
Moduł

Rodzic w internecie

Podsumowanie

1. Odbiorcy szkolenia
2. Cele kursu
3. Czas Kursu
4. Tematy
 - 4.1. Wartościowe treści kulturalne dla dzieci i rodziców
 - 4.2. Wartościowe treści edukacyjne dla dzieci i rodziców
 - 4.3. Wartościowe gry
 - 4.4. Wykorzystanie stron instytucji publicznych
 - 4.5. Wartościowe treści edukacyjne dla dzieci i rodziców
 - 4.6. Wartościowe gry
 - 4.7. Wykorzystanie stron instytucji publicznych
 - 4.8. Bezpieczne korzystanie z serwisów społecznościowych.
 - 4.9. Rozpoznawanie treści szkodliwych i niebezpiecznych dla dzieci i młodzieży oraz sposoby reagowania na nie
 - 4.10. Uzyskiwanie pomocy online (czat, email, wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itp
 - 4.11. Umiejętność nadzorowania aktywności dziecka w sieci Korzystanie z narzędzi kontroli rodzicielskiej na komputerach i urządzeniach mobilnych
 - 4.12. Wiedza na temat ogólnych zasad bezpieczeństwa, których powinno przestrzegać dziecko w internecie
 - 4.13. Symptomy nadużywania internetu przez dziecko i reakcja na nie

- 4.14. Uświadomienie dziecku sposobu i konsekwencji działania transakcji w internecie
 - 4.15. Nauka samodzielna i wspólna z dzieckiem z wykorzystaniem cyfrowych zasobów kultury i archiwów oraz źródeł internetowych
 - 4.16. Udostępnianie treści kultury w sieci.
 - 4.17. Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji, warunki użytkowania
 - 4.18. Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.
 - 4.19. Złożenie wniosku Rodzina 500+.
 - 4.20. Uzyskanie Karty Dużej Rodziny..
- 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 instruktazowych 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) Pełni rolę przewodnika dziecka w zakresie bezpiecznego i „mądrego” korzystania z sieci i reagowania na sytuacje zagrożenia
- b) Zna źródła wartościowych i pochodzących z legalnych źródeł treści dla dziecka
- c) Rozumie, jak zapewnić bezpieczeństwo dziecku w sieci,
- d) Umieć korzystać z podstawowych usług e-administracji dedykowanych rodzinom takich, jak złożenie wniosku Rodzina 500+, uzyskanie Karty Dużej Rodziny i wielu innych
- e) Porusza się kompetentnie w zakresie korzystania z kultury i z zasobów edukacyjnych w Internecie

3. Czas Kursu

12 godzin

3 czterogodzinne spotkania

4. Tematy

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

- a) Rejestracja uczestników (5 minut)
- b) Wstęp - Przedstawienie trenera, *icebreaker: Każdy z uczestników przedstawia się i opowiada o swoich oczekiwaniach wobec szkolenia (15 minut)*
- c) Wstępny test umiejętności, w systemie elektronicznym dostarczonym przez Ministerstwo Cyfryzacji, (10 minut)

Temat 1.

Wartościowe treści kulturalne dla dzieci i rodziców.

(20 minut) Trener w formie prezentacji pokaże uczestnikom szkolenia portale umożliwiające poznanie wartościowych treści kultury. Uczestnicy utrwalą wiedzę wykonując ćwiczenie.

1. Google Art&Culture -<https://artsandculture.google.com/>
2. Rijksmuseum w Amsterdamie (Android, iOS) <https://www.rijksmuseum.nl/>
3. The Metropolitan Muzeum w Nowym Yorku <https://www.metmuseum.org/>
4. Muzeum Pałac w Wilanowie <http://cyfrowezbiory.muzeum-wilanow.pl:85/>
5. Louvre, Paryż www.louvre.fr

6. Audiovis www.audiovis.nac.gov.pl
7. Kultura Dostępna <https://kulturadostepna.pl/on-line/wirtualne-muzea>

8. NINATEKA www.ninateka.pl
9. Culture.pl

Ćwiczenie: 2.

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.

Zdobycie przez uczestników szkolenia UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNYCH: Kopiowanie lub przenoszenie pliku, folderu

Temat 2.

Wartościowe treści edukacyjne dla dzieci i rodziców.

(20 minut + 10 minut ćwiczenie) Trener w formie prezentacji pokaże uczestnikom szkolenia portale umożliwiające poznanie portali prezentujących wartościowe treści . Uczestnicy utrwalą wiedzę wykonując ćwiczenie.

1. BBC Languages

2. Duolingo
3. Portal Edukacji Ekonomicznej NBP
4. Online Courses
5. edX
6. TED
7. Youtube
8. OpenLearn (Arts and Humanities) -
9. Google Expeditions
10. <https://edu.google.com/expeditions/#get-started>
11. Woda i Las: <http://www.wlin.pl/>
12. <https://wolnelektury.pl/>
13. Strona nasa
14. <http://pamiec.pl/>

Ćwiczenie 1.

Materiał potrzebny – kartka papieru

Zadanie: korzystając z dostępnych w internecie materiałów przygotuj zwierzątka z origami.

Czas 10 minut

Podsumowanie – prezentacja swojej figurki wraz z informacjami gdzie znaleźć tutorial.

Podsumowanie: grupa w praktyce przekonuje się o edukacyjnych walorach Internetu

Cel tematu 2.

Zdobycie przez uczestników szkolenia UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNYCH:

Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach

Temat 3.

Wartościowe gry.

(20 minut) Trener w formie prezentacji pokaże uczestnikom wartościowe gry.

1. Polska Inspiruje:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.rodziceprzyszlosci.polskainspiruje&hl=pl>

2. Rubes Lab: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.onlinico.rubeslab>
3. Schrach: <https://scratch.mit.edu/>

Cel tematu 3

Uczestnik zdobędzie UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW: 2.Instalowanie oprogramowania lub aplikacji

Temat 4.

Wykorzystanie stron instytucji publicznych

(30 minut) *wykład, ćwiczenia, dyskusja*. Trener korzystając ze swojej eksperckiej wiedzy przeprowadzi w formie wykładu prezentację najważniejszych portali.E-usługi w administracji Są to m.in.:

1. Elektroniczna Platforma Usług Administracji Publicznej (ePUAP)
2. Platforma Usług Elektronicznych Zakładu Ubezpieczeń Społecznych (PUE ZUS)
3. portal obywatel.gov.pl, portal biznes.gov.pl.ems.ms.gov.pl, mojepanstwo.p

a następnie przedstawi podstawowe cechy i różnice najpopularniejszych portali e-usług wraz ze wskazówkami, jakie sprawy można załatwiać. *metoda - wykłady i prezentacje*. Następnie, korzystając ze stanowiska komputerowego, uczestnicy szkolenia wykonają ćwiczenie.

Ćwiczenie 1

(czas 30 min) Znajdź NIP KGHM w internecie. Na stronie Ministerstwa Sprawiedliwości znajdź wyszukiwarkę KRS i wyszukaj raport KRS tej firmy. Pobierz i zapisz w utworzonym folderze RAPORTY KRS. Następnie przenieś raport do Dysku GOOGLE (lub innego, np One Drive lub DropBox.)

Cel tematu 4.

Uczestnicy szkoleń poznają publiczne rejestry firm, nauczą się metod korzystania z wbudowanych wyszukiwarek. Umiejętności cyfrowe do nabycia w trakcie zajęć: UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE -podstawowa kompetencja cyfrowa:

- Wyszukiwanie informacji na stronach administracji publicznej
- Kopiowanie lub przenoszenie pliku, folderu

Temat 5.

Bezpieczne korzystanie z serwisów społecznościowych

(25 minut) prezentacja funkcjonalności portalu. Trener korzystając ze swojej eksperckiej wiedzy przeprowadza uczestników poprzez poszczególne portale społecznościowe sprawdzając ustawienia bezpieczeństwa i prywatności. Uczestnicy wykonują pod kierownictwem trenera czynności dotyczące bezpieczeństwa w sieci.

1. Facebook -Ustawienia Prywatności
 - a. Kto może korzystać z facebooka;
 - b. Dane użytkownika i ustawienia prywatności;
2. Instagram - Ustawienia prywatności konta
3. Youtube - ustawienia prywatności konta;
 - a. ustawienia preferencji reklam;
 - b. tryb ograniczonego dostępu
4. Google - Jakie dane zbiera o nas google
 - a. Sprawdzanie ustawień prywatności
 - b. Sprawdzanie historii aktywności
 - c. Dane dotyczące lokalizacji
 - d. Kalendarze i kontakty google
 - e. Aktywności głosowe i ich zapisywanie

Cel temat 5.

Uczestnik zdobędzie umiejętność komunikacyjną: korzystanie z serwisów społecznościowych. Uczestnicy nauczą się kontrolowania ustawień prywatności w serwisach społecznościowych

Temat 6.

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

(40 minut) Trener w formie wykładu omówi podstawowe zjawiska szkodliwe i niebezpieczne oraz sposób reagowania na nie. Uczestnicy utrwalą wiedzę prowadząc dyskusję.

1. Hejt i mowa nienawiści - dyskusja - czy kampanie takie jak disney channel mogą rozwiązać problem
2. Trolling - dyskusja - nie karm trolla, czy można nauczyć dziecko ignorowania troli internetowych
3. Phishing - prezentacja kampanii: stoppedofilom.pl jako przykład walki z phishingiem
4. Znajomość oznaczeń wieku i treści w odniesieniu do stron internetowych, gier i aplikacji w tym system pegi
5. Bezpieczne korzystanie ze smartfonów

Cel temat 6.

Uczestnik zdobędzie umiejętność informacyjną: 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 7.

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

(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?”* Metoda - ćwiczenia indywidualne

2. Kontakt travelplanet.pl - <https://www.travelplanet.pl/kontakt/>

ĆWICZENIE 2

Każdy z uczestników odnajduje Chatbox na stronie Travelplanet.pl i podejmuje próbę 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. Metoda - ćwiczenia indywidualne

Cel tematu 7.

UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE: Telefonowanie przez internet i wideorozmowy przez internet

UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE: podstawowa kompetencja cyfrowa: Wyszukiwanie

informacji o towarach, usługach

Temat 8.

Umiejętność nadzorowania aktywności dziecka w sieci. Korzystanie z narzędzi kontroli rodzicielskiej na komputerach i urządzeniach mobilnych.

(20 min) Trener w formie prezentacji pokaże uczestnikom szkolenia portale umożliwiające nadzorowanie aktywności dziecka w internecie. Uczestnicy utrwalą wiedzę wykonując ćwiczenie.

1. Benjamin
2. Motyl
3. Opiekun dziecka w internecie
4. Bezpieczeństwo w wyszukiwarkach

Ćwiczenie

Korzystając z przeglądarki chrome zmień ustawienia kontroli rodzicielskiej

Cele tematu 8.

Uczestnik zdobędzie UMIEJĘTNOŚĆ ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW:..Zmianie ustawień dowolnego oprogramowania

Temat 9.

Wiedza na temat ogólnych zasad bezpieczeństwa, których powinno przestrzegać dziecko w internecie.

(20 minut) Trener w formie wykładu przekaże uczestnikom szkolenia podstawowe zasady dotyczące bezpieczeństwa w sieci .

1. Zasady Bezpieczeństwa - wskazówki dla rodziców
 - a. Bezpieczeństwo online.
 - b. Korzystanie z urządzeń i usług razem z innymi członkami rodziny.
 - c. Usługi i strony internetowe.

- d. Dobrych praktyki w zakresie ochrony haseł
 - e. Ustawienia prywatności i udostępniania
 - f. Ograniczenia wiekowe.
 - g. Odpowiedzialna komunikacji.
2. Telefon dla rodziców

Cele tematu 9.

UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE: podstawowa kompetencja cyfrowa: Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach

Temat 10.

Symptomy nadużywania internetu przez dziecko i reakcja na nie

(20 minut) Trener w formie wykładu przekaże uczestnikom szkolenia informacje dotyczące symptomów i objawów nadużywania internetu oraz reakcji i miejsc udzielających pomocy .

1. Test Kimberly Young
2. Objawy
3. Jak reagować
4. Gdzie szukać pomocy

Cele tematu 10.

UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE: Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach

Temat 11.

Uświadomienie dziecku sposobu i konsekwencji działania transakcji w internecie.

Trener w formie prezentacji pokaże uczestnikom szkolenia rodzaje transakcji w internecie. Uczestnicy utrwalą wiedzę wykonując ćwiczenie.

1. Serwisy aukcyjne - czas trwania: 30 minut
 - a. Allegro,
 - b. OLX,
 - c. eBay,
 - d. Sprzedajemy.pl,
 - e. Facebook Market
 - f. zakładanie konta i logowanie
 - g. wyszukiwanie ofert
 - h. warunki dokonywania zakupów i płatności
 - i. sprzedaż
2. Sklepy internetowe - czas trwania: 20 minut
 - a. przykłady - np. Księgarnia Profinfo.pl (poradniki prawne i finansowe);
 - b. Zalando.pl <https://www.zalando.pl/>
 - c. dokonywanie zakupów i metody płatności
3. Porównywanie ofert - czas trwania: 10 minut
 - a. ceneo.pl
 - b. skąpiec.pl
4. ĆWICZENIE 1
 - a. Zarejestruj się na Allegro. Przygotuj zdjęcie przedmiotu, który chciałbyś wystawić na sprzedaż. Edytuj zdjęcie w programie do grafiki np. Paint. Wstaw zdjęcie do swojego ogłoszenia. Wypełnij wymagane formularze i wystaw przedmiot. Usuń przedmiot, jeżeli ogłoszenie wykonane było wyłącznie w celach szkoleniowych.
5. Zakupy w internecie
 - a. Piotr i Paweł - zakupy spożywcze. Korzystając ze strony internetowej popularnych delikatesów można w wybranych lokalizacjach w Polsce zrobić zakupy spożywcze z dostawą do domu bądź odbiorem osobistym.
 - b. Reserved - online - Sklep on-line marki odzieżowej, dający możliwość zakupów on-line z dostawą bądź odbiorem osobistym.
6. Płatności elektroniczne

- a. Pay Pal
- b. Przelewy 24
- c. Google Pay

Cele tematu 11.

UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM: Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio

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 12.

Nauka samodzielna i wspólna z dzieckiem z wykorzystaniem cyfrowych zasobów kultury i archiwów oraz źródeł internetowych.

(35 minut) Trener w formie prezentacji pokaże uczestnikom szkolenia portale umożliwiające naukę z wykorzystaniem cyfrowych zasobów kultury i archiwów oraz źródeł internetowych

1. TED
2. POLONA
3. Wikipedia

Cele tematu 12.

UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE: Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach

Temat 13.

Udostępnianie treści kultury w sieci.

Trener omówi podczas szkolenia podstawowe pojęcia dotyczące odpowiedzialności prawnej dotyczącej udostępniania treści kultury. (20 minut + 20 minut ćwiczenie)

1. Odpowiedzialność prawna rodziców
 - a. Małoletni
 - b. Kodeks Rodzinny i Opiekuńczy
 - c. Szkoda
2. Plagiat
3. Dozwolony użytek
4. Prawo cytatu

Ćwiczenia: Wykorzystując medium społecznościowe (fb.) upublicznij zgodnie z prawem interesujący cię film.

Cele tematu 13.

UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE: Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach

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.

Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.

(15 minut + 5 minut na ćwiczenie) Trener w formie prezentacji dobrych praktyk przedstawi grupie programy i aplikacje służące ochronie komputera. Grupa wykorzystując sprzęt komputerowy wykona ćwiczenie.

1. Zabezpieczenie komputerów osobistych
2. Rozwiązania zwiększające bezpieczeństwo sieci:
 - a. **Zapory sieciowe (firewall) -**
 - b. **Systemy antywirusowe**
 - c. **Systemy antyspamowe**
 - d. **Silne uwierzytelnianie użytkowników**
 - e. **Sieciowe systemy DLP**
 - f. **Systemy filtrowania treści WWW**
3. Urządzenia wyspecjalizowane w oczyszczaniu komputerów
4. Urządzenia do zaawansowanego skanowania i naprawiania, np Malwarebytes
5. Systemy zwiększające bezpieczeństwo w rozbudowanych sieciach firmowych

ĆWICZENIE 1

Sprawdź stan zabezpieczeń komputera

- Znajdź Panel Sterowania
- Wybierz opcję SYSTEM I ZABEZPIECZENIA
- ZABEZPIECZENIA
- Odczytaj komunikaty o stanie zabezpieczeń

Cele tematu 15.

Uczestnicy zdobędą UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW: Zmianie ustawień dowolnego oprogramowania.

Temat 16.

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

(15 minut). Trener przeprowadzi uczestników przez proces rejestracji ePUAP, a następnie wykona symulację złożenia wniosku z wykorzystaniem podpisu profilem zaufanym. Uczestnicy szkolenia pod nadzorem trenera przeprowadzą rejestrację 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 16.

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

Temat 17.

Korzystanie z dowolnych usług e-administracji (20 minut) Praca z Informatorem - jak złożyć wniosek o „Rodzina 500 plus” przez stronę empatia.mrpips.gov.pl (2.6 MB). Trener w formie prezentacji zaprezentuje procedury składanie wniosku “Rodzina 500 plus”

1. Wniosek o „Rodzina 500 plus” on-line przez bankowość elektroniczną
 - a. Wniosek Rodzina 500+ przez PUE ZUS (wymagane konto w portalu)
<http://www.zus.pl/program-rodzina-500/zloz-wniosek-rodzina-500-przez-pue-zus>
2. Rodzina 500 plus” przez stronę empatia.mrpips.gov.pl
 - a. Rejestracja w module eWnioski
 - b. Wypełnianie wniosku i przesyłanie
 - c. Uzyskanie informacji odbiorze wniosku w jednostce

Cele tematu 17.

UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH:

1. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego
2. Użycie profilu zaufanego w co najmniej 1 e-usłudze

Temat 18.

Uzyskanie Karty Dużej Rodziny. (20 minut) Warsztat - trener krok po kroku przeprowadzi uczestników przez proces zakładania karty dużej rodziny.

Krok 1: Logujemy się do serwisu ePUAP Profilem Zaufanym, wybierając opcję “Zaloguj się przez bankowość elektroniczną”.

Krok 2: Zostajemy przeniesieni na stronę banku. Dokonujemy logowania na tej stronie.

Krok 3: Po zalogowaniu się do ePUAP widzimy katalog usług. Musimy zajrzeć do kategorii “Zabezpieczenia społeczne”, gdzie znajdziemy “Najczęściej załatwiane sprawy”. Klikamy w tę pozycję.

Krok 4: W kategorii “Zabezpieczenia społeczne” szukamy linku “Najczęściej załatwiane sprawy”, pod którym znajdziemy pozycję “Karta Dużej Rodziny”. Klikamy w tę pozycję.

Krok 5: Przechodzimy do karty usługi. Na tym etapie musimy zdecydować, do jakiego urzędu będziemy kierować wniosek.

Krok 6: Otwiera się wyszukiwarka urzędów. Możemy wyszukać interesujący nas urząd, a kiedy go znajdziemy, klikamy “Wybierz”.

Krok 7: Wracamy do karty usługi, na której pojawił się niebieski przycisk “Załatw sprawę”. Klikamy w niego, aby przejść do formularza.

Krok 8: Wyświetla się formularz do wypełnienia, w którym należy uzupełnić dane, takie jak numery PESEL, miejsce zamieszkania itd. Na tym etapie możemy również dodać załączniki (na samym dole formularza)

Krok 9: Po wypełnieniu formularza klikamy w przycisk “Dalej”

Krok 10: Wyświetla się podgląd wniosku. Jeśli wszystko jest w porządku, możemy kliknąć “Podpisz”.

Krok 11: System spyta następnie o metodę podpisywania dokumentu. Wybieramy “Podpisz Profilem Zaufanym”.

Krok 12: Wracamy do podglądu wniosku. Powinna się przy nim znajdować informacja, że podpis jest prawidłowy

Krok 13. Jeśli tak jest, klikamy w przycisk “Wyślij” Powinniśmy zobaczyć informację o wysłaniu dokumentu.

Cele tematu 18.

UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH: Użycie profilu zaufanego w co najmniej 1 e-usłudze

Zakończenie szkolenia

Wypełnienie ankiety ewaluacyjnej w systemie elektronicznym dostarczony 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

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. Google Art&Culture -<https://artsandculture.google.com/>
2. Rijksmuseum w Amsterdamie (Android, iOS) <https://www.rijksmuseum.nl/>
3. The Metropolitan Muzeum w Nowym Yorku <https://www.metmuseum.org/>
4. Muzeum Pałac w Wilanowie <http://cyfrowezbiory.muzeum-wilanow.pl:85/>
5. Louvre, Paryż www.louvre.fr
6. Audiovis www.audiovis.nac.gov.pl
7. Kultura Dostępna <https://kulturadostepna.pl/on-line/wirtualne-muzea>
8. NINATEKA www.ninateka.pl
9. Culture.pl
10. BBC Languages
11. Duolingo
12. Portal Edukacji Ekonomicznej NBP
13. Online Courses
14. edX
15. TED
16. Youtube
17. OpenLearn (Arts and Humanities) -
18. Google Expeditions
19. <https://edu.google.com/expeditions/#get-started>
20. Woda i Las: <http://www.wlin.pl/>
21. <https://wolnelektury.pl/>
22. Strona nasa
23. <http://pamiec.pl/>
24. Polska Inspiruje:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.rodziceprzyszlosci.polskainspiruje&hl=pl>
25. Rubes Lab: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.onlinico.rubeslab>

26. Schrach: <https://scratch.mit.edu/>
27. (ePUAP),
- 28.
29. portal obywatel.gov.pl,
30. portal biznes.gov.pl.
31. ems.ms.gov.pl,
32. mojanpanstwo.pl
33. Facebook
34. Youtube
35. Instagram
36. Google
37. BZWBK
38. Travelplanet
39. Benjamin
40. Motyl
41. Opiekun dziecka w internecie
42. Bezpieczeństwo w wyszukiwarkach
43. Allegro,
44. OLX,
45. eBay,
46. Sprzedajemy.pl,
47. Facebook Market
48. zakładanie konta i logowanie
49. wyszukiwanie ofert
50. ceneo.pl
51. skąpiec.pl
52. Pay Pal
53. Przelewy 24
54. Google Pay
55. TED
56. POLONA
57. Wikipedia

58. stock
59. Canva.com
60. Audiojungle
61. Bitdefender
62. Norton
63. Kaspersky
64. G Data Internet Security
65. McAfee
66. ESET
67. Trend Micro
68. AVG
69. Avast
70. ePUAP
71. obywatel.gov.pl
72. PKO Bank Polski,
73. Bank Pekao S.A.,
74. Bank Zachodni WBK S.A.,
75. mBank,
76. ING Bank Śląski,
77. Alior Bank,
78. T-Mobile Usługi Bankowe,
79. Banki Spółdzielcze z grupy BPS,
80. Raiffeisen Bank Polska S.A.,
81. Bank Pocztowy SA,
82. Credit Agricole,
83. Banki Spółdzielcze SGB,
84. SGB-Bank SA,
85. PlusBank,
86. Euro Bank S.A.,
87. Bank Millennium,
88. Getin Bank,
89. Nest Bank,

90. BGŻ BNP Paribas,

91. Bank BPS S.A

92. <http://www.zus.pl/program-rodzina-500/zloz-wniosek-rodzina-500-przez-pue-zus>

