

PROGRAM SZKOLENIA
„BEZPŁATNE SZKOLENIA KOMPUTEROWE DLA SENIORÓW W WOJEWÓDZTWIE
KUJAWSKO-POMORSKIM”

Na dzień szkolenia: 1

Tytuł zajęć	Podstawowe kompetencje cyfrowe 1
Cel zajęć	Przedstawienie budowy komputera i objaśnienie podstawowych funkcji poszczególnych elementów. Przedstawienie zasad bezpiecznego korzystania z komputerów i urządzeń mobilnych. Zapoznanie z systemem operacyjnym i narzędziami ułatwiającymi obsługę.
Tematyka zajęć	Co to jest komputer? Czy tablet to też komputer? Jak porozumieć się z komputerem? Bez kabli jest wygodniej. Zdrowie i ergonomia pracy. Systemy operacyjne – co to jest i czy każdy tego potrzebuje? Ćwiczenia z myszką i klawiaturą Uruchamianie aplikacji i programów Praca z oknami Bezpieczeństwo
Czas realizacji zajęć	4 godziny dydaktyczne (godzina dydaktyczna: 45 min)
Forma realizacji zajęć	Szkolenie składa się z części teoretycznej oraz praktycznej, z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych oraz programów/aplikacji komputerowych.
Metody dydaktyczne wykorzystane w czasie realizacji zajęć	Szkolenie będzie łączyło w sobie zarówno typowe metody dydaktyczne (metody asymilacji wiedzy) w formie wykładu informacyjnego/prezentacji, objaśnienia/wyjaśnienia zagadnień, jak również metody programowane/projektowe (z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych). Metoda praktyczna/projektowa ułatwi wykorzystanie nowo nabytej wiedzy w praktyce i dzielenie się wiedzą oraz doświadczeniem z innymi. Metoda projektowa bazuje na uczeniu się przez działanie, bezpośrednie doświadczenie, uczy pracy zespołowej i pobudza do myślenia. W/w model nabywania kompetencji cyfrowych łączy korzystanie z technologii cyfrowych z aktywnościami, zaangażowaniem i potrzebami indywidualnych osób, oraz grup społecznych. W tym ujęciu korzystanie z technologii cyfrowych jest włączone w szereg różnych dziedzin życia, a nie sytuowane jako jednostkowa sfera, obok innych grup umiejętności.
Narzędzia wykorzystane w czasie zajęć	Zastosowanie komputerów stacjonarnych, laptopów lub innych urządzeń mobilnych. Oprogramowanie systemowe z podstawowymi aplikacjami, aplikacje Klavaro i Ćwiczenia z myszką.

Lista kompetencji cyfrowych do nabycia których prowadzą dane zajęcia	Narzędzia służące ochronie.
Ramowy przebieg zajęć	Przedstawienie celu zajęć i poruszanej tematyki. Omówienie używanego sprzętu i zasad bezpieczeństwa pracy. Realizacja założonych tematów w formie wykładów/prezentacji i ćwiczeń W ćwiczeniach praktycznych nacisk kładziony jest na wielokrotne wykonywanie najczęściej wykonywanych akcji np. Menu start i uruchamianie programów, posługiwanie się myszką.
Określenie miejsca zajęć w programie rozwojowym	I etap kompetencji cyfrowych, tj.: opanowanie podstawowych umiejętności obsługi komputera i korzystania z Internetu.
Sposób ewaluacji zajęć	W przypadku nabycia podstawowych kompetencji oraz nawyku korzystania z Internetu oraz technologii cyfrowych nie będzie pomiaru kompetencji lub certyfikacji. Ewaluacja zajęć przeprowadzona zostanie na podstawie list obecności Uczestników podczas szkolenia i kart pracy Trenera.

PROGRAM SZKOLENIA
„BEZPŁATNE SZKOLENIA KOMPUTEROWE DLA SENIORÓW W WOJEWÓDZTWIE
KUJAWSKO-POMORSKIM”

Na dzień szkolenia: 2

Tytuł zajęć	Podstawowe kompetencje cyfrowe 2
Cel zajęć	Zwiększenie umiejętności obsługi systemu operacyjnego i zapoznanie z aplikacjami systemowymi. Zapoznanie z metodami personalizacji i zmiany ustawień systemu operacyjnego Przedstawienie metod przechowywania i organizacji plików Nauka wyszukiwania i instalacji aplikacji ze sklepu z aplikacjami
Tematyka zajęć	Wyszukiwanie i uruchamianie programów Praca z oknami Co potrafi policzyć kalkulator? Paint - Praca z edytorem grafiki Pliki i foldery – tworzenie, kopiowanie, przenoszenie i usuwanie Ćwiczenia z myszką i klawiaturą
Czas realizacji zajęć	4 godziny dydaktyczne (godzina dydaktyczna: 45 min)
Forma realizacji zajęć	Szkolenie składa się z części teoretycznej oraz praktycznej, z użyciem komputerów stacjonarnych, laptopów lub innych urządzeń mobilnych oraz programów/aplikacji komputerowych.
Metody dydaktyczne wykorzystane w czasie realizacji zajęć	Szkolenie będzie łączyło w sobie zarówno typowe metody dydaktyczne (metody asymilacji wiedzy) w formie wykładu informacyjnego/prezentacji, objaśnienia/wyjaśnienia zagadnień, jak również metody programowane/projektowe (z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych). Metoda praktyczna/projektowa ułatwi wykorzystanie nowo nabytej wiedzy w praktyce i dzielenie się wiedzą oraz doświadczeniem z innymi. Metoda projektowa bazuje na uczeniu się przez działanie, bezpośrednie doświadczanie, uczy pracy zespołowej i pobudza do myślenia. W/w model nabywania kompetencji cyfrowych łączy korzystanie z technologii cyfrowych z aktywnościami, zaangażowaniem i potrzebami indywidualnych osób, oraz grup społecznych. W tym ujęciu korzystanie z technologii cyfrowych jest włączone w szereg różnych dziedzin życia, a nie sytuowane jako jednostkowa sfera, obok innych grup umiejętności.
Narzędzia wykorzystane w czasie zajęć	Zastosowanie komputerów stacjonarnych, laptopów lub innych urządzeń mobilnych. Oprogramowanie systemowe z podstawowymi aplikacjami, aplikacje Klavaro i Ćwiczenia z myszką.
Lista kompetencji cyfrowych do nabycia których prowadzą dane zajęcia	Gromadzenie, przetwarzanie, rozumienie i krytyczna ocena informacji Tworzenie treści
Ramowy przebieg zajęć	Przypomnienie i powtórzenie ćwiczeń z poprzednich zajęć Ćwiczenia z myszką i klawiaturą Prezentacja nowych narzędzi i aplikacji

	Tworzenie prostych grafik, np. związanych z porą roku lub nadchodzącymi wydarzeniami Organizacja utworzonych plików – kopiowanie, przenoszenie, tworzenie folderów i usuwanie niepotrzebnych danych. Wykorzystanie zewnętrznych pamięci (np. karty SD, pendrive)
Określenie miejsca zajęć w programie rozwojowym	I etap kompetencji cyfrowych, tj.: opanowanie podstawowych umiejętności obsługi komputera i korzystania z Internetu.
Sposób ewaluacji zajęć	W przypadku nabycia podstawowych kompetencji oraz nawyku korzystania z Internetu oraz technologii cyfrowych nie będzie pomiaru kompetencji lub certyfikacji. Ewaluacja zajęć przeprowadzona zostanie na podstawie list obecności Uczestników podczas szkolenia i kart pracy Trenera.

PROGRAM SZKOLENIA
„BEZPŁATNE SZKOLENIA KOMPUTEROWE DLA SENIORÓW W WOJEWÓDZTWIE
KUJAWSKO-POMORSKIM”

Na dzień szkolenia: 3

Tytuł zajęć	Podstawowe kompetencje cyfrowe 3
Cel zajęć	Zapoznanie z edytorem tekstu i zdobycie umiejętności tworzenia treści z wykorzystaniem edytora.
Tematyka zajęć	Zasady edycji tekstów Omówienie budowy menu programu i podstawowych narzędzi Tworzenie prostych dokumentów Formatowanie dokumentów Zapisywanie i edycja dokumentów
Czas realizacji zajęć	4 godziny dydaktyczne (godzina dydaktyczna: 45 min)
Forma realizacji zajęć	Szkolenie składa się z części teoretycznej oraz praktycznej, z użyciem komputerów stacjonarnych, laptopów lub innych urządzeń mobilnych oraz programów/aplikacji komputerowych. - W trakcie części teoretycznej szkolenia Uczestnicy poznają ramy definicji, pojęć funkcjonalnych kompetencji cyfrowych zgodnie z tematyką i programem na każdy dzień szkolenia. - W trakcie części praktycznej szkolenia Uczestnicy poznają narzędzia, programy/aplikacje cyfrowe oraz rozwiązania i funkcje użytkowania komputera.
Metody dydaktyczne wykorzystane w czasie realizacji zajęć	Szkolenie będzie łączyło w sobie zarówno typowe metody dydaktyczne (metody asymilacji wiedzy) w formie wykładu informacyjnego/prezentacji, objaśnienia/wyjaśnienia zagadnień, jak również metody programowane/projektowe (z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych). Metoda praktyczna/projektowa ułatwi wykorzystanie nowo nabytej wiedzy w praktyce i dzielenie się wiedzą oraz doświadczeniem z innymi. Metoda projektowa bazuje na uczeniu się przez działanie, bezpośrednie doświadczanie, uczy pracy zespołowej i pobudza do myślenia. W/w model nabywania kompetencji cyfrowych łączy korzystanie z technologii cyfrowych z aktywnościami, zaangażowaniem i potrzebami indywidualnych osób, oraz grup społecznych. W tym ujęciu korzystanie z technologii cyfrowych jest włączone w szereg różnych dziedzin życia, a nie sytuowane jako jednostkowa sfera, obok innych grup umiejętności.
Narzędzia wykorzystane w czasie zajęć	Zastosowanie komputerów stacjonarnych, laptopów lub innych urządzeń mobilnych. Oprogramowanie systemowe z podstawowymi aplikacjami, aplikacje Ćwiczenia z myszką i edytor tekstu (np. Microsoft Word lub LibreOffice Writer)
Lista kompetencji cyfrowych do nabycia których prowadzą dane zajęcia	Tworzenie treści. Gromadzenie, przetwarzanie, rozumienie i krytyczna ocena informacji

Ramowy przebieg zajęć	Ćwiczenia z myszką i powtórzenie ćwiczeń z organizacji danych. Prezentacja edytora tekstu i omówienie funkcji Tworzenie dokumentów z wykorzystaniem podstawowych funkcji. Zapisywanie utworzonych dokumentów, otwieranie i modyfikacja dokumentów (treści i formatowania)
Określenie miejsca zajęć w programie rozwojowym	I etap kompetencji cyfrowych, tj.: opanowanie podstawowych umiejętności obsługi komputera i korzystania z Internetu.
Określenie działań wzmacniających proces kształcenia pomiędzy zajęciami	Działania wzmacniające proces kształcenia pomiędzy zajęciami zostaną oparte na wykorzystaniu narzędzi/środków automatyzujących proces edukacyjny (m.in. aplikacja Messenger, WhatsApp, Skype, e-mail) oraz zagwarantowaną dostępność Trenera szkoleń w zakresie udzielania wyjaśnień, rozwiązywania prostych problemów.
Sposób ewaluacji zajęć	W przypadku nabycia podstawowych kompetencji oraz nawyku korzystania z Internetu oraz technologii cyfrowych nie będzie pomiaru kompetencji lub certyfikacji. Ewaluacja zajęć przeprowadzona zostanie na podstawie list obecności Uczestników podczas szkolenia i kart pracy Trenera.

PROGRAM SZKOLENIA
„BEZPŁATNE SZKOLENIA KOMPUTEROWE DLA SENIORÓW W WOJEWÓDZTWIE
KUJAWSKO-POMORSKIM”

Na dzień szkolenia: 4

Tytuł zajęć	Podstawowe kompetencje cyfrowe 4
Cel zajęć	Zwiększenie umiejętności tworzenia i edycji treści w edytorze tekstu
Tematyka zajęć	Tworzenie dokumentów z wykorzystaniem funkcji wstawiania i edycji tabel oraz obrazów Formatowanie dokumentów
Czas realizacji zajęć	4 godziny dydaktyczne (godzina dydaktyczna: 45 min)
Forma realizacji zajęć	Szkolenie składa się z części teoretycznej oraz praktycznej, z użyciem komputerów stacjonarnych, laptopów lub innych urządzeń mobilnych oraz programów/aplikacji komputerowych. - W trakcie części teoretycznej szkolenia Uczestnicy poznają ramy definicji, pojęć funkcjonalnych kompetencji cyfrowych zgodnie z tematyką i programem na każdy dzień szkolenia. - W trakcie części praktycznej szkolenia Uczestnicy poznają narzędzia, programy/aplikacje cyfrowe oraz rozwiązania i funkcje użytkowania komputera.
Metody dydaktyczne wykorzystane w czasie realizacji zajęć	Szkolenie będzie łączyło w sobie zarówno typowe metody dydaktyczne (metody asymilacji wiedzy) w formie wykładu informacyjnego/prezentacji, objaśnienia/wyjaśnienia zagadnień, jak również metody programowane/projektowe (z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych). Metoda praktyczna/projektowa ułatwi wykorzystanie nowo nabytej wiedzy w praktyce i dzielenie się wiedzą oraz doświadczeniem z innymi. Metoda projektowa bazuje na uczeniu się przez działanie, bezpośrednie doświadczenie, uczy pracy zespołowej i pobudza do myślenia. W/w model nabywania kompetencji cyfrowych łączy korzystanie z technologii cyfrowych z aktywnościami, zaangażowaniem i potrzebami indywidualnych osób, oraz grup społecznych. W tym ujęciu korzystanie z technologii cyfrowych jest włączone w szereg różnych dziedzin życia, a nie sytuowane jako jednostkowa sfera, obok innych grup umiejętności.
Narzędzia wykorzystane w czasie zajęć	Zastosowanie komputerów stacjonarnych, laptopów lub innych urządzeń mobilnych. Oprogramowanie systemowe z podstawowymi aplikacjami, aplikacje Ćwiczenia z myszką i edytor tekstu (np. Microsoft Word lub LibreOffice Writer)
Lista kompetencji cyfrowych do nabycia których prowadzą dane zajęcia	Tworzenie treści. Gromadzenie, przetwarzanie, rozumienie i krytyczna ocena informacji

Ramowy przebieg zajęć	Ćwiczenia z myszką Omówienie nowych funkcji edytora tekstu Tworzenie i edycja dokumentów z wykorzystaniem nowych funkcji.
Określenie miejsca zajęć w programie rozwojowym	I etap kompetencji cyfrowych, tj.: opanowanie podstawowych umiejętności obsługi komputera i korzystania z Internetu.
Określenie działań wzmacniających proces kształcenia pomiędzy zajęciami	Działania wzmacniające proces kształcenia pomiędzy zajęciami zostaną oparte na wykorzystaniu narzędzi/środków automatyzujących proces edukacyjny (m.in. aplikacja Messenger, WhatsApp, Skype, e-mail) oraz zagwarantowaną dostępność Trenera szkoleń w zakresie udzielania wyjaśnień, rozwiązywania prostych problemów.
Sposób ewaluacji zajęć	W przypadku nabycia podstawowych kompetencji oraz nawyku korzystania z Internetu oraz technologii cyfrowych nie będzie pomiaru kompetencji lub certyfikacji. Ewaluacja zajęć przeprowadzona zostanie na podstawie list obecności Uczestników podczas szkolenia i kart pracy Trenera.

PROGRAM SZKOLENIA
„BEZPŁATNE SZKOLENIA KOMPUTEROWE DLA SENIORÓW W WOJEWÓDZTWIE
KUJAWSKO-POMORSKIM”

Na dzień szkolenia: 5

Tytuł zajęć	Podstawowe kompetencje cyfrowe 5
Cel zajęć	Zwiększenie umiejętności tworzenia i edycji treści w edytorze tekstu
Tematyka zajęć	Tworzenie dokumentów z wykorzystaniem funkcji wstawiania i edycji tabel oraz obrazów Formatowanie dokumentów
Czas realizacji zajęć	4 godziny dydaktyczne (godzina dydaktyczna: 45 min)
Forma realizacji zajęć	Szkolenie składa się z części teoretycznej oraz praktycznej, z użyciem komputerów stacjonarnych, laptopów lub innych urządzeń mobilnych oraz programów/aplikacji komputerowych. - W trakcie części teoretycznej szkolenia Uczestnicy poznają ramy definicji, pojęć funkcjonalnych kompetencji cyfrowych zgodnie z tematyką i programem na każdy dzień szkolenia. - W trakcie części praktycznej szkolenia Uczestnicy poznają narzędzia, programy/aplikacje cyfrowe oraz rozwiązania i funkcje użytkowania komputera.
Metody dydaktyczne wykorzystane w czasie realizacji zajęć	Szkolenie będzie łączyło w sobie zarówno typowe metody dydaktyczne (metody asymilacji wiedzy) w formie wykładu informacyjnego/prezentacji, objaśnienia/wyjaśnienia zagadnień, jak również metody programowane/projektowe (z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych). Metoda praktyczna/projektowa ułatwi wykorzystanie nowo nabytej wiedzy w praktyce i dzielenie się wiedzą oraz doświadczeniem z innymi. Metoda projektowa bazuje na uczeniu się przez działanie, bezpośrednie doświadczanie, uczy pracy zespołowej i pobudza do myślenia. W/w model nabywania kompetencji cyfrowych łączy korzystanie z technologii cyfrowych z aktywnościami, zaangażowaniem i potrzebami indywidualnych osób, oraz grup społecznych. W tym ujęciu korzystanie z technologii cyfrowych jest włączone w szereg różnych dziedzin życia, a nie sytuowane jako jednostkowa sfera, obok innych grup umiejętności.
Narzędzia wykorzystane w czasie zajęć	Zastosowanie komputerów stacjonarnych, laptopów lub innych urządzeń mobilnych. Oprogramowanie systemowe z podstawowymi aplikacjami, aplikacje Ćwiczenia z myszką i edytor tekstu (np. Microsoft Word lub LibreOffice Writer)
Lista kompetencji cyfrowych do nabycia których prowadzą dane zajęcia	Tworzenie treści. Gromadzenie, przetwarzanie, rozumienie i krytyczna ocena informacji

Ramowy przebieg zajęć	Ćwiczenia z myszką Omówienie nowych funkcji edytora tekstu Tworzenie i edycja dokumentów z wykorzystaniem nowych funkcji.
Określenie miejsca zajęć w programie rozwojowym	I etap kompetencji cyfrowych, tj.: opanowanie podstawowych umiejętności obsługi komputera i korzystania z Internetu.
Określenie działań wzmacniających proces kształcenia pomiędzy zajęciami	Działania wzmacniające proces kształcenia pomiędzy zajęciami zostaną oparte na wykorzystaniu narzędzi/środków automatyzujących proces edukacyjny (m.in. aplikacja Messenger, WhatsApp, Skype, e-mail) oraz zagwarantowaną dostępność Trenera szkoleń w zakresie udzielania wyjaśnień, rozwiązywania prostych problemów.
Sposób ewaluacji zajęć	W przypadku nabycia podstawowych kompetencji oraz nawyku korzystania z Internetu oraz technologii cyfrowych nie będzie pomiaru kompetencji lub certyfikacji. Ewaluacja zajęć przeprowadzona zostanie na podstawie list obecności Uczestników podczas szkolenia i kart pracy Trenera.

PROGRAM SZKOLENIA
„BEZPŁATNE SZKOLENIA KOMPUTEROWE DLA SENIORÓW W WOJEWÓDZTWIE
KUJAWSKO-POMORSKIM”

Na dzień szkolenia: 6

Tytuł zajęć	Podstawowe kompetencje cyfrowe 6
Cel zajęć	Zapoznanie z technicznymi i prawnymi aspekty korzystania z Internetu. Zapoznanie ze sposobami wyszukiwania informacji w Internecie i pogłębienie tych umiejętności
Tematyka zajęć	Co to jest internet? Czy internet jest mi potrzebny? Czy internet jest bezpieczny? Przewodowo czy bezprzewodowo – omówienie sposobów połączenia z internetem Usługi w sieci internet Przeglądarki internetowe i inne aplikacje internetowe Prawa autorskie Netykieta Wyszukiwarki internetowe
Czas realizacji zajęć	4 godziny dydaktyczne (godzina dydaktyczna: 45 min)
Forma realizacji zajęć	Szkolenie składa się z części teoretycznej oraz praktycznej, z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych oraz programów/aplikacji komputerowych. - W trakcie części teoretycznej szkolenia Uczestnicy poznają ramy definicji, pojęć funkcjonalnych kompetencji cyfrowych zgodnie z tematyką i programem na każdy dzień szkolenia. - W trakcie części praktycznej szkolenia Uczestnicy poznają narzędzia, programy/aplikacje cyfrowe oraz rozwiązania i funkcje użytkowania komputera.
Metody dydaktyczne wykorzystane w czasie realizacji zajęć	Szkolenie będzie łączyło w sobie zarówno typowe metody dydaktyczne (metody asymilacji wiedzy) w formie wykładu informacyjnego/prezentacji, objaśnienia/wyjaśnienia zagadnień, jak również metody programowane/projektowe (z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych). Metoda praktyczna/projektowa ułatwi wykorzystanie nowo nabytej wiedzy w praktyce i dzielenie się wiedzą oraz doświadczeniem z innymi. Metoda projektowa bazuje na uczeniu się przez działanie, bezpośrednie doświadczanie, uczy pracy zespołowej i pobudza do myślenia. W/w model nabywania kompetencji cyfrowych łączy korzystanie z technologii cyfrowych z aktywnościami, zaangażowaniem i potrzebami indywidualnych osób, oraz grup społecznych. W tym ujęciu korzystanie z technologii cyfrowych jest włączone w szereg różnych dziedzin życia, a nie sytuowane jako jednostkowa sfera, obok innych grup umiejętności.

Narzędzia wykorzystane w czasie zajęć	Zastosowanie komputerów stacjonarnych, laptopów lub innych urządzeń mobilnych. Oprogramowanie systemowe z podstawowymi aplikacjami, aplikacje Ćwiczenia z myszką i przeglądarka internetowa (np. Mozilla Firefox lub Google Chrome)
Lista kompetencji cyfrowych do nabycia których prowadzą dane zajęcia	Przeglądanie, szukanie i filtrowanie informacji Gromadzenie, przetwarzanie, rozumienie i krytyczna ocena informacji Narzędzia służące ochronie Ochrona danych osobowych
Ramowy przebieg zajęć	Przedstawienie teorii i wskazanie uwagi na niebezpieczeństwa związane z korzystaniem z Internetu. Praca z przeglądarką internetową – odwiedzanie popularnych portali, internetowych wydań gazet i wyszukiwanie informacji.
Określenie miejsca zajęć w programie rozwojowym	I etap kompetencji cyfrowych, tj.: opanowanie podstawowych umiejętności obsługi komputera i korzystania z Internetu.
Określenie działań wzmacniających proces kształcenia pomiędzy zajęciami	Działania wzmacniające proces kształcenia pomiędzy zajęciami zostaną oparte na wykorzystaniu narzędzi/środków automatyzujących proces edukacyjny (m.in. aplikacja Messenger, WhatsApp, Skype, e-mail) oraz zagwarantowaną dostępność Trenera szkoleń w zakresie udzielania wyjaśnień, rozwiązywania prostych problemów.
Sposób ewaluacji zajęć	W przypadku nabycia podstawowych kompetencji oraz nawyku korzystania z Internetu oraz technologii cyfrowych nie będzie pomiaru kompetencji lub certyfikacji. Ewaluacja zajęć przeprowadzona zostanie na podstawie list obecności Uczestników podczas szkolenia i kart pracy Trenera.

PROGRAM SZKOLENIA
„BEZPŁATNE SZKOLENIA KOMPUTEROWE DLA SENIORÓW W WOJEWÓDZTWIE
KUJAWSKO-POMORSKIM”

Na dzień szkolenia: 7

Tytuł zajęć	Podstawowe kompetencje cyfrowe 7
Cel zajęć	Zwiększenie sprawności w poruszaniu się po stronach internetowych, rozwijanie umiejętności wyszukiwania treści w sieci. Wyszukiwanie i tworzenie prostych treści multimedialnych
Tematyka zajęć	Przeglądanie stron internetowych Wyszukiwanie treści w Internecie w tym grafik i filmów Import i podstawy edycji treści multimedialnych
Czas realizacji zajęć	4 godziny dydaktyczne (godzina dydaktyczna: 45 min)
Forma realizacji zajęć	Szkolenie składa się z części teoretycznej oraz praktycznej, z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych oraz programów/aplikacji komputerowych. - W trakcie części teoretycznej szkolenia Uczestnicy poznają ramy definicji, pojęć funkcjonalnych kompetencji cyfrowych zgodnie z tematyką i programem na każdy dzień szkolenia. - W trakcie części praktycznej szkolenia Uczestnicy poznają narzędzia, programy/aplikacje cyfrowe oraz rozwiązania i funkcje użytkowania komputera.
Metody dydaktyczne wykorzystane w czasie realizacji zajęć	Szkolenie będzie łączyło w sobie zarówno typowe metody dydaktyczne (metody asymilacji wiedzy) w formie wykładu informacyjnego/prezentacji, objaśnienia/wyjaśnienia zagadnień, jak również metody programowane/projektowe (z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych). Metoda praktyczna/projektowa ułatwi wykorzystanie nowo nabytej wiedzy w praktyce i dzielenie się wiedzą oraz doświadczeniem z innymi. Metoda projektowa bazuje na uczeniu się przez działanie, bezpośrednie doświadczanie, uczy pracy zespołowej i pobudza do myślenia. W/w model nabywania kompetencji cyfrowych łączy korzystanie z technologii cyfrowych z aktywnościami, zaangażowaniem i potrzebami indywidualnych osób, oraz grup społecznych. W tym ujęciu korzystanie z technologii cyfrowych jest włączone w szereg różnych dziedzin życia, a nie sytuowane jako jednostkowa sfera, obok innych grup umiejętności.
Narzędzia wykorzystane w czasie zajęć	Zastosowanie komputerów stacjonarnych, laptopów lub innych urządzeń mobilnych. Oprogramowanie - aplikacje przeglądarka internetowa (np. Mozilla Firefox lub Google Chrome) i poste narzędzia do edycji zdjęć (np. Zdjęcia)

Lista kompetencji cyfrowych do nabycia których prowadzą dane zajęcia	Przeglądanie, szukanie i filtrowanie informacji Gromadzenie, przetwarzanie, rozumienie i krytyczna ocena informacji Tworzenie treści
Ramowy przebieg zajęć	Praca z przeglądarką internetową – odwiedzanie popularnych portali, internetowych wydań gazet. Korzystanie z wyszukiwarki internetowej do znalezienia treści multimedialnych. Importowanie treści multimedialnych i edycja w prostym edytorze (np. Zdjęcia)
Określenie miejsca zajęć w programie rozwojowym	I etap kompetencji cyfrowych, tj.: opanowanie podstawowych umiejętności obsługi komputera i korzystania z Internetu.
Określenie działań wzmacniających proces kształcenia pomiędzy zajęciami	Działania wzmacniające proces kształcenia pomiędzy zajęciami zostaną oparte na wykorzystaniu narzędzi/środków automatyzujących proces edukacyjny (m.in. aplikacja Messenger, WhatsApp, Skype, e-mail) oraz zagwarantowaną dostępność Trenera szkoleń w zakresie udzielania wyjaśnień, rozwiązywania prostych problemów.
Sposób ewaluacji zajęć	W przypadku nabycia podstawowych kompetencji oraz nawyku korzystania z Internetu oraz technologii cyfrowych nie będzie pomiaru kompetencji lub certyfikacji. Ewaluacja zajęć przeprowadzona zostanie na podstawie list obecności Uczestników podczas szkolenia i kart pracy Trenera.

PROGRAM SZKOLENIA
„BEZPŁATNE SZKOLENIA KOMPUTEROWE DLA SENIORÓW W WOJEWÓDZTWIE
KUJAWSKO-POMORSKIM”

Na dzień szkolenia: 8

Tytuł zajęć	Podstawowe kompetencje cyfrowe 8
Cel zajęć	Zapoznanie z narzędziami komunikacji w Internecie Utworzenie osobistego konta pocztowego Zdobycie umiejętności tworzenia i przysyłania wiadomości poczty elektronicznej
Tematyka zajęć	Internet jako narzędzie komunikacji Poczta elektroniczna – czy internauta potrzebuje skrzynki pocztowej? Utworzenie bezpłatnej skrzynki pocztowej Tworzymy i odpowiadamy na wiadomości poczty elektronicznej Pisać czy załączyć?
Czas realizacji zajęć	4 godziny dydaktyczne (godzina dydaktyczna: 45 min)
Forma realizacji zajęć	Szkolenie składa się z części teoretycznej oraz praktycznej, z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych oraz programów/aplikacji komputerowych.
Metody dydaktyczne wykorzystane w czasie realizacji zajęć	Szkolenie będzie łączyło w sobie zarówno typowe metody dydaktyczne (metody asymilacji wiedzy) w formie wykładu informacyjnego/prezentacji, objaśnienia/wyjaśnienia zagadnień, jak również metody programowane/projektowe (z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych). Metoda praktyczna/projektowa ułatwi wykorzystanie nowo nabytej wiedzy w praktyce i dzielenie się wiedzą oraz doświadczeniem z innymi. Metoda projektowa bazuje na uczeniu się przez działanie, bezpośrednie doświadczenie, uczy pracy zespołowej i pobudza do myślenia. W/w model nabywania kompetencji cyfrowych łączy korzystanie z technologii cyfrowych z aktywnościami, zaangażowaniem i potrzebami indywidualnych osób, oraz grup społecznych. W tym ujęciu korzystanie z technologii cyfrowych jest włączone w szereg różnych dziedzin życia, a nie sytuowane jako jednostkowa sfera, obok innych grup umiejętności.
Narzędzia wykorzystane w czasie zajęć	Zastosowanie komputerów stacjonarnych, laptopów lub innych urządzeń mobilnych. Oprogramowanie - aplikacje przeglądarka internetowa (np. Mozilla Firefox lub Google Chrome) lub aplikacje do obsługi poczty e-mail (np. Poczta, Mozilla Thunderbird)
Lista kompetencji cyfrowych do nabycia których prowadzą dane zajęcia	Gromadzenie, przetwarzanie, rozumienie i krytyczna ocena informacji Komunikacja z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i aplikacji Zarządzanie tożsamością cyfrową Tworzenie treści Narzędzia służące ochronie
Ramowy przebieg zajęć	Omówienie i prezentacja popularnych narzędzi komunikacji Założenie skrzynek pocztowych przez przeglądarkę internetową Tworzenie poczty przez webmail lub dedykowaną aplikację

Określenie miejsca zajęć w programie rozwojowym	I etap kompetencji cyfrowych, tj.: opanowanie podstawowych umiejętności obsługi komputera i korzystania z Internetu.
Określenie działań wzmacniających proces kształcenia pomiędzy zajęciami	Działania wzmacniające proces kształcenia pomiędzy zajęciami zostaną oparte na wykorzystaniu narzędzi/środków automatyzujących proces edukacyjny (m.in. aplikacja Messenger, WhatsApp, Skype, e-mail) oraz zagwarantowaną dostępność Trenera szkoleń w zakresie udzielania wyjaśnień, rozwiązywania prostych problemów.
Sposób ewaluacji zajęć	W przypadku nabycia podstawowych kompetencji oraz nawyku korzystania z Internetu oraz technologii cyfrowych nie będzie pomiaru kompetencji lub certyfikacji. Ewaluacja zajęć przeprowadzona zostanie na podstawie list obecności Uczestników podczas szkolenia i kart pracy Trenera.

PROGRAM SZKOLENIA
„BEZPŁATNE SZKOLENIA KOMPUTEROWE DLA SENIORÓW W WOJEWÓDZTWIE
KUJAWSKO-POMORSKIM”

Na dzień szkolenia: 9

Tytuł zajęć	Funkcjonalne kompetencje cyfrowe 1
Cel zajęć	Nabycie umiejętności utrzymywania i rozwijania relacji z bliskimi za pośrednictwem sieci Uświadomienie roli prywatności w sieci i korzystanie z niej Wpojenie konieczności dbania o wizerunek w sieci
Tematyka zajęć	Funkcje prywatności w przeglądarkach internetowych Korzystam z narzędzi umożliwiających rozmowę lub inne formy komunikacji online Prywatność w serwisach społecznościowych
Czas realizacji zajęć	4 godziny dydaktyczne (godzina dydaktyczna: 45 min)
Forma realizacji zajęć	Szkolenie składa się z części teoretycznej oraz praktycznej, z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych oraz programów/aplikacji komputerowych.
Metody dydaktyczne wykorzystane w czasie realizacji zajęć	Szkolenie będzie łączyło w sobie zarówno typowe metody dydaktyczne (metody asymilacji wiedzy) w formie wykładu informacyjnego/prezentacji, objaśnienia/wyjaśnienia zagadnień, jak również metody programowane/projektowe (z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych). Metoda praktyczna/projektowa ułatwi wykorzystanie nowo nabytej wiedzy w praktyce i dzielenie się wiedzą oraz doświadczeniem z innymi. Metoda projektowa bazuje na uczeniu się przez działanie, bezpośrednie doświadczanie, uczy pracy zespołowej i pobudza do myślenia. W/w model nabywania kompetencji cyfrowych łączy korzystanie z technologii cyfrowych z aktywnościami, zaangażowaniem i potrzebami indywidualnych osób, oraz grup społecznych. W tym ujęciu korzystanie z technologii cyfrowych jest włączone w szereg różnych dziedzin życia, a nie sytuowane jako jednostkowa sfera, obok innych grup umiejętności.
Narzędzia wykorzystane w czasie zajęć	Zastosowanie komputerów stacjonarnych, laptopów lub innych urządzeń mobilnych. Oprogramowanie - przeglądarka internetowa (np. Mozilla Firefox lub Google Chrome) i komunikatory internetowe (Messenger, Skype lub Hangouts)
Lista kompetencji cyfrowych do nabycia których prowadzą dane zajęcia	Komunikacja z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i aplikacji Zarządzanie tożsamością cyfrową Ochrona danych osobowych
Ramowy przebieg zajęć	Omówienie zagadnień związanych z anonimowością i prywatnością w sieci. Utworzenie konta w popularnym serwisie społecznościowym (np. Facebook) i publikacja treści Komunikacja z wykorzystaniem Komunikatora internetowego

Określenie miejsca zajęć w programie rozwojowym	II etap kompetencji cyfrowych, tj.: funkcjonalne korzystanie z Internetu, w tym na tablecie.
Określenie działań wzmacniających proces kształcenia pomiędzy zajęciami	Działania wzmacniające proces kształcenia pomiędzy zajęciami zostaną oparte na wykorzystaniu narzędzi/środków automatyzujących proces edukacyjny (m.in. aplikacja Messenger, WhatsApp, Skype, e-mail) oraz zagwarantowaną dostępność Trenera szkoleń w zakresie udzielania wyjaśnień, rozwiązywania prostych problemów.
Sposób ewaluacji zajęć	W przypadku nabycia podstawowych kompetencji oraz nawyku korzystania z Internetu oraz technologii cyfrowych nie będzie pomiaru kompetencji lub certyfikacji. Ewaluacja zajęć przeprowadzona zostanie na podstawie list obecności Uczestników podczas szkolenia i kart pracy Trenera.

PROGRAM SZKOLENIA
„BEZPŁATNE SZKOLENIA KOMPUTEROWE DLA SENIORÓW W WOJEWÓDZTWIE
KUJAWSKO-POMORSKIM”

Na dzień szkolenia: 10

Tytuł zajęć	Funkcjonalne kompetencje cyfrowe 2
Cel zajęć	Zwiększenie umiejętności wyszukiwania informacji w Internecie - „Odpoczynek i hobby”
Tematyka zajęć	Sprawdzam w Internecie aktywność placówek kulturalnych, które odpowiadają moim zainteresowaniom Szukam gier towarzyskich w Internecie Szukam informacji o ciekawych miejscach w okolicy i sprawdzam aktualne wydarzenia Moje zainteresowania – wyszukuję serwisy z informacjami dotyczącymi mojego hobby Publikuję treści związane z moimi zainteresowaniami w sieciach społecznościowych
Czas realizacji zajęć	4 godziny dydaktyczne (godzina dydaktyczna: 45 min)
Forma realizacji zajęć	Szkolenie składa się z części teoretycznej oraz praktycznej, z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych oraz programów/aplikacji komputerowych.
Metody dydaktyczne wykorzystane w czasie realizacji zajęć	Szkolenie będzie łączyło w sobie zarówno typowe metody dydaktyczne (metody asymilacji wiedzy) w formie wykładu informacyjnego/prezentacji, objaśnienia/wyjaśnienia zagadnień, jak również metody programowane/projektowe (z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych). Metoda praktyczna/projektowa ułatwi wykorzystanie nowo nabytej wiedzy w praktyce i dzielenie się wiedzą oraz doświadczeniem z innymi. Metoda projektowa bazuje na uczeniu się przez działanie, bezpośrednie doświadczanie, uczy pracy zespołowej i pobudza do myślenia. W/w model nabywania kompetencji cyfrowych łączy korzystanie z technologii cyfrowych z aktywnościami, zaangażowaniem i potrzebami indywidualnych osób, oraz grup społecznych. W tym ujęciu korzystanie z technologii cyfrowych jest włączone w szereg różnych dziedzin życia, a nie sytuowane jako jednostkowa sfera, obok innych grup umiejętności.
Narzędzia wykorzystane w czasie zajęć	Zastosowanie komputerów stacjonarnych, laptopów lub innych urządzeń mobilnych. Oprogramowanie - przeglądarka internetowa (np. Mozilla Firefox lub Google Chrome)
Lista kompetencji cyfrowych do nabycia których prowadzą dane zajęcia	Przeglądanie, szukanie i filtrowanie informacji Gromadzenie, przetwarzanie, rozumienie i krytyczna ocena informacji Tworzenie treści
Ramowy przebieg zajęć	Wyszukiwanie serwisów z ofertą kulturalną Wyszukiwanie serwisów z grami Wyszukiwanie informacji o atrakcjach turystycznych

	Wyszukiwanie serwisów związanych z zainteresowaniami Publikowanie w sieci związanych z zainteresowaniami
Określenie miejsca zajęć w programie rozwojowym	II etap kompetencji cyfrowych, tj.: funkcjonalne korzystanie z Internetu, w tym na tablecie.
Określenie działań wzmacniających proces kształcenia pomiędzy zajęciami	Działania wzmacniające proces kształcenia pomiędzy zajęciami zostaną oparte na wykorzystaniu narzędzi/środków automatyzujących proces edukacyjny (m.in. aplikacja Messenger, WhatsApp, Skype, e-mail) oraz zagwarantowaną dostępność Trenera szkoleń w zakresie udzielania wyjaśnień, rozwiązywania prostych problemów.
Sposób ewaluacji zajęć	W przypadku nabycia podstawowych kompetencji oraz nawyku korzystania z Internetu oraz technologii cyfrowych nie będzie pomiaru kompetencji lub certyfikacji. Ewaluacja zajęć przeprowadzona zostanie na podstawie list obecności Uczestników podczas szkolenia i kart pracy Trenera.

PROGRAM SZKOLENIA
„BEZPŁATNE SZKOLENIA KOMPUTEROWE DLA SENIORÓW W WOJEWÓDZTWIE
KUJAWSKO-POMORSKIM”

Na dzień szkolenia: 11

Tytuł zajęć	Funkcjonalne kompetencje cyfrowe 3
Cel zajęć	Zwiększenie umiejętności wyszukiwania informacji w Internecie – „Zaangażowanie obywatelskie”
Tematyka zajęć	Serwisy administracji publicznej Wyszukiwanie informacji lokalnych Organizacje lokalne
Czas realizacji zajęć	4 godziny dydaktyczne (godzina dydaktyczna: 45 min)
Forma realizacji zajęć	Szkolenie składa się z części teoretycznej oraz praktycznej, z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych oraz programów/aplikacji komputerowych.
Metody dydaktyczne wykorzystane w czasie realizacji zajęć	Szkolenie będzie łączyło w sobie zarówno typowe metody dydaktyczne (metody asymilacji wiedzy) w formie wykładu informacyjnego/prezentacji, objaśnienia/wyjaśnienia zagadnień, jak również metody programowane/projektowe (z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych). Metoda praktyczna/projektowa ułatwi wykorzystanie nowo nabytej wiedzy w praktyce i dzielenie się wiedzą oraz doświadczeniem z innymi. Metoda projektowa bazuje na uczeniu się przez działanie, bezpośrednie doświadczanie, uczy pracy zespołowej i pobudza do myślenia. W/w model nabywania kompetencji cyfrowych łączy korzystanie z technologii cyfrowych z aktywnościami, zaangażowaniem i potrzebami indywidualnych osób, oraz grup społecznych. W tym ujęciu korzystanie z technologii cyfrowych jest włączone w szereg różnych dziedzin życia, a nie sytuowane jako jednostkowa sfera, obok innych grup umiejętności.
Narzędzia wykorzystane w czasie zajęć	Zastosowanie komputerów stacjonarnych, laptopów lub innych urządzeń mobilnych. Oprogramowanie - przeglądarka internetowa (np. Mozilla Firefox lub Google Chrome)
Lista kompetencji cyfrowych do nabycia których prowadzą dane zajęcia	Przeglądanie, szukanie i filtrowanie informacji Gromadzenie, przetwarzanie, rozumienie i krytyczna ocena informacji
Ramowy przebieg zajęć	Zapoznanie z serwisami administracji publicznej Serwisy jednostek samorządowych Lokalne źródła informacji – serwisy lokalnych mediów Fundacje, stowarzyszenia i grupy nieformalne
Określenie miejsca zajęć w programie rozwojowym	II etap kompetencji cyfrowych, tj.: funkcjonalne korzystanie z Internetu, w tym na tablecie.

Określenie działań wzmacniających proces kształcenia pomiędzy zajęciami	Działania wzmacniające proces kształcenia pomiędzy zajęciami zostaną oparte na wykorzystaniu narzędzi/środków automatyzujących proces edukacyjny (m.in. aplikacja Messenger, WhatsApp, Skype, e-mail) oraz zagwarantowaną dostępność Trenera szkoleń w zakresie udzielania wyjaśnień, rozwiązywania prostych problemów.
Sposób ewaluacji zajęć	W przypadku nabycia podstawowych kompetencji oraz nawyku korzystania z Internetu oraz technologii cyfrowych nie będzie pomiaru kompetencji lub certyfikacji. Ewaluacja zajęć przeprowadzona zostanie na podstawie list obecności Uczestników podczas szkolenia i kart pracy Trenera.

PROGRAM SZKOLENIA
„BEZPŁATNE SZKOLENIA KOMPUTEROWE DLA SENIORÓW W WOJEWÓDZTWIE
KUJAWSKO-POMORSKIM”

Na dzień szkolenia: 12

Tytuł zajęć	Funkcjonalne kompetencje cyfrowe 4
Cel zajęć	Zwiększenie umiejętności wyszukiwania informacji w Internecie - „Zdrowie” Wpajanie konieczności weryfikacji informacji w Internecie, w szczególności związanych ze zdrowiem Zapoznanie z ofertą placówek zdrowia w okolicy
Tematyka zajęć	Zdrowy tryb życia – moda czy konieczność Aplikacje i urządzenia wspierające zdrowy tryb życia Zajęcia sportowe w mojej okolicy Placówki opieki zdrowotnej Sprawdzamy status naszego skierowania Prawa pacjenta
Czas realizacji zajęć	4 godziny dydaktyczne (godzina dydaktyczna: 45 min)
Forma realizacji zajęć	Szkolenie składa się z części teoretycznej oraz praktycznej, z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych oraz programów/aplikacji komputerowych.
Metody dydaktyczne wykorzystane w czasie realizacji zajęć	Szkolenie będzie łączyło w sobie zarówno typowe metody dydaktyczne (metody asymilacji wiedzy) w formie wykładu informacyjnego/prezentacji, objaśnienia/wyjaśnienia zagadnień, jak również metody programowane/projektowe (z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych). Metoda praktyczna/projektowa ułatwi wykorzystanie nowo nabytej wiedzy w praktyce i dzielenie się wiedzą oraz doświadczeniem z innymi. Metoda projektowa bazuje na uczeniu się przez działanie, bezpośrednie doświadczanie, uczy pracy zespołowej i pobudza do myślenia. W/w model nabywania kompetencji cyfrowych łączy korzystanie z technologii cyfrowych z aktywnościami, zaangażowaniem i potrzebami indywidualnych osób, oraz grup społecznych. W tym ujęciu korzystanie z technologii cyfrowych jest włączone w szereg różnych dziedzin życia, a nie sytuowane jako jednostkowa sfera, obok innych grup umiejętności.
Narzędzia wykorzystane w czasie zajęć	Zastosowanie komputerów stacjonarnych, laptopów lub innych urządzeń mobilnych. Oprogramowanie - przeglądarka internetowa (np. Mozilla Firefox lub Google Chrome), dodatkowo dedykowane aplikacje prozdrowotne (np. Endomondo)
Lista kompetencji cyfrowych do nabycia których prowadzą dane zajęcia	Przeglądanie, szukanie i filtrowanie informacji Gromadzenie, przetwarzanie, rozumienie i krytyczna ocena informacji Tworzenie treści Aktywność obywatelska online Ochrona danych osobowych
Ramowy przebieg zajęć	Wyszukiwanie treści związanych ze zdrowiem. Korzystanie z serwisów administracji publicznej związanych ze zdrowiem

Określenie miejsca zajęć w programie rozwojowym	II etap kompetencji cyfrowych, tj.: funkcjonalne korzystanie z Internetu, w tym na tablecie.
Określenie działań wzmacniających proces kształcenia pomiędzy zajęciami	Działania wzmacniające proces kształcenia pomiędzy zajęciami zostaną oparte na wykorzystaniu narzędzi/środków automatyzujących proces edukacyjny (m.in. aplikacja Messenger, WhatsApp, Skype, e-mail) oraz zagwarantowaną dostępność Trenera szkoleń w zakresie udzielania wyjaśnień, rozwiązywania prostych problemów.
Sposób ewaluacji zajęć	W przypadku nabycia podstawowych kompetencji oraz nawyku korzystania z Internetu oraz technologii cyfrowych nie będzie pomiaru kompetencji lub certyfikacji. Ewaluacja zajęć przeprowadzona zostanie na podstawie list obecności Uczestników podczas szkolenia i kart pracy Trenera.

PROGRAM SZKOLENIA
„BEZPŁATNE SZKOLENIA KOMPUTEROWE DLA SENIORÓW W WOJEWÓDZTWIE
KUJAWSKO-POMORSKIM”

Na dzień szkolenia: 13

Tytuł zajęć	Funkcjonalne kompetencje cyfrowe 5
Cel zajęć	Zwiększenie umiejętności wyszukiwania informacji w Internecie - „Finanse” Prezentacja możliwości wybranych platform bankowości internetowej
Tematyka zajęć	Bankowość internetowa – bezpieczeństwo transakcji Dlaczego warto spróbować bankowości internetowej? Sprawdzam jak działa serwis demonstracyjny mojego banku Porównujemy oferty kont i lokat w różnych bankach
Czas realizacji zajęć	4 godziny dydaktyczne (godzina dydaktyczna: 45 min)
Forma realizacji zajęć	Szkolenie składa się z części teoretycznej oraz praktycznej, z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych oraz programów/aplikacji komputerowych.
Metody dydaktyczne wykorzystane w czasie realizacji zajęć	Szkolenie będzie łączyło w sobie zarówno typowe metody dydaktyczne (metody asymilacji wiedzy) w formie wykładu informacyjnego/prezentacji, objaśnienia/wyjaśnienia zagadnień, jak również metody programowane/projektowe (z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych). Metoda praktyczna/projektowa ułatwi wykorzystanie nowo nabytej wiedzy w praktyce i dzielenie się wiedzą oraz doświadczeniem z innymi. Metoda projektowa bazuje na uczeniu się przez działanie, bezpośrednie doświadczanie, uczy pracy zespołowej i pobudza do myślenia. W/w model nabywania kompetencji cyfrowych łączy korzystanie z technologii cyfrowych z aktywnościami, zaangażowaniem i potrzebami indywidualnych osób, oraz grup społecznych. W tym ujęciu korzystanie z technologii cyfrowych jest włączone w szereg różnych dziedzin życia, a nie sytuowane jako jednostkowa sfera, obok innych grup umiejętności.
Narzędzia wykorzystane w czasie zajęć	Zastosowanie komputerów stacjonarnych, laptopów lub innych urządzeń mobilnych. Oprogramowanie - przeglądarka internetowa (np. Mozilla Firefox lub Google Chrome), opcjonalnie dedykowane aplikacje bankowe
Lista kompetencji cyfrowych do nabycia których prowadzą dane zajęcia	Przeglądanie, szukanie i filtrowanie informacji Gromadzenie, przetwarzanie, rozumienie i krytyczna ocena informacji Narzędzia służące ochronie Ochrona danych osobowych
Ramowy przebieg zajęć	Omówienie aspektów bezpieczeństwa transakcji internetowych Korzystanie z wersji demonstracyjnych platform bankowości internetowej Wyszukiwanie i porównywanie ofert bankowych
Określenie miejsca zajęć w programie rozwojowym	II etap kompetencji cyfrowych, tj.: funkcjonalne korzystanie z Internetu, w tym na tablecie.

Określenie działań wzmacniających proces kształcenia pomiędzy zajęciami	Działania wzmacniające proces kształcenia pomiędzy zajęciami zostaną oparte na wykorzystaniu narzędzi/środków automatyzujących proces edukacyjny (m.in. aplikacja Messenger, WhatsApp, Skype, e-mail) oraz zagwarantowaną dostępność Trenera szkoleń w zakresie udzielania wyjaśnień, rozwiązywania prostych problemów.
Sposób ewaluacji zajęć	W przypadku nabycia podstawowych kompetencji oraz nawyku korzystania z Internetu oraz technologii cyfrowych nie będzie pomiaru kompetencji lub certyfikacji. Ewaluacja zajęć przeprowadzona zostanie na podstawie list obecności Uczestników podczas szkolenia i kart pracy Trenera.

PROGRAM SZKOLENIA
„BEZPŁATNE SZKOLENIA KOMPUTEROWE DLA SENIORÓW W WOJEWÓDZTWIE
KUJAWSKO-POMORSKIM”

Na dzień szkolenia: 14

Tytuł zajęć	Funkcjonalne kompetencje cyfrowe 6
Cel zajęć	Zwiększenie umiejętności wyszukiwania informacji - „Sprawy codzienne” Zapoznanie z procesem zakupu online
Tematyka zajęć	Czy zakupy w sieci są bezpieczne? Jakie prawa ma konsument? Jak przebiega zakup przez Internet? Porównywarki cen Allegro.pl – serwis aukcyjny czy już zwykły sklep? Serwisy ogłoszeń
Czas realizacji zajęć	4 godziny dydaktyczne (godzina dydaktyczna: 45 min)
Forma realizacji zajęć	Szkolenie składa się z części teoretycznej oraz praktycznej, z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych oraz programów/aplikacji komputerowych.
Metody dydaktyczne wykorzystane w czasie realizacji zajęć	Szkolenie będzie łączyło w sobie zarówno typowe metody dydaktyczne (metody asymilacji wiedzy) w formie wykładu informacyjnego/prezentacji, objaśnienia/wyjaśnienia zagadnień, jak również metody programowane/projektowe (z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych). Metoda praktyczna/projektowa ułatwi wykorzystanie nowo nabytej wiedzy w praktyce i dzielenie się wiedzą oraz doświadczeniem z innymi. Metoda projektowa bazuje na uczeniu się przez działanie, bezpośrednie doświadczenie, uczy pracy zespołowej i pobudza do myślenia. W/w model nabywania kompetencji cyfrowych łączy korzystanie z technologii cyfrowych z aktywnościami, zaangażowaniem i potrzebami indywidualnych osób, oraz grup społecznych. W tym ujęciu korzystanie z technologii cyfrowych jest włączone w szereg różnych dziedzin życia, a nie sytuowane jako jednostkowa sfera, obok innych grup umiejętności.
Narzędzia wykorzystane w czasie zajęć	Zastosowanie komputerów stacjonarnych, laptopów lub innych urządzeń mobilnych. Oprogramowanie - przeglądarka internetowa (np. Mozilla Firefox lub Google Chrome), opcjonalnie dedykowane aplikacje zakupowe (np. Allegro)
Lista kompetencji cyfrowych do nabycia których prowadzą dane zajęcia	Przeglądanie, szukanie i filtrowanie informacji Gromadzenie, przetwarzanie, rozumienie i krytyczna ocena informacji Narzędzia służące ochronie Ochrona danych osobowych
Ramowy przebieg zajęć	Omówienie aspektów bezpieczeństwa i zakupów internetowych Wyszukiwanie sklepów internetowych i wirtualne zakupy Wyszukiwanie produktów i porównywanie ich cen Wyszukiwanie ofert w serwisie Allegro Serwisy ogłoszeń

Określenie miejsca zajęć w programie rozwojowym	II etap kompetencji cyfrowych, tj.: funkcjonalne korzystanie z Internetu, w tym na tablecie.
Określenie działań wzmacniających proces kształcenia pomiędzy zajęciami	Działania wzmacniające proces kształcenia pomiędzy zajęciami zostaną oparte na wykorzystaniu narzędzi/środków automatyzujących proces edukacyjny (m.in. aplikacja Messenger, WhatsApp, Skype, e-mail) oraz zagwarantowaną dostępność Trenera szkoleń w zakresie udzielania wyjaśnień, rozwiązywania prostych problemów.
Sposób ewaluacji zajęć	W przypadku nabycia podstawowych kompetencji oraz nawyku korzystania z Internetu oraz technologii cyfrowych nie będzie pomiaru kompetencji lub certyfikacji. Ewaluacja zajęć przeprowadzona zostanie na podstawie list obecności Uczestników podczas szkolenia i kart pracy Trenera.

PROGRAM SZKOLENIA
„BEZPŁATNE SZKOLENIA KOMPUTEROWE DLA SENIORÓW W WOJEWÓDZTWIE
KUJAWSKO-POMORSKIM”

Na dzień szkolenia: 15

Tytuł zajęć	Funkcjonalne kompetencje cyfrowe 7
Cel zajęć	Zwiększenie umiejętności wyszukiwania informacji - „Sprawy codzienne” Zdobycie umiejętności korzystania z map internetowych Zdobycie umiejętności wyszukania i sprawdzenia cen połączenia kolejowego, autobusowego lub lotniczego Zdobycie umiejętności wyszukania i rezerwacji noclegu
Tematyka zajęć	Mapy internetowe – już nigdy się nie zgubisz Zaplanuj swoją podróż Serwisy ofert hotelowych
Czas realizacji zajęć	4 godziny dydaktyczne (godzina dydaktyczna: 45 min)
Forma realizacji zajęć	Szkolenie składa się z części teoretycznej oraz praktycznej, z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych oraz programów/aplikacji komputerowych.
Metody dydaktyczne wykorzystane w czasie realizacji zajęć	Szkolenie będzie łączyło w sobie zarówno typowe metody dydaktyczne (metody asymilacji wiedzy) w formie wykładu informacyjnego/prezentacji, objaśnienia/wyjaśnienia zagadnień, jak również metody programowane/projektowe (z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych). Metoda praktyczna/projektowa ułatwi wykorzystanie nowo nabytej wiedzy w praktyce i dzielenie się wiedzą oraz doświadczeniem z innymi. Metoda projektowa bazuje na uczeniu się przez działanie, bezpośrednie doświadczanie, uczy pracy zespołowej i pobudza do myślenia. W/w model nabywania kompetencji cyfrowych łączy korzystanie z technologii cyfrowych z aktywnościami, zaangażowaniem i potrzebami indywidualnych osób, oraz grup społecznych. W tym ujęciu korzystanie z technologii cyfrowych jest włączone w szereg różnych dziedzin życia, a nie sytuowane jako jednostkowa sfera, obok innych grup umiejętności.
Narzędzia wykorzystane w czasie zajęć	Zastosowanie komputerów stacjonarnych, laptopów lub innych urządzeń mobilnych. Oprogramowanie - przeglądarka internetowa (np. Mozilla Firefox lub Google Chrome), opcjonalnie dedykowane aplikacje turystyczne (np. Tripadvisor)
Lista kompetencji cyfrowych do nabycia których prowadzą dane zajęcia	Przeglądanie, szukanie i filtrowanie informacji Gromadzenie, przetwarzanie, rozumienie i krytyczna ocena informacji Ochrona danych osobowych
Ramowy przebieg zajęć	Korzystanie z map Google – szukanie miejsc i wyznaczanie tras Wyszukiwanie informacji o połączeniach i korzystanie z wyszukiwarek połączeń

	Serwisy hotelowe – wyszukiwanie ofert i rezerwacja noclegów Wyszukiwanie opinii o placówkach gastronomicznych i hotelarskich
Określenie miejsca zajęć w programie rozwojowym	II etap kompetencji cyfrowych, tj.: funkcjonalne korzystanie z Internetu, w tym na tablecie.
Określenie działań wzmacniających proces kształcenia pomiędzy zajęciami	Działania wzmacniające proces kształcenia pomiędzy zajęciami zostaną oparte na wykorzystaniu narzędzi/środków automatyzujących proces edukacyjny (m.in. aplikacja Messenger, WhatsApp, Skype, e-mail) oraz zagwarantowaną dostępność Trenera szkoleń w zakresie udzielania wyjaśnień, rozwiązywania prostych problemów.
Sposób ewaluacji zajęć	W przypadku nabycia podstawowych kompetencji oraz nawyku korzystania z Internetu oraz technologii cyfrowych nie będzie pomiaru kompetencji lub certyfikacji. Ewaluacja zajęć przeprowadzona zostanie na podstawie list obecności Uczestników podczas szkolenia i kart pracy Trenera.

PROGRAM SZKOLENIA
„BEZPŁATNE SZKOLENIA KOMPUTEROWE DLA SENIORÓW W WOJEWÓDZTWIE
KUJAWSKO-POMORSKIM”

Na dzień szkolenia: 16

Tytuł zajęć	Funkcjonalne kompetencje cyfrowe 8
Cel zajęć	Zwiększenie umiejętności wyszukiwania informacji - „Religia i potrzeby duchowe”
Tematyka zajęć	Wyszukiwanie stron poświęcone rozwojowi duchowemu i religijnemu Fora internetowe – zabieram głos w sprawach, które są dla mnie ważne
Czas realizacji zajęć	4 godziny dydaktyczne (godzina dydaktyczna: 45 min)
Forma realizacji zajęć	Szkolenie składa się z części teoretycznej oraz praktycznej, z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych oraz programów/aplikacji komputerowych.
Metody dydaktyczne wykorzystane w czasie realizacji zajęć	Szkolenie będzie łączyło w sobie zarówno typowe metody dydaktyczne (metody asymilacji wiedzy) w formie wykładu informacyjnego/prezentacji, objaśnienia/wyjaśnienia zagadnień, jak również metody programowane/projektowe (z użyciem komputerów stacjonarnych, notebooków, laptopów i innych urządzeń mobilnych). Metoda praktyczna/projektowa ułatwi wykorzystanie nowo nabytej wiedzy w praktyce i dzielenie się wiedzą oraz doświadczeniem z innymi. Metoda projektowa bazuje na uczeniu się przez działanie, bezpośrednie doświadczanie, uczy pracy zespołowej i pobudza do myślenia. W/w model nabywania kompetencji cyfrowych łączy korzystanie z technologii cyfrowych z aktywnościami, zaangażowaniem i potrzebami indywidualnych osób, oraz grup społecznych. W tym ujęciu korzystanie z technologii cyfrowych jest włączone w szereg różnych dziedzin życia, a nie sytuowane jako jednostkowa sfera, obok innych grup umiejętności.
Narzędzia wykorzystane w czasie zajęć	Zastosowanie komputerów stacjonarnych, laptopów lub innych urządzeń mobilnych. Oprogramowanie - przeglądarka internetowa (np. Mozilla Firefox lub Google Chrome)
Lista kompetencji cyfrowych do nabycia których prowadzą dane zajęcia	Przeglądanie, szukanie i filtrowanie informacji Gromadzenie, przetwarzanie, rozumienie i krytyczna ocena informacji Komunikacja z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i aplikacji
Ramowy przebieg zajęć	Wyszukiwanie serwisów i materiałów wspierających rozwój duchowy lub religijny Korzystanie z forów internetowych i serwisów społecznościowych związanych z duchowością
Określenie miejsca zajęć w programie rozwojowym	II etap kompetencji cyfrowych, tj.: funkcjonalne korzystanie z Internetu, w tym na tablecie.
Określenie działań wzmacniających proces kształcenia pomiędzy zajęciami	Działania wzmacniające proces kształcenia pomiędzy zajęciami zostaną oparte na wykorzystaniu narzędzi/środków automatyzujących proces edukacyjny (m.in. aplikacja Messenger, WhatsApp, Skype, e-mail) oraz zagwarantowaną dostępność Trenera szkoleń w zakresie udzielania wyjaśnień, rozwiązywania

	prostych problemów.
Sposób ewaluacji zajęć	W przypadku nabycia podstawowych kompetencji oraz nawyku korzystania z Internetu oraz technologii cyfrowych nie będzie pomiaru kompetencji lub certyfikacji. Ewaluacja zajęć przeprowadzona zostanie na podstawie list obecności Uczestników podczas szkolenia i kart pracy Trenera.