

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



KURESSAARE
**NOORUSE
KOOL**



Economic and Consumer Literacy in European Schools

IO2 – Economic and Consumer literacy
education material and guidelines

Moduł: Umiejętności
cyfrowe





Wprowadzenie do modułu

Moduł daje uczniom kompetencje do rozpoznawania i unikania niebezpieczeństw w korzystaniu z Internetu i mediów społecznościowych. Ocenia również kompetencje cyfrowe.

- **Aktywności zostały stworzone dla dwóch grup docelowych:**
 - Uczniowie w wieku 7-12 lat;
 - Uczniowie w wieku 13-18 lat.

Lista aktywności

Uczniowie w wieku 7-12 lat;

	Tytuł aktywności	Czas trwania
1	Twoje mobilne życie	30 min
2	Informacje do przestania	30 min
3	Co jest złego w dzieleniu się informacjami?	15 min
4	Zabezpiecz się	15 min
5	Jaki jesteś?	30 min
6	Jak bezpieczne jest Twoje hasło?	30 min
7	DigComp 2.0	90 min

Czas trwania: 4 godziny

Uczniowie w wieku 13-18 lat.

	Tytuł aktywności	Czas trwania
1	Co to jest aplikacja?	45 min
2	Jak bezpieczne jest Twoje hasło?	30 min
3	Jaki jest Twój cyfrowy ślad?	45 min
4	Uporządkuj swoje pliki	45 min
5	DigComp 2.0	90 min

Czas trwania: 4 godziny 15 minut



Aktywności dla uczniów w wieku 7-12 lat

Tytuł modułu	Umiejętności cyfrowe
Tytuł aktywności	Twoje mobilne życie
Grupa docelowa	Uczniowie w wieku 7-12 lat
Wprowadzenie	Aktywność bezpośrednia
Cel aktywności	Dyskusja o życiu mobilnym
Przygotowania	-
Potrzebne materiały	-
Czas trwania	30 minut
Ilość osób	Brak limitu
Instrukcje	<p>Odrabiając lekcję, słyszysz znajomy dzwonek. To Twój telefon komórkowy informuje Cię o otrzymanej wiadomości. Nie ma nic szczególnego w otrzymaniu tej wiadomości, a jednak... Tym razem nie jest to wiadomość od kogoś z Twoich przyjaciół lub krewnych, ale od kogoś nieznanego. Wiadomość brzmi: "Cześć! Jak się masz? Co robisz wieczorem?". Ale czekaj! Zanim napiszesz odpowiedź, zastanów się, czy powinieneś odpisać, jeśli nie wiesz, kto to jest.</p> <p>Twój telefon komórkowy jest Twoim codziennym towarzyszem. Używasz go do komunikowania się z przyjaciółmi, a także z rodzicami. Prawdopodobnie używasz go również do grania, słuchania muzyki lub dzielenia się informacjami w mediach społecznościowych. Telefon komórkowy informuje Cię o działaniach Twojej rodziny i przyjaciół - wszędzie i przez cały czas. Ale posiadanie telefonu komórkowego wiąże się również z odpowiedzialnością.</p> <p>Przedyskutuj tę sytuację. Spróbuj zanotować zalety i wady tej sytuacji i spróbuj znaleźć rozsądne rozwiązanie.</p>
Wskazówki	<p>Nauczyciel może porozmawiać z uczniami również o:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przestrzeganiu zasad (podanych przez rodziców, szkołę, przyjaciół); • bezpieczeństwie przy korzystaniu z telefonu komórkowego.
Ocena	<p>Czy powinieneś odpowiedzieć na wiadomość otrzymaną z nieznanego numeru? Czy gdyby ktoś obcy zapytał o to samo na ulicy, odpowiedziałbyś? Zdecydowanie nie! Twoje wirtualne życie - zarówno w komputerze, jak i w telefonie komórkowym - jest częścią twojego prawdziwego życia. Tylko Ty sam możesz zdecydować, jak korzystać z telefonu komórkowego w sposób, który będzie zarówno użyteczny, zabawny, jak i bezpieczny.</p>
Dodatkowe informacje	Kathy Allen. Cell Phone Safety. Capstone Press, 2013.



Tytuł modułu	Umiejętności cyfrowe
Tytuł aktywności	Informacje do przesłania
Grupa docelowa	Uczniowie w wieku 7-12 lat
Wprowadzenie	Aktywność bezpośrednia
Cel aktywności	Dyskusja na temat informacji publicznych i osobistych oraz dopasowywanie elementów wycinanki
Przygotowania	Wycinanie opisów dotyczących życia publicznego i osobistego
Potrzebne materiały	Arkusze "Informacje do przesłania"
Czas trwania	30 minut
Ilość osób	Brak limitu
Instrukcje	<p>To niesamowite, co można zrobić za pomocą telefonu komórkowego: komentować posty, surfować po Internecie, grać w gry, wysyłać wiadomości i oczywiście dzwonić. Ale z każdym ruchem palca musisz kontrolować, jakie informacje wysyłasz.</p> <p>Istnieją dwa rodzaje informacji - osobiste i publiczne. Czym się one różnią? Informacje publiczne pozwalają innym poznać Ciebie. Kiedy publikujesz, jakie jest Twoje ulubione jedzenie lub zwierzę, pokazujesz swoje preferencje. Natomiast informacje osobiste to te, które należą tylko do Ciebie, takie jak Twoje imię i nazwisko oraz osobisty numer identyfikacyjny.</p> <p>Dzielenie się informacjami osobistymi w wiadomościach lub przez Internet jest niebezpieczne. Nie podałyś swojego adresu zamieszkania przypadkowej nieznanemu osobie w domu towarowym. Wysyłanie swojego adresu nieznanemu osobie w wiadomości jest tak samo ryzykowne. Nie ma znaczenia, czy wysyłasz adres z telefonu, czy mówisz go komuś ustnie.</p>
Wskazówki	<p>Opisy wiadomości publicznych i prywatnych mogą być pomieszczone, uczniowie mają za zadanie ustalić właściwy układ.</p> <p>Kod ubezpieczenia społecznego - kombinacja liczb umożliwiająca identyfikację osoby.</p>
Ocena	Prawidłowe odpowiedzi są podane w arkuszu ćwiczeniowym.
Dodatkowe informacje	Kathy Allen. Cell Phone Safety. Capstone Press, 2013.



Arkusz "Informacje do przesłania"

INFORMACJE PUBLICZNE	INFORMACJE PRYWATNE
Muzyka, którą lubisz	Twoje prawdziwe imię
Twoje dzieła sztuki	Wiek i data urodzenia
Ulubione filmy	Adres i e-mail
Ulubione programy telewizyjne	Numer telefonu
Twoje przemyślenia na temat sportu, mody i innych tematów	Kod ubezpieczenia społecznego
Książki, które przeczytałeś	Gdzie obecnie przebywasz lub gdzie planujesz się udać



Tytuł modułu	Umiejętności cyfrowe
Tytuł aktywności	Co jest złego w dzieleniu się informacjami?
Grupa docelowa	Uczniowie w wieku 7-12 lat
Wprowadzenie	Aktywność bezpośrednia
Cel aktywności	Dyskusja na temat dzielenia się informacjami
Przygotowania	-
Potrzebne materiały	-
Czas trwania	15 minut
Ilość osób	Brak limitu
Instrukcje	<p>Ważne jest, aby nie ujawniać swojego adresu zamieszkania obcej osobie. Co może się stać, jeśli podzielisz się danymi osobowymi z innymi? Jednym z potencjalnych problemów jest kradzież tożsamości. Dzieje się tak w przypadku, gdy ktoś inny wykorzystuje Twoje dane osobowe.</p> <p>Gdy złodzieje wejdą w posiadanie Twojego dowodu osobistego, mogą w Twoim imieniu złożyć wniosek o kartę kredytową lub zaciągnąć pożyczkę. Kiedy przychodzi czas na spłatę pożyczki, już ich nie ma, a to przysporzy Ci kłopotów. Jeśli jednak później będziesz chciał zaciągnąć pożyczkę w banku lub kupić nowy telefon, na przykład za pomocą karty kredytowej, banki i sklepy mogą odmówić.</p>
Wskazówki	<p>kradzież tożsamości - bezprawne podawanie się za inną osobę</p> <p>"karta kredytowa" oznacza kartę bankową, która może być użyta do zapłaty do wysokości pożyczonej kwoty</p>
Ocena	Otrzymujesz wiadomość od nieznanego z informacją, że wygrałeś 1.500 euro na zakupy w swoim ulubionym sklepie. Wszystko, co musisz zrobić, aby wygrać, to wysłać wiadomość zawierającą Twoje imię i nazwisko, datę urodzenia i adres. Jak się zachowujesz?
Dodatkowe informacje	Kathy Allen. Cell Phone Safety. Capstone Press, 2013.













Tytuł modułu	Umiejętności cyfrowe
Tytuł aktywności	Zabezpiecz się
Grupa docelowa	Uczniowie w wieku 7-12 lat
Wprowadzenie	Aktywność bezpośrednia
Cel aktywności	Dyskusja na temat bezpieczeństwa
Przygotowania	-
Potrzebne materiały	-
Czas trwania	15 minut
Ilość osób	Brak limitu
Instrukcje	<p>Posiadanie telefonu komórkowego wiąże się również z wieloma obowiązkami. W końcu to Ty jesteś odpowiedzialny za własne bezpieczeństwo podczas korzystania z telefonu komórkowego. Unikanie niebezpieczeństw można porównać do przechodzenia przez ulicę. W ruchu drogowym korzystasz z przejść dla pieszych i sygnalizacji świetlnej. Podczas przechodzenia przez jezdnię rozglądasz się na lewo i prawo, aby upewnić się, że nie nadjeżdża żaden samochód. W telefonie nie ma przejść dla pieszych, ale możesz podjąć kroki, aby uniknąć niebezpieczeństwa.</p> <p>Nigdy nie odbieraj połączeń ani nie odpowiadaj na wiadomości od nieznanomych numerów, zanim nie skonsultujesz się z rodzicem lub zaufaną osobą dorosłą. Nawet krótka ankieta online może być oszustwem mającym na celu zdobycie Twoich danych osobowych.</p> <p>Używaj specjalnego oprogramowania do blokowania nieodpowiednich stron internetowych w telefonie. W ten sposób nie trafisz na nieprzyjemne strony.</p> <p>Rozmawiaj tylko w pokojach czatowych z moderatorami. Są to osoby, które mogą Ci pomóc, jeśli czujesz, że ktoś zachowuje się wobec Ciebie nieodpowiednio.</p>
Wskazówki	<p>Scam - schemat mający na celu oszukanie kogoś</p> <p>"Oprogramowanie" - program, który mówi telefonowi, co ma robić</p> <p>Moderator – osoba odpowiedzialna za bezpieczeństwo na forum</p>
Ocena	-
Dodatkowe informacje	Kathy Allen. Cell Phone Safety. Capstone Press, 2013.



Tytuł modułu	Umiejętności cyfrowe
Tytuł aktywności	Jaki jesteś?
Grupa docelowa	Uczniowie w wieku 7-12 lat
Wprowadzenie	Aktywność bezpośrednia
Cel aktywności	Dyskusja na temat umiejętności cyfrowych. Uczniowie analizują swoje umiejętności cyfrowe, rozróżniają swoje mocne i słabe strony.
Przygotowania	-
Potrzebne materiały	Arkusz "Jaki jesteś?"
Czas trwania	30 minut
Ilość osób	Brak limitu
Instrukcje	<p>Uczniowie, indywidualnie lub w parach, wykorzystują arkusz ćwiczeń do stworzenia mapy swoich mocnych i słabych stron. Następnie porównują wyniki z partnerem.</p> <p>Pomyśl o swoich umiejętnościach cyfrowych, które pomagają ci osiągać dobre wyniki w nauce i ogólnie w życiu. Pomyśl o 5 takich umiejętnościach i zapisz je pod uśmiechami! Pomyśl również o 5 słabych stronach, które uniemożliwiają Ci osiągnięcie dobrych wyników. Pomyśl o 5 takich umiejętnościach i zapisz je pod chmurką. Porównaj swoje wyniki z partnerem i przedyskutuj je.</p>
Wskazówki	-
Ocena	-
Dodatkowe informacje	Basic school career education elective subject teacher's book. Third grade. SA Innove, 2011



Arkusz "Jaki jesteś?"



Tytuł modułu	Umiejętności cyfrowe
Tytuł aktywności	Jak bezpieczne jest Twoje hasło?
Grupa docelowa	Uczniowie w wieku 7-12 lat
Wprowadzenie	Aktywność bezpośrednia
Cel aktywności	Niezależnie od tego, czy logujesz się na komputerze, uzyskujesz dostęp do konta internetowego, takiego jak Facebook, korzystasz z bankowości internetowej lub komunikujesz się za pomocą Skype'a, Teams, Zoom itp.
Przygotowania	Post-it, Papier Flipchart, Karteczki samoprzylepne, Projektor multimedialny, Komputer, Markery Flipchart różne kolory
Potrzebne materiały	<p>Jak bezpieczne jest Twoje hasło? Sugerowane rozwiązania i odpowiedzi</p> <p>Bezpieczne hasła nie powinny być łatwe do odgadnięcia na podstawie znajomości danych osobowych. Nie powinny też być tak skomplikowane, aby trzeba było je zapisywać, nigdy tego nie rób! Używaj różnych haseł dla różnych kont, korzystaj z menedżera haseł, takiego jak LastPass, 1Password lub SplashID, aby bezpiecznie tworzyć i przechowywać hasła.</p> <p>Najgorsze hasła</p> <p>Do najbardziej niebezpiecznych haseł należą: 1234567, password, letmein, qwerty i 11111. Używanie daty urodzenia rodziny, kodu pocztowego, numeru telefonu, ulubionego zwierzęcia, drużyny, filmu lub nazwy zespołu również nie jest bezpieczne - sprawia, że hasło jest łatwe do odgadnięcia przez każdego, kto Cię zna.</p> <p>Jak stworzyć bezpieczne hasło?</p> <p>Bezpieczne hasła składają się ze znaków niealfanumerycznych, takich jak @ # ! & £ lub / oraz mieszanki wielkich i małych liter. Pomyśl o słowach kodu "James Bond" i zobacz, jak kreatywny - ale wciąż czytelny - możesz być! Zachęcaj do "zabawy" z nazwami, zamieniając litery na cyfry lub inne znaki, podawaj przykłady takie jak:</p> <p>M!c#argiT V@ne\$\$A Nata£!y P@\$w0rd</p> <p>Używaj różnych haseł do różnych kont, zachowując tę samą główną część hasła, a następnie wstawiając przed nią literę F dla Facebooka, T dla Twittera, B dla bankowości itd.</p> <p>Uwaga: Należy przypomnieć uczestnikom, że nie powinni używać w przyszłości jako "prawdziwych" haseł takich samych lub podobnych do tych, które stworzyli podczas tego ćwiczenia, ponieważ podzielili się nimi z innymi członkami grupy.</p>



Czas trwania	30 minut
Ilość osób	Brak limitu
Instrukcje	<p>Krok 1</p> <p>10-minutowa dyskusja grupowa na temat "najgorszego hasła" - jakie jest najbardziej niebezpieczne hasło, jakie mógłbyś mieć i dlaczego? Jakie niebezpieczeństwo kryje się w niebezpiecznym hasle?</p> <p>Krok 2</p> <p>Podzielcie się na grupy dwu- lub trzyosobowe i pracujcie razem, używając płytek z literami, aby stworzyć bezpieczne i łatwe do zapamiętania hasła, które można wykorzystać do zabezpieczenia swoich kont. Czas trwania ćwiczenia 10 minut.</p> <p>Krok 3</p> <p>Zbierzcie się jako cała grupa i podzielcie się kilkoma kreatywnymi odpowiedziami. Czas trwania ćwiczenia 7-10 minut.</p>
Wskazówki	W mniejszej grupie ćwiczenie trwa 25 minut.
Ocena	<p>Pytania do refleksji:</p> <ul style="list-style-type: none">- Przed tym ćwiczeniem, proszę ocenić i opisać w jakim stopniu Twoje hasła są bezpieczne w środowiskach cyfrowych.- Jakie działania podjąłeś/aś, aby zwiększyć bezpieczeństwo swoich haseł?
Dodatkowe informacje	-



Tytuł modułu	Umiejętności cyfrowe
Tytuł aktywności	DigComp 2.0
Grupa docelowa	Uczniowie w wieku 7-12 lat
Wprowadzenie	Aktywność bezpośrednia
Cel aktywności	Dyskusja na temat umiejętności cyfrowych. Uczniowie analizują swoje umiejętności cyfrowe przy użyciu Europejskich Ram Kompetencji Cyfrowych, znanych również jako DigComp, które oferują narzędzie do poprawy kompetencji cyfrowych obywateli. Obecnie, bycie cyfrowo kompetentnym oznacza, że ludzie muszą posiadać kompetencje we wszystkich obszarach DigComp.
Przygotowania	-
Potrzebne materiały	<p>Raport DigComp 2.0 przedstawia zaktualizowaną listę 21 kompetencji (zwaną również konceptualnym modelem odniesienia), podczas gdy osiem poziomów biegłości i przykłady zastosowań można znaleźć w DigComp 2.1 (patrz referencje w sekcji Dodatkowe informacje).</p> <p>Kompetencje informatyczne są jedną z ośmiu kluczowych kompetencji i odnoszą się do pewnego i krytycznego korzystania z pełnego zakresu technologii cyfrowych w celu uzyskania informacji, komunikacji i rozwiązywania podstawowych problemów we wszystkich aspektach życia.</p> <p>Kompetencje informatyczne są niezbędne do nauki, pracy i aktywnego uczestnictwa w życiu społecznym. Dla edukacji szkolnej równie ważne jak zrozumienie samej kompetencji jest wiedza o tym, jak pomóc w jej rozwijaniu.</p> <p>Aby lepiej zrozumieć charakter tych kompetencji, Komisja Europejska opracowała Europejskie Ramy Kompetencji Cyfrowych dla Obywateli, które podzielono na pięć obszarów: znajomość informacji i danych; komunikacja i współpraca; tworzenie treści cyfrowych; bezpieczeństwo; oraz rozwiązywanie problemów.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Obszar kompetencji 1: Umiejętność korzystania z informacji i danych - 1. Przeglądanie, wyszukiwanie, filtrowanie danych, informacji i treści cyfrowych; 2. Ocenianie danych, informacji i treści cyfrowych; 3. Zarządzanie danymi, informacjami i treściami cyfrowymi. 2. Obszar kompetencji 2: Komunikacja i współpraca - 1. Interakcja za pośrednictwem technologii cyfrowych; 2. Dzielenie się informacjami za pośrednictwem technologii cyfrowych; 3. Zaangażowanie obywatelskie za pośrednictwem technologii cyfrowych; 4. Współpraca za pośrednictwem technologii cyfrowych; 5. Netykieta; 6. Zarządzanie tożsamością cyfrową;



	<p>3. Obszar kompetencji 3: Tworzenie treści cyfrowych - 1. Opracowywanie treści cyfrowych; 2. Integracja i ponowne opracowywanie treści cyfrowych; 3. Prawa autorskie i licencje; 4. Programowanie.</p> <p>4. Obszar kompetencji 4: Bezpieczeństwo - 1. Ochrona urządzeń; 2. Ochrona danych osobowych i prywatności; 3. Ochrona zdrowia i dobrego samopoczucia; 4. Ochrona środowiska.</p> <p>5. Obszar kompetencji 5: Rozwiązywanie problemów - 1. Rozwiązywanie problemów technicznych; 2. Identyfikacja potrzeb i odpowiedzi technologicznych; 3. Kreatywne wykorzystanie technologii cyfrowych; 4. Identyfikacja luk w kompetencjach cyfrowych.</p>
Czas trwania	90 minut
Ilość osób	Brak limitu
Instrukcje	<p>Krok 1: Uczniowie dyskutują w grupie na temat swoich kompetencji i podają szacunkowe wartości z przedziału 1-8 (1 oznacza najniższy poziom, a 8 najwyższy) w różnych obszarach umiejętności cyfrowych.</p> <p>Krok 2: Uczniowie wypełniają test online na stronie https://digcomp.digital-competence.eu/digcomp/</p> <p>Krok 3: Uczniowie dyskutują w grupie, jakie były rzeczywiste wyniki i jak mogliby poszerzyć swoją wiedzę w różnych obszarach umiejętności cyfrowych.</p>
Wskazówki	-
Ocena	<p><u>Poziomy</u> Podstawowy</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Proste zadania. Ze wskazówkami. Zapamiętywanie. 2. Proste zadania. Samodzielnie i pod kierunkiem w razie potrzeby. Zapamiętywanie. <p>Średniozaawansowany</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Dobrze zdefiniowane i rutynowe zadania oraz proste problemy. Na własną rękę. Zrozumienie. 4. Zadania oraz dobrze zdefiniowane i nierutynowe problemy. Samodzielnie i zgodnie z moimi potrzebami. Zrozumienie. <p>Zaawansowany</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Różne zadania i problemy. Prowadzenie innych. Stosowanie. 6. Najbardziej odpowiednie zadania. Umiejętność dostosowania się do innych w złożonym kontekście. Ocenianie. <p>Wysoko wyspecjalizowany</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Rozwiązywanie złożonych problemów z ograniczonymi rozwiązaniami. Integracja w celu wniesienia wkładu do praktyki zawodowej i kierowania innymi. Tworzenie.



	<p>8. Rozwiązywanie złożonych problemów z wieloma wzajemnie oddziałującymi czynnikami. Proponowanie nowych pomysłów i procesów w danej dziedzinie. Tworzenie.</p>
Dodatkowe informacje	<p>DigComp 2.0 https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC101254 DigComp 2.1 https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281</p>



Aktywności dla uczniów w wieku 13-18 lat

Tytuł modułu	Umiejętności cyfrowe
Tytuł aktywności	Co to jest aplikacja?
Grupa docelowa	Uczniowie w wieku 13-18 lat
Wprowadzenie	Aktywność bezpośrednia
Cel aktywności	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wykład, podczas którego studenci zapoznają się z treścią zajęć. Uczniowie otrzymują przegląd zaplanowanych kluczowych tematów poprzez krótką prezentację. 2. Sesja plenarna, podczas której studenci mogą się wypowiedzieć na dany temat i odnieść do swojego życia codziennego. Uczniowie wyrażają swoje poglądy na dany temat w ramach sesji flash-light, z krótkim komentarzem na ten temat. Nauczyciel ma możliwość wstępnego zorientowania się, jaka jest wiedza uczniów na temat telefonu komórkowego i jakie są ich główne zainteresowania tym tematem. 3. Uczestnicy mogą przyporządkować się do stwierdzeń dotyczących tematu telefon komórkowy na barometrze pozycji. Nauczyciel ma możliwość uzyskania wstępnego przeglądu wiedzy i kluczowych punktów zainteresowania uczniów w odniesieniu do tematu telefon komórkowy.
Przygotowania	<p>Nagłówki dla wybranych aspektów tematycznych są zapisywane na kartce papieru:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Surowce • Produkcja • Zużycie i utylizacja • Recykling <p>Dla każdego aspektu tematycznego należy wyznaczyć miejsce w klasie wyposażone w papier do flipcharta. Papiery flipchartowe opatrzone są etykietą z następującym pytaniem: "Co to jest aplikacja?".</p>
Potrzebne materiały	Papier do flipchartu, pisaki
Czas trwania	45 minut
Ilość osób	Brak limitu
Instrukcje	<p>Nauczyciel przedstawia wybrane aspekty tematyczne w kilku słowach i w porządku chronologicznym. Po przedstawieniu każdego aspektu, odpowiednia rubryka zostaje umieszczona w odpowiednim miejscu w klasie na papierze flipchartowym. Na papierze flipchartowym uczniowie mają możliwość zapisywania notatek, pytań i pomysłów dotyczących danego aspektu.</p> <p>Nauczyciel prosi kolejno uczniów o spontaniczne wyrażenie myśli na temat telefonu komórkowego. Osoba, która chce zacząć, robi to, a następnie runda jest kontynuowana zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Poszczególne wypowiedzi pozostają bez komentarza.</p>



	<p>W pomieszczeniu narysowana jest wyimaginowana linia z dwoma biegunami po dwóch przeciwległych stronach pomieszczenia. Te dwa bieguny są opisane w skrócie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biegun I: „Tak“ lub „Zdecydowanie zgadzam się z tym stwierdzeniem!“ • Biegun II: „Nie“ lub „Zdecydowanie nie zgadzam się z tym stwierdzeniem!“ <p>Uczniowie mają za zadanie ustawić się na wyimaginowanej linii, w zależności od tego, czy zgadzają się z poniższymi stwierdzeniami, czy też je odrzucają. W ten sposób linia ta ma być traktowana jako ciągły barometr. Uczniowie mogą przyjąć pozycję na zewnętrznych częściach biegunów, jak również dowolną pozycję pomiędzy nimi. Nauczyciel opisuje bieguny i czyta każde z następujących stwierdzeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Mój telefon komórkowy jest dla mnie niezbędny.“ • „Jestem zawsze osiągalny przez mój telefon komórkowy.“ • „Mój telefon komórkowy często ułatwia mi codzienne życie.“ • „Mogę wyjaśnić, czym jest Coltan.“ • „Mój telefon komórkowy został wyprodukowany w uczciwych warunkach.“ • „Wierzę, że mogę częściowo zmienić świat poprzez moje zachowania konsumpcyjne.“ <p>Uczniowie powinni zająć stanowisko zgodne z własnymi poglądami.</p>
<p>Wskazówki</p>	<p>Przed zakończeniem danego aspektu tematycznego, nauczyciel powinien spojrzeć na papier flipchartowy z komentarzami, pytaniami i pomysłami uczniów i wziąć je pod uwagę.</p> <p>Niektóre pytania / stwierdzenia mogą być wykorzystane dowolnie. Należy zwrócić uwagę na to, aby pytania / stwierdzenia były sformułowane jasno i możliwie jak najkrócej oraz aby po każdym pozycjonowaniu uczniowie byli świadomi, że po nim nastąpi kolejna wypowiedź.</p> <p>W sumie nie powinno być zbyt wiele pytań / stwierdzeń (ok. 5-8).</p>
<p>Ocena</p>	<p>Po zakończeniu rundy, nauczyciel krótko omawia tematy, korzystając z okazji, aby nakreślić dalszy przebieg ćwiczenia.</p> <p>Gdy wszyscy uczniowie znajdą już swoje stanowisko, mogą, jeśli chcą, krótko wyjaśnić, dlaczego je zajęli. Powinno to być absolutnie dobrowolne.</p> <p>Nauczyciel podchodzi wtedy do utworzonych grup, aby skierować pytania do poszczególnych uczniów.</p> <p>Inną formą oceny jest to, że uczniowie, którzy zgrupowali się w różnych miejscach barometru, krótko wymieniają swoje poglądy, a następnie odpowiadają na pytania nauczyciela.</p>
<p>Dodatkowe informacje</p>	<p>The project "Know your Lifestyle – Introducing Sustainable Consumption in Second Chance Education"</p>



Tytuł modułu	Umiejętności cyfrowe
Tytuł aktywności	Jak bezpieczne jest Twoje hasło?
Grupa docelowa	Uczniowie w wieku 13-18 lat
Wprowadzenie	Aktywność bezpośrednia
Cel aktywności	Niezależnie od tego, czy logujesz się na komputerze, uzyskujesz dostęp do konta internetowego, takiego jak Facebook, korzystasz z bankowości internetowej lub komunikujesz się za pomocą Skype'a, Teams, Zoom itp.
Przygotowania	Post-it, Papier Flipchart, Karteczki samoprzylepne, Projektor multimedialny, Komputer, Markery Flipchart różne kolory
Potrzebne materiały	<p>Jak bezpieczne jest Twoje hasło? Sugerowane rozwiązania i odpowiedzi</p> <p>Bezpieczne hasła nie powinny być łatwe do odgadnięcia na podstawie znajomości danych osobowych. Nie powinny też być tak skomplikowane, aby trzeba było je zapisywać, nigdy tego nie rób! Używaj różnych haseł dla różnych kont, korzystaj z menedżera haseł, takiego jak LastPass, 1Password lub SplashID, aby bezpiecznie tworzyć i przechowywać hasła.</p> <p>Najgorsze hasła</p> <p>Do najbardziej niebezpiecznych haseł należą: 1234567, password, letmein, qwerty i 11111. Używanie daty urodzenia rodziny, kodu pocztowego, numeru telefonu, ulubionego zwierzęcia, drużyny, filmu lub nazwy zespołu również nie jest bezpieczne - sprawia, że hasło jest łatwe do odgadnięcia przez każdego, kto Cię zna.</p> <p>Jak stworzyć bezpieczne hasło?</p> <p>Bezpieczne hasła składają się ze znaków niealfanumerycznych, takich jak @ # ! & £ lub / oraz mieszanki wielkich i małych liter. Pomyśl o słowach kodu "James Bond" i zobacz, jak kreatywny - ale wciąż czytelny - możesz być! Zachęcaj do "zabawy" z nazwami, zamieniając litery na cyfry lub inne znaki, podawaj przykłady takie jak:</p> <p>M!c#argiT V@ne\$\$A Nata£!y P@\$w0rd</p> <p>Używaj różnych haseł do różnych kont, zachowując tę samą główną część hasła, a następnie wstawiając przed nią literę F dla Facebooka, T dla Twittera, B dla bankowości itd.</p> <p>Uwaga: Należy przypomnieć uczestnikom, że nie powinni używać w przyszłości jako "prawdziwych" haseł takich samych lub podobnych do tych, które stworzyli podczas tego ćwiczenia, ponieważ podzielili się nimi z innymi członkami grupy.</p>



Czas trwania	30 minut
Ilość osób	Brak limitu
Instrukcje	<p>Krok 1</p> <p>10-minutowa dyskusja grupowa na temat "najgorszego hasła" - jakie jest najbardziej niebezpieczne hasło, jakie mógłbyś mieć i dlaczego? Jakie niebezpieczeństwo kryje się w niebezpiecznym hasle?</p> <p>Krok 2</p> <p>Podzielcie się na grupy dwu- lub trzyosobowe i pracujcie razem, używając płytek z literami, aby stworzyć bezpieczne i łatwe do zapamiętania hasła, które można wykorzystać do zabezpieczenia swoich kont. Czas trwania ćwiczenia 10 minut.</p> <p>Krok 3</p> <p>Zbierzcie się jako cała grupa i podzielcie się kilkoma kreatywnymi odpowiedziami. Czas trwania ćwiczenia 7-10 minut.</p>
Wskazówki	W mniejszej grupie ćwiczenie trwa 25 minut.
Ocena	<p>Pytania do refleksji:</p> <p>- Przed tym ćwiczeniem, proszę ocenić i opisać w jakim stopniu Twoje hasła są bezpieczne w środowiskach cyfrowych.</p> <ul style="list-style-type: none">- Jakie działania podjąłeś/aś, aby zwiększyć bezpieczeństwo swoich haseł?
Dodatkowe informacje	-



Tytuł modułu	Umiejętności cyfrowe
Tytuł aktywności	Jaki jest Twój cyfrowy ślad?
Grupa docelowa	Uczniowie w wieku 13-18 lat
Wprowadzenie	Aktywność bezpośrednia
Cel aktywności	Zrozum, jak zwykli użytkownicy Internetu mogą zbudować pokaźny cyfrowy ślad.
Przygotowania	Materiały/zasoby do przygotowania: Post-it, Papier Flipchart, Karteczki samoprzylepne, Projektor multimedialny, Komputer, Markery Flipchart różne kolory.
Potrzebne materiały	<p>Co kryje się pod Twoim cyfrowym śladem? Rozwiązania i wskazówki:</p> <p>Twój cyfrowy ślad składa się z:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historii przeglądarki, w której przechowywane są szczegóły dotyczące odwiedzanych witryn, aktywności i profili w mediach społecznościowych i grach oraz tego, co użytkownik "lubi", "udostępnia" lub komentuje. • Filmów lub komentarzy zamieszczanych na YouTube, blogach lub forach, e-maile, załączniki, pliki do pobrania, rozmowy przez Skype/WhatsApp. • Informacje przekazywane firmom, np. podczas zakupów online, rejestracji w celu uzyskania ofert lub bezpłatnych prezentów. <p>W przyszłości, podczas korzystania z mediów społecznościowych, takich jak Facebook oraz stron i usług online, takich jak YouTube</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pomyśl, zanim napiszesz post: Czy chcesz, aby wszyscy to widzieli - przyjaciele, rodzina, dziadkowie, pracodawcy? Powinieneś być dumny z wszystkiego, co zamieszczasz w sieci; to może tam zostać na zawsze! • Poszukaj siebie w sieci: Poszukaj w Google swojego imienia i zobacz, co znajdziesz. Jeśli jest to coś, z czego nie jesteś zadowolony, jak możesz to usunąć lub uczynić prywatnym poprzez dostosowanie ustawień? • Poznaj swoje ustawienia prywatności: upewnij się, że wiesz, co udostępniasz na portalach społecznościowych: Czy chcesz, aby posty i komentarze online były udostępniane tylko znajomym, czy też publicznie? Pamiętaj, że ustawienia Twoich znajomych mają wpływ na Twój ślad, jeśli udostępniają oni Twoje posty publicznie. • Zastąp stare, negatywne informacje nowymi, pozytywnymi szczegółami: Zadaj sobie pytanie, co chcieliby zobaczyć pracodawcy, wykładowcy lub inni



	<p>ludzie? Które zdjęcie pokaże Cię w profesjonalnym świetle? Jakie osiągnięcia lub kwalifikacje możesz wymienić? Czy możesz poprosić kogoś o napisanie rekomendacji lub referencji na temat Twojej pracy?</p> <ul style="list-style-type: none">• Dezaktywacja i usuwanie kont z negatywnym śladem: Zawartość nie jest już wtedy żywa i nie można jej przeszukiwać.
Czas trwania	45 minut
Ilość osób	Brak limitu
Instrukcje	<p>KROK 1</p> <ul style="list-style-type: none">• Najpierw zapytaj grupę, co wie na temat tego, czym jest cyfrowy ślad. - 10 minut <p>KROK 2</p> <ul style="list-style-type: none">• Krótco wyjaśnij, jak tworzy się cyfrowy ślad i co się w nim pojawi w zależności od potrzeb. - 15 minut z przykładami. <p>KROK 3</p> <p>Następnie, w grupach, poproś ich o dyskusję i informacje zwrotne:</p> <ul style="list-style-type: none">• Jakich treści nie powinni umieszczać w przyszłości na swoich profilach na portalach takich jak Facebook czy Twitter?• Czego powinni unikać, aby w przyszłości nie dodawać do profili innych osób w mediach społecznościowych?• Jakie treści powinni usunąć z profilu, jeśli ma on być w przyszłości oglądany przez potencjalnego pracodawcę lub organizację edukacyjną? <p>Dyskusja w grupach 10 minut, informacja zwrotna 10 minut.</p>
Wskazówki	W mniejszej grupie ćwiczenie trwa 30 minut.
Ocena	<p>Pytania do refleksji:</p> <p>- Przed tym ćwiczeniem proszę ocenić i krótko opisać swój własny cyfrowy ślad.</p> <p>- Jakie działania podejmiesz, aby zredukować swój cyfrowy ślad i zarządzać swoją cyfrową tożsamością w Internecie?</p>
Dodatkowe informacje	<p>https://www.kaspersky.com/resource-center/definitions/what-is-a-digital-footprint</p> <p>https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/11-tips-for-students-to-manage-their-digital-footprints/</p>



Tytuł modułu	Umiejętności cyfrowe
Tytuł aktywności	Uporządkuj swoje pliki
Grupa docelowa	Uczniowie w wieku 13-18 lat
Wprowadzenie	Aktywność bezpośrednia, Samodzielna nauka, Refleksja
Cel aktywności	<p>Za każdym razem, gdy Ty i Twoi uczniowie tworzycie i zapisujecie dokument za pomocą komputera - czy to prezentację PowerPoint czy stronę internetową - tworzycie plik cyfrowy. Późniejsze odnalezienie plików cyfrowych może być trudne i frustrujące, jeśli nie są one starannie zorganizowane i zarządzane. Na szczęście, komputery są tak skonfigurowane, że organizowanie i zapisywanie plików jest procesem prostym i bezbolesnym.</p> <p>Chociaż Ty i Twoi uczniowie możecie zapisywać pliki na dysku twardym komputera w klasie, najlepiej jest zapisywać pliki na serwerze, który jest dyskiem twardym na oddzielnym komputerze, który jest specjalnie zbudowany do przechowywania dużych ilości plików. Serwer jest podłączony do każdego komputera w klasie i pracowni komputerowej, więc Twoi uczniowie będą mogli pobrać te pliki z każdego komputera w szkole, z którego korzystają. Jeśli uczniowie rozpoczną projekt w pracowni komputerowej i będą musieli go dokończyć na komputerze w klasie, będą mogli bez problemu znaleźć te pliki i pracować nad nimi, jeśli znajdują się na serwerze.</p>
Przygotowania	<p>Materiały/zasoby do przygotowania: Post-it, Projektor multimedialny, Komputer, Markery do białej tablicy różne kolory, Biała tablica,</p> <p>Dla uczniów: długopisy, papier i komputer osobisty</p>
Potrzebne materiały	<p>Kiedy zaczniesz pracować na komputerze, szybko stworzysz wiele plików. Mogą to być dokumenty Word, arkusze kalkulacyjne Excel, bazy danych Access i grafiki w wielu różnych formatach, a także zapisywane przez Ciebie e-maile. Bardzo ważne jest, abyś:</p> <ul style="list-style-type: none">• Zapisywał pliki odpowiednio je nazywając• Tworzył logiczną strukturę folderów, tak aby można byłoby je później łatwo odnaleźć• Regularnie tworzył kopie zapasowe plików, tworząc kopie bezpieczeństwa na wypadek utraty głównej wersji. <p>Nigdy nie jest za wcześnie na stworzenie struktury folderów, która pozwoli Ci na efektywne zapisywanie plików. Jeśli pracujesz na własnym komputerze, otwórz Eksploratora plików i przejdź na dysk C. Tam powinieneś znaleźć folder o</p>



	<p>nazwie "C". Tam powinieneś znaleźć folder o nazwie Moje dokumenty, w którym ustawisz swoje foldery.</p> <p>Jeśli korzystasz z sieci, a nie z prywatnego komputera, możesz otrzymać dysk z miejscem do przechowywania plików. Niezależnie od tego, które z tych rozwiązań ma zastosowanie, użyj przykładowych folderów i plików na następnej karcie, aby zaplanować swój system przechowywania. Pomyśl o typach dokumentów i ich przeznaczeniu oraz nadaj im logiczne nazwy, które łatwo zapamiętasz.</p>
Czas trwania	45 minut
Ilość osób	Max 12
Instrukcje	<p>Krok 1</p> <p>Wprowadzenie do tematu przez nauczyciela. (10 minut)</p> <p>Krok 2</p> <p>Poproś uczniów o wskazanie folderów i podfolderów, których będą używać. Następnie poproś ich, aby powiedzieli, gdzie będą przechowywać pliki. (10 minut)</p> <p>Krok 3</p> <p>Poproś uczniów w grupie o narysowanie diagramów struktury folderów za pomocą mapy myśli (wersja online). (15 minut)</p> <p>Krok 4</p> <p>Każda grupa przedstawi swoją strukturę folderów. (10 minut)</p>
Wskazówki	-
Ocena	<p>Pytania do refleksji:</p> <ul style="list-style-type: none">- Przed tym ćwiczeniem proszę ocenić i krótko opisać, jak zarządzasz i zapisujesz swoje pliki.- Jakie działania podejmiesz, aby lepiej zarządzać swoimi plikami?
Dodatkowe informacje	https://www.thirteen.org/edonline/ntti/resources/workshops/digital_file/practice.html#org



Tytuł modułu	Umiejętności cyfrowe
Tytuł aktywności	DigComp 2.0
Grupa docelowa	Uczniowie w wieku 13-18 lat
Wprowadzenie	Aktywność bezpośrednia
Cel aktywności	Dyskusja na temat umiejętności cyfrowych. Uczniowie analizują swoje umiejętności cyfrowe przy użyciu Europejskich Ram Kompetencji Cyfrowych, znanych również jako DigComp, które oferują narzędzie do poprawy kompetencji cyfrowych obywateli. Obecnie, bycie cyfrowo kompetentnym oznacza, że ludzie muszą posiadać kompetencje we wszystkich obszarach DigComp.
Przygotowania	-
Potrzebne materiały	<p>Raport DigComp 2.0 przedstawia zaktualizowaną listę 21 kompetencji (zwaną również konceptualnym modelem odniesienia), podczas gdy osiem poziomów biegłości i przykłady zastosowań można znaleźć w DigComp 2.1 (patrz referencje w sekcji Dodatkowe informacje).</p> <p>Kompetencje informatyczne są jedną z ośmiu kluczowych kompetencji i odnoszą się do pewnego i krytycznego korzystania z pełnego zakresu technologii cyfrowych w celu uzyskania informacji, komunikacji i rozwiązywania podstawowych problemów we wszystkich aspektach życia.</p> <p>Kompetencje informatyczne są niezbędne do nauki, pracy i aktywnego uczestnictwa w życiu społecznym. Dla edukacji szkolnej równie ważne jak zrozumienie samej kompetencji jest wiedza o tym, jak pomóc w jej rozwijaniu.</p> <p>Aby lepiej zrozumieć charakter tych kompetencji, Komisja Europejska opracowała Europejskie Ramy Kompetencji Cyfrowych dla Obywateli, które podzielono na pięć obszarów: znajomość informacji i danych; komunikacja i współpraca; tworzenie treści cyfrowych; bezpieczeństwo; oraz rozwiązywanie problemów.</p> <p>6. Obszar kompetencji 1: Umiejętność korzystania z informacji i danych - 1. Przeglądanie, wyszukiwanie, filtrowanie danych, informacji i treści cyfrowych; 2. Ocenianie danych, informacji i treści cyfrowych; 3. Zarządzanie danymi, informacjami i treściami cyfrowymi.</p> <p>7. Obszar kompetencji 2: Komunikacja i współpraca - 1. Interakcja za pośrednictwem technologii cyfrowych; 2. Dzielenie się informacjami za pośrednictwem technologii cyfrowych; 3. Zaangażowanie obywatelskie za pośrednictwem technologii cyfrowych; 4. Współpraca za pośrednictwem technologii cyfrowych; 5. Netykieta; 6. Zarządzanie tożsamością cyfrową;</p>



	<p>8. Obszar kompetencji 3: Tworzenie treści cyfrowych - 1. Opracowywanie treści cyfrowych; 2. Integracja i ponowne opracowywanie treści cyfrowych; 3. Prawa autorskie i licencje; 4. Programowanie.</p> <p>9. Obszar kompetencji 4: Bezpieczeństwo - 1. Ochrona urządzeń; 2. Ochrona danych osobowych i prywatności; 3. Ochrona zdrowia i dobrego samopoczucia; 4. Ochrona środowiska.</p> <p>1. Obszar kompetencji 5: Rozwiązywanie problemów - 1. Rozwiązywanie problemów technicznych; 2. Identyfikacja potrzeb i odpowiedzi technologicznych; 3. Kreatywne wykorzystanie technologii cyfrowych; 4. Identyfikacja luk w kompetencjach cyfrowych.</p>
Czas trwania	90 minut
Ilość osób	Brak limitu
Instrukcje	<p>Krok 1: Uczniowie dyskutują w grupie na temat swoich kompetencji i podają szacunkowe wartości z przedziału 1-8 (1 oznacza najniższy poziom, a 8 najwyższy) w różnych obszarach umiejętności cyfrowych.</p> <p>Krok 2: Uczniowie wypełniają test online na stronie https://digcomp.digital-competence.eu/digcomp/</p> <p>Krok 3: Uczniowie dyskutują w grupie, jakie były rzeczywiste wyniki i jak mogliby poszerzyć swoją wiedzę w różnych obszarach umiejętności cyfrowych.</p>
Wskazówki	-
Ocena	<p><u>Poziomy</u> Podstawowy</p> <p>9. Proste zadania. Ze wskazówkami. Zapamiętywanie. 10. Proste zadania. Samodzielnie i pod kierunkiem w razie potrzeby. Zapamiętywanie.</p> <p>Średniozaawansowany</p> <p>11. Dobrze zdefiniowane i rutynowe zadania oraz proste problemy. Na własną rękę. Zrozumienie. 12. Zadania oraz dobrze zdefiniowane i nierutynowe problemy. Samodzielnie i zgodnie z moimi potrzebami. Zrozumienie.</p> <p>Zaawansowany</p> <p>13. Różne zadania i problemy. Prowadzenie innych. Stosowanie. 14. Najbardziej odpowiednie zadania. Umiejętność dostosowania się do innych w złożonym kontekście. Ocenianie.</p> <p>Wysoko wyspecjalizowany</p> <p>15. Rozwiązywanie złożonych problemów z ograniczonymi rozwiązaniami. Integracja w celu wniesienia wkładu do praktyki zawodowej i kierowania innymi. Tworzenie.</p>



	<p>1. Rozwiązywanie złożonych problemów z wieloma wzajemnie oddziałującymi czynnikami. Proponowanie nowych pomysłów i procesów w danej dziedzinie. Tworzenie.</p>
Dodatkowe informacje	<p>DigComp 2.0 https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC101254 DigComp 2.1 https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281</p>