleniu umiejętności.
- 7. Wsparcie w nauce: Jeśli seniorzy uczą się nowych umiejętności lub języków, regularne treningi mentalne w Lumosity mogą poprawić ich zdolność przyswajania wiedzy.
- 8. Integracja z innymi działaniami: Możesz połączyć wykorzystanie Lumosity z innymi działaniami edukacyjnymi i kulturalnymi, aby stworzyć pełniejszy program edukacyjny.
- 9. Grupy treningowe: Seniorzy mogą tworzyć w Lumosity grupy treningowe i zawody, co pomaga budować więzi społeczne i motywację do treningów.
- 10. Zdrowie mózgu: Korzystanie z Lumosity może pomóc w utrzymaniu zdrowego i aktywnego mózgu, co jest ważne dla zdrowego i aktywnego starzenia się.

metoda

Ważne jest, aby seniorzy korzystali z Lumosity z umiarem i ze świadomością, że trening mentalny jest częścią ogólnej opieki zdrowotnej, która obejmuje również zdrową dietę, aktywność fizyczną i inne aspekty samoopieki. Lumosity może być cennym narzędziem w tej całościowej strategii.





Teoria

Oto kroki, które możesz wykonać, aby zainstalować Lumosity na swoim komputerze i telefonie:

Instalowanie Lumosity na komputerze:

- 1. Otwórz przeglądarkę internetową: Rozpocznij proces instalacji Lumosity, otwierając dowolną przeglądarkę internetową na swoim komputerze.
- 2. Przejdź do strony Lumosity: w pasku adresu przeglądarki wpisz "www.lumosity.com" i naciśnij Enter.
- 3. Rejestracja lub logowanie: Jeżeli posiadasz już konto w Lumosity, zaloguj się wpisując swoje dane do logowania. Jeśli nie posiadasz konta, kliknij opcję "Zarejestruj się" lub podobny przycisk, aby utworzyć nowe konto.
- 4. Wybór planu: Kiedy logujesz się lub tworzysz konto, Lumosity może zapytać Cię o rodzaj planu. Możesz wybrać plan bezpłatny lub ewentualnie opcje płatne, jeśli potrzebujesz dostępu do pełnego zakresu ćwiczeń i funkcji.
- 5. Wprowadzanie danych: W zależności od wybranego planu możesz zostać poproszony o wprowadzenie dodatkowych danych, takich jak informacje o płatności.
- 6. Zaloguj się na swoje konto: Po wybraniu planu i wejściu na stronę Lumosity zaloguj się, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś.
- 7. Rozpocznij trening: Po zalogowaniu możesz rozpocząć trening mentalny przy użyciu różnych gier i zadań dostępnych na platformie Lumosity.

Instalowanie Lumosity na swoim telefonie:

Dla Android:

- 1. Otwórz Sklep Google Play: Otwórz aplikację Sklep Google Play na swoim telefonie.
- 2. Wyszukaj Lumosity: Wpisz "Lumosity" w polu wyszukiwania i naciśnij Enter.
- 3. Zainstaluj Lumosity: kliknij aplikację Lumosity w wynikach wyszukiwania i naciśnij przycisk "Zainstaluj". Po zakończeniu instalacji aplikacja pojawi się na Twoim telefonie.
- 4. Otwórz Lumosity: Po instalacji otwórz Lumosity, a następnie zaloguj się lub utwórz nowe konto.

Rozpocznij trening: Po zalogowaniu możesz rozpocząć trening mentalny, korzystając z różnych gier i zadań dostępnych w aplikacji.

Dla systemu iOS (iPhone/iPad):

- 1. Otwórz App Store: Otwórz aplikację App Store na swoim urządzeniu iOS.
- 2. Wyszukaj Lumosity: Wpisz "Lumosity" w polu wyszukiwania i naciśnij Enter.
- Pobierz Lumosity: kliknij aplikację Lumosity w wynikach wyszukiwania i naciśnij przycisk "Pobierz".
 Po zakończeniu pobierania aplikacja zostanie zainstalowana na Twoim urządzeniu.
- 4. Otwórz Lumosity: Po instalacji otwórz Lumosity, a następnie zaloguj się lub utwórz nowe konto.
- 5. Rozpocznij trening: Po zalogowaniu możesz rozpocząć trening mentalny, korzystając z różnych gier i zadań dostępnych w aplikacji.



 \cap

GIT

Teraz możesz używać Lumosity na komputerze lub telefonie, aby ćwiczyć swoje umiejętności poznawcze i poprawiać funkcjonowanie mózgu. Pamiętaj, że Lumosity oferuje wersję bezpłatną z podstawowymi funkcjami, ale także płatne subskrypcje, które dają Ci dostęp do dodatkowych ćwiczeń i narzędzi.







TYTUŁ: Rozwiązywanie problemów za pomocą jasności

Scenariusz warsztatowy

Zamiar	Oto podstawowe kroki, które seniorzy mogą podjąć, aby zapoznać się z grą Lumosity i rozpocząć trening mentalny. Platforma oferuje wiele ćwiczeń i gier, dzięki czemu seniorzy mogą dostosować swój trening do własnych potrzeb i preferencji. Ważne, aby trening był regularny, bo to regularność przynosi najlepsze efekty w rozwijaniu umiejętności poznawczych.
Kroki ułatwiające	 Najiepsze elekty w łożwjaniu unnejętności poźnawczych. Oto kilka kroków, które seniorzy mogą wykonać, aby zapoznać się z grą Lumosity i zacząć z niej korzystać: Rejestracja lub logowanie: Krok 1: Otwórz stronę internetową lub aplikację Lumosity na swoim komputerze lub urządzeniu mobilnym. Krok 2: Kliknij "Zarejestruj się" lub "Zaloguj się", w zależności od tego, czy masz już konto, czy nie. Krok 3: Utwórz nowe konto, jeśli jeszcze go nie posiadasz, wprowadzając swoje dane, takie jak imię i nazwisko, adres e-mail i hasło. Jeśli posiadasz konto, zaloguj się przy użyciu danych logowania. 2 Test wstępny: Krok 4: Po zalogowaniu Lumosity może zaproponować rozpoczęcie podstawowego testu w celu oceny aktualnych umiejętności poznawczych. Seniorzy mogą przystąpić do tego testu, aby uzyskać punkt wyjścia do treningu. 3. Wybór planu: Krok 5: Po ukończeniu testu wstępnego seniorzy mogą wybrać odpowiedni plan treningowy, który będzie dostosowany do ich możliwości i potrzeb. Jeśli chcą mieć dostęp do pełnej gamy ćwiczeń, mogą wybrać plan darmowy lub płatny. 4. rozpoczęcie szkolenia: Krok 6: Po wybraniu planu seniorzy mogą rozpocząć treningi klikając w odpowiednie gry i ćwiczenia dostępne na platformie. Mogą zacząć od codziennych zadań lub wybrać konkretne ćwiczenia, które chcą wykonywać. 5. monitorowanie postępu: Krok 7: Lumosity śledzi postępy seniorów w zakresie różnych umiejętności poznawczych. Seniorzy mogą monitorować swoje wyniki, sprawdzając wykresy i statystyki dostępne na platformie. 6. Regularność treningów: Krok 8: Aby uzyskać najlepsze rezultaty, seniorzy mogą regularnie ćwiczyć swój umysł. Mogą ustawić sobie stały harmonogram treningów, np. codziennie przez określony czas.
	 Krok 9: Seniorzy moga poznać różne gry i ćwiczenia dostenne w Lumosity
	i dowiedzieć się jakie umiejetności rozwijają się w każdej z tych gier
	i dowiedzieć się, jakie uniejętności rozwijają się w każdej z tych gler.



TOP

GIT

	DIVIDE
	 8. wsparcie i motywacja: Krok 10: Seniorzy, jeśli chcą, mogą dołączyć do grupy treningowej lub zawodów, aby zwiększyć motywację i wziąć udział w rywalizacji z innymi zawodnikami.
	Oto przykłady ćwiczeń krok po kroku z aplikacji Lumosity, które mogą wykonywać seniorzy:
	 Ćwiczenie 1: "Kolorowanka" Cel: Dopoprawić szybkość przetwarzania informacji i koncentrację. Krok 1:Rozpocznij sesję gry "Kolorowa książka" w Lumosity. Krok 2:Zobaczysz stronę z kolorowymi literami i cyframi. Twoim zadaniem jest odnalezienie konkretnego symbolu, na przykład "A" i kliknięcie na niego, gdy pojawi się na stronie. Krok 3:Gra staje się coraz trudniejsza, ponieważ symbole stają się coraz szybsze. Twoim celem jest zdobycie jak największej liczby punktów przed zakończeniem sesji. Krok 4:Po ukończeniu ćwiczenia możesz zobaczyć swoje wyniki i postęp w
	 zakresie szybkości przetwarzania informacji. Ćwiczenie 2: "Porównanie Mimóżensko-Możensko". Cel: Doćwicz umiejętność logicznego myślenia i wyciągania wniosków. Krok 1:Rozpocznij sesję gry "Porównanie Mimozhensko-Mozhensko" w Lumosity. Krok 2:Zobaczysz zestaw dwóch rysunków przedstawiających różne obiekty lub sceny. Twoim zadaniem jest porównanie tych rysunków i wskazanie, czym się różnią. Krok 3:Upewnij się, że dokładnie przeanalizowałeś obie strony i dowiedz się, czy różnice dotyczą kształtów, kolorów lub innych szczegółów. Krok 4:Po ukończeniu ćwiczenia możesz zobaczyć swoje wyniki i postępy w zakresie logicznego myślenia.
	 Ćwiczenie 3: "Pamiętanie do przodu" Bramka:Trening pamięci krótkotrwałej i uwagi. Krok 1:Rozpocznij sesję gry Memory Forward w Lumosity. Krok 2:Zobaczysz zestaw kolorowych bloków, które migają w określonej kolejności. Twoim zadaniem jest zapamiętanie tej sekwencji. Krok 3:Po ukończeniu sekwencji bloków należy kliknąć te same bloki w dokładnej kolejności, w jakiej się pojawiły. Krok 4:Gra staje się coraz trudniejsza, w miarę jak sekwencje stają się dłuższe i bardziej złożone. Krok 5:Po ukończeniu ćwiczenia możesz zobaczyć swoje wyniki i postęp w zakresie pamięci krótkotrwałej.
Bibliografia	https://www.lumosity.com/en/ https://antyweb.pl/aplikacja-nie-czyni-madrzejszym] https://www.programosy.pl/program,android-lumosity.html https://en.wikipedia.org/wiki/Lumosity https://progsoft.net/pl/software/lumosity





Ocena

Ocena składa się z dwóch elementów.

Ocena facylitatora: obserwacja poprawy umiejętności, uczestnictwo, interakcja, umiejętności prezentacji oraz podczas refleksji.

Informacje zwrotne: Nieformalna informacja zwrotna w dowolnym momencie realizacji kursu; Formalna informacja zwrotna; Formująca informacja zwrotna; Podsumowanie podsumowujące; Informacje zwrotne od rówieśników ucznia; Samoocena ucznia.; Konstruktywna informacja zwrotna.

Możliwość przenoszenia

Te przykłady ćwiczeń Lumosity obejmują różnorodne umiejętności poznawcze, takie jak szybkość przetwarzania informacji, logiczne myślenie i pamięć. Aby utrzymać umysł w dobrej kondycji, ważne jest regularne ćwiczenie tych umiejętności. Seniorzy mogą dostosować trudność ćwiczeń do swojego poziomu i śledzić swoje postępy, dzięki czemu Lumosity jest użytecznym narzędziem do treningu mentalnego.

Lumosity.com opiera wszystkie swoje ćwiczenia mózgu na szeroko zakrojonych badaniach; w radzie naukowej zasiadają naukowcy z takich instytucji jak UCSF i Stanford.

Wykorzystując stale dostosowujące się wyzwania, ćwiczenia Lumocity strategicznie skupiają się na obszarach mózgu, takich jak pamięć, uwaga i szybkość przetwarzania.

Ćwiczenia są pogrupowane według celów treningowych i (jeśli dotyczy) schorzeń (ADHD, mTBI, rekonwalescencja po raku, PTSD).

Lumosity może być stosowany przez seniorów zarówno w pracy, jak i w życiu codziennym w celu poprawy funkcji poznawczych i jakości życia. Oto przykłady wykorzystania Lumosity w tych dwóch obszarach:

Korzystanie z Lumosity w pracy:

- 1. **Poprawa produktywności:**Pracujący seniorzy mogą wykorzystać Lumosity do poprawy koncentracji, uwagi i szybkości przetwarzania informacji. Dzięki regularnemu treningowi mentalnemu mogą być bardziej produktywni i skoncentrowani na swoich zadaniach.
- 2. **Rozwiązywanie problemów:**Lumosity zawiera ćwiczenia i gry pomagające rozwijać umiejętności rozwiązywania problemów i logicznego myślenia. Seniorzy pracujący w obszarach wymagających kreatywnego myślenia mogą wykorzystać te umiejętności w pracy.
- 3. **Pamięć i organizacja:**seniorzy, którzy muszą pamiętać ważne daty, dane kontaktowe lub dane, mogą wykorzystać Lumosity do treningu i organizacji pamięci.
- 4. **Kreatywność:**osoby pracujące nad kreatywnymi projektami, takimi jak projektowanie graficzne, pisanie lub sztuka, mogą używać Lumosity do pobudzenia swojej kreatywności i twórczego myślenia.

Zastosowanie Lumosity w życiu codziennym:

1. Utrzymanie zdrowego umysłu:Lumosity może pomóc seniorom zachować aktywny i zdrowy umysł na starość, co wpływa na ich ogólną jakość życia.



- Zachowanie niezależności: Poprawa funkcji poznawczych może pomóc seniorom zachować niezależność w życiu codziennym, umożliwiając im skuteczniejsze radzenie sobie w codziennych sytuacjach.
- 3. **Rozrywka:**gra w Lumosity może stanowić formę rozrywki i relaksu dla seniorów. Dzięki różnorodnym grom i ćwiczeniom mogą spędzić czas w angażujący i satysfakcjonujący sposób.
- 4. **Kontakt społeczny:**seniorzy mogą tworzyć w Lumosity grupy szkoleniowe lub rywalizować z innymi graczami, co może sprzyjać budowaniu więzi społecznych i relacji.
- 5. **Aktywność poznawcza:**Lumosity może pomóc seniorom w utrzymaniu aktywności poznawczej po przejściu na emeryturę, co może zapobiec pogorszeniu się funkcji poznawczych.

Ogólnie rzecz biorąc, Lumosity zapewnia narzędzie do treningu mentalnego, które można dostosować do indywidualnych potrzeb i preferencji seniorów zarówno w pracy, jak i w życiu codziennym. Dzięki regularnemu treningowi mentalnemu mogą poprawić jakość swojego życia, zdolność radzenia sobie z codziennymi wyzwaniami i zachować niezależność na starość.

Alternatywa dla Lumosity

Polecenie zagadki



Puzzle Command codziennie ćwiczy mózg. Zagraj w ponad 12 gier łamiących mózg na prawie każdym urządzeniu. Wykonuj ćwiczenia szkoleniowe, aby poprawić pamięć, uwagę i ogólne zdolności poznawcze. Codziennie publikowana jest nowa, wyjątkowa łamigłówka. C... Bezpłatny tablet z systemem Android iPad iPhone Android oparty na sieci Web

Wzmacniacz pamięci



Memory Booster to jedna z najlepszych gier wzmacniających pamięć, zwiększających jej moc. - Główny czynnik Memory Booster wpływa na twoją pamięć. - Memory Booster dla dzieci to gra planszowa pomagająca rozwijać umiejętności zapamiętywania. - Więcej p...

Darmowy iPad i iPhone

Pamiętaj Powtórz



Popraw swoją pamięć podczas gry Remember Repeat. Remember Repeat to gra logiczna, w której musisz zapamiętać układ niebieskich klocków, a gdy znikną, musisz go powtórzyć. To łamigłówka pamięciowa, która zmusza do szybkiej pracy z pamięcią....

Darmowy Android





KOGNITIV



Przeanalizuj aktywność poznawczą na podstawie kilku krótkich gier. Każdy test opiera się na czterech różnych obszarach: umiejętności analityczne, uwaga, reakcja i pamięć. Każde badanie trwa nie dłużej niż dwie minuty. W efekcie poznawczy...

Tablet z Androidem Freemium Kindle Fire Android

Mózg N-Back



Jest to prosty klon Brain Workshop, obsługujący dowolną kombinację (pozycja, dźwięk, kolor, obraz).

Darmowy Android

Test IQ – jak inteligentny jesteś?



Aplikacja do testowania ilorazu inteligencji (IQ) pozwala uzyskać podstawowy wynik IQ i porównać go z wynikami innych użytkowników, a także rzucić wyzwanie znajomym na Facebooku, Twitterze, Google+, Gmailu i innych portalach społecznościowych. - Żadnych wymagań...

Darmowy Android

Warzywa Rekiny



Pomóż rekinom zjeść wszystkie warzywa! Rekiny są głodne i chcą jeść! Tylko warzywa mogą dać im siłę i witaminy, których potrzebują. Dlatego musisz pomóc im zjeść wszystkie warzywa, co wymaga umiejętności pamięci i percepcji! Ile rund karmienia może...

Darmowy osobisty Android

Narzędzie do tworzenia notatek



Ta gra to świetny sposób na trening i doskonalenie pamięci wzrokowej, inteligencji, koncentracji i organizacji. Ta gra logiczna jest przeznaczona dla dzieci i dorosłych, ponieważ codzienny trening pamięci jest ważny w każdym wieku: kiedy jesteś m...

Tablet z Androidem Freemium





Ścieżka Poli



Poly Path to gra skupienia i uwagi. Zmień ścieżki, aby poprowadzić swoich małuchów we właściwe miejsce! Ponad 100 poziomów do opanowania. Wciągająca rozgrywka. Zbieraj gwiazdki na podstawie swoich wyników. Odblokuj nagrody za pomocą swoich gwiazdek.

Darmowy Android

Pogromca pamięci



Znajdź i połącz pasujące karty w tej fantastycznej przygodzie z wieloma różnymi poziomami. Znajdź 3 karty w rzędzie, aby stworzyć specjalny ruch. Graj z czasem lub ograniczoną liczbą ruchów. Udowodnij swoje umiejętności, gdy musisz znaleźć konkretne k...

Darmowy Android

BrainScale.net



Dual N-Back, CWM, Mental Math i inne ćwiczenia online z najlepszymi wynikami i statystykami postępów.

Freemium oparte na sieci Web

Suma zabawy



Zabawna łamigłówka liczbowa, która trenuje Twój mózg! Jak grać: - Weź liczbę i dodaj ją do planszy - Jeśli pasuje do ostatniej cyfry sumy twoich sąsiadów, zostaną wysadzieni w powietrze! - Powtarzaj, aż plansza będzie pusta - Rywalizuj z przyjaciółmi, aby zobaczyć...

Darmowy iPad i iPhone

Evolve - Gry intelektualne i trening poznawczy Lite



Evolve to aplikacja do treningu poznawczego z minigrami przeznaczonymi do treningu umysłu. Evolve jest podzielone na sześć obszarów: reakcji, logiki, pamięci, koncentracji, języka i wielozadaniowości. Evolve przygotowuje dla Ciebie sesje ćwiczeń, pro...

Freemium na Androida

Centrala mózgu



Myśl szybciej, lepiej się skupiaj, zapamiętuj więcej – dzięki klinicznie sprawdzonym ćwiczeniom sprawności mózgu Brain HQ

Freemium oparte na sieci Web





Ślad zwierząt



Zwierzęta leśne są głodne i musisz zaprowadzić je na lunch! Wyznacz właściwą ścieżkę, aby urocze puszyste zwierzęta mogły dotrzeć do ulubionego jedzenia. To szalona, zabawna gra wielozadaniowa! Naciśnij widelec, aby wytyczyć właściwą trasę dla swojego zwierzaka...

Komercyjny Android

BrainMania



BrainMania to zabawna i edukacyjna gra, która testuje i doskonali logiczne myślenie, matematykę, czas reakcji, koordynację ręka-oko i wiele innych ważnych narzędzi. BrainMania nie wymaga żadnej specjalnej wiedzy, więc każdy może w nią zagrać. Funkcja...

Freemium Android Tablet iPad iPhone Android

Eksperyment mózgu



Popraw swoje umiejętności poznawcze, pamięć i uwagę dzięki ćwiczeniom treningowym mózgu

Darmowy internetowy system Android

Oko

Program eyeQ wykorzystuje dziesiątki naukowo sprawdzonych ćwiczeń, aby wytrenować oczy i mózg, aby szybciej czytać i przetwarzać informacje. Zobacz, jak się poprawiasz, ponieważ program automatycznie dostosowuje się na podstawie Twoich wyników. Sta...

Komercyjny oparty na sieci Web

2x2 - Trenuj swój mózg



Łatwa gra logiczna, dzięki której możesz opanować umiejętności matematyczne i udowodnić, że mimo wszystko nie opuściłeś szkoły! Niesamowite korzyści: - Łatwa rozgrywka. Pobierz i graj od razu. - Dostęp offline. Niezależnie od tego, czy jesteś w powietrzu, czy po...

Darmowy iPad i iPhone

NeuroArkada



Ogromna biblioteka darmowych gier intelektualnych.



Bezpłatny, oparty na sieci Web







• Opowiadanie historii za pomocą Storydice

Cele

Opowiadanie historii za pomocą Storydice to dynamiczne podejście stosowane w edukacji dorosłych i coachingu w celu wyposażenia uczniów w umiejętności skutecznego korzystania z narzędzi cyfrowych do twórczej ekspresji.

Ta angażująca sesja ma na celu zapoznanie uczestników z koncepcją STORYTELLING THROUGH STORYDICE, podkreślenie jej znaczenia i zademonstrowanie wspólnego tworzenia projektów.

Uczestnicy zyskają wgląd w kluczowe elementy składające się na fascynującą narrację, odkryją jej zalety i zagłębią się w proces tworzenia zbiorowych projektów historii.

Podczas tej sesji uczestnicy będą także odkrywać możliwości interakcji z rówieśnikami i czerpać inspirację z różnych istniejących projektów. Narzędzie to znajduje swoje najcenniejsze zastosowanie na etapach uczenia się Opracuj i Eksploruj, pomagając dorosłym w opanowaniu instrumentów cyfrowych na potrzeby innowacyjnych przedsięwzięć w zakresie opowiadania historii.

Korzystanie ze Storydice pobudza wyobraźnię i kreatywność, a korzystanie z Dysku Google pozwala uczestnikom rozwijać podstawowe umiejętności cyfrowe, takie jak przetwarzanie tekstu i udostępnianie plików. Łącząc te dwa elementy, uczestnicy mogą stworzyć niepowtarzalną i osobistą historię, którą będą mogli podzielić się z innymi, otrzymując informację zwrotną i dalej rozwijając swoje umiejętności.

Przypadek użycia

Ćwiczenie można rozwijać w grupach lub indywidualnie. Przedstaw koncepcję Storydice i jej zastosowanie w opowiadaniu historii. Zachęć uczestników do zaangażowania się w kreatywne ćwiczenia z opowiadania historii przy użyciu Storydice, aby poprawić ich umiejętności komunikacji, współpracy i umiejętności korzystania z technologii cyfrowych. Ćwiczenie można przeprowadzić zarówno online, jak i osobiście, umożliwiając uczestnikom ćwiczenie swoich umiejętności w różnych kontekstach.

metoda

Stosuj podejście skoncentrowane na uczniu, zachęcając uczestników do aktywnego udziału w dyskusjach i działaniach grupowych. Wykorzystaj kombinację wykładów, ćwiczeń interaktywnych i dyskusji grupowych, aby ułatwić naukę. Zapewnij uczestnikom możliwość podzielenia się swoimi doświadczeniami, pomysłami i historiami, tworząc środowisko uczenia się oparte na współpracy.

Teoria

- Przedstaw narzędzie cyfrowe i jego działanie: jak korzystać ze Storydice
- 1. Pobierz i zainstaluj: Odwiedź sklep z aplikacjami na swoim urządzeniu mobilnym (iOS lub Android) i wyszukaj "Storydice". Pobierz i zainstaluj aplikację Storydice na swoim urządzeniu.


- 2. Uruchom aplikację: Otwórz aplikację Storydice na ekranie głównym swojego urządzenia.
- 3. Potrząśnij urządzeniem: potrząśnij urządzeniem, aby rzucić wirtualną Storydice. Na kostkach będą wyświetlane różne obrazy lub symbole powiązane z podpowiedziami do opowiadania historii.
- 4. Zinterpretuj obrazy: Przyjrzyj się obrazom wyświetlonym na rzuconych kostkach. Każdy obraz przedstawia inny element opowieści, taki jak postać, sceneria, obiekt lub akcja.
- 5. Utwórz historię: użyj przewiniętych obrazów jako podpowiedzi, aby stworzyć wyjątkową historię. Połącz elementy z kostek w spójną narrację, obejmującą postacie, miejsca i działania reprezentowane przez obrazy.
- 6. Powtórz proces: Jeśli chcesz, potrząśnij ponownie urządzeniem, aby rzucić kostką i wygenerować nowe podpowiedzi do opowiadania historii. Użyj nowego zestawu obrazów, aby stworzyć kolejną historię.

• Wyjaśnij podstawowe elementy, które należy znać, aby napisać historię

W tej części omówiono teoretyczne aspekty opowiadania historii, podkreślając znaczenie narracji, postaci, rozwoju fabuły i angażujących technik opowiadania historii. Wprowadź różne formaty i style opowiadania historii, aby poszerzyć zrozumienie uczestników i zainspirować ich kreatywność.

W teoretycznych aspektach opowiadania historii istotne jest zgłębienie kluczowych elementów, które sprawiają, że historie są atrakcyjne i wciągające. Oto kilka dodatkowych szczegółów, które możesz uwzględnić:

- 1. **Narracje:**Wyjaśnij pojęcie narracji i jej rolę w opowiadaniu historii. Narracje stanowią kręgosłup opowieści, zapewniając strukturę łączącą wydarzenia, postacie i motywy. Omów elementy narracji, takie jak ekspozycja, wznosząca się akcja, kulminacja, opadająca akcja i rozwiązanie.
- Postacie: Podkreśl znaczenie dobrze rozwiniętych postaci w opowiadaniu historii. Postacie ożywiają historię i pomagają widzom nawiązać emocjonalną więź. Omów znaczenie cech charakteru, motywacji i konfliktów w rozwoju fabuły. Poznaj różne archetypy postaci i ich wpływ na opowiadanie historii.
- 3. Rozwój fabuły:Omów proces rozwoju fabuły oraz sposób, w jaki tworzy on napięcie, napięcie i zainteresowanie historią. Wyjaśnij różne struktury fabuły, takie jak tradycyjna struktura składająca się z trzech aktów (początek, środek i koniec) lub struktury alternatywne, takie jak narracja nieliniowa. Podkreśl znaczenie tempa, zapowiedzi i zwrotów akcji, aby utrzymać zaangażowanie widzów.
- 4. Angażujące techniki opowiadania historii:Zapoznanie uczestników z różnymi technikami opowiadania historii, które przykuwają uwagę i utrzymują uwagę publiczności. Przykładami mogą być żywe opisy, dialogi, szczegóły sensoryczne i język figuratywny. Omów siłę narzędzi do opowiadania historii, takich jak retrospekcje, zapowiedź, symbolika i ironia, w poprawianiu doświadczenia związanego z opowiadaniem historii.
- 5. **Formaty i style opowiadania historii:**Poszerzaj wiedzę uczestników na temat opowiadania historii, wprowadzając różne formaty i style. Omów tradycyjne formaty, takie jak opowiadania, powieści i opowiadanie ustne, a także współczesne formaty, takie jak opowiadanie cyfrowe, narracje interaktywne i opowiadanie transmedialne. Eksploruj różne style opowiadania historii, takie jak





narracje humorystyczne, trzymające w napięciu, inspirujące lub osobiste, aby zainspirować kreatywność uczestników.

6. Zaangażowanie publiczności: Podkreśl znaczenie uwzględnienia grupy docelowej podczas tworzenia historii. Omów techniki angażowania i nawiązywania kontaktu z publicznością, takie jak tworzenie postaci, z którymi można się utożsamić, wykorzystywanie uniwersalnych tematów i odwoływanie się do emocji, wartości i zainteresowań publiczności.

Podaj zestaw sugerowanych tematów do napisania opowiadania:Zainspirowany żywym gobelinem europejskich problemów i priorytetów, oferuje wybór wciągających tematów na podróż opowiadania historii:

- Zrównoważony rozwój środowiska
- Innowacje cyfrowe
- Dziedzictwo kulturowe
- Włączenie społeczne
- Równość płci
- Znaczenie edukacji

Każdy temat odzwierciedla istotny aspekt krajobrazu Unii Europejskiej, zachęcając uczestnika do nadania swoim umiejętnościom opowiadania historii znaczenia społecznego i pomysłowości twórczej.

Kroki ułatwiające

TYTUŁ: Opowiadanie historii za pomocą Storydice

Scenariusz warsztatowy

Czas	2 godziny
Grupa docelowa	Dorośli uczniowie z niskimi umiejętnościami cyfrowymi
Materiały	 Storydice (można kupić online lub zrobić z obrazami/symbolami na kostkach) Notatki cyfrowe Komputery lub tablety z dostępem do Internetu Konta Dysku Google dla każdego uczestnika Projektor i ekran do wyświetlania instrukcji i przykładów
Kroki ułatwiające	 Wprowadzenie (10 minut) Powitaj uczestników i wyjaśnij cel działania Pokaż przykłady opowiadania historii i wyjaśnij znaczenie opowiadania historii w komunikacji i uczeniu się Przedstaw koncepcję Storydice i dowiedz się, jak można go wykorzystać do generowania historii Podziel uczestników na małe grupy (3-4 uczestników na grupę)



STOP

DIGITA

DIVIDE
Wybór tematu (5 minut)
 Zaoferuj uczestnikom wybór fascynujących tematów europejskich (opisanych powyżej), z których każdy odzwierciedla istotne tematy i priorytety UE. Zachęć każdą grupę, aby wybrała temat, który odpowiada jej zainteresowaniom i pasjom w ich podróży w kierunku opowiadania
historii.
Cwiczenie w Storydice (30 minut)
 Zapewnij każdej grupie aplikację Storydice i cyfrowe notatki Poinstruuj uczestników, aby rzucili kostką i utworzyli historię na podstawie obrazów lub symboli, które pojawiają się zgodnie z wybranym tematem Zachęć uczestników do kreatywności i wyobraźni oraz do współpracy z członkami grupy w celu stworzenia spójnej i wciągającej historii Daj uczestnikom 20–25 minut na stworzenie swoich historii
Cyfrowe pisanie historii (30 minut)
 Poinstruuj uczestników, aby utworzyli konto na Dysku Google (jeśli jeszcze go nie mają) Podaj krótki samouczek na temat korzystania z Dysku Google do pisania i udostępniania dokumentów Poinstruuj uczestników, aby za pomocą Dysku Google napisali swoją historię z poprzedniego ćwiczenia Daj uczestnikom 20–25 minut na napisanie swoich historii
Dzielenie się i opinie (20 minut)
 Poinstruuj uczestników, aby podzielili się swoimi historiami z członkami grupy za pomocą Dysku Google Zachęcaj członków grupy do czytania historii innych i przekazywania sobie nawzajem informacji zwrotnych, koncentrując się na przejrzystości morału/przesłania oraz ogólnej kreatywności i spójności historii Daj członkom grupy 10–15 minut na podzielenie się swoimi historiami i przekazanie opinii na ich temat
Podsumowanie (10 minut)
 Podziękuj uczestnikom za udział i zachęć ich do dalszego ćwiczenia umiejętności opowiadania historii i umiejętności cyfrowych Przekaż końcową opinię lub sugestie dotyczące ulepszeń





Ocena

- Co sądzisz o historii, którą Ty i Twoja grupa stworzyliście za pomocą Storydice?
- Czy podczas opowiadania historii pojawiły się jakieś zaskakujące zwroty akcji lub elementy?
- W jaki sposób współpraca z innymi podczas zajęć w Storydice wpłynęła na Twoje doświadczenie w opowiadaniu historii?
- o Co sprawiło ci największą satysfakcję we wspólnej pracy nad stworzeniem historii?
- W jaki sposób korzystanie ze Storydice i narzędzi cyfrowych wpłynęło na Twój poziom komfortu dzięki twórczej ekspresji w formacie cyfrowym?
- o Czy wprowadzenie elementów cyfrowych poprawiło Twoje wrażenia z opowiadania historii?
- Jakie aspekty swoich umiejętności opowiadania historii chciałbyś ulepszyć lub udoskonalić w przyszłych działaniach?
- W jaki sposób umiejętności i spostrzeżenia zdobyte podczas tej aktywności w Storydice mogą mieć zastosowanie w innych aspektach Twojego życia osobistego lub zawodowego?
- Czy potrafisz wyobrazić sobie scenariusze, w których wspólne opowiadanie historii i narzędzia cyfrowe mogą odegrać rolę w Twoich przyszłych przedsięwzięciach?

Możliwość przenoszenia

Przedyskutuj, w jaki sposób uczestnicy mogą zastosować swoje umiejętności opowiadania historii w rzeczywistych scenariuszach, takich jak profesjonalne prezentacje, wystąpienia publiczne lub tworzenie treści dla mediów społecznościowych. Podkreśl możliwość przeniesienia umiejętności zdobytych podczas kursu do różnych kontekstów i zachęć uczestników do odkrywania i wykorzystywania tych umiejętności w życiu osobistym i zawodowym.





• Trenerzy na jeden dzień dzięki wykorzystaniu Genial.ly

Cele

Ta praktyczna lekcja ma na celu promocjęumiejętności krytycznego myślenia i umiejętności korzystania z mediów wśród dorosłych o niskich umiejętnościach cyfrowych, ze szczególnym uwzględnieniem tematu dezinformacji i fałszywych wiadomości. Korzystając z Genial.ly, internetowego narzędzia do tworzenia interaktywnych treści, uczestnicy będą mogli projektować angażujące i pouczające treści na ten temat, jednocześnie ćwicząc swoje umiejętności cyfrowe.

Zdobędą również umiejętności potrzebne, aby stać się biegłymi trenerami zdolnymi do projektowania wciągających sesji szkoleniowych przy użyciu platformy Genial.ly.

Oprócz rozwojutreściumiejętności tworzenia, poprzez wspólne i interaktywne działania, uczestnicy rozwiną również swoje umiejętnościanalizowaćoraz oceniać dezinformację i fałszywe wiadomości, a także zwiększać świadomość na temat związanych z nimi zagrożeń i wpływu na społeczeństwo i jednostki.

Ogółem celem tego działania jest umożliwienie uczestnikom zostania na jeden dzień trenerami, którzy będą mogli dzielić się swoją wiedzą i spostrzeżeniami na temat umiejętności korzystania z mediów ze swoimi społecznościami i sieciami.

Przypadek użycia

Grupa. Przedstaw uczestnikom koncepcję zostania "Trenerem na jeden dzień" i wykorzystaj platformę Genial.ly, aby ułatwić im doświadczenie. Działanie to można przeprowadzić zarówno online, jak i osobiście, umożliwiając uczestnikom rozwijanie umiejętności cyfrowych, umiejętności prezentacji i kreatywności podczas wcielania się w rolę trenerów.

Zapewnia interaktywne i angażujące podejście do nauki, zachęcając do aktywnego uczestnictwa i współpracy między uczestnikami.

metoda

Metodą stosowaną przez edukatorów dorosłych w tym planie lekcji będzie:skoncentrowany na uczniui interaktywne, z naciskiem na uczenie się oparte na współpracy i doświadczeniu. Zapewni uczestnikom możliwość aktywnego zaangażowania się w dyskusje, ćwiczenia praktyczne i ćwiczenia grupowe.

Facylitator przeprowadzi krótki samouczek na temat korzystania z Genial.ly, ale uczestnicy będą zachęcani do samodzielnego odkrywania i eksperymentowania z narzędziem, a moderator zapewni wskazówki i informacje zwrotne w razie potrzeby. Zajęcia będą miały na celu promowanie aktywnego zaangażowania i uczestnictwa, np. pracy w parach lub małych grupach w celu tworzenia interaktywnych treścianalizowaćdezinformacja i fałszywe wiadomości.

Aby dostosować się do potrzeb uczestników o niskich umiejętnościach cyfrowych, moderator zapewni również w razie potrzeby dodatkowe wsparcie i wskazówki, takie jak wyjaśnienie terminów technicznych, zademonstrowanie procedur krok po kroku i zapewnienie dodatkowego czasu na ćwiczenia praktyczne. Facylitator będzie także zachęcał uczestników do dzielenia się swoją wiedzą i doświadczeniami oraz do wzajemnego uczenia się na podstawie swoich punktów widzenia i spostrzeżeń. Na koniec moderator zapewni



możliwość przekazania informacji zwrotnej i refleksji, aby pomóc uczestnikom utrwalić zdobytą wiedzę i zastosować ją w codziennym korzystaniu z mediów cyfrowych.

Teoria

Podstawa teoretyczna leżąca u podstaw interaktywnej prezentacji na temat dezinformacji i fałszywych wiadomości czerpie inspirację z teorii konstruktywizmu, aktywnego uczenia się i umiejętności korzystania z mediów. Działanie to zostało strategicznie zaprojektowane tak, aby zaangażować uczestników w uczenie się przez doświadczenie i współpracę, wspierając rozwój umiejętności tworzenia treści, umiejętności selekcji informacji i biegłości w zakresie korzystania z danych. Następujące teorie przyczyniają się do struktury pedagogicznej tej działalności:

Konstruktywizm: Zakorzeniony w pracach Jeana Piageta i Lwa Wygotskiego konstruktywizm podkreśla, że uczniowie aktywnie budują swoje zrozumienie poprzez interakcję z otoczeniem i refleksję nad doświadczeniami. W tym działaniu uczestnicy wcielają się w twórców treści, konstruując swoje interpretacje dezinformacji i fałszywych wiadomości. Poprzez praktyczną interakcję z platformą Genial.ly uczestnicy syntetyzują swoje rozumienie koncepcji umiejętności korzystania z mediów i stosują krytyczne myślenie, aby wybierać i prezentować przykłady fałszywych wiadomości. Takie podejście zachęca uczestników do przejęcia odpowiedzialności za swoją naukę i konstruowania swojej wiedzy w kontekście społecznym.

Aktywne uczenie się: Opierając się na pracach teoretyków edukacji, takich jak David Kolb, aktywne uczenie się kładzie nacisk na uczenie się poprzez działanie, refleksję i doświadczanie. Interaktywna prezentacja ucieleśnia tę zasadę, wymagając od uczestników aktywnego tworzenia treści. Angażując się w proces selekcji, analizowanieoraz przedstawienie przykładów fałszywych wiadomości, doświadczeń uczestnikówz pierwszej rękiwyzwania i niuanse związane z manipulacją i dezinformacją w mediach. To aktywne zaangażowanie kultywuje głębsze zrozumienie i krytyczne myślenie, gdy uczestnicy zmagają się ze złożonością treści medialnych.

Umiejętność korzystania z mediów i umiejętność korzystania z informacji: Ćwiczenie to, włączając elementy teorii umiejętności korzystania z mediów, dotyczy rozwoju zdolności uczestników do krytycznego myśleniaanalizowaći oceniać treści medialne. Uczestnicy wybierają i prezentują przykłady fałszywych wiadomości, wymagając od nich oceny wiarygodności, dokładności i intencji stojących za informacjami. Co więcej, na pierwszy plan wysuwają się umiejętności selekcji informacji i umiejętności korzystania z danych, gdy uczestnicy przeglądają różne źródła w celu wybrania przykładów, które najlepiej ilustrują taktyki dezinformacji. Jest to zgodne z nadrzędnym celem, jakim jest wspieranie świadomych i wnikliwych konsumentów mediów.

Fazy eksploracji i opracowania: Wykorzystanie platformy Genial.ly na etapach eksploracji i opracowywania jest zgodne z teorią uczenia się przez doświadczenie. Eksplorując możliwości narzędzia i eksperymentując z tworzeniem treści, uczestnicy aktywnie budują swoją wiedzę na temat skutecznych strategii komunikacji i prezentacji. Faza opracowywania obejmuje udoskonalenie ich interaktywnych prezentacji, wspieranie cyklu refleksji, adaptacji i doskonalenia, który jest równoległy do procesu uczenia się przez doświadczenie.

Poprzez wzajemne oddziaływanie tych perspektyw teoretycznych uczestnicy angażują się w dynamiczne doświadczenie edukacyjne, które wykracza poza tradycyjne metody oparte na wykładach. Stając się twórcami treści i wykorzystując Genial.ly jako narzędzie, uczestnicy syntetyzują wiedzę, doskonalą umiejętności krytycznej analizy i rozwijają umiejętność selekcji informacji. Struktura działania odzwierciedla askoncentrowany na uczniupodejście, w którym uczestnicy przejmują odpowiedzialność za swoją podróż edukacyjną, przekształcając ich w aktywnych uczestników w dziedzinie umiejętności korzystania z mediów i świadomości dezinformacyjnej.





Przedstaw narzędzie cyfrowe i jego działanie: jak korzystać z Genial.ly

1. Utwórz konto:

- o Odwiedź stronę Genial.ly (<u>www.genial.ly</u>) i kliknij przycisk "Zarejestruj się" lub "Rozpocznij".
- Wprowadź wymagane informacje, aby utworzyć konto, takie jak imię i nazwisko, adres email i hasło.
- Alternatywnie możesz zarejestrować się za pomocą konta Google lub Facebook.

2. Poznaj panel:

- Po utworzeniu konta i zalogowaniu się zostaniesz przekierowany do panelu Genial.ly.
- Zapoznaj się z interfejsem panelu, który zazwyczaj wyświetla zapisane projekty i opcje tworzenia nowej zawartości.

3. Utwórz nowy projekt:

- Kliknij przycisk "Utwórz nowy" lub "Nowy projekt", aby rozpocząć nowy projekt.
- Wybierz szablon: Genial.ly oferuje szeroką gamę dostosowywalnych szablonów do różnych celów. Przejrzyj opcje szablonów i wybierz taki, który odpowiada Twoim celom projektu.
- Dostosuj projekt: Po wybraniu szablonu możesz rozpocząć jego dostosowywanie. Edytuj tekst, dodawaj obrazy, filmy, ikony, kształty, przyciski i elementy interaktywne do swojego projektu, korzystając z przyjaznego dla użytkownika edytora "przeciągnij i upuść".
- Modyfikuj projekt: Dostosuj projekt projektu, wybierając różne schematy kolorów, czcionki, tła i układy, aby dopasować je do Twojej marki lub pożądanej estetyki wizualnej.

4. Dodaj interakcję:

- Genial.ly pozwala na dodanie elementów interaktywnych do Twojego projektu, zwiększając zaangażowanie i interaktywność.
- Przeglądaj dostępne funkcje interaktywne, takie jak quizy, ankiety, ankiety, hotspoty, wyskakujące okienka, przyciski nawigacyjne i animacje.
- Kliknij opcję "Interaktywny" lub "Dodaj interaktywność", aby uzyskać dostęp do biblioteki elementów interaktywnych i wybrać te, które odpowiadają celom Twojego projektu.

5. Osadź multimedia:

- Włącz elementy multimedialne, aby wzbogacić swój projekt.
- Kliknij opcję "Media" lub "Dodaj multimedia", aby wstawić obrazy, filmy, pliki audio lub inne multimedia bezpośrednio do projektu.
- Możesz przesyłać pliki multimedialne ze swojego komputera lub wybierać z biblioteki multimediów Genial.ly.

6. Dostosuj nawigację:

- Skonfiguruj ustawienia nawigacji swojego projektu, aby zapewnić bezproblemową obsługę.
- Zdefiniuj kolejność prezentacji treści i skonfiguruj przyciski nawigacyjne lub menu, aby umożliwić użytkownikom nawigację pomiędzy sekcjami lub stronami.

7. Podgląd i publikacja:



- Użyj funkcji podglądu, aby sprawdzić swój projekt i upewnić się, że wszystko jest zgodne z przeznaczeniem.
- Jeśli jesteś zadowolony ze swojego projektu, kliknij przycisk "Opublikuj" lub "Udostępnij",
- Wybierz preferowane opcje publikowania: Możesz opublikować swój projekt jako samodzielną stronę internetową, osadzić go na swojej stronie internetowej lub blogu lub udostępnić bezpośrednio za pośrednictwem kanałów mediów społecznościowych lub poczty elektronicznej.

8. Współpraca i udostępnianie:

• Genial.ly oferuje funkcje współpracy, które pozwalają pracować nad projektami z innymi.

Utworzenie 3 podsumowańinfografiki za pomocą Genial.lywyjaśnienie treści teoretycznych i praktycznych uczniom:

- Konstruktywizm, aktywne uczenie się i teorie umiejętności korzystania z mediów
- Jak korzystać z Genial.ly
- Różne narzędzia do rozróżniania fałszywych wiadomości

Kroki ułatwiające

Ta część zawiera wyjaśnienia dotyczące wykorzystania narzędzi i materiałów oraz sposobu realizacji działania, aby utrzymać zaangażowanie grupy docelowej i przyczynić się do doskonalenia umiejętności.

TYTUŁ: Trenerzy na jeden dzień dzięki wykorzystaniu Genial.ly

Scenariusz warsztatowy

Czas	1h40
Grupa	Dorośli uczniowie z niskimi umiejętnościami cyfrowymi
docelowa	
Cele	 Promowanie umiejętności krytycznego myślenia i umiejętności korzystania z mediów wśród dorosłych o niskich umiejętnościach cyfrowych poprzez wykorzystanie Genial.ly, internetowego narzędzia do tworzenia interaktywnych treści.
	 Podnoszenie świadomości na temat zagrożeń i wpływu dezinformacji i fałszywych wiadomości na społeczeństwo i jednostki.
Materiały	 Komputery lub tablety z dostępem do Internetu: Uczestnicy będą potrzebowali dostępu do komputera lub tabletu z dostępem do Internetu, aby móc korzystać z Genial.ly i wyszukiwać zasoby online związane z tematyką dezinformacji i fałszywych wiadomości.
	 Konto Genial.ly: Uczestnicy będą musieli założyć bezpłatne konto na Genial.ly, aby uzyskać dostęp do platformy i tworzyć interaktywne treści. Facylitator



TOP

DIGITA

	 może potrzebować wskazówek dotyczących tworzenia konta i korzystania z platformy. 3. Zasoby internetowe: Facylitator będzie musiał zapewnić dostęp do zasobów internetowych związanych z tematyką dezinformacji i fałszywych wiadomości, takich jak artykuły prasowe, filmy i infografiki. Zasoby te można wybrać z wyprzedzeniem lub wyszukiwać wspólnie z uczestnikami. 4. Narzędzia do prezentacji: Uczestnicy mogą potrzebować narzędzi do prezentacji, takich jak PowerPoint lub Prezentacje Google, aby uporządkować swoje treści i pomysły przed utworzeniem interaktywnych treści na Genial.ly. 5. Formularze informacji zwrotnej: Może być konieczne przygotowanie formularzy informacji zwrotnych lub ankiet w celu zebrania informacji 	
	zwrotnych od uczestników na temat ich doświadczeń edukacyjnych i efektywności planu lekcji.	
Kroki	Wprowadzenie (10 minut)	
ułatwiające		
	1. Powitaj uczestników i przedstaw się jako moderator.	
	2. Wyjaśnij cel i znaczenie lekcji oraz zapytaj uczestników o ich wcześniejszą	
	 Podziel się kilkoma przykładami niedawnych dezinformacji i fałszywych wiadomości i poproś uczestników, aby określili, co sprawia, że wprowadzają one w błąd lub są niewiarygodne. 	
	Ćwiczenie 1: Tworzenie treści interaktywnych za pomocą Genial.ly (40 minut)	
	 Wyjaśnij, że uczestnicy będą pracować w parach lub małych grupach, aby za pomocą Genial.ly stworzyć interaktywne i angażujące treści na temat związany z dezinformacją i fałszywymi wiadomościami. 	
	 Podaj krótki samouczek na temat korzystania z Genial.ly, w tym wybierania szablonów, dodawania elementów tekstowych i multimedialnych oraz tworzenia interaktywnych funkcji, takich jak quizy, ankiety i hotspoty. 	
	 3. Przydziel każdej grupie konkretny temat spośród: "Jak rozpoznać fałszywe wiadomości" "Wpływ dezinformacji na zdrowie publiczne" "Rola mediów społecznościowych w szerzeniu dezinformacji." 	
	 Daj grupom czas na burzę mózgów na pomysły, wyszukanie informacji i zaprojektowanie treści przy użyciu szablonów i funkcji Genial.ly. 	



Co-funded by the European Union

"Stop podziałowi cyfrowemu" 2021-2-RO01-KA210-ADU-000048969

STOP

DIGITAI

	DIVIDE .
	A Aggiungi pagina + Aggiungi audio di sotofondo
	Image: Construction Image: Construction Image: Constremage: Construction Image: Co
	 Poproś każdą grupę o przedstawienie swoich treści reszcie grupy i zachęć do przekazywania opinii i zadawania pytań.
	Ćwiczenie 2: Ocena dezinformacji i fałszywych wiadomości (40 minut)
	 Rozdaj ulotki zawierające przykłady dezinformacji i fałszywych wiadomości i poproś uczestników, aby pracowali w parach lub małych grupach w celu ich analizy i oceny.
	 Przygotuj prezentację wraz z zestawem kryteriów oceny, takich jak dokładność, wiarygodność źródła, kontekst, ton i cel, i poproś uczestników, aby zastosowali je do przykładów.
	 Ułatwij dyskusję w grupie na temat ustaleń i wniosków oraz poproś uczestników, aby podzielili się swoimi spostrzeżeniami i refleksjami na temat zagrożeń i wpływu dezinformacji i fałszywych wiadomości na społeczeństwo i jednostki.
	Zakończenie (10 minut)
	1. Podsumuj kluczowe punkty i spostrzeżenia z lekcji i poproś uczestników o
	przekazanie opinii i sugestii dotyczących ulepszen. 2. Zachęć uczestników, aby w dalszym ciągu ćwiczyli umiejętności krytycznego myślenia i umiejętności korzystania z mediów, stosując je w codziennym
	korzystaniu z mediów cyfrowych. 3. Podziękuj uczestnikom za udział i uwagę.
Ocena	Zbierz informacje zwrotne, aby ocenić działanie (15 minut):
	 W jakim stopniu Ty/uczestnicy aktywnie zaangażowaliście się w działania warsztatowe?



STOP DIGITAL DIVIDE

	0	Czy Ty/uczestnicy efektywnie współpracowaliście w parach lub grupach podczas zadań związanych z tworzeniem i analizowaniem treści?
	0	tworzenia interaktywnych treści na temat dezinformacji i fałszywych wiadomości?
	0	Jak skutecznie Państwo/uczestnicy przeanalizowali i ocenili przykłady dezinformacji i fałszywych wiadomości?
	0	Czy analiza i ocena były wnikliwe i odzwierciedlały krytyczne rozumienie treści medialnych?
	0	Czy Ty/uczestnicy wykazaliście umiejętność identyfikacji kluczowych elementów taktyk dezinformacyjnych w analizowanych przykładach?
	0	W jaki sposób Ty/uczestnicy zamierzacie zastosować umiejętności i wiedzę zdobytą na warsztatach w swoim codziennym życiu lub interakcjach z mediami cyfrowymi?
	Conial hy two	śra i udostopniaj piesomowite trości interaktowno".
BIDIIOgrafia	"Geniailiy — two "Fake News, um	jejetność korzystania z mediów i krytyczne myślenie" – Uniwersytet w
	Hongkongu	

Ocena

Powyższe pytania ewaluacyjne zostaną przesłane zarówno uczestnikom, jak i trenerom w celu kompleksowej oceny skuteczności, wpływu i wyników warsztatu. To podejście oparte na podwójnej ocenie zapewnia wszechstronne zrozumienie powodzenia działania w zakresie osiągnięcia jego celów i wspierania znaczących doświadczeń edukacyjnych. Informacje zwrotne będą pomocne w udoskonalaniu przyszłych iteracji działania i zwiększaniu jego wkładu w umiejętność korzystania z mediów i umiejętności krytycznego myślenia uczestników.

Możliwość przenoszenia

Uczestnicy mogą przenieść umiejętności i wiedzę zdobytą podczas zajęć do różnych aspektów swojego życia:

- Profesjonalne szkolenia i prezentacje: Stosuj skuteczne techniki szkoleń i prezentacji podczas przekazywania informacji współpracownikom, klientom lub interesariuszom.
- Warunki nauczania i edukacji: Korzystaj z zasad projektowania instruktażu i narzędzi interaktywnych, aby tworzyć angażujące materiały edukacyjne dla uczniów.
- Wystąpienia publiczne: Wykorzystaj nowo odkrytą pewność siebie i umiejętności w przedstawianiu wpływowych prezentacji, aby przyciągnąć uwagę publiczności i skutecznie przekazywać pomysły.
- Współpraca zespołowa: Stosuj umiejętności facylitacji i komunikacji w ustawieniach zespołu, prowadzeniu spotkań i prowadzeniu skutecznych sesji szkoleniowych.









• Newsletter z TinyLetter

Cele

Celem warsztatów jest wyposażenie uczestników w wiedzę i umiejętności potrzebne do korzystania z TinyLetter, przyjaznej dla użytkownika usługi biuletynów e-mailowych, do tworzenia i rozpowszechniania angażujących, informacyjnych i profesjonalnych biuletynów. Uczestnicy poznają teoretyczne podstawy skutecznej komunikacji biuletynowej i zdobędą praktyczne doświadczenie w korzystaniu z TinyLetter do projektowania, zarządzania i dostarczania biuletynów.

Podczas tej sesji uczestnicy doskonalą swoje umiejętności tworzenia treści i komunikacji, tworząc biuletyn na wybrany przez siebie temat spośród zaproponowanych przez trenera. Biuletyn będzie następnie rozpowszechniany za pośrednictwem poczty elektronicznej i sieci społecznościowych. Narzędzie to można zintegrować z fazami rozwojowymi.

Ta praktyczna lekcja ma na celu rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia i umiejętności korzystania z mediów wśród dorosłych o ograniczonej znajomości technologii cyfrowych.

Przypadek użycia

Podczas warsztatów grupowych prowadzonych online lub na miejscu działanie "Biuletyn z TinyLetter" angażuje uczestników w zwiększanie umiejętności cyfrowych poprzez tworzenie treści i komunikację.

Edukator wprowadza koncepcję, pomaga uczestnikom w wyborze interesujących ich tematów i ułatwia praktyczne tworzenie biuletynów za pomocą TinyLetter. Uczestnicy tworzą i rozpowszechniają biuletyny, przekazują wzajemne opinie i analizują wskaźniki zaangażowania, rozwijając umiejętności rozwiązywania problemów.

metoda

Metodą stosowaną przez edukatorów dorosłych w tym planie lekcji będzie uczenie się pozaformalne i wzajemne uczenie się, w ramach którego dorośli uczą się we współpracy z rówieśnikami. Metoda ta zachęca do dzielenia się doświadczeniami i wzajemnego wsparcia. Połączenie metod płynnie integruje różne elementy, takie jak demonstracje informacyjne, interaktywne prezentacje, zadania indywidualne i grupowe oraz przemyślane sesje podsumowujące. Elementy te wspólnie tworzą wciągające doświadczenie edukacyjne, zaprojektowane tak, aby umożliwić uczestnikom naukę poprzez praktyczne zaangażowanie oraz wymianę cennych spostrzeżeń i informacji.

Teoria

Struktura warsztatów ma sprzyjać otwartemu i odważnemu dialogowi, wykorzystując zbiorową mądrość uczestników. Zachęca do dzielenia się doświadczeniami i punktami widzenia oraz do pracy nad interesującymi uczestników tematami związanymi z technologiami cyfrowymi.

1. **Podkreślanie znaczenia biuletynów:**Naświetl kluczową rolę biuletynów w obszarach edukacyjnych, wyjaśniając ich wieloaspektowe funkcje w kultywowaniu połączeń, rozpowszechnianiu istotnych



informacji, rozpalaniu aktywnego zaangażowania i pielęgnowaniu poczucia wspólnoty wśród odbiorców.

- 2. Skuteczna komunikacja poprzez newsletter: Przedstaw podstawowe zasady leżące u podstaw skutecznej komunikacji za pomocą biuletynu, obejmujące sztukę zwięzłego wyrażania myśli, tworzenia urzekających treści, nadawania atrakcyjności wizualnej, utrzymywania spójnej tożsamości marki i dostarczania dostosowanych do indywidualnych potrzeb komunikatów, które rezonują. Pokaż przykłady istniejących i skutecznych biuletynów.
- Sztuka analizy odbiorców: Poznaj kluczowy aspekt zrozumienia zamierzonych odbiorców, wyjaśniając proces harmonizowania treści biuletynu z ich odrębnymi potrzebami, fascynacjami i preferencjami. Podkreśl głęboki wpływ segmentacji odbiorców i spersonalizowanych strategii komunikacyjnych na wspieranie zaangażowania.
- 4. Odkrywanie struktury i układu biuletynu:Oferuj wgląd w schematy strukturalne, z których składają się atrakcyjne biuletyny, rozwijając warstwy sekcji, w tym przyciągające uwagę nagłówki, zachęcające wprowadzenia, najważniejsze treści, dynamiczne aktualizacje wiadomości, przewidywane wydarzenia, cenne zasoby i przekonujące wezwania do działania. Weź udział w dyskursie na temat optymalnych praktyk w zakresie układu wizualnego, rozsądnego wykorzystania obrazów, finezji typografii i płynnego integrowania elementów brandingu.

Tematyka zaproponowana uczestnikom:

- Wirusowe dezinformacje na temat zdrowia: Zajmij się rozpowszechnianiem fałszywych informacji zdrowotnych w mediach społecznościowych, odnosząc się do przypadków, w których wprowadzające w błąd porady miały wpływ na zdrowie publiczne.
- Wyzwanie dotyczące wiadomości satyrycznych: Zbadaj przypadki, w których artykuły satyryczne zostały potraktowane jako informacje oparte na faktach, podkreślając znaczenie zrozumienia satyry.
- Siła Clickbaitu: przeanalizuj atrakcyjność nagłówków opartych na przynętach na kliknięcia i ich potencjał wprowadzania czytelników w błąd w celu skonsultowania sensacyjnych lub niedokładnych treści.
- Manipulacja zdjęciami kończy się niepowodzeniem: pokazuje przypadki, w których edytowane obrazy stały się wirusowe, podkreślając potrzebę krytycznego sprawdzenia obrazów pod kątem autentyczności.
- Wyzwania mediów społecznościowych poszły źle: Przeanalizuj wyzwania, które zyskały popularność na platformach mediów społecznościowych i podkreśl przypadki, w których uczestnicy musieli zmierzyć się z niezamierzonymi konsekwencjami.
- **Dezinformacja wyborcza**: Omów wpływ kampanii dezinformacyjnych podczas wyborów, używając prawdziwych przykładów, aby podkreślić potencjalne konsekwencje dezinformacji.
- Sensacyjne nagłówki wiadomości: Przedstaw przypadki, w których nagłówki wiadomości wprowadzały w błąd lub były przesadzone, co ilustruje, jak krytyczne myślenie jest potrzebne, aby rozpoznać dokładne informacje.





Podaj informacje na temat korzystania z TinyLetter:

- Utwórz konto:
 - Odwiedź witrynę TinyLetter (<u>www.tinyletter.com</u>) i kliknij przycisk "Rozpocznij" lub "Utwórz konto".
 - Wprowadź wymagane informacje, aby utworzyć konto, takie jak adres e-mail, żądana nazwa użytkownika i hasło.
 - Alternatywnie możesz zarejestrować się przy użyciu istniejącego konta Mailchimp, jeśli je posiadasz.

• Skonfiguruj swój biuletyn:

- Po utworzeniu konta i zalogowaniu się zostaniesz przekierowany do panelu TinyLetter.
- Kliknij zakładkę "Konto" lub "Ustawienia", aby skonfigurować preferencje dotyczące newslettera.
- Dostosuj nazwę biuletynu, adres e-mail nadawcy i inne opcje, takie jak tytuł, opis i logo biuletynu.

• Zaprojektuj swój biuletyn:

- Kliknij kartę "Projektuj" lub "Dostosuj", aby uzyskać dostęp do edytora szablonów TinyLetter.
- Wybierz szablon: TinyLetter oferuje wybór wstępnie zaprojektowanych szablonów Twojego biuletynu. Przejrzyj opcje i wybierz tę, która odpowiada Twoim preferencjom.
- Dostosuj szablon: Zmodyfikuj układ, czcionki, kolory i inne elementy wizualne szablonu, aby pasowały do Twojej marki lub pożądanej estetyki wizualnej. Możesz także dodać własne obrazy lub logo.

• Utwórz treść biuletynu:

- Kliknij zakładkę "Utwórz" lub "Napisz", aby rozpocząć tworzenie treści do swojego newslettera.
- Dodaj temat: Napisz chwytliwy temat, który przyciągnie uwagę czytelnika i zachęci go do otwarcia biuletynu.
- Napisz treść: Użyj udostępnionego edytora tekstu, aby stworzyć treść biuletynu. Formatuj tekst, dodawaj obrazy, wstawiaj hiperłącza i twórz angażujące i pouczające sekcje.
- Podgląd biuletynu: Skorzystaj z funkcji podglądu, aby sprawdzić, jak biuletyn będzie wyglądał subskrybentom przed jego wysłaniem.

• Zarządzaj subskrybentami:

- Aby zarządzać swoją listą subskrybentów, kliknij zakładkę "Abonenci" lub "Lista".
- Dodaj subskrybentów: Dodaj subskrybentów ręcznie, wprowadzając jeden po drugim ich adresy e-mail lub importuj listę subskrybentów z pliku CSV.
- Formularze zgody: dostosuj i umieść formularz zgody na swojej stronie internetowej lub platformach mediów społecznościowych, aby umożliwić odwiedzającym zapisanie się do Twojego biuletynu.



 Opcje rezygnacji z subskrypcji: Upewnij się, że Twój biuletyn zawiera łatwy i widoczny link do rezygnacji z subskrypcji, aby zachować zgodność z przepisami dotyczącymi prywatności i zapewnić pozytywne doświadczenia użytkownika.

GIT

• Wysyłanie i śledzenie biuletynów:

- Po skompletowaniu treści biuletynu i listy subskrybentów kliknij przycisk "Wyślij" lub "Wyślij biuletyn".
- Wybierz opcje wysyłki: Wybierz, czy chcesz wysłać newsletter od razu, czy zaplanować go na później.
- Śledź wydajność biuletynu: TinyLetter zapewnia podstawowe analizy, które pozwalają śledzić wskaźniki, takie jak współczynniki otwarć i współczynniki klikalności. Skorzystaj z tych spostrzeżeń, aby ocenić skuteczność swojego biuletynu.





Kroki ułatwiające

TYTUŁ: Newsletter z TinyLetter

Scenariusz warsztatowy

Czas	2:30
Grupa docelowa	Dorośli uczniowie z niskimi umiejętnościami cyfrowymi
Cele	 Wyposaż uczestników w wiedzę i umiejętności potrzebne do tworzenia i rozpowszechniania biuletynów za pomocą TinyLetter. Popraw umiejętności tworzenia treści i komunikacji. Promuj wśród uczestników krytyczne myślenie i umiejętność korzystania z mediów.
Materiały	1. Projektor i ekran do prezentacji.
	 Laptopy lub tablety z dostępem do Internetu dla uczestników. Prezentacje PPT z kluczowymi punktami i instrukcjami. Tablica i markery.
Kroki ułatwiające	 Rozgrzewka (10 minut):Zapytaj uczniów, czy kiedykolwiek wcześniej subskrybowali biuletyn, a jeśli tak, poproś ich, aby podzielili się tym, co im się podoba, a co nie, w związku z otrzymywanymi biuletynami. Wykorzystaj ich odpowiedzi do wywołania dyskusji na temat znaczenia biuletynów jako narzędzia komunikacji oraz tego, w jaki sposób można je wykorzystać do dzielenia się informacjami i pomysłami, zasad tworzenia skutecznej komunikacji za pomocą biuletynów poprzez pokazanie przykładów, analizy odbiorców.
	 Instrukcja (20 minut):Przedstaw TinyLetter jako prostą i przyjazną dla użytkownika platformę do tworzenia i wysyłania biuletynów. Przeprowadź uczniów przez proces zakładania konta i tworzenia pierwszego biuletynu, łącznie z dodaniem tytułu, napisaniem krótkiego wprowadzenia i wyborem tematu. Przekaż im listę kontrolną umożliwiającą tworzenie angażujących i skutecznych biuletynów.
	 Aktywność (50 minut): Poproś uczniów, aby wybrali jeden z zaproponowanych tematów. Zachęć ich, aby najpierw zdecydowali się na tytuł i strukturę, a następnie do napisania biuletynu. Zachęć ich, aby zastanowili się, co sprawia, że ich temat jest wyjątkowy lub istotny i w jaki sposób mogą zapewnić wartość swoim czytelnikom.



DIGIT

	 Dyskusja (20 minut):Gdy uczniowie będą mieli czas na burzę mózgów, poproś ich, aby połączyli się w pary i podzielili się swoimi pomysłami. Poinstruuj ich, aby przekazali opinie i sugestie dotyczące ulepszenia biuletynu partnera, w tym sposobów na uczynienie treści bardziej wciągającą, trafną lub informacyjną.
	 Zamknięcie (10 minut): Zbierz uczniów i poproś ich, aby podzielili się swoimi doświadczeniami z TinyLetter i wybranymi przez nich tematami. Zachęć ich do dalszego zgłębiania różnych tematów i wykorzystywania biuletynów jako narzędzia do dzielenia się swoimi pomysłami i perspektywami z innymi.
	 Zadanie domowe (30 minut): Poproś uczniów, aby dokończyli tworzenie biuletynów i wysłali je znajomemu, członkowi rodziny lub współpracownikowi. Poinstruuj ich, aby poprosili o opinię i rozważyli sposoby ulepszenia swoich biuletynów w przyszłych wydaniach.
Ocena	
	 Czy zasady skutecznej komunikacji newsletterowej okazały się dla Ciebie wartościowe przy tworzeniu Twojego newslettera?
	 W jaki sposób analiza wskaźników zaangażowania wpłynęła na Twoje zrozumienie zaangażowania odbiorców?
	 Podziel się jednym kluczowym spostrzeżeniem na temat umiejętności korzystania z mediów, które zdobyłeś podczas tych warsztatów.
	 W jaki sposób tworzenie i udostępnianie biuletynów poprawiło Twoje umiejętności tworzenia treści?
	 Jakie wyzwania napotkałeś podczas tworzenia newslettera i jak sobie z nimi poradziłeś?
	Czy praktyczne doświadczenie korzystania z TinyLetter spełniło Twoje oczekiwania? Dlaczego lub dlaczego nie?
	 Jak planujesz zastosować wiedzę i umiejętności zdobyte podczas tych warsztatów w swoich przyszłych przedsięwzięciach?
Bibliografia	"Poradnik TinyLetter: Jak bezpłatnie rozpocząć wysyłanie biuletynu e-
5	mailowego" autorstwa OptinMonster;
	"Przewodnik po biuletynie" Nicole Bianchi
	<i>"</i>

Możliwość przenoszenia

Umiejętności nabyte na warsztatach "Newsletter z TinyLetter" mają szerokie zastosowanie. Uczestnicy mogą zastosować te umiejętności w komunikacji osobistej, kontekstach zawodowych na potrzeby skutecznego marketingu i komunikacji wewnętrznej, placówkach edukacyjnych angażujących uczniów, przedsięwzięciach przedsiębiorczych, rzecznictwie społecznym i zaangażowaniu społeczności. Nacisk położony w warsztatach na krytyczne myślenie i umiejętność korzystania z mediów przygotowuje jednostki do odpowiedzialnego poruszania się po informacjach cyfrowych, wnosząc pozytywny wkład w różne sfery życia.





• TedED przed zagrożeniami cyfrowymi

Cele

Akcja "TedED versus the Risks of Digital" ma na celu edukację uczestników na temat potencjalnych zagrożeń związanych z technologią cyfrową. Dzięki angażującym rozmowom TedED uczestnicy zyskują wgląd w zagrożenia związane z działaniami online, prywatnością danych i cyberbezpieczeństwem. Głównym celem jest podniesienie świadomości wśród obywateli, zwiększenie ich kompetencji cyfrowych i umiejętności krytycznego myślenia. Analizując rzeczywiste scenariusze i studia przypadków, uczestnicy pogłębiają wiedzę na temat luk w zabezpieczeniach cyfrowych. Ponadto działanie zachęca uczestników do przyjmowania odpowiedzialnych zachowań w Internecie i umożliwia im podejmowanie świadomych decyzji podczas poruszania się po cyfrowym krajobrazie. Nadrzędnym celem jest wyposażenie uczestników w wiedzę i umiejętności potrzebne do zabezpieczenia ich obecności w Internecie i zapewnienia bezpieczniejszych doświadczeń cyfrowych.

Przypadek użycia

Moduł ten ma zastosowanie zarówno w ustawieniach online, jak i bezpośrednich. Może być prowadzone indywidualnie lub w grupach, w zależności od preferencji i potrzeb dorosłych uczniów. Jest zgodny ze strukturą DigComp, koncentrując się szczególnie na rozwijaniu umiejętności w zakresie zarządzania informacjami, komunikacji, tworzenia treści, bezpieczeństwa i rozwiązywania problemów.

metoda

Działanie "TedED przeciwko ryzyku cyfrowemu" wykorzystuje pogadanki TedED, interaktywne dyskusje i studia przypadków z życia wzięte, aby edukować uczestników na temat zagrożeń cyfrowych. Metoda obejmuje uczenie się przez doświadczenie, angażując dorosłych poprzez praktyczne działania odnoszące się do ich własnych doświadczeń. Uczenie się oparte na współpracy ma charakter integralny i wspiera współpracę grupową, podczas której uczestnicy dzielą się różnorodnymi spostrzeżeniami i uczą się na wzajemnych doświadczeniach. Scenariusze z życia wzięte zachęcają do krytycznego myślenia, pomagając uczestnikom ocenić ryzyko cyfrowe i dokonywać świadomych wyborów. Dostosowując się do struktury DigComp, metoda zwiększa umiejętności cyfrowe w zarządzaniu informacjami, komunikacji, bezpieczeństwie i rozwiązywaniu problemów. Ostatecznie metoda ta umożliwia uczestnikom odpowiedzialne poruszanie się po cyfrowym krajobrazie i zapewnia bezpieczniejsze korzystanie z Internetu.

Teoria

Teoretyczne aspekty omówione w tym module obejmują zrozumienie różnych rodzajów zagrożeń cyfrowych, strategie ochrony danych osobowych w Internecie, rozpoznawanie podejrzanych zachowań w Internecie, praktykowanie obywatelstwa cyfrowego i rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia w celu oceny treści online.

Zawartość cyfrowego zestawu narzędzi bezpieczeństwa:



1. Tworzenie silnego hasła:Twórz silne i unikalne hasła dla każdego konta online. Używaj kombinacji wielkich i małych liter, cyfr i symboli. Unikaj podawania łatwych do odgadnięcia informacji, takich jak urodziny czy imiona.

2. Uwierzytelnianie dwuskładnikowe (2FA):Włącz 2FA, jeśli to możliwe. Dodaje dodatkową warstwę bezpieczeństwa, wymagając drugiego etapu weryfikacji, zwykle za pomocą wiadomości tekstowej lub aplikacji uwierzytelniającej.

3. Przegląd ustawień prywatności:Regularnie sprawdzaj ustawienia prywatności na swoich kontach, aplikacjach i urządzeniach w mediach społecznościowych. Kontroluj, kto może zobaczyć Twoje posty, dane osobowe i lokalizację.

4. Pomyśl zanim klikniesz:Zachowaj ostrożność podczas klikania linków, szczególnie w wiadomościach e-mail od nieznanych nadawców. Najedź kursorem na linki, aby wyświetlić podgląd adresu URL przed kliknięciem. Nie pobieraj załączników z nieznanych źródeł.

5. Unikaj oszustw typu phishing: Uważaj na e-maile, wiadomości i połączenia telefoniczne z prośbą o podanie poufnych informacji. Legalne organizacje nie proszą o hasła ani dane finansowe za pośrednictwem poczty elektronicznej.

6. Bezpieczne połączenie Wi-Fi:Korzystaj z bezpiecznych i chronionych hasłem sieci Wi-Fi. Unikaj publicznych sieci Wi-Fi w przypadku wrażliwych zadań, takich jak bankowość internetowa czy zakupy.

7. Regularne aktualizacje oprogramowania:Aktualizuj swoje urządzenia i aplikacje, korzystając z najnowszych poprawek zabezpieczeń. Te aktualizacje usuwają luki w zabezpieczeniach, które mogą wykorzystać hakerzy.

8. Uprawnienia aplikacji:Przed instalacją przejrzyj uprawnienia aplikacji. Udzielaj dostępu tylko do tych informacji, których aplikacja potrzebuje do działania.

9. Świadomość mediów społecznościowych:Uważaj na informacje, które udostępniasz w mediach społecznościowych. Unikaj ujawniania zbyt wielu danych osobowych, takich jak pełny adres lub numer telefonu.

10. Bezpieczne zakupy w Internecie:Kupuj wyłącznie na renomowanych stronach internetowych z "https://" w adresie URL i ikoną kłódki. Unikaj udostępniania niepotrzebnych danych osobowych podczas realizacji transakcji.

11. Cyfrowa etykieta i szacunek:Traktuj innych w Internecie z takim samym szacunkiem, jaki traktowałbyś osobiście. Bądź miły, unikaj rozpowszechniania plotek i mowy nienawiści i zastanów się przed opublikowaniem lub skomentowaniem.

12. Zarządzanie śladem cyfrowym:Twoje działania online pozostawiają cyfrowy ślad. Uważaj na to, co publikujesz i udostępniasz, ponieważ może to mieć wpływ na Twoją reputację w Internecie.

Pytania quizowe:

1. Jaki jest główny cel używania silnych, unikalnych haseł do kont online?

a) Aby zaimponować znajomym b) Aby ułatwić zapamiętanie c) Aby zmniejszyć ryzyko nieautoryzowanego dostępu d) Aby zwiększyć liczbę posiadanych kont



stop DiGITAL DiVIDE warstwę

2. Prawda czy fałsz: Uwierzytelnianie dwuskładnikowe (2FA) zapewnia dodatkową bezpieczeństwa, wymagając drugiego etapu weryfikacji.

a) Prawda b) Fałsz

3. Która z poniższych sytuacji jest przykładem próby phishingu?

a) Znajomy wysyła Ci link do śmiesznego filmu b) E-mail z prośbą o podanie hasła i informacji finansowych c) Wyskakująca reklama oferująca darmowy prezent d) Powiadomienie o aktualizacji oprogramowania

4. Scenariusz: Otrzymujesz wiadomość e-mail z informacją, że wygrałeś nagrodę, ale aby ją odebrać, musisz podać swoje dane osobowe. Co powinieneś zrobić?

a) Udostępnij swoje dane, aby odebrać nagrodę b) Usuń wiadomość e-mail i oznacz ją jako spam c) Odpowiedz, podając swoje dane, aby potwierdzić swoją tożsamość d) Prześlij wiadomość e-mail do wszystkich swoich kontaktów

5. Jaki jest cel sprawdzania i dostosowywania Twoich ustawień prywatności w mediach społecznościowych?

a) Aby ukryć swoje konto przed wyszukiwarkami b) Aby kontrolować, kto może zobaczyć Twoje posty i dane osobowe c) Aby zwiększyć liczbę obserwujących d) Aby blokować wszystkie przychodzące zaproszenia do grona znajomych

6. Prawda czy fałsz: Publiczne sieci Wi-Fi są zawsze bezpieczne w przypadku zadań takich jak bankowość internetowa i zakupy.

a) Prawda b) Fałsz

7. Co powinieneś zrobić, jeśli otrzymasz zaproszenie do grona znajomych od nieznanej Ci osoby w mediach społecznościowych?

a) Zaakceptuj prośbę bez wahania b) Wyślij wiadomość z zapytaniem, kim jest c) Udostępnij im dane osobowe d) Zignoruj prośbę

8. Które zachowanie online świadczy o dobrej etykiecie cyfrowej?

a) Dzielenie się plotkami i plotkami na temat innych b) Używanie wulgaryzmów i obraźliwego języka c) Szanowanie opinii innych i unikanie cyberprzemocy d) Udawanie kogoś innego w Internecie

9. Scenariusz: Otrzymujesz pilną wiadomość e-mail ze swojego banku z prośbą o kliknięcie linku w celu zweryfikowania informacji o koncie. Co powinieneś zrobić?

a) Kliknij link i podaj wymagane informacje b) Zignoruj wiadomość e-mail i usuń ją c) Odpowiedz, podając dane swojego konta w celu weryfikacji d) Prześlij wiadomość e-mail swoim znajomym

10. Jaki jest cel regularnej aktualizacji urządzeń i aplikacji do najnowszych poprawek bezpieczeństwa?

a) Aby spowolnić działanie urządzenia b) Aby być na bieżąco z najnowszymi trendami c) Aby naprawić luki w zabezpieczeniach i zapobiec włamaniom d) Aby zwiększyć prędkość Internetu

Jak korzystać z TedED-a:

1. Dostęp do witryny TedED:

• Otwórz przeglądarkę internetową i przejdź do strony TedED: https://ed.ted.com/





 \circ $\;$ Możesz utworzyć nowe konto lub zalogować się na istniejące konto.

2. Poruszanie się po witrynie TedED:

- Gdy znajdziesz się na stronie TedED, u góry zobaczysz pasek wyszukiwania.
- Skorzystaj z paska wyszukiwania, aby wyszukać tematy lub słowa kluczowe związane z treścią, która Cię interesuje.
- Możesz także przeglądać różne kategorie lub użyć filtrów, aby zawęzić wyszukiwanie.

3. Odkrywanie lekcji TED-Ed:

- Kliknij interesującą Cię lekcję w wynikach wyszukiwania lub przejrzyj polecane lekcje na stronie głównej.
- Każda lekcja zawiera prezentację wideo wraz z dodatkowymi zasobami i pytaniami do dalszej eksploracji.
- Obejrzyj prezentację wideo, klikając przycisk odtwarzania. Odtwarzanie wideo rozpocznie się na stronie lekcji.

4. Interakcja z wideo:

- Podczas oglądania filmu możesz go wstrzymywać, przewijać do tyłu lub do przodu, korzystając z elementów sterujących na dole.
- Niektóre filmy mogą zawierać elementy interaktywne, takie jak quizy, dyskusje lub dodatkowe zasoby. Postępuj zgodnie z wyświetlanymi instrukcjami.

5. Odkrywanie dodatkowych zasobów:

- Pod filmem znajdziesz dodatkowe zasoby związane z lekcją, takie jak materiały do czytania, powiązane wykłady TED i linki zewnętrzne.
- Kliknij zasoby, aby uzyskać do nich dostęp i bliżej je poznać.

6. Odpowiadanie na pytania i uczestnictwo w dyskusjach:

- Niektóre lekcje zawierają pytania do refleksji lub dyskusji.
- Jeśli chcesz odpowiedzieć na pytania lub wziąć udział w dyskusji, kliknij zakładkę "Przemyśl" lub "Przedyskutuj" pod filmem.
- Podziel się swoimi przemyśleniami, pomysłami lub pytaniami w wyznaczonym miejscu lub odpowiedz na komentarze innych uczestników.

7. Zapisywanie lekcji i tworzenie list odtwarzania:

- Jeśli znajdziesz lekcję, którą chcesz zapisać na później lub zorganizować w playlistę, możesz kliknąć przycisk "Zapisz".
- Możesz tworzyć listy odtwarzania, klikając opcję "Utwórz nową listę odtwarzania" lub dodaj lekcję do istniejącej listy odtwarzania.

8. Udostępnianie lekcji:

- Jeśli chcesz podzielić się lekcją z innymi, kliknij przycisk "Udostępnij".
- Możesz udostępnić lekcję za pośrednictwem poczty elektronicznej, platform mediów społecznościowych lub skopiować link do lekcji, aby udostępnić ją innymi kanałami.





Kroki ułatwiające

TYTUŁ: TedED wobec zagrożeń cyfrowych

Scenariusz warsztatowy

Czas	2 godz
Grupa docelowa	Dorośli uczniowie z niskimi umiejętnościami cyfrowymi
Cele	 Zrozumienie różnych rodzajów zagrożeń cyfrowych, takich jak cyberprzemoc, kradzież tożsamości, oszustwa internetowe i narażenie na nieodpowiednie treści. Nauczenie się strategii ochrony danych osobowych w Internecie, takich jak tworzenie silnych haseł, korzystanie z uwierzytelniania dwuskładnikowego i ostrożność przy udostępnianiu danych osobowych. Rozwijanie umiejętności identyfikowania i zgłaszania podejrzanych zachowań w Internecie, takich jak zgłaszanie cyberprzemocy lub oszustw typu phishing. Zrozumienie znaczenia obywatelstwa cyfrowego, w tym odpowiedzialnego zachowania w Internecie, komunikacji opartej na szacunku i etycznego podejmowania decyzji.
Materiały	 Laptop lub komputer stacjonarny połączenie internetowe Projektor lub ekran telewizora Film TedED na temat zagrożeń cyfrowych:<u>https://www.youtube.com/watch?v=BKMBCCCKUMf8</u> Materiały informacyjne zawierające kluczowe pojęcia i słownictwo Arkusz ćwiczeń z pytaniami i ćwiczeniami Pióro i papier
Kroki ułatwiające	 Wprowadzenie do zadania dotyczącego bezpieczeństwa cyfrowego (20 minut): Nadaj ton interaktywnym wprowadzeniem, nadając warsztatowi formę "Cyfrowej przygody związanej z bezpieczeństwem". Udostępnij uczestnikom cyfrowy zestaw narzędzi dotyczących bezpieczeństwa (ulotki) w celach informacyjnych i wyjaśnij, jak korzystać z platformy TedED. Filmy i narzędzie TEDx Talks (30 minut):





	 W ramach projektu 1 lub 2 wykłady TEDx na tematy związane z
	bezpieczeństwem cyfrowym i po nich umożliwią uczestnikom nawigację i
	zapoznanie się ze stroną.
	Przykład
	wideo: https://www.ted.com/talks/sonia livingstone parenting in the digital a
	ge
	3. Quizy interaktywne (każdy po 10-15 minut):
	 Do kożdym wystanioniu TEDy przeprowodź zabowny i pouszciegy guiz po
	 Po kazdym wystąpieniu redz przeprowadz zabawny i pouczający dulz na tomat hoznioszoństwa syfrowogo.
	 Užvi aplikacij do glosowanja, klikorów lub tradvovinogo nodnoszonja roki
	• Ozyj aplikacji do glosowania, klikerow do tradycyjnego podnoszenia ręki,
	 Stwórz element emocii i motywacii, ogłaszając zwyciezców na koniec
	4. Tworzenie lekcji wideo TedED (40 minut)
	 Uczestnicy w grupach wybiora film zwiazany z bezpieczeństwem w
	• Oczestnicy w grupach wybiorą nim związany z bezpieczenstwem w cyfrowym świecie i stworza lekcie, dodając pytania i dodatkowe zasoby
	beznośrednio na platformie tedED
	5. Sesja informacji zwrotnej (10 minut):
	 Podsumuji najważniejsze wnioski z warsztatów i poproś uczestników o
	wyrażenie oninii
	wyracenie opinii.
Ocena	1.Jak oceniasz swoją wiedzę na temat zagrożeń cyfrowych i bezpieczeństwa przed i po warsztatach? (Skala: 1-5) 1 (niski) — 2 — 3 — 4 — 5 (wysoki)
	2. Czy udział w wykładach TEDx i interaktywnych guizach poszerzył Twoie
	zrozumienie koncepcii bezpieczeństwa cyfrowego? (Tak nie)
	3. Jakie konkretne strategie lub praktyki w zakresie bezpieczeństwa cyfrowego
	uznałeś za najbardziej wartościowe podczas warsztatów?
	4. Jak pewnie czujesz się, stosując poznane dzisiaj koncepcje w swoich działaniach
	online? (Skala: 1-5)
	5. Czy wspólne działania i dyskusje z rówieśnikami pomogły Ci zdobyć nowy wgląd
	w bezpieczeństwo cyfrowe? (Tak nie)
	6. Która część warsztatów była dla Ciebie najciekawsza i najbardziej angażująca?
	7. Czy ulotki, quizy i dyskusje skutecznie wzmocniły kluczowe punkty dotyczące
	bezpieczeństwa cyfrowego? (Tak nie)
	8. Czy poleciłbyś te warsztaty innym osobom, które chcą dowiedzieć się o
	bezpieczeństwie cyfrowym? (Tak nie)
	9. Prosimy o podzielenie się sugestiami lub opiniami na temat tego, jak możemy
	ulepszyć ten warsztat w przyszłości.
	10. Jakie jest prawdopodobieństwo, że wdrożysz wyuczone strategie
	bezpieczeństwa cyfrowego podczas codziennych działań online? (Skala: 1-5)
Bibliografia	Livingstone, S. (mówca). (2019). Rodzicielstwo w epoce cyfrowej. [Wideo].
	PRZETRZĄSAĆ.https://www.ted.com/talks/sonia livingstone parenting in the
	digital age





TED-wyd. (nd). Lekcje, którymi warto się podzielić. <u>https://ed.ted.com/</u>
Struktura DigComp. (2017). Europejskie ramy kompetencji cyfrowych dla
obywateli.https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework

Ocena

- Monitoruj zaangażowanie i zrozumienie uczestników przez całą lekcję
- Zachęcaj uczestników do przekazywania informacji zwrotnych i zadawania pytań, aby ocenić ich poziom zrozumienia

Możliwość przenoszenia

Warsztaty "TedED przeciwko zagrożeniom związanym z technologią cyfrową" można w dużym stopniu przenieść do różnych środowisk i odbiorców ze względu na jego elastyczny charakter. Można je prowadzić w instytucjach edukacyjnych, domach kultury, miejscach pracy i na platformach internetowych. Interaktywne podejście warsztatu, łączące wykłady TEDx, quizy, dyskusje i wspólne działania, pozwala uczestnikom na interakcję z treścią niezależnie od ich wcześniejszej wiedzy cyfrowej. Włączenie metod uczenia się przez doświadczenie i współpracę sprawia, że jest odpowiedni dla dorosłych uczniów o różnym pochodzeniu i poziomie umiejętności. Nacisk położony podczas warsztatów na praktyczne umiejętności w zakresie bezpieczeństwa cyfrowego i odpowiedzialne zachowanie w Internecie gwarantuje, że uczestnicy będą mogli natychmiast zastosować to, czego się nauczyli, w swoich codziennych interakcjach cyfrowych.





• Rozwiązywanie problemów z Muralem

Cele

Celem tych warsztatów jest zapoznanie dorosłych z niewielkimi umiejętnościami cyfrowymi z narzędziem do współpracy online o nazwie Mural i pomoc im w rozwiązaniu konkretnego problemu za pomocą tego narzędzia.

Dzięki temu działaniu uczestnicy rozwiną kompetencje cyfrowe, umiejętności współpracy i rozwiązywania problemów. Mural to cyfrowa platforma, która umożliwia użytkownikom współpracę nad projektami i wizualne organizowanie informacji. Wykorzystując Mural do rozwiązywania problemów, uczestnicy mogą nauczyć się korzystać z narzędzi cyfrowych i współpracować z innymi. Każdy scenariusz prowadzi do rozwoju umiejętności, jako połączenia zajęć praktycznych, dyskusji i zajęć grupowych mających na celu rozwój umiejętności cyfrowych, umiejętności miękkich, a także umiejętności przydatnych w życiu (umiejętności, które mają rozwijać dorośli).

Przypadek użycia

Działanie można przeprowadzić online lub osobiście, indywidualnie lub w grupach. W przypadku scenariuszy online trener może do przeprowadzenia ćwiczenia wykorzystać platformy do wideokonferencji, takie jak Zoom lub Skype.

W przypadku spotkań twarzą w twarz trener może skorzystać z sali lekcyjnej lub sali konferencyjnej wyposażonej w komputery i łącze internetowe. Ćwiczenie można również wykonać indywidualnie w ramach kursu we własnym tempie lub w grupach, gdzie uczestnicy wspólnie pracują nad problemem, korzystając z narzędzia Mural.

metoda

Akcja ma na celu promowanie:

Umiejętność rozwiązywania problemów: Podstawowym celem działania jest rozwiązywanie problemów za pomocą Muralu. Dlatego istotne jest, aby zająć się technikami rozwiązywania problemów, takimi jak myślenie krytyczne, myślenie kreatywne i podejmowanie decyzji. Można także rozważyć wykorzystanie studiów przypadków lub scenariuszy w celu zademonstrowania procesu rozwiązywania problemów.

Umiejętności współpracy: Mural to narzędzie do współpracy, które umożliwia wielu użytkownikom współpracę w czasie rzeczywistym. Dlatego tak ważne jest podkreślenie znaczenia współpracy i pracy zespołowej w rozwiązywaniu problemów. Obejmuje to skuteczną komunikację, aktywne słuchanie i rozwiązywanie konfliktów.

Poprawa umiejętności cyfrowych: Ponieważ docelowa grupa odbiorców ma ograniczone umiejętności cyfrowe, istotne jest zapoznanie się z podstawami umiejętności cyfrowych. Obejmuje to zrozumienie różnych typów dostępnych narzędzi cyfrowych, ich funkcji i sposobów ich efektywnego wykorzystania.





Zostanie to osiągnięte poprzez wdrożenie zarówno Metody Doświadczalnej, która jest metodą opartą na uczeniu się poprzez bezpośrednie doświadczenie. Wychowawcy tworzą rzeczywiste lub symulowane sytuacje, w których dorośli mogą się uczyć, stosując wiedzę i umiejętności w sytuacjach praktycznych oraz stosując metodę uczenia się opartego na problemach (PBL). W tym drugim podejściu dorośli rozwiązują złożone problemy, które wymagają krytycznej analizy, badań i twórczego rozwiązania. Sprzyja to samodzielnemu uczeniu się i umiejętności rozwiązywania złożonych sytuacji w prawdziwym życiu.

Teoria

Tematem działania będzie problematyczna sytuacja związana z technologiami cyfrowymi, o której rozwiązaniu zdecyduje bezpośrednio edukator podczas ćwiczenia.

Głównym narzędziem wykorzystywanym w tym działaniu jest Mural, platforma współpracy online, która umożliwia użytkownikom tworzenie i udostępnianie treści wizualnych, takich jak karteczki samoprzylepne, obrazy i diagramy, w przestrzeni wirtualnej. Nauczyciel może zapewnić uczestnikom materiały takie jak arkusze ćwiczeń, ulotki lub szablony, które poprowadzą uczestników przez cały proces.

Opis scenariuszy:

• Scenariusz 1: Zarządzanie hasłami

*Wydanie:*Użytkownicy mają trudności z zapamiętywaniem wielu haseł do różnych kont internetowych, co prowadzi do zagrożeń bezpieczeństwa.

Rozwiązanie 1: Wskazówki dotyczące hasła-Wyznacz obszar Muralu, w którym znajdziesz wskazówki dotyczące tworzenia haseł, takie jak używanie kombinacji znaków, unikanie popularnych słów i regularne aktualizowanie haseł, a także zasugerujesz procedurę regularnego przeglądania i aktualizowania haseł. Dołącz przypomnienia na tablicy Mural, aby hasła były mocne i aktualne.

• Scenariusz 2: Świadomość phishingu

*Wydanie:*Osoby otrzymują e-maile phishingowe i nie są pewne, jak je zidentyfikować, narażając swoje dane osobowe na ryzyko.

Rozwiązanie:Opracuj interaktywną tablicę z przykładami wiadomości e-mail typu phishing, podkreślając typowe sygnały ostrzegawcze i środki ostrożności, które należy podjąć.

• Scenariusz 3: Wolne połączenie internetowe

*Wydanie:*Użytkownicy borykają się z niską prędkością Internetu, co utrudnia ich aktywność online.

*Rozwiązanie:*Wspólnie opracowuj strategie na tablicy Mural, w tym optymalizację rozmieszczenia routerów, czyszczenie pamięci podręcznej przeglądarki i rozwiązywanie problemów z siecią.

• Scenariusz 4: Prywatność cyfrowa

*Wydanie:*Użytkownicy są zaniepokojeni swoimi praktykami w zakresie prywatności i gromadzenia danych w Internecie.

Rozwiązanie:Utwórz tablicę edukacyjną z muralem, omawiającą ustawienia prywatności, rozszerzenia przeglądarki oraz strategie i narzędzia zwiększające prywatność w Internecie.

• Scenariusz 5: Etykieta mediów społecznościowych



Wydanie:Pojedyncze osoby zmagają się z etykietą w Internecie, co prowadzi do nieporozumień i konfliktów w mediach społecznościowych.

Rozwiązanie:Współpracuj na tablicy Mural, aby dzielić się najlepszymi praktykami w zakresie komunikacji opartej na szacunku i rozwiązywania sporów w Internecie.

• Scenariusz 6: Bezpieczeństwo zakupów online

*Wydanie:*Użytkownicy obawiają się bezpieczeństwa zakupów online i metod płatności.

*Rozwiązanie:*Opracuj informacyjną tablicę ścienną zawierającą wskazówki dotyczące bezpiecznych zakupów online, rozpoznawania bezpiecznych stron internetowych i ochrony informacji finansowych.

• Scenariusz 7: Cyberbezpieczeństwo dla rodziców

Wydanie:Rodzice martwią się o bezpieczeństwo swoich dzieci w Internecie i narażenie ich na nieodpowiednie treści.

Rozwiązanie: Utwórz interaktywną tablicę ścienną ze wskazówkami dotyczącymi konfigurowania kontroli rodzicielskiej, monitorowania aktywności online i edukowania dzieci na temat bezpieczeństwa w Internecie.

Podaj informacje na temat korzystania z Muralu:

Krok 1: Dostęp do Muralu

- Otwórz przeglądarkę internetową i przejdź do strony Muralu (<u>www.mural.co</u>).
- Kliknij przycisk "Zaloguj się" lub zarejestruj nowe konto, jeśli go nie posiadasz.

Krok 2: Tworzenie nowego muralu

- Po zalogowaniu zostaniesz przeniesiony do panelu Murala.
- Kliknij przycisk "Utwórz mural", aby rozpocząć nowy projekt.
- Wybierz szablon lub zacznij od pustego płótna.

Krok 3: Nawigacja w interfejsie muralu

- Zapoznaj się z interfejsem Muralu.
- Pasek narzędzi po lewej stronie zawiera różne narzędzia i elementy służące do tworzenia muralu.
- Płótno to miejsce, w którym będziesz pracować i umieszczać swoje treści.

Krok 4: Dodawanie treści do muralu

- Użyj paska narzędzi, aby dodać różne elementy do swojej fototapety, takie jak karteczki samoprzylepne, pola tekstowe, obrazy, kształty i łączniki.
- Przeciągnij i upuść elementy na płótno i umieść je według potrzeb.
- Dostosuj elementy, zmieniając ich rozmiar, obracając lub zmieniając ich właściwości.

Krok 5: Współpraca z innymi

- Aby współpracować z innymi, kliknij przycisk "Zaproś" w prawym górnym rogu.
- Wpisz adresy e-mail osób, które chcesz zaprosić, lub skopiuj link z zaproszeniem, aby go udostępnić.



 Współpracownicy mogą jednocześnie oglądać i edytować mural, co pozwala na współpracę w czasie rzeczywistym.

Krok 6: Organizowanie i zarządzanie muralem

- Użyj ramek lub sekcji, aby uporządkować zawartość muralu.
- Ramki pełnią rolę pojemników grupujących powiązane ze sobą elementy.
- Sekcje dzielą Twój mural na różne obszary, ułatwiając nawigację i zrozumienie treści.

Krok 8: Zapisywanie i udostępnianie muralu

- Mural automatycznie zapisuje Twoją pracę po wprowadzeniu zmian.
- Aby udostępnić swój mural, kliknij przycisk "Udostępnij" w prawym górnym rogu.
- Zdecyduj, czy chcesz udostępnić mural za pomocą linku, czy też zaprosić określone osoby do współpracy.

Krok 9: Eksportowanie muralu

- Jeśli chcesz wyeksportować swój mural jako obraz lub plik PDF, kliknij przycisk "Eksportuj" w prawym górnym rogu.
- Wybierz żądany format eksportu i dostosuj ustawienia zgodnie z potrzebami.
- Pobierz wyeksportowany plik na swój komputer.

Kroki ułatwiające

TYTUŁ: Rozwiązywanie problemów z Muralem

Scenariusz warsztatowy

-	
Czas	1:30
Grupa docelowa	Dorośli o niskich umiejętnościach cyfrowych
Cele	 Ułatwianie pracy zespołowej: Korzystając z Muralu, członkowie zespołu mogą współpracować w czasie rzeczywistym i wspólnie rozwiązywać problemy. Może to pomóc w promowaniu pracy zespołowej i zachęcić do grupowego rozwiązywania problemów.
	 Poprawa komunikacji: Mural zapewnia członkom zespołu platformę do komunikowania się i dzielenia się pomysłami. Korzystając z Muralu, członkowie zespołu mogą poprawić swoje umiejętności komunikacyjne i upewnić się, że wszyscy są na tej samej stronie.
	 Doskonalenie umiejętności rozwiązywania problemów: Pracując nad problemami za pomocą Muralu, członkowie zespołu mogą rozwijać i



"Stop podziałowi cyfrowemu"

European	Union 2021-2-RO01-KA210-ADU-000048969
	 doskonalić swoje umiejętności rozwiązywania problemów. Mogą nauczyć się krytycznego myślenia, analizowania problemów i znajdowania skutecznych rozwiązań. Promowanie efektywności: Mural może pomóc zespołom pracować wydajniej, zapewniając scentralizowane miejsce do burzy mózgów, generowania pomysłów i rozwiązywania problemów. Może to zaoszczędzić czas i zapewnić, że wszyscy pracują nad tymi samymi celami.
Materiały	 Fresk połączenie internetowe Arkusze ćwiczeń, ulotki lub szablony prowadzące uczestników przez proces PPT + projektor wideo + laptop
Kroki ułatwiające	 Aby wdrożyć ćwiczenie, nauczyciel może wykonać następujące kroki: Zapoznanie uczestników z Muralem i jego funkcjami (10 minut) Zademonstruj, jak używać Muralu do współpracy nad problemem, w tym jak utworzyć nową tablicę, dodawać karteczki samoprzylepne, obrazy i inne elementy oraz jak współpracować z innymi za pomocą komentarzy i głosowania (20 minut) Ustal zasady: Wyjaśnij zasady burzy mózgów, takie jak brak krytyki, brak osądów i brak cenzury. Zachęć uczestników do kreatywności i generowania jak największej liczby pomysłów (5 minut) Przedstaw różne problematyczne scenariusze, w których osoby o różnym poziomie umiejętności cyfrowych mogą napotkać problemy podczas korzystania z Internetu, narzędzi cyfrowych i urządzenia (5 minut) Przydziel uczestników do grup i opracuj scenariusz problematyczny, aby znaleźć rozwiązania problemu za pomocą Muralu i wyjaśnij, że uczestnicy mogą znaleźć rozwiązania korzystając z Internetu, zachowując ostrożność podczas krytycznego myślenia, aby wybrać te najbardziej skuteczne i niezawodne (5 minut) Pozwól uczestnikóm pracować niezależnie w grupach, ale w razie potrzeby zawsze przekazuj informacje zwrotne i wskazówki oraz zachęcaj uczestników do współpracy i komunikowania się między sobą przez cały proces (30 minut) Zakończ ćwiczenie, dzieląc się wynikami, odpowiadając na wątpliwości i zastanawiając się nad doświadczeniem. (15 minut)
Ocena	Zbieraj opinie za pomocą formularza Google (10 minut)
	 Ocena moderatora: Jak skutecznie facylitator przedstawił uczestnikom narzędzie Mural? Czy moderator był w stanie jasno wyjaśnić cel i zadania warsztatu? Czy moderator pokazał, jak używać Muralu do współpracy i rozwiązywania problemów?



DIGIT

	 W jakim stopniu facylitator przeprowadził uczestników przez różne problematyczne scenariusze? Czy facylitator skutecznie zarządzał dyskusjami w grupie i zapewniał informacje zwrotne podczas ćwiczenia? Ocena uczestnika: Jak komfortowo czułeś się, korzystając z Muralu do współpracy i rozwiązywania problemów? Czy byłeś w stanie zrozumieć koncepcje i narzędzia zaprezentowane podczas warsztatów? Jak aktywnie angażowałeś się w dyskusje i rozwiązywanie problemów w ramach przydzielonych Ci grup? Czy jesteś zadowolony z treści, działań i efektów uczenia się warsztatów?
Bibliografia	"Proces myślenia projektowego: przewodnik po rozwiązywaniu problemów w biznesie" autorstwa Fundacji Interaction Design; "Projektowanie wspólnych przestrzeni do pracy pod kątem produktywności i kreatywności" – Mark A. Jones i JoAnn T. Hackos

Ocena

Proces oceny składa się z dwóch kluczowych elementów. Po pierwsze, facylitator prowadzi ciągłą ocenę podczas działania, obserwując poprawę umiejętności, aktywnego uczestnictwa, interakcji i umiejętności prezentacji, zarówno w czasie rzeczywistym, jak i podczas okresów refleksji. Ponadto uczestnicy dzielą się swoimi opiniami, oferując spostrzeżenia, które przyczyniają się do udoskonalenia procesu na przyszłość.

Ponadto facylitator zastosuje Metryki wydajności, aby zmierzyć określone wskaźniki wydajności. Wskaźniki te obejmują takie czynniki, jak czas potrzebny na rozwiązanie problemu przed i po działaniu, efektywność wdrożonego rozwiązania i inne istotne miary. To kompleksowe podejście do oceny zapewnia wszechstronną ocenę i dostarcza cennego wkładu w ciągłe doskonalenie.

Możliwość przenoszenia

Umiejętności warsztatu można w dużym stopniu przenieść i obejmują rozwiązywanie problemów, współpracę i umiejętności cyfrowe. Uczestnicy zdobywają elastyczne techniki rozwiązywania problemów, przydatne w różnych sytuacjach. Nabyte umiejętności komunikacyjne i krytyczne myślenie zwiększają dynamikę pracy zespołowej. Nabyta umiejętność korzystania z technologii cyfrowych wykracza poza warsztat i pomaga w interakcji technologicznej gdzie indziej. Metody warsztatowe, takie jak uczenie się przez doświadczenie i uczenie się oparte na problemach, można powielać w różnych kontekstach edukacyjnych. Ogólnie rzecz biorąc, warsztaty wyposażają uczestników w umiejętności przydatne w życiu osobistym, zawodowym i społecznym.





Wnioski i Rekomendacje

Poniższe wnioski i zalecenia mają służyć jako wskazówki dla pedagogów na drodze do wyposażenia dorosłych uczniów w umiejętności cyfrowe i promowania włączenia społecznego w epoce cyfrowej. Co więcej, w tej części znajdują się jasne wskazówki dla pedagogów, jak zastosować wiedzę i umiejętności zdobyte na kursie szkoleniowym, aby zrozumieć najważniejsze wnioski i możliwe do wdrożenia kroki, które mogą wdrożyć w praktyce nauczycielskiej.

- Edukatorzy dorosłych odgrywają kluczową rolę w zapewnianiu uczniom umiejętności cyfrowych. Ich wiedza i wskazówki mogą zmniejszyć przepaść cyfrową i otworzyć drzwi do nowych możliwości.
- Zróżnicowana gama instrumentów online i narzędzi programowych wprowadzonych w tym kursie oferuje nauczycielom i uczniom wiele sposobów na interakcję z technologią i ulepszenie doświadczenia edukacyjnego.
- Przykłady i przypadki użycia z życia wzięte pokazują praktyczną wartość narzędzi cyfrowych, pomagając nauczycielom zobaczyć, jak można je bezproblemowo zintegrować z metodami nauczania.
- Podstawą jest DigComp Framework dostosowanie kursu do frameworku DigComp gwarantuje, że nauczane umiejętności obejmują spektrum kompetencji wymaganych w epoce cyfrowej.

Zalecenia są niezbędnym narzędziem dla edukatorów dorosłych, umożliwiającym maksymalizację korzyści płynących ze szkolenia, doskonalenie praktyk nauczania i przyczynianie się do realizacji szerszych celów edukacji dorosłych:

- Chociaż kurs zapewnia kompleksowy przegląd, zachęcaj pedagogów, aby dostosowali swoje metody nauczania w oparciu o konkretne potrzeby i zainteresowania dorosłych uczniów. Dostosowanie kursu do grupy zapewnia efektywność.
- Stwórz społeczność praktyków wśród pedagogów, w której będą mogli dzielić się najlepszymi praktykami, planami lekcji i historiami sukcesu związanymi z integracją cyfrową.
- Podkreśl znaczenie inicjatyw włączenia społecznego, włączenia społecznego i różnorodności w ich nauczaniu.
- Zachęcaj pedagogów, aby regularnie oceniali swoje metody nauczania i zwracali się do uczniów z prośbą o informację zwrotną, aby zapewnić ciągłe doskonalenie.





Bibliografia

- [1] "Fake News, umiejętność korzystania z mediów i krytyczne myślenie" Uniwersytet w Hongkongu
- [2] "Poradnik TinyLetter: Jak bezpłatnie rozpocząć wysyłanie biuletynu e-mailowego" autorstwa OptinMonster
- [3] "Przewodnik po biuletynie" Nicole Bianchi
- [4] Livingstone, S. (mówca). (2019). Rodzicielstwo w epoce cyfrowej. [Wideo]. PRZETRZĄSAĆ
- [5] https://www.ted.com/talks/sonia_livingstone_parenting_in_the_digital_age
- [6] TED-wyd. (nd). Lekcje, którymi warto się podzielić.<u>https://ed.ted.com/</u>
- [7] Struktura DigComp. (2017). Europejskie ramy kompetencji cyfrowych dla obywateli.<u>https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework</u>
- [8] "Proces myślenia projektowego: przewodnik po rozwiązywaniu problemów w biznesie" autorstwa Fundacji Interaction Design;
- [9] "Projektowanie wspólnych przestrzeni do pracy pod kątem produktywności i kreatywności" Mark A. Jones i JoAnn T. Hackos
- [10] https://www.kialo.com/can-teaching-textbooks-be-replaced-by-online-resources-15106
- [11] https://edu.google.com/jamboard/
- [12] <u>https://martaeichelearning.wordpress.com/2011/10/31/pbworks-narzedzie-do-tworzenia-wiki/</u>
- [13] E-learning: projektowanie, organizowanie, uruchamianie i ocena. Metody, narzędzie i dobre praktyki
- [14] <u>https://antyweb.pl/kanaly-whatsapp-juz-w-polsce-jak-z-nich-skorzystac</u>
- [15] https://www.wirtualnemedia.pl/artykul/kanaly-whatsapp-jak-wlaczyc-jak-obserwowac
- [16] <u>https://widoczni.com/blog/najwiekszy-slownik-marketingu-internetowego-w-polsce/canva/</u>
- [17] https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us
- [18] https://sowiweb.com/edukacyjna-gra-dla-dzieci-bezpieczny-internet/
- [19] <u>https://antyweb.pl/aplikacja-nie-czyni-madrzejszym</u>]
- [20] "Genial.ly twórz i udostępniaj niesamowite treści interaktywne"
- [21] Narzędzie oceny koła życia. Aplikacja do budowania koła równowagi życiowej<u>https://goal-life.com/en/koło-życia</u>
- [22] https://www.mentimeter.com/
- [23] <u>https://padlet.com/</u>
- [24] https://www.kialo.com/tour
- [25] <u>https://sites.google.com/</u>
- [26] https://www.pbworks.com/
- [27] <u>https://www.lumosity.com/en/</u>
- [28] <u>https://www.canva.com/</u>