Fundusze Europejskie Polska Cyfrowa | e-aktywni | Unia Europejska Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego

Moduł

Kultura w sieci

Podsumowanie

1. Odbiorcy szkolenia
2. Cele kursu
3. Czas Kursu
4. Tematy
   - 4.1. Wyszukiwanie informacji na stronach internetowych instytucji kultury (muzea, biblioteki, domy kultury, teatry, filharmonie, archiwa itp.), wartościowych zasobów kultury oraz zasobów edukacyjnych z legalnych źródeł
   - 4.2. Wyszukiwanie informacji o wydarzeniach kulturalnych (wystawy, koncerty, festiwale, spektakle)
   - 4.3. Korzystanie z wirtualnych galerii muzealnych.
   - 4.4. Prowadzenie rozmów przez internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe).
   - 4.5. Uzyskiwanie pomocy online (czat, email, wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itd.
   - 4.6. Dzielenie się własnymi tekstami, zdjęciami, muzyką, filmami w mediach społecznościowych (na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.), tworzenie cyfrowych galerii zdjęć
   - 4.7. Bezpieczne korzystanie z nich i zarządzanie tożsamością oraz własnym wizerunkiem w sieci.
   - 4.8. Nauka z wykorzystaniem cyfrowych zasobów kultury i archiwów oraz źródeł internetowych (np. Wikipedia, TED, Khan Academy, Baza Legalnych Źródeł, Ninateka, POLONA)

4.9. Rozwijanie umiejętności wykorzystywania cyfrowych zasobów kultury w sieci (z uwzględnieniem zagadnień prawa autorskiego) np. do stworzenia drzewa genealogicznego, odtworzenia historii własnej rodziny, miejscowości.

4.10. Oglądanie, słuchanie, pobieranie wersji cyfrowych filmów, muzyki, literatury, audycji radiowych, obrazów, prasy, gier, komiksów z legalnych źródeł kultury.

4.11. Rezerwowanie biletów na imprezy kulturalne online.

4.12. Nauka korzystania z e-booków (np. na czytnikach elektronicznych) i audio-booków

4.13. Nauka korzystania z możliwości tworzenia i edytowania własnych map z wykorzystaniem takich narzędzi, jak Google Maps, MyMaps, Open Maps

4.14. Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji, warunki użytkowania

4.15. Prawa i obowiązki wynikające z regulaminów serwisów internetowych

4.16. Udostępnianie treści kultury w sieci. Odpowiedzialność prawna. Plagiat. Prawo cytatu. Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich.

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

4.18. Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania. Świadome, krytyczne, odpowiedzialne i selektywne korzystanie z cyfrowych zasobów kultury

4.19. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego oraz wykorzystanie profilu zaufanego.

5. Potrzebny sprzęt
6. Metody prowadzenia zajęć
7. Materiały dodatkowe

1. Odbiorcy szkolenia

Ostatecznym adresatem szkolenia są mieszkańcy województw łódzkiego i kujawsko-pomorskiego. Materiał ma również służyć przeprowadzeniu szkoleń instruktażowych przez trenerów dla instruktorów. Instruktor kompetencji cyfrowych – osoba zaangażowana przez

grantobiorcę prowadząca na obszarze jego działania szkolenia rozwijające kompetencje cyfrowe osób dorosłych. Działania szkoleniowe mają na celu rozwinięcie u instruktorów umiejętności trenerskich oraz kompetencji cyfrowych tak, by przygotować ich do nauczania kompetencji cyfrowych wśród osób dorosłych. Zgodnie z standardem szkoleniowym przyjętym w Programie Operacyjnym Polska Cyfrowa, liczebność grupy szkoleniowej przypadająca na jednego instruktora nie może być większa niż 12 osób.

2. Cele Kurs

Uczestnik

a) Wie, gdzie w internecie szukać ciekawych i przydatnych zasobów szeroko pojętej kultury i zasobów edukacyjnych z legalnych źródeł oraz jak wykorzystywać je do nauki lub własnej twórczości.
b) Zna ogólnodostępne portale prezentujące dorobek polskiej kultury (Ninateka – Filmoteka Narodowa, Polona, Encyklopedia Teatru Polskiego, Narodowe Archiwum Cyfrowe, Narodowy Instytut Fryderyka Chopina).
c) Zna praktyczne podstawy prawa autorskiego, niezbędne do korzystania z kultury w sieci
d) Wyszukuje z legalnych źródeł kultury, w tym korzysta z Bazy Legalnych Źródeł.
e) Wie, jak odtworzyć historię własnej rodziny, miejscowości czy regionu, bazując na informacjach z sieci i jak stworzyć drzewo genealogiczne.

3. Czas Kursu

12 godzin

3 czterogodzinne spotkania

4. Tematy

Spotkanie pierwsze - czas trwania 240 minut w tym 4x10 minutowe przerwy

1. Rejestracja uczestników (5 minut)

2. Wstęp - Przedstawienie trenera, *icebreaker: Każdy z uczestników przedstawia się i opowiada o swoich oczekiwaniach wobec szkolenia (15 minut)*
3. Wstępny test umiejętności, w systemie elektronicznym dostarczonym przez Ministerstwo Cyfryzacji, (10 minut)

Temat 1.

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

(30 minut + 10 minut ćwiczenie) *wykład, ćwiczenia, dyskusja.* Trener przeprowadzi uczestników (w formie prezentacji) przez najpopularniejsze portale zawierające zbiory kultury, następnie uczestnicy wykonają ćwiczenie wykorzystując stanowisko komputerowe.

1. Audiovis www.audiovis.nac.gov.pl
2. Kultura Dostępna - https://kulturadostepna.pl/on-line/wirtualne-muzea
3. NINATEKA www.ninateka.pl
4. Culture.pl
5. Muzeum Louwre

Ćwiczenie: 1. Czas trwania: 10 minut
Materiały potrzebne: urządzenie z dostępem do internetu (telefon, tablet, komputer)
Zadanie: Wchodząc na stronę muzeum w Luwrze pobierzcie plan muzeum i znajdźcie dzieło sztuki, które chcecie zobaczyć. Następnie przenieście plan w formacie pdf do wybranego przez siebie folderu.

Cel tematu 1.

Uczestnik zdobędzie UMIEJĘTNOŚĆ INFORMACYJNE:Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach

Temat 2.

Wyszukiwanie informacji o wydarzeniach kulturalnych (wystawy, koncerty, festiwale, spektakle)

(15 minut) Trener przeprowadzi uczestników przez wyszukiwanie wydarzeń na najpopularniejszych portalach.

1. Facebook wydarzenia
    a. Kategorie
    b. Czas
    c. Zapraszanie znajomych
    d. Subskrypcje
2. Kultura Dostępna
    a. Kategorie
    b. Mapa

Cel tematu 2.

Uczestnik zdobędzie UMIEJĘTNOŚĆ INFORMACYJNE: Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach

Temat 3.

Korzystanie z wirtualnych galerii muzealnych.

(30 minut) Trener przeprowadzi uczestników przez wyszukiwanie wydarzeń na najpopularniejszych portalach. Uczestnicy postępując zgodnie ze wskazówkami prowadzącego odwiedzają największe galerie sztuki na świecie i w Polsce, wykorzystując stanowisko komputerowe.

1. Google Art&Culture -https://artsandculture.google.com/
2. Rijksmuseum w Amsterdamie (Android, iOS)
3. https://www.rijksmuseum.nl/
4. The Metropolotian Muzeum w Nowym Yorku

5. https://www.metmuseum.org/
6. Muzeum Pałac w Wilanowie http://cyfrowezbiory.muzeum-wilanow.pl:85/

Cel tematu 3

Uczestnik zdobędzie UMIEJĘTNOŚĆ INFORMACYJNE:Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach

Temat 4.

Prowadzenie rozmów przez internet

(25 minut) *prezentacja, ćwiczenie.* Trener korzystając ze swojej eksperckiej wiedzy przeprowadza uczestników poprzez poszczególne komunikatory. Uczestnicy wykonują pod kierownictwem trenera czynności dotyczące użycia komunikatorów. Następnie uczestnicy wykonują ćwiczenie.

1. SKYPE - prezentacja funkcjonalności: Rozmowy między użytkownikami Skype'a; Połączenia na telefony komórkowe i stacjonarne; Przekierowanie rozmów; Rozmowy wideo; Wideorozmowy grupowe)

2. Facebook Messenger: Rozmowy, rozmowy głosowe, wideo rozmowy; rozmowy grupowe, przesyłanie plików; kontakt z markami.

Ćwiczenie: Wykorzystując funkcjonalność portalu Skype, uczestnicy szkolenia instalują program Skype, a następnie w podziale na 2 grupy przeprowadzają grupową wideokonferencję.

Cel tematu 4

Uczestnik zdobędzie umiejętność komunikacyjną: korzystanie z serwisów społecznościowych oraz umiejętność rozwiązywania problemów instalowanie oprogramowania lub aplikacji.

Temat 5.

Uzyskiwanie pomocy online (czat, email, wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itd.

(30 minut + 15 minut ćwiczenie 1 + 15 minut ćwiczenie 2) Trener korzystając ze swojej eksperckiej wiedzy przeprowadza uczestników poprzez poszczególne formy kontaktu z doradcą. Uczestnicy wykonują pod kierownictwem trenera czynności dotyczące użycia komunikatorów. Następnie uczestnicy wykonują ćwiczenie.

1. Różnorodne formy kontaktu z doradcą - wybrane przykłady
    a. BZWBK Bank Zachodni - kontakt

ĆWICZENIE 1

Każdy z uczestników odnajduje na stronie BZWBK formularz kontaktowy. Wybiera interesujący go temat, np KONTO OSOBISTE i wybiera opcję wideorozmowy. Wykonuje kolejne polecenia - wyraża zgodę na włączenie mikrofonu a następnie kamery. Oczekuje na połączenie z doradcą. Dostęp do doradców możliwy jest w dni robocze od 8.00- 22.00. Jeżeli zajęcia nie odbywają się w dni robocze, ćwiczenie kończy się rozłączeniem kontaktu. W przypadku dostępu przedstawia się i zadaje pytanie na interesujący go temat. Możliwe pytanie: *"Czy możliwa jest płatność w sklepie za pomocą telefonu komórkowego? W jaki sposób uzyskać taką możliwość w BZWBK?"*

    b. travelplanet.pl - https://www.travelplanet.pl/kontakt/

ĆWICZENIE 2

Każdy z uczestników odnajduje Chatbox na stronie Travelplanet.pl ipodejmuje próbe kontaktu z doradcą (UWAGA: nawiązanie kontaktu wiąże się wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowej). Ćwiczenie uważa się za wykonane na etapie otworzenie Chatboxu - bez konieczności podjęcia kontaktu.

Cel temat 5.

Uczestnicy uzyskują:

UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE: Telefonowanie przez internet i wideorozmowy przez internet

UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE: podstawowa kompetencja cyfrowa: Wyszukiwanie

informacji o towarach, usługach

Spotkanie drugie - czas trwania 240 minut w tym 4x10 minutowe przerwy

1. Rejestracja uczestników (5 minut)
2. Wstęp - Podsumowanie poprzedniego spotkania (5 minut)
3. Test umiejętności zdobytych podczas poprzedniego spotkania (10 minut)

Temat 6.

Dzielenie się własnymi tekstami, zdjęciami, muzyką, filmami w mediach społecznościowych (na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in.), tworzenie cyfrowych galerii zdjęć.

(30 minut) Trener korzystając ze swojej eksperckiej wiedzy przeprowadza uczestników poprzez poszczególne portale społecznościowe, pokazując funkcjonalności prowadzenia transmisji na żywo. Uczestnicy podążając za wskazówkami trenera poznają funkcjonalności poszczególnych portali.

1. Prowadzenie transmisji na facebooku
    a. Kto może zobaczyć moją transmisję na portalu
    b. Czym różni się transmisja od postu
    c. Dobre praktyki
2. Facebook post
    a. Tworzenie postów na Facebooku
3. Youtube
    a. Tworzenie mojego kanału
4. Prowadzenie transmisji na Twitterze
    a. Jak rozpocząć transmisję live
    b. Czym różni się transmisja od tweeta
    c. Dobre praktyki
5. Prowadzenie transmisji na Instagramie
    a. Jak stworzyć instastories
    b. Post
    c. Czym się różni instastories od posta
6. Prowadzenie transmisji Snapchat

   a. Czym jest Snapchat
   b. Jak stworzyć transmisję na portalu
   c. Kto może zobaczyć mój przekaz
7. Zdjęcia Google
   a. Jak korzystać
   b. Asystent
   c. Jak udostępniać

Cel temat 6.

Uczestnik zdobędzie umiejętność komunikacyjną: korzystanie z serwisów społecznościowych oraz umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przez siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów, oprogramowania

Temat 7.

Bezpieczne korzystanie i zarządzanie tożsamością oraz własnym wizerunkiem w sieci

(15 minut) Trener w formie prezentacji pokaże uczestnikom szkolenia najważniejsze zagadnienia dotyczące ochrony wizerunku w sieci, zarządzania prywatnością w tym jak reagować na nadużycia w sieciach społecznościowych.

1. Ustawienia Prywatności Facebooka
2. Regulamin Facebooka - treści zakazane i zgłaszanie naruszeń
3. Ustawienia prywatności Instagram
4. Regulamin Instagram - treści zakazane i złaszanie naruszeń
5. Ustawienia prywatności Twitter
6. Treści zakazane i zgłaszanie naruszeń

Cele tematu 7.

Uczestnik zdobędzie umiejętność komunikacyjną: korzystanie z serwisów społecznościowych.

Temat 8.

Nauka z wykorzystaniem cyfrowych zasobów kultury i archiwów oraz źródeł internetowych

(15 minut) Trener w formie prezentacji pokaże uczestnikom szkolenia najważniejsze portale służące do samodzielnej nauki z wykorzystaniem dóbr kultury.

1. TED - prezentacja portalu.
2. POLONA - prezentacja portalu
3. Wikipedia - prezentacja Portalu

Cele tematu 8.

Uczestnik zdobędzie UMIEJĘTNOŚĆ INFORMACYJNE:Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach

Temat 9.

Rozwijanie umiejętności wykorzystywania cyfrowych zasobów kultury w sieci np. do stworzenia drzewa genealogicznego, odtworzenia historii własnej rodziny, miejscowości.

(15 minut) Trener w formie prezentacji pokaże uczestnikom szkolenia najważniejsze portale służące do odtworzenia historii miejscowości i historii rodziny.

1. MyHeritage - prezentacja portalu
2. Szukaj w archiwach - prezentacja portalu

Cele tematu 9.

Uczestnik zdobędzie umiejętność komunikacyjną: korzystanie z serwisów społecznościowych.

Umiejętność informacyjną: Wyszukiwanie informacji na stronach administracji publicznej

Temat 10.

Oglądanie, słuchanie, pobieranie wersji cyfrowych filmów, muzyki, literatury, audycji radiowych, obrazów, prasy, gier, komiksów z legalnych źródeł kultury.

(30 minut + 15 minut ćwiczenie) Trener w formie prezentacji pokaże uczestnikom szkolenia najważniejsze portale umożliwiające legalne odtwarzanie filmów, słuchanie muzyki, czytanie książek, pobieranie obrazów, prasy, gier i komiksów.

1. Oglądanie, słuchanie, pobieranie wersji cyfrowych filmów,
    a. Netflix,
    b. HBO GO,
    c. showmax.com
    d. player.pl;
    e. ipla.pl;
    f. tvp.pl
2. Oglądanie, słuchanie, pobieranie wersji cyfrowych muzyki
    a. Spotify
3. Oglądanie, słuchanie, pobieranie wersji cyfrowych literatury
    a. Google Books
4. Oglądanie, słuchanie, pobieranie wersji cyfrowych audycji radiowych
    a. Radio ZET online - Słuchaj online - Radio ZET
    b. RMF FM - Słuchaj online | Radio FM online
    c. Polskie Radio - najlepsze radio online - Polskie Radio w internecie
5. Oglądanie, słuchanie, pobieranie wersji cyfrowych obrazów
    a. www.europeana.eu
6. Oglądanie, słuchanie, pobieranie prasy, gier i komiksów.
    a. Google play,

Cele tematu 10.

Uczestnik zdobędzie UMIEJĘTNOŚĆ INFORMACYJNE:Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach

Temat 11.

Rezerwowanie biletów na imprezy kulturalne online.

(15 minut + 15 minut ćwiczenie) Trener w formie prezentacji pokaże uczestnikom szkolenia najważniejsze portale umożliwiające zakup biletów oraz samodzielnie zaplanuje kalendarz eventowy.

1. Goingapp.pl
    a. trzymaj bilety w jednym miejscu!
    b. Informuj znajomych!
    c. Skomponuj swój kalendarz eventowy!
2. https://www.ebilet.pl/

Ćwiczenie - korzystając z wybranej aplikacji skomponuj swój kalendarz eventowy na najbliższy weekend. Praca pod nadzorem trenera.

Cele tematu 11.

Uczestnik zdobędzie umiejętność komunikacyjną: korzystanie z serwisów społecznościowych.

Temat 12.

Nauka korzystania z e-booków (np. na czytnikach elektronicznych) i audiobooków

(15 minut + 15 minut ćwiczenie) Trener w formie prezentacji pokaże uczestnikom szkolenia portale umożliwiające odtwarzanie książek i audiobooków. Zaprezentuje urządzenia pozwalające na odtwarzanie treści cyfrowych. Uczestnicy utrwalą wiedzę, korzystając z jednego z portali.

1. Książki google
2. Audioteka
3. Storytel
4. Prezentacja czytnika e-booków
5. Prezentacja odtwarzacza audiobooków

Ćwiczenie: korzystając z bezpłatnego triala - załóż konto na audiotece i pobierz darmowy fragment wybranej książki.

Cele tematu 12.

Uczestnik zdobędzie UMIEJĘTNOŚĆ INFORMACYJNE:Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach

Spotkanie trzecie - czas trwania 240 minut w tym 4x10 minutowe przerwy

1. Rejestracja uczestników (5 minut)
2. Wstęp - Podsumowanie poprzedniego spotkania (5 minut)
3. Test umiejętności zdobytych podczas poprzedniego spotkania (10 minut)

Temat 13.

Nauka korzystania z możliwości tworzenia i edytowania własnych map z wykorzystaniem takich narzędzi, jak Google Maps, MyMaps, Open Maps

(30 minut + 15 ćwiczenie) Trener w formie prezentacji pokaże uczestnikom szkolenia portale umożliwiające tworzenie map, uczestnicy utrwalą wiedzę wykonując ćwiczenie.

1. Google Maps
    a. Korzystanie z mapy
    b. Tworzenie planu podróży
2. MyMaps,
    a. Korzystanie z mapy
    b. Tworzenie planu podróży
3. Open Maps
    a. Korzystanie z mapy
    b. Tworzenie planu podróży

Ćwiczenie: Korzystając z map google zaplanuj pieszą podróż po najważniejszych instytucjach kulturalnych w swojej miejscowości

Cele tematu 13.

Uczestnik zdobędzie UMIEJĘTNOŚĆ KOMUNIKACYJNĄ: Korzystanie z serwisów społecznościowych

Temat 14.

Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji. Warunki użytkowania. Odpowiedzialność prawna. Plagiat. Prawo cytatu.

(10 minut + 5 minut na ćwiczenie) Trener w formie prezentacji pokaże uczestnikom szkolenia portale umożliwiające pobieranie zdjęć i dźwięków. Uczestnicy utrwalą wiedzę wykonując ćwiczenie.

1. Banki zdjęć
   a. Istock
   b. Canva.com
2. Banki dźwięków
   a. Audiojungle

ĆWICZENIE 1

Na stronie canva.com przygotuj post na facebooka korzystając z gotowych darmowych wzorów,a następnie umieść je na portalu facebook.

Cele tematu 14.

Uczestnik zdobędzie UMIEJĘTNOŚĆ KOMUNIKACYJNĄ: .Umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przez siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów, oprogramowania

Temat 15.

Udostępnianie treści kultury w sieci. Odpowiedzialność prawna. Plagiat. Prawo cytatu. Reagowanie na naruszenie własnych praw autorskich. (25 minut + 10 minut dyskusja).

Trener w formie prezentacji przedstawi uczestnikom szkolenia najważniejsze zagadnienia dotyczące prawa autorskiego uczestnicy utrwalą wiedzę dzięki dyskusji dotyczącej łamania prawa autorskiego

1. Domena publiczna - omówienie zagadnienia
2. Dozwolony użytek - omówienie zagadnienia
3. Plagiat - omówienie zagadnienia z wykorzystaniem www.prawoautorskie.gov.pl/
4. Konsekwencje złamania prawa autorskiego- omówienie zagadnienia
5. Instytucje/punkty informacyjne - omówienie zagadnienia
6. Dyskusja - Czy konsekwencje złamania prawa autorskiego są za mało czy zbyt rygorystyczne.

Cele tematu 15.

Uczestnik szkolenia zdobędzie umiejętności informacyjne: Wyszukiwanie informacji na stronach administracji publicznej; Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach.

Temat 16.

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

(25 minut). Trener w formie prezentacji przedstawi uczestnikom szkolenia najważniejsze zagadnienia dotyczące legalności oprogramowania.

1. Kontrola legalności oprogramowania
    a. Pewne źródło
    b. Oryginalne oznaczenia
    c. Jak rozpoznać falsyfikat
2. Licencje oprogramowania:
    a. BOX
    b. OEM
    c. Shareware
    d. Adware

   e. Trial
   f. Freeware
   g. GPL
   h. Abandonware
3. Licencje udostępniania:
   a. ”Uznanie autorstwa”
   b. „Użycie niekomercyjne”
   c. „Bez utworów zależnych”
   d. „Na tych samych warunkach”
4. Licencje dodatkowe
   a. Sampling

Cele tematu 16.

Uczestnicy zdobędą UMIEJĘTNOŚĆ ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW: Instalowanie oprogramowania lub aplikacji

Temat 17.

Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania; Świadome, krytyczne, odpowiedzialne i selektywne korzystanie z cyfrowych zasobów kultury

(25 minut + 5 minut ćwiczenie) Trener w formie prezentacji przedstawi uczestnikom szkolenia najważniejsze portale zbierające cyfrowe zasoby kultury.

1. Federacja Bibliotek Cyfrowych, - cechy portalu zbierającego wartościowe zasoby kultury/ studium przypadku
2. Cyfrowe Zbiory MNW - cechy portalu zbierającego wartościowe zasoby kultury/ studium przypadku
3. http://www.europeana.eu/ - cechy portalu zbierającego wartościowe zasoby kultury/ studium przypadku
4. Guides4Art - cechy portalu zbierającego wartościowe zasoby kultury/ studium przypadku
5. DailyArt - cechy portalu zbierającego wartościowe zasoby kultury/ studium

przypadku

Cele tematu 17.

Uczestnicy zdobędą UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE: Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach

Temat 18.

Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego oraz wykorzystanie profilu zaufanego.

(15 minut). Trener przeprowadzi uczestników przez proces rejestracji ePUAP, a następnie wykona symulacje złożenia wniosku z wykorzystaniem podpisu profilem zaufanym. Uczestnicy szkolenia pod nadzorem trenera przeprowadzą rejestracje w ePUAP, ze względu na konieczność potwierdzenia podpisu - będą obserwowali proces złożenia wniosku.

1. Przebieg rejestracji w ePUAP
    a. Załóż konto
    b. Potwierdź profil zaufany
    c. Znajdź katalog spraw
2. Z katalogu spraw wybieramy interesującą nas dostępną w danym urzędzie, np. składanie wniosku o wydanie dowodu osobistego
    a. Obywatel.gov.pl
    b. złożenie wniosku z podpisem profilem zaufanym

Cele tematu 18.

Uczestnicy zdobędą UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH:
1.Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego 2. Użycie profilu zaufanego w co najmniej 1 e-usłudze

Zakończenie szkolenia

Wypełnienie ankiety ewaluacyjnej w systemie elektronicznym dostarczonym przez Ministerstwo Cyfryzacji (15 minut)

5. Potrzebny sprzęt

1. Sprzęt komputerowy z dostępem do internetu.
2. Rzutnik
3. Ekran
4. Dysk zewnętrzny (dla trenera)
5. Pendrive
6. Aparat z funkcją nagrywania filmów
7. Tablet z systemem android lub IOS
8. Czytnik e-boków
9. Odtwarzacz audiobooków

6. Metody Prowadzenia Zajęć

1. Wykłady i prezentacje,
2. warsztaty,
3. ćwiczenia zespołowe,
4. ćwiczenia indywidualne,
5. studia przypadku/ dobre praktyki,
6. pokazy i demonstracje,
7. dyskusje,
8. sesje pytań

7. Materiały Dodatkowe

1. https://www.ebilet.pl/
2. goingapp.pl
3. Google play,

4. Radio ZET online - Słuchaj online - Radio ZET
5. RMF FM - Słuchaj online | Radio FM online
6. Polskie Radio - najlepsze radio online - Polskie Radio w internecie
7. Google Books
8. Spotify
9. Netflix,
10. HBO GO,
11. showmax.com
12. player.pl;
13. ipla.pl;
14. tvp.pl
15. Szukaj w archiwach
16. MyHeritage
17. Wikipedia
18. POLONA
19. TED
20. Facebook
21. Twitter
22. Snapchat
23. Youtube
24. Instagram
25. Zdjęcia google
26. travelplanet.pl
27. ZWBK Bank Zachodni - kontakt
28. Skype
29. Messenger
30. Rijksmuseum w Amsterdamie (Android, iOS)
31. https://www.rijksmuseum.nl/
32. The Metropolotian Muzeum w Nowym Yorku
33. https://www.metmuseum.org/
34. Muzeum Pałac w Wilanowie http://cyfrowezbiory.muzeum-wilanow.pl:85/
35. Google Art&Culture -https://artsandculture.google.com/

36. Kultura Dostępna