



WPROWADZENIE DO PODRĘCZNIKA DIGITAL CHANGE AGENTS (DigiChanAgents)



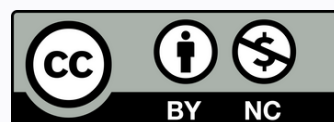
PAKIET ZADAŃ NR 3 — CYFROWI AGENCI ZMIANY

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak poglądami i opiniami wyłącznie autora/autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Informacja o prawach autorskich: ©DigiGap Consortium, 2024. Niniejszy materiał zawiera oryginalne, niepublikowane prace, chyba że wyraźnie wskazano inaczej. Potwierdzenie wcześniej opublikowanych materiałów oraz prac innych osób zostało dokonane poprzez odpowiednie cytowanie, cytowanie lub oba te sposoby. Powielanie jest dozwolone pod warunkiem wskazania źródła.



Co-funded by
the European Union





GŁÓWNE REZULTATY

Wprowadzenie do podręcznika „Agenci Cyfrowych Zmian” (DigiChanAgents) zawiera strukturę warsztatów przeznaczonych do szkolenia uczniów.

- **12 warsztatów szkoleniowych z zakresu umiejętności cyfrowych „READY, STEADY, GO” dla uczniów (3 warsztaty w każdym kraju).**
- Uczniowie nauczą się niezbędnych umiejętności cyfrowych i będą je wykorzystywać w praktyce w swoich rodzinach, aby wyszukiwać, zdobywać, przetwarzać i komunikować informacje oraz przekształcać je w wiedzę.
- Warsztaty mogą być realizowane także przez inne szkoły, które chcą zastosować metodologię opracowaną w ramach projektu.



WSKAŹNIK JAKOŚCIOWY I ILOŚCIOWY

Raport z warsztatów praktycznych (4 raporty: po jednym raporcie na każdy kraj)
Aby ocenić jakość, podczas testu pilotażowego zostanie wypełniona ankieta ewaluacyjna.

Wskaźnik ilościowy:

Wskaźniki ilościowe (do monitorowania przez Komitet ds. Jakości, w szczególności przez Koordynatora Projektu)

- 24 nauczycieli i 120 uczniów (co najmniej 30 uczniów na kraj) jako beneficjenci WP3.
- 120 ankiet użytkowników WP3 (30 ankiet na kraj).
- 4 podręczniki wprowadzające do warsztatów w różnych językach narodowych.
- 12 warsztatów szkoleniowych dla uczniów (30 uczniów na kraj).
- Każda szkoła opracuje raport.



WPROWADZENIE OGÓLNE

Podręcznik ten został opracowany, aby wspierać nauczycieli w prowadzeniu uczniów w wieku 11–15 lat ku roli **Agentów Cyfrowej Zmiany (DigiChanAgents)**. Program składa się z **ośmiu warsztatów po godzinie każdy**, z których każdy koncentruje się zarówno na rozwijaniu kompetencji cyfrowych, jak i umiejętności pedagogicznych, umożliwiającym uczniom szkolenie rodziców w kluczowych obszarach cyfrowych.

Warsztaty mają charakter **praktyczny, interaktywny i elastyczny**, a ich aktywności łączą gry i odgrywanie ról, nauczanie rówieśnicze, zadania kreatywne oraz zastosowania cyfrowe w życiu codziennym. Pod koniec programu uczniowie nie tylko wzmocnią swoją własną kompetencję cyfrową, ale również będą pełnić rolę **facylitatorów zmian** w swoich rodzinach, pomagając rodzicom zmniejszyć lukę cyfrową.

Realizacja programu odbędzie się w szkołach w **Rumunii, Polsce, Hiszpanii i Grecji**, co umożliwi wymianę kulturową, dostosowanie do kontekstu lokalnego oraz uzyskanie wniosków porównawczych. Każda krajowa implementacja będzie dostarczać **informacji zwrotnej poprzez narzędzia ewaluacyjne, zapewniając kontrolę jakości oraz możliwość przeniesienia metodyki** do innych szkół w całej Europie.

Struktura warsztatu:

- Każdy z uczestniczących krajów (Rumunia, Polska, Hiszpania, Grecja) opracuje 3 warsztaty, a każdy warsztat składa się z 8 sesji po 1 godzinie każda.
- Łącznie w czterech krajach zostanie przeprowadzonych 12 warsztatów.
- Każdy kraj zaangażuje 30 uczniów (z możliwością niewielkiej korekty liczby uczestników, pod warunkiem zachowania łącznej liczby).
- Każdy kraj zaangażuje również 6 nauczycieli, co daje łącznie 24 nauczycieli i 120 uczniów w całym projekcie.
- Warsztaty będą realizowane w okresie od 15 października 2025 r. do 30 listopada 2025 r.





✓ Wskazówki i rekomendacje dotyczące wdrażania programu

1. **Dostosowanie do lokalnego kontekstu:** Choć struktura warsztatów jest uniwersalna, warto stosować przykłady, aktywności oraz narzędzia znane uczniom w danym kraju, uwzględniając lokalne odniesienia kulturowe.
2. **Promowanie inkluzywności:** Warsztaty powinny być dostępne dla wszystkich uczniów, niezależnie od ich wcześniejszych umiejętności cyfrowych. Grupowanie o mieszanym poziomie kompetencji sprzyja wzajemnemu wsparciu i nauce od rówieśników.
3. **Równowaga między teorią a praktyką:** Krótkie, zwięzłe wyjaśnienia powinny ustępować miejsca aktywnościom praktycznym, grom roli i interaktywnym zadaniom.
4. **Zachęcanie do refleksji:** Po każdej aktywności warto poświęcić kilka minut na omówienie, co zadziałało, co sprawiło trudność oraz jak uczniowie mogą podejść do nauczania rodziców w kolejnych krokach.
5. **Monitorowanie postępów:** Obserwacja, checklisty, opinie rówieśników oraz proste samooceny pozwalają śledzić rozwój uczniów zarówno w zakresie kompetencji cyfrowych, jak i umiejętności pedagogicznych.
6. **Stopniowe angażowanie rodzin:** Rodziców warto włączać etapami, zaczynając od prostych i motywujących zadań (np. wysłanie wiadomości, stworzenie projektu w Canvie), zanim przejdzie się do bardziej złożonych modułów, takich jak bezpieczeństwo w sieci czy narzędzia rozwoju osobistego.
7. **Świętowanie osiągnięć:** Doceniaj sukcesy uczniów i rodziców poprzez certyfikaty, prezentacje lub małe pokazy rodzinnych projektów, wzmacniając poczucie satysfakcji i motywację do dalszego rozwoju.





Sesja 1 – Różnica pokoleniowa i rola ucznia

Różnica pokoleniowa: rodzice kontra uczniowie

Współczesne rodziny żyją w cyfrowej przepaści pokoleniowej.

Rodzice dorastali w świecie z niewielkim dostępem do internetu lub bez niego, gdzie technologia ograniczała się głównie do telewizji, radia, a czasem pierwszych telefonów komórkowych. Dla wielu nauka obsługi narzędzi cyfrowych przyszła dopiero w dorosłym życiu, często z konieczności związanej z pracą lub komunikacją. Ich kontakt z technologią jest zazwyczaj praktyczny, ostrożny i funkcjonalny.

Uczniowie natomiast urodzili się w świecie smartfonów, mediów społecznościowych i aplikacji. Dla nich technologia nie jest czymś, czego trzeba się uczyć – kształtuje ona ich codzienne życie: naukę, przyjaźnię, hobby i rozrywkę. Ich doświadczenie jest intuicyjne, szybkie i kreatywne.



Ta różnica tworzy dwie równoległe rzeczywistości:

- Rodzice posiadają doświadczenie i mądrość życiową, ale mogą czuć się niepewnie lub przytłoczeni przez ciągłe zmiany cyfrowe.
- Uczniowie natomiast mają pewność siebie i biegłość w korzystaniu z narzędzi cyfrowych, ale wciąż rozwijają cierpliwość, empatię i umiejętności komunikacyjne, potrzebne do ich tłumaczenia innym.

Cel:

 Celem tej sesji jest zniwelowanie tej przepaści: uczniowie staną się przewodnikami dla swoich rodziców, łącząc życiowe doświadczenie dorosłych z cyfrową biegłością młodych, tworząc wspólną podróż odkrywania i nauki.

 Cel: Zrozumieć cyfrowe różnice pokoleniowe i przyjąć rolę trenera.

Materiały:

Karty kamieni milowych, szablony ankiety.





Działania:

Technologiczna oś czasu (15')

- Przygotowanie: Nauczyciel przygotowuje karty z ważnymi momentami w historii technologii (np. kaseta, Walkman, CD, MP3, iPod, Spotify; SMS, Messenger, WhatsApp, TikTok).
- Aktywność: Grupy otrzymują zestaw kart i muszą ułożyć je w porządku chronologicznym – na podłodze lub na ścianie.
- Refleksja: Po ułożeniu uczniowie oznaczają zielonymi naklejkami technologie, które nadal istnieją (nawet jeśli się zmieniły), a czerwonymi naklejkami te, które „zniknęły”.
- Dyskusja: Każda grupa dzieli się swoimi przemyśleniami na temat tego, które zmiany były ich zdaniem najważniejsze i dlaczego niektóre wynalazki przestały być używane.
- Ukryty cel: Uczniowie uświadamiają sobie, że ich rodzice przeżyli wiele z tych etapów rozwoju technologicznego, podczas gdy oni sami urodzili się już w bardziej zaawansowanym momencie osi czasu.

Mini-ankieta domowa (10 minut)

Szablon: Prosta karta z 5–6 pytaniami, takimi jak:

- Czy wiesz, czym jest aplikacja?
- Czy korzystasz z mediów społecznościowych? Z których?
- Czy kiedykolwiek prowadziłeś/-aś rozmowę wideo?
- Czy korzystasz z bankowości internetowej lub robisz zakupy online?
- Z jakiego urządzenia korzystasz najczęściej każdego dnia?



Instrukcja: Uczniowie przeprowadzają w domu wywiad z jednym z rodziców, zaznaczając odpowiedzi i zapisując ciekawe komentarze.

Podsumowanie w klasie: Po powrocie do klasy nauczyciel zbiera wyniki na tablicy lub plakacie, tworząc „cyfrową mapę rodzin”.

Cel: Uwidocznienie różnorodnych poziomów kompetencji cyfrowych wśród rodziców oraz wzbudzenie ciekawości uczniów na temat tego, czego sami mogą ich nauczyć.

Debata kierowana (25 minut)

Pytania na rozpoczęcie dyskusji:

- Czy twoi rodzice grali w gry wideo w dzieciństwie? W jakie?
- Czy mieli media społecznościowe jako nastolatki?
- W jaki sposób komunikowali się z przyjaciółmi (telefon stacjonarny, listy, spotkania twarzą w twarz)?
- Jakiej muzyki słuchali i w jaki sposób mieli do niej dostęp?

Metoda: Najpierw uczniowie rozmawiają w małych grupach (5–7 minut), aby każdy mógł się wypowiedzieć, a następnie następuje dyskusja na forum całej klasy.

Zakończenie – DIGIGAP: Nauczyciel wyjaśnia, że celem projektu jest połączenie dwóch światów – doświadczeń życiowych rodziców i umiejętności cyfrowych uczniów.

- Uczniowie wchodzą w rolę Agentów Cyfrowych Zmian, odpowiedzialnych za pomoc swoim rodzinom w zmniejszaniu tej cyfrowej luki.





Sesja 2 – Zaprojektuj swojego idealnego nauczyciela

Zanim uczniowie staną się Agentami Cyfrowych Zmian, muszą zrozumieć, że nauczanie to umiejętność. Sama znajomość technologii nie wystarczy, jeśli nie potrafią wytłumaczyć jej innym w sposób jasny i cierpliwy.

Rodzice często czują się zestresowani, sfrustrowani, a nawet zawstydzeni, gdy uczą się obsługi narzędzi cyfrowych. Jeśli uczniowie będą się spieszyć, używać skomplikowanego języka lub okażą brak empatii, rodzice mogą zniechęcić się i zrezygnować.

Ta sesja **pomaga uczniom zrozumieć, że aby skutecznie wspierać swoje rodziny, muszą rozwinać określone umiejętności pedagogiczne:** empatię – by rozumieć, co czują ich rodzice, cierpliwość – by spokojnie powtarzać i nie oceniać, motywację – by zachęcać i wspierać oraz komunikację – by tłumaczyć w prosty i zrozumiały sposób.

Praktykując te cechy, uczniowie stają się nie tylko lepszymi pomocnikami w domu, lecz także pewniejszymi komunikatorami w szkole i w życiu codziennym.



Cel:

🎯 Głównym celem tej sesji nie jest jedynie „zaprojektowanie idealnego nauczyciela” dla zabawy, lecz pomoc uczniom w uświadomieniu sobie, że nauczanie samo w sobie jest umiejętnością. Dobra znajomość technologii nie oznacza automatycznie, że potrafi się ją jasno wytłumaczyć komuś innemu — szczególnie dorosłym, którzy mogą czuć się niepewnie lub sfrustrowani podczas korzystania z narzędzi cyfrowych.

👉 Poprzez identyfikowanie i ćwiczenie cech dobrego nauczyciela, takich jak empatia, cierpliwość, motywacja i jasna komunikacja, uczniowie zaczynają rozumieć, że ich rola jako Agentów Cyfrowych Zmian to coś więcej niż tylko pokazanie „kliknij tutaj i zrób to”.

To prowadzenie, wspieranie i zachęcanie swoich rodziców w sposób pełen szacunku i skuteczności.

💡 🎯 Głównym celem tej sesji nie jest jedynie „zaprojektowanie idealnego nauczyciela” dla zabawy, lecz pomoc uczniom w uświadomieniu sobie, że nauczanie samo w sobie jest umiejętnością. Dobra znajomość technologii nie oznacza automatycznie, że potrafi się ją jasno wytłumaczyć komuś innemu — szczególnie dorosłym, którzy mogą czuć się niepewnie lub sfrustrowani podczas korzystania z narzędzi cyfrowych.

👉 Poprzez identyfikowanie i ćwiczenie cech dobrego nauczyciela, takich jak empatia, cierpliwość, motywacja i jasna komunikacja, uczniowie zaczynają rozumieć, że ich rola jako Agentów Cyfrowych Zmian to coś więcej niż tylko pokazanie „kliknij tutaj i zrób to”.

To prowadzenie, wspieranie i zachęcanie swoich rodziców w sposób pełen szacunku i skuteczności.

Materiały:

- Papier, markery, karteczki samoprzylepne.



Działania:

Portret nauczyciela (20 minut)

Rozgrzewka (5 minut): Burza mózgów

Rozpocznij krótką burzę mózgów:

- **Pomyśl o najlepszym nauczycielu, jakiego kiedykolwiek miałeś** – “Co sprawiało, że był wyjątkowy?”
- **Zbierz odpowiedzi na tablicy** (np. miły, zabawny, jasno tłumaczył, cierpliwy, wspierający, dobrze słuchał).
- **Podkreśl, że te cechy wykraczają poza samą wiedzę** — dotyczą tego, jak nauczyciel nawiązuje relację z uczniami.
- **Wprowadzenie do zadania:** „A teraz wyobraź sobie, że to ty jesteś nauczycielem dla swoich rodziców. Jakim nauczycielem chciałbyś/chciałabyś być?”

Główne zadanie (15 minut): Portret nauczyciela

Każdy uczeń tworzy swój „Portret nauczyciela”, który może przybrać formę:

- Rysunku: karykatury lub symbolicznego autoportretu w roli nauczyciela.
- Opisu: krótkiego profilu napisanego słowami lub hasłami.
- Formy mieszanej: rysunku z podpisami, diagramami lub ikonami.

Zachęć uczniów do używania symboli i metafor, które przedstawiają różne cechy:

- ♥ Serce = Empatia
- 🕒 Zegar = Cierpliwość
- 😊 Uśmiech = Motywacja
- 🗣️ Dymek rozmowy = Dobra komunikacja
- 🌱 Roślina = Pomaganie rodzicom się rozwijać

Koło ratunkowe = Wsparcie, gdy rodzice mają trudności

- Dla uczniów mniej pewnych w rysowaniu zaproponuj alternatywę: stworzenie chmury słów z cechami dobrego nauczyciela, zaprojektowanie „supernauczyciela” z cyfrowymi mocami, które pomagają rodzicom.
- Dodatkowe wyzwanie: poproś uczniów, aby nadali swojemu nauczycielowi pseudonim lub hasło, np. „Spokojny Trener”, „Technologiczny Przyjaciel”, „Kapitan Cierpliwość”.

Podsumowanie (2–3 minuty):

Kilku ochotników krótko prezentuje swoje Portrety nauczyciela.

Nauczyciel podkreśla różnorodność cech i nawiązuje do celu zajęć:

„To właśnie te umiejętności sprawiają, że będziecie nie tylko użytkownikami technologii, ale prawdziwymi nauczycielami dla swoich rodzin.”





Sesja 3 – Cierpliwość i empatia

Nauczanie rodziców to nie tylko „pokazywanie, gdzie kliknąć”. To stopniowy proces, który wymaga czasu, cierpliwości i empatii. To, co wydaje się oczywiste i automatyczne dla młodych uczniów, dla ich rodziców może być nowe, mylące i onieśmialające. Jeśli uczniowie się sfrustrują, proces nauki przestaje działać; ale jeśli nauczą się wczuwać w sytuację rodziców, nauczanie staje się prawdziwym mostem między pokoleniami.

Ta sesja pomaga uczniom zrozumieć, że:

- 🌱 Nauczanie to proces krok po kroku, a nie coś natychmiastowego.
- 👁️ To, co dla nich jest oczywiste, niekoniecznie jest oczywiste dla rodziców.
- 🧘 Spokojne techniki (oddech, pauza, przeformułowanie) są kluczowe, aby opanować frustrację i stworzyć pozytywne środowisko do nauki.

Cel:

Celem jest pomoc uczniom w rozwijaniu umiejętności wczuwania się w sytuację swoich rodziców oraz ćwiczenie cierpliwości podczas nauczania umiejętności cyfrowych.

🎯 Cele:

- Poznanie strategii radzenia sobie z frustracją, gdy rodzice mają trudności ze zrozumieniem zadań cyfrowych.
- Ćwiczenie spokojnej i wspierającej komunikacji (oddech, pauza, przeformułowanie, używanie analogii) w celu stworzenia pozytywnego środowiska do nauki.

Materiały:

- Małe karteczki lub karteczki samoprzylepne do „Skrzynki cierpliwości”.
- Przewodnik do odgrywania ról – Krok Żółwia.
- Gotowe zwroty do gry Telefon zepsuty.





Działania:

Aktywność 1 – Krok żółwia (20 min)

- **Przygotowanie (3 min):** Nauczyciel wyjaśnia: „Dziś będziemy uczyć jak żółwie – powoli, krok po kroku, bez pośpiechu.”
- **Zadanie (12 min):**

W parach: Uczeń A tłumaczy krok po kroku, jak założyć konto na TikToku.

Uczeń B wciela się w rolę „rodzica”, który nic nie rozumie i zadaje powtarzające się pytania („Gdzie mam kliknąć?”, „Co to jest e-mail?”).

Po 6 minutach role się zmieniają.

- **Refleksja (5 min): Omów z uczniami:**

„Co było trudniejsze – uczenie czy bycie ‘rodzicem’?”

„Co pomogło Ci zachować spokój?”

Aktywność 2 – Zgubiony telefon (15 min)

- **Runda 1 (7 min):** Klasyczna zabawa: jeden uczeń szepcze cyfrową frazę („Aby otworzyć aplikację, musisz wpisać hasło”) kolejnym osobom. Ostatnia osoba mówi, co usłyszała – zwykle wiadomość jest zniekształcona.
- **Runda 2 (6 min):** Powtórz grę, ale tym razem uczniowie mogą powtarzać i upewniać się, że wiadomość została zrozumiana. Komunikacja staje się bardziej precyzyjna.
- **Podsumowanie (2 min):** Połącz ćwiczenie z nauczaniem rodziców: „Powtarzanie i upewnianie się, że wiadomość jest jasna, jest kluczowe, aby rodzice nie pogubili się w instrukcjach.”

Aktywność 3 – Skrzynka cierpliwości (25 min)

- **Wprowadzenie (5 min): Nauczyciel prezentuje przykłady technik zachowania spokoju:**

Oddychanie 4-4-4 (wdech 4, zatrzymanie 4, wydech 4)

Robienie krótkiej przerwy przed powtórzeniem

Stosowanie analogii („Hasło jest jak klucz do domu”)

Parafrazowanie prostszymi słowami

Uśmiech i zachęcanie rodzica

- **Zadanie (15 min):** Każdy uczeń zapisuje lub rysuje 3 swoje własne techniki na kartach, tworząc **Skrzynkę Cierpliwości**.
- **Zakończenie (5 min):** Ochotnicy dzielą się swoimi metodami, a klasa tworzy wspólny mural strategii, który będzie przypomnieniem skutecznych sposobów nauczania i cierpliwości.





Sesja 4 – Jasna komunikacja

Kiedy uczniowie uczą swoich rodziców umiejętności cyfrowych, nie wystarczy jedynie znać kolejne kroki – równie ważne jest to, w jaki sposób potrafią je wytłumaczyć. 🗣️

Rodzice często czują się niepewnie, zestresowani lub przytłoczeni podczas nauki nowych technologii 🤖💻, dlatego tak istotne jest, by komunikacja była jasna, wspierająca i pełna zachęty ⭐.

Podczas tej sesji uczniowie uczą się, jak:

- 🔍 Przekładać pojęcia cyfrowe na prosty, zrozumiały język codzienny.
- 💬 Stosować uprzejme i motywujące zwroty, zamiast tych, które mogą zniechęcać.
- 💡 Aktywnie słuchać, zadając pytania i upewniając się, że rodzice dobrze rozumieją przekazywane treści.

Rozwijając te umiejętności, uczniowie tworzą bezpieczne i przyjazne środowisko nauki 🌈, w którym ich rodzice czują się pewniej, spokojniej i z większą motywacją podejmują kolejne cyfrowe wyzwania.



Cel:

🎯 Cel sesji

Celem tej sesji jest rozwijanie u uczniów umiejętności przekazywania wiedzy cyfrowej w sposób prosty, życzliwy i skuteczny.

Uczniowie uczą się, jak tłumaczyć złożone pojęcia techniczne na zrozumiały, codzienny język, dostosowywać ton i sposób mówienia, tak by wspierał i zachęcał, a nie zniechęcał oraz aktywnie słuchać, upewniając się, że druga osoba naprawdę rozumie przekazywane treści.

Dzięki opanowaniu tych strategii komunikacyjnych uczniowie staną się pewniejszymi i bardziej empatycznymi nauczycielami, tworząc pozytywną atmosferę nauki, w której ich rodzice będą czuli się rozumiani, zmotywowani i otwarci na zdobywanie nowych umiejętności cyfrowych.

✅ Cele szczegółowe:

- Ćwiczenie upraszczania trudnych pojęć cyfrowych z wykorzystaniem prostego, codziennego języka.
- Doskonalenie aktywnego słuchania poprzez sprawdzanie zrozumienia i elastyczne dostosowywanie sposobu wyjaśniania.

✏️ Materiały:

- Karty z wyrazami zawierającymi terminy techniczne (do ćwiczenia Tłumacz).
- Tabela w formie świateł drogowych z karteczkami samoprzylepnymi (do sortowania zwrotów).
- Wydrukowane szablony list kontrolnych (do odgrywania ról w trójkach).





Działania:

Aktywność 1 – Cyfrowy tłumacz (25 minut)

- **Przygotowanie (5 minut):** Nauczyciel zapisuje na tablicy techniczne słowa (np. link, algorytm, streaming, QR, chmura). Zadaje pytanie: „Jak wytłumaczyłbyś te pojęcia komuś, kto nigdy nie korzystał z internetu?”
- **Zadanie (15 minut):** W parach: Uczeń A tłumaczy dane słowo tak, jakby mówił do swojej babci. Uczeń B ocenia, czy wyjaśnienie było proste, jasne i uprzejme. Następnie uczniowie zamieniają się rolami.
- **Przykłady:**

1. **Link** → To jak drzwi, które prowadzą cię w inne miejsce w internecie.

2. **Streaming** → To jak oglądanie telewizji przez internet, bez pobierania filmów.

Podsumowanie (5 minut): Kilku uczniów przedstawia klasie swoje najlepsze analogie.

Aktywność 2 – Sygnalizacja komunikacji (20 minut)

Wprowadzenie (3 minuty): Nauczyciel wyjaśnia, że słowa i ton głosu mogą zachęcać lub zniechęcać do nauki.

- **Zadanie (12 minut):** Uczniowie otrzymują zestaw popularnych zwrotów i muszą przyporządkować je do „świeateł drogowych”:
- Zielone = pomocne i wspierające (np. „Czy chcesz, żebym powtórzył to wolniej?”)
 - Żółte = ryzykowne / mogą wywołać niepewność (np. „To przecież proste...”)
 - Czerwone = zniechęcające (np. „To oczywiste.”)

Dodatkowe zadanie (5 minut): Uczniowie wymyślają dwa nowe zielone zwroty, których mogliby użyć w domu.

 **Cel:** Rozwijanie świadomości języka i tonu wypowiedzi.

Aktywność 3 – Lista kontrolna komunikacji (15 minut)

- **Lista kroków (Spójrz – Zapytaj – Potwierdź – Podsumuj):**

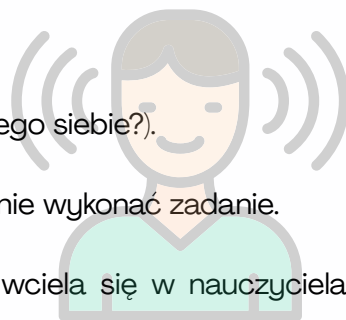
1. Spójrz na reakcję rodzica (czy wygląda na zagubionego czy pewnego siebie?).
2. Zapytaj, czy potrzebuje dodatkowego wyjaśnienia.
3. Potwierdź, że zrozumiał, pozwalając mu powtórzyć lub samodzielnie wykonać zadanie.
4. Podsumuj najważniejszą część na końcu.

Ćwiczenie (10 minut): Uczniowie pracują w trójkach: jedna osoba wciela się w nauczyciela, druga w rodzica, a trzecia w obserwatora.

Zadaniem obserwatora jest korzystanie z listy kontrolnej, aby sprawdzić, czy „nauczyciel” zastosował wszystkie cztery kroki komunikacji.

Po zakończeniu rundy uczestnicy zamieniają się rolami, tak by każdy mógł spróbować swoich sił w każdej z ról.

Omówienie (5 minut): Uczniowie wspólnie zastanawiają się, który krok był najłatwiejszy, a który najtrudniejszy – i dlaczego.





Sesja 5 – Motywowanie rodzin

Nauka umiejętności cyfrowych nie zawsze przychodzi rodzicom z łatwością. 📱👨👩👧👦

Niektórzy mogą czuć się niepewnie, myśleć, że są „za starzy, żeby się uczyć”, albo sądzić, że technologia nie ma związku z ich codziennym życiem. Aby uczniowie mogli skutecznie pełnić **rolę Cyfrowych Agentów Zmiany, powinni nauczyć się motywować swoich rodziców** — pokazywać im, że świat cyfrowy może wspierać ich pasję, zainteresowania i realne potrzeby.

Motywacja to most między „nie chcę próbować” a „jestem dumny, że mi się udało.”

Ucząc się, jak rozbudzać ciekawość, doceniać postępy i łączyć technologię z codziennym życiem, uczniowie pomogą rodzicom odkryć, że nauka nowych umiejętności cyfrowych może być nie tylko użyteczna, ale też przyjemna i satysfakcjonująca. ⭐

Cel

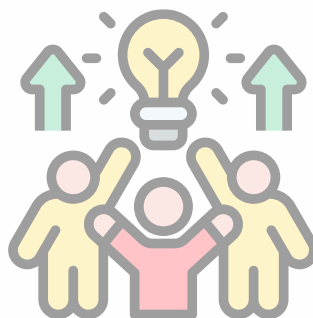
Celem jest wzmocnienie uczniów w motywowaniu rodziców poprzez powiązanie nauki cyfrowej z ich rzeczywistymi zainteresowaniami oraz docenianie osiągnięć.

🎯 Cele szczegółowe:

- Nauka, jak rozpoznać zainteresowania rodziców i powiązać je z zadaniami cyfrowymi.
- Projektowanie prostych, cotygodniowych wyzwań, które sprawiają, że nauka staje się istotna i przyjemna.
- Ćwiczenie sposobów świętowania małych sukcesów, aby utrzymać motywację i pewność siebie.

Materiały:

- Arkusz do mapowania zainteresowań.
- Szablon cotygodniowego wyzwania.
- Duży plakat lub tablica do Miernika Sukcesów (z naklejkami lub wyciętymi emotikonami).





Działania:

Aktywność 1 – Detektywi zainteresowań (20 min)

- **Wprowadzenie (5 min):** Nauczyciel wyjaśnia: „Najskuteczniejszym sposobem na zmotywowanie kogoś jest powiązanie nauki z tym, co już go pasjonuje.”
- **Zadanie główne (10 min):** Uczniowie wypełniają krótką mapę zainteresowań swoich rodziców, obejmującą np. sport, muzykę, gotowanie, podróże czy ogród.
- **Rozszerzenie (5 min):** Do każdego zainteresowania uczniowie proponują jedną aktywność cyfrową, która mogłaby je wspierać lub rozwijać.

Przykłady:

Rodzik lubi gotować → wyszukiwanie przepisów na YouTube lub Pinterest.

Rodzik interesuje się piłką nożną → śledzenie ulubionej drużyny na Instagramie.

Aktywność 2 – Projektowanie wyzwań tygodniowych (25 min)

- **Wprowadzenie (3 min):** Nauczyciel wyjaśnia, że małe, realne wyzwania pomagają utrzymać zaangażowanie i motywację.
- **Zadanie główne (17 min):** W grupach uczniowie tworzą jedno tygodniowe wyzwanie dla rodziców, uwzględniając:

Co robić (np. wysłać wiadomość głosową, ustawić przypomnienie w kalendarzu, znaleźć przepis online).

Dlaczego jest to przydatne (powiązanie z zainteresowaniami lub potrzebami rodzica).

Jak świętować sukces (naklejka, brawa, zdjęcie rodzinne itp.).

- **Prezentacja (5 min):** Grupy dzielą się swoimi wyzwaniami z całą klasą.

Aktywność 3 – Miernik świętowania (15 min)

- **Wprowadzenie (3 min):** Nauczyciel pokazuje różne sposoby doceniania postępów w nauce: brawa, naklejki, emotikony, certyfikaty czy drobne nagrody rodzinne.
- **Zadanie główne (7 min):** Uczniowie wybierają swoje ulubione metody świętowania i dodają je do plakatu „Miernik Świętowania”.
- **Refleksja (5 min):** Omów, jak nawet drobne celebracje sukcesów mogą utrzymać motywację rodziców i zachęcić ich do dalszej nauki.





Sesja 6 – Teatr pedagogiczny

Do tego momentu uczniowie poznali znaczenie empatii, cierpliwości, motywacji i jasnej komunikacji. 🎯 Jednak prawdziwym sprawdzianem jest praktykowanie tych cech w realnej sytuacji nauczania. Wielu uczniów może znać kroki zadania cyfrowego, ale podczas tłumaczenia innym może za szybko przechodzić do kolejnych etapów, pomijać szczegóły lub mieć trudności z odpowiadaniem na pytania.

Ta sesja daje uczniom bezpieczną przestrzeń 🤝 do ćwiczenia roli nauczyciela przed rówieśnikami, wykorzystując umiejętności rozwijane od Sesji 1.

Dzięki odgrywaniu ról, informacji zwrotnej i refleksji uczniowie zyskują pewność siebie potrzebną do prowadzenia mini-lekcji cyfrowych w domu dla swoich rodzin. 🧑🏫💻

Cel:

Celem jest danie uczniom praktycznej szansy na prowadzenie krótkich lekcji cyfrowych, w których będą mogli stosować empatię, cierpliwość, komunikację i motywację w rzeczywistych sytuacjach nauczania.

🎯 Cele szczegółowe:

- Ćwiczenie jasnego, przejrzystego i krok po kroku tłumaczenia zadań cyfrowych.
- Wdrażanie cech dobrego nauczyciela — cierpliwości, empatii, motywacji i skutecznej komunikacji — podczas odgrywania ról.
- Budowanie pewności siebie dzięki informacji zwrotnej od rówieśników i refleksji nad własnym stylem nauczania.

Materiały:

- Wydrukowane arkusze oceny rówieśniczej.
- Stoper lub minutnik (do kontrolowania 3 rund po 3 minuty).
- Duży plakat lub tablica do klasowej rubryki oceny.
- Markery i karteczki samoprzylepne do udzielania informacji zwrotnej.





Działania:

Aktywność 1 – Odgrywanie ról 3*3 (35 minut)

- **Przygotowanie (5 minut):** Nauczyciel wyjaśnia zasady gry: „Każda runda obejmuje 3 minuty na wyjaśnienie, 3 minuty na pytania i odpowiedzi, a następnie informację zwrotną od rówieśników.”
- **Zadanie (20 minut):** W małych grupach (3–4 uczniów) każdy z uczniów pełni rolę nauczyciela raz.

Propozycje tematów:

1. Jak zrobić i wysłać zdjęcie 📸
2. Jak wyszukać piosenkę na YouTube 🎵
3. Jak skorzystać z Google Maps, aby znaleźć miejsce 🗺️
4. Jak ustawić alarm w telefonie ⌚

- **Informacja zwrotna (10 minut):** Po każdej mini-lekcji rówieśnicy korzystają z prostej rubryki, aby udzielić konstruktywnej informacji zwrotnej w czterech obszarach: Jasność, Cierpliwość, Empatia, Dopasowanie do odbiorcy.

Aktywność 2 – Refleksja i dzielenie się doświadczeniami (15 minut)

- **Refleksja w parach (7 minut):** Uczniowie rozmawiają o swoich doświadczeniach:

„Co było łatwe podczas nauczania?”

„Co sprawiało trudność?”

„Co pomogło Ci poczuć się pewnie jako nauczyciel?”

- **Dzielenie się w klasie (8 minut):** Nauczyciel pomaga uczniom dostrzec wspólne mocne strony oraz zidentyfikować obszary, nad którymi warto jeszcze popracować.

Aktywność 3 – Tworzenie „Rubryki Trenera” (10 minut)

Wspólnie z klasą uczniowie tworzą plakat-rubrykę, podsumowując najważniejsze cechy dobrego nauczyciela DigiChanAgent:

- Jasność 📋
- Cierpliwość 🐢
- Empatia ❤️
- Motywacja ☀️

Plakat pozostaje w klasie jako stały punkt odniesienia podczas przyszłych lekcji dla rodziców, przypominając uczniom, jak prowadzić zajęcia w sposób skuteczny, wspierający i przyjazny.





Sesja 7 – Wprowadzenie do DigiComBook (moduły 1 i 2)

Ta sesja oznacza oficjalny start pracy z podręcznikiem DigiComBook , który został podzielony na cztery kluczowe moduły:

⚙️ **Podstawowe operacje cyfrowe**

🔒 **Bezpieczeństwo w sieci i ochrona danych**

🌐 **Odpowiedzialne korzystanie z mediów społecznościowych w celach zawodowych**

🚀 **Narzędzia rozwoju osobistego**

Celem jest pokazanie uczniom, że ich rola jako Cyfrowych Agentów Zmiany wykracza daleko poza pojedyncze zadania. Będą krok po kroku prowadzić rodziców przez wszystkie moduły, czyniąc naukę cyfrową praktyczną, bezpieczną i inspirującą.

Aby zobrazować, jak to działa w praktyce, uczniowie stworzą kreatywny przykład w Canvie .

Przykład ten należy do **Modułu 1 – Podstawowe operacje cyfrowe**, ale tę samą metodę zastosują później w **Modułu 2 – Bezpieczeństwo**, gdzie wspólnie z rodzicami będą eksplorować i ćwiczyć strategie ochrony online.

Cel:

Celem tej sesji jest zapoznanie uczniów z podręcznikiem DigiComBook i jego czterema modułami, a także przećwiczenie pierwszej praktycznej aktywności z Modułu 1 (projekt w Canvie) i wstępne zaprezentowanie, jak będzie wykorzystywany Moduł 2.

🎯 Cele szczegółowe:

- Poznanie struktury i głównych celów podręcznika DigiComBook.
- Przeprowadzenie praktycznej aktywności z Modułu 1 poprzez stworzenie projektu w Canvie.
- Wstęp do Modułu 2: wspólne burzowanie pomysłów i opracowanie prostego zadania związane z bezpieczeństwem, które uczniowie będą mogli wykonać razem z rodzicami.

Materiały:

- Przegląd podręcznika DigiComBook (wydrukowany lub wyświetlony).
- Załącznik 1: Arkusz do pracy z Canvą dla uczniów.
- Arkusz do planowania zajęć rodzinnych.





Działania:

Aktywność 1 – Krótkie wprowadzenie do DigiComBook (10 minut)

- Nauczyciel przedstawia podręcznik i jego cztery moduły.
- **Klasa dyskutuje:** „Który moduł Waszym zdaniem będzie najbardziej przydatny dla Waszych rodziców? Dlaczego?”
- Uczniowie zauważają, że będą pracować krok po kroku: dziś Moduł 1, następnym razem Moduł 2.

Aktywność 2 – Przykład w Canvie (Moduł 1: Podstawowe operacje cyfrowe) (25 minut)

Można wykorzystać Załącznik 1: arkusz Canva dla uczniów.

- **Przygotowanie (5 minut):** Krótka demonstracja Canvy: zakładanie konta, wybór szablonu, edycja tekstu/obrazu, pobranie projektu.
- **Zadanie (15 minut):** Uczniowie tworzą prosty projekt związany z rodziną (np. menu urodzinowe 🍰, zaproszenie na kolację 🍷, kartka z podziękowaniem 🙏).
- **Refleksja (5 minut):** Połącz aktywność z Modułem 1 → tworzenie, edycja i udostępnianie treści cyfrowych to podstawowe operacje, których mogą uczyć się rodzice.

Aktywność 3 – Łączenie z Modułem 2: Bezpieczeństwo w sieci (15 minut)

- Nauczyciel wyjaśnia, że tak jak Canva jest przykładem Modułu 1, uczniowie wykonają również **praktyczne zadania z Modułu 2**.
- **Burza mózgów:** „Jakie działania związane z bezpieczeństwem cyfrowym moglibyście spróbować razem z rodzicami?”

Przykłady:

1. Tworzenie wspólnie **silnego hasła**.
2. Nauka **rozpoznawania podejrzanych e-maili**.
3. Sprawdzanie **ustawień prywatności** w mediach społecznościowych.

Uczniowie wybierają jeden pomysł, który chcieliby wypróbować z rodzicami w domu.

Aktywność 4 – Planowanie zajęć rodzinnych (10 minut)

- Uczniowie zapisują:
 1. Co pokażą rodzicom z Modułu 1 (Canva).
 2. Jakie małe zadanie związane z bezpieczeństwem spróbują wykonać z Modułu 2.
- To staje się ich **planem nauczania na kolejne zajęcia rodzinne**.





Sesja 8 – Wprowadzenie do DigiComBook (moduły 3 i 4)

Po zapoznaniu się z Modułem 1 (Podstawowe operacje) i Modułem 2 (Bezpieczeństwo w sieci), ta sesja kontynuuje przygodę z DigiComBook , wprowadzając:

 **Moduł 3: Odpowiedzialne korzystanie z mediów społecznościowych w celach zawodowych**

 **Moduł 4: Narzędzia rozwoju osobistego**

Media społecznościowe to już nie tylko zabawa — mogą stać się potężnym narzędziem do komunikowania się, promowania rodzinnych projektów, a nawet odpowiedzialnego wspierania małych biznesów.

Jednocześnie cyfrowe narzędzia mogą wspierać rodziny w rozwoju osobistym, zarządzaniu czasem, planowaniu finansów oraz w kształtowaniu zdrowych nawyków cyfrowych.

Uczniowie będą ćwiczyć aktywności, które pokazują, jak etycznie i efektywnie wykorzystywać platformy cyfrowe, aby przynosiły realne korzyści rodzinie.

Cel:

Celem tej sesji jest zapoznanie uczniów z Modułami 3 i 4 podręcznika DigiComBook oraz umożliwienie im praktycznego doświadczenia w zakresie odpowiedzialnego korzystania z mediów społecznościowych i narzędzi rozwoju osobistego.

 Cele szczegółowe:

- Nauka tworzenia odpowiedzialnych i profesjonalnych treści cyfrowych w mediach społecznościowych.
- Poznanie narzędzi cyfrowych wspierających rozwój osobisty, zarządzanie czasem i kształtowanie zdrowych nawyków cyfrowych.
- Przygotowanie uczniów do przekazywania tych umiejętności rodzicom w sposób empatyczny, jasny i przystępny.

Materiały:

- Przegląd Modułów 3 i 4 podręcznika DigiComBook.
- Narzędzia do pracy w Canvie lub tworzenia plakatów.
- Arkusze do aktywności: „Media społecznościowe z celem” oraz „Mój cyfrowy zestaw narzędzi”.
- Załącznik 2: Google Calendar dla uczniów.





Działania:

Aktywność 1 – Media społecznościowe z celem (Moduł 3) (25 minut)

- **Przygotowanie (5 minut):** Nauczyciel wyjaśnia: „Media społecznościowe mogą pomóc rodzinom łączyć się, dzielić treści w bezpieczny sposób, a także promować lokalne projekty lub hobby.”
- **Zadanie (15 minut):** Uczniowie w parach projektują krótki post w mediach społecznościowych (plakat, podpis, pomysł na wideo) związany z rodzinną aktywnością – np. przepis kulinarny, lokalne rękodzieło czy promocja bezpiecznego korzystania z internetu.

Narzędzia: Canva, Google Slides lub plakaty papierowe.

Wymagania: jasny przekaz oraz bezpieczna i etyczna treść.

- **Prezentacja i dyskusja (5 minut):** Grupy przedstawiają swoje pomysły i wspólnie omawiają, co sprawia, że post jest odpowiedzialny i wartościowy.

Aktywność 2 – Mój cyfrowy zestaw narzędzi do rozwoju (Moduł 4) (25 minut)

- **Wprowadzenie (5 minut):** Nauczyciel przedstawia przykłady narzędzi:

 **Aplikacje do zarządzania czasem (Google Calendar, Przypomnienia)**

 **Aplikacje do budżetowania (Mint, Wallet)**

 **Platformy do nauki online (Coursera, Duolingo)**

 **Nawyki wspierające dobre samopoczucie (kontrola czasu przed ekranem, regularne przerwy)**

- **Zadanie (15 minut):** Uczniowie wybierają jedno narzędzie i przygotowują krótki plan, jak mogliby je przedstawić rodzicom. Przykłady:

„Pokaż mamie, jak dodać przypomnienie o wizycie u lekarza.”

„Naucz tatę, jak śledzić codzienne wydatki w aplikacji do budżetowania.”

- **Refleksja (5 minut): Dyskusja w klasie:** „Które z tych narzędzi byłoby najbardziej przydatne dla Twoich rodziców w tym momencie?”

Aktywność 3 – Plan zajęć rodzinnych (10 minut)

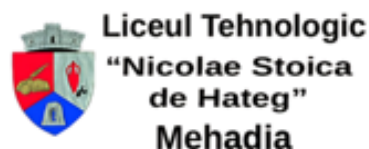
Uczniowie tworzą dwuczęściowy plan lekcji dla rodziny:

1. Moduł 3: jeden przykład z mediów społecznościowych (np. „Pokaż mamie, jak bezpiecznie opublikować post na Facebooku”).

2. Moduł 4: jedno narzędzie rozwoju osobistego (np. „Ustaw wspólny Google Calendar”).

Ten plan staje się ich scenariuszem nauczania, który posłuży podczas kolejnej lekcji w domu, łącząc praktyczne umiejętności cyfrowe z bezpieczeństwem i rozwojem osobistym.





Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak poglądami i opiniami wyłącznie autora/autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Informacja o prawach autorskich: ©DigiGap Consortium, 2024. Niniejszy materiał zawiera oryginalne, niepublikowane prace, chyba że wyraźnie wskazano inaczej. Potwierdzenie wcześniej opublikowanych materiałów oraz prac innych osób zostało dokonane poprzez odpowiednie cytowanie, cytowanie lub oba te sposoby. Powielanie jest dozwolone pod warunkiem wskazania źródła.



Co-funded by
the European Union



ZAŁĄCZNIK 1: ARKUSZ ROBOCZY CANVA DLA UCZNIÓW

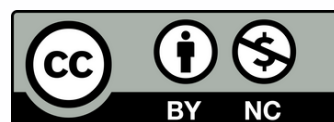
Sesja 7 – Wprowadzenie do DigiComBook (moduły 1 i 2)

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak poglądami i opiniami wyłącznie autora/autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Informacja o prawach autorskich: ©DigiGap Consortium, 2024. Niniejszy materiał zawiera oryginalne, niepublikowane prace, chyba że wyraźnie wskazano inaczej. Potwierdzenie wcześniej opublikowanych materiałów oraz prac innych osób zostało dokonane poprzez odpowiednie cytowanie, cytowanie lub oba te sposoby. Powielanie jest dozwolone pod warunkiem wskazania źródła.



Co-funded by
the European Union



Przegląd modułu

Czego dotyczy ten moduł?

W tym module nauczysz się podstawowych umiejętności cyfrowych, które pomogą Ci wspierać rodziców, opiekunów i rodzinę w codziennych zadaniach online.

Poprzez zabawę i praktyczne zajęcia odkryjesz:

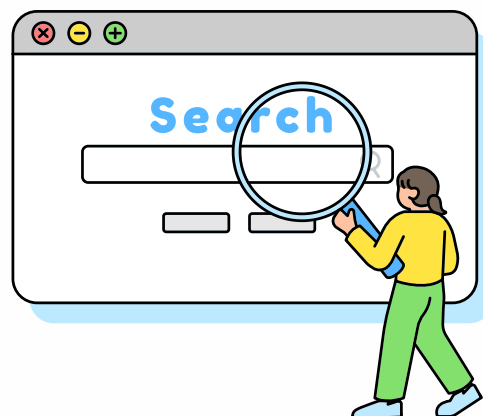
1. Tworzenie dokumentów i projektów

Dowiesz się, jak korzystać z Dokumentów Google do pisania listów i wypełniania formularzy, a także z Canvy do projektowania plakatów, zaproszeń i ulotek. Narzędzia te przydadzą Ci się w projektach szkolnych, na wydarzeniach, a nawet w przyszłych aplikacjach o pracę.



2. Korzystanie z poczty e-mail (Gmail)

Dowiesz się, jak założyć konto e-mail, wysyłać wiadomości, dołączać pliki lub zdjęcia i uporządkować skrzynkę odbiorczą. Dzięki temu Ty i Twoja rodzina będziecie mogli szybko i łatwo wysyłać i odbierać ważne informacje.



3. Inteligentne wyszukiwanie w Internecie

Dowiesz się, jak skuteczniej wyszukiwać, rozpoznawać wiarygodne strony internetowe i zapisywać przydatne informacje. Te umiejętności pomogą Ci w odrabianiu prac domowych, a także w unikaniu fake newsów.



4. Korzystanie z usług rządowych online

Dowiesz się, jak pomóc swojej rodzinie uzyskać dostęp do stron internetowych, które służą do:

- umawiania wizyt lekarskich,
- pobierania świadectw szkolnych,
- ubiegania się o wsparcie lub świadczenia rodzinne.

Dzięki tym umiejętnościom będziesz w stanie wspierać swoją rodzinę w zaspokajaniu rzeczywistych potrzeb w domu!



Dlaczego ważne jest, aby pomagać rodzicom w rozwijaniu umiejętności cyfrowych?

Dziś wiele ważnych rzeczy załatwia się online: umawianie wizyt lekarskich, rozmowy ze szkołą, wypełnianie formularzy czy wyszukiwanie informacji. Jednak nie wszystkim dorosłym przychodzi to z łatwością.

Dobra wiadomość jest taka, że możesz im pomóc!

Dorastałeś korzystając z telefonów, komputerów i Internetu, możesz więc pokazać swojej rodzinie krok po kroku, jak korzystać z tych narzędzi.

Kiedy pomagasz swoim rodzicom

lub dziadkom:

Dajesz im pewność siebie.

- Dodajesz im pewności siebie.
- Pomagasz w rozwiązywaniu codziennych problemów.
- Ćwiczysz cierpliwość i jasne tłumaczenie.
- Stajesz się prawdziwym cyfrowym nauczycielem w domu!



Ten kurs nauczy Cię, jak wspierać swoją rodzinę przy użyciu narzędzi cyfrowych poprzez ciekawe zajęcia, a także pomoże Ci rozwinąć przydatne umiejętności potrzebne w szkole, przyszłej pracy i życiu codziennym.

Aktywność: „Jeden projekt, dwa umysły”

Zacznijmy od czegoś zabawnego i pożytecznego!

Przyjrzymy się aplikacji **Canva**, świetnemu narzędziu, które pozwala projektować rozmaite rzeczy: od zaproszeń urodzinowych po plakaty, a nawet menu na rodzinny obiad.

A może by tak uczynić to bardziej ekscytującym?
Możecie stworzyć projekt wspólnie z rodzicami – to
świetny sposób na naukę i wspólne spędzanie czasu!



Darmowa wersja **Canvy** oferuje mnóstwo opcji: różne szablony, kolory, czcionki i obrazy, które nadadzą Twojemu projektowi niepowtarzalny charakter. A jeśli chcesz, możesz również dodać elementy specjalne, takie jak zdjęcia lub ilustracje premium.



Dzięki **Canva** możesz zamienić
swoje pomysły w coś
kreatywnego, kolorowego i
gotowego do udostępnienia!

Co to jest?

Canva to darmowe i proste w obsłudze narzędzie, które umożliwia zaprojektowanie niemal wszystkiego: plakatów, zaproszeń, menu, a nawet projektów szkolnych.

Możesz przeciągać i upuszczać kształty, ikony, tekst lub własne zdjęcia, aby tworzyć kreatywne projekty. Program oferuje mnóstwo szablonów, kolorów i obrazów, dzięki czemu Twoje prace wyglądają profesjonalnie bez konieczności posiadania specjalnych umiejętności.

Aby korzystać z **Canvy**, wystarczy zarejestrować się za pomocą adresu e-mail, konta Google lub Facebooka. Nawet bez rejestracji możesz zapoznać się z narzędziami i je wypróbować.



Prosty, zabawny i kreatywny sposób na wcielenie swoich pomysłów w życie!

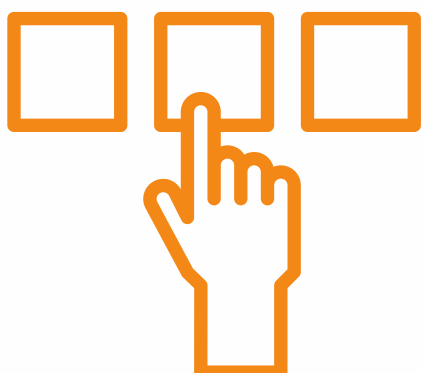
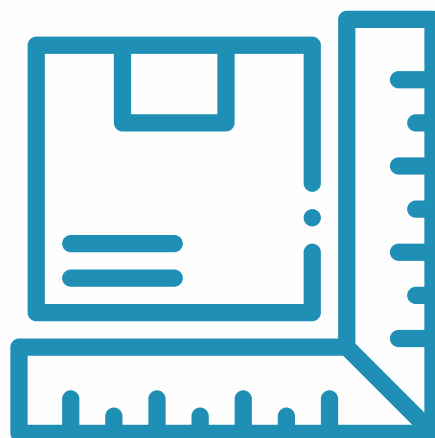




Jak używać?

Krok 1: Wybierz rozmiar

Otwórz Canva.com lub aplikację Canva. Kliknij „Utwórz projekt” i wybierz odpowiedni rozmiar. Do dyspozycji masz gotowe szablony, np. post na Instagram, plakat, ulotkę, a nawet projekt szkolny.



Krok 2: Wybierz tło

Teraz wybierz, co ma się znaleźć w Twoim projekcie: jednolity kolor, wzór, a nawet zdjęcie (możesz też przesłać własne).

Krok 3: Dodaj tekst

W lewym menu kliknij „Tekst” i wybierz styl, który Ci odpowiada. Wpisz swoją wiadomość, dostosuj czcionkę i ustaw tekst w wybranym miejscu. Skorzystaj z fioletowych linii pomocniczych, aby idealnie wyśrodkować napis.

Krok 4: Podpisz swój projekt

Chcesz, żeby był naprawdę Twój? Dodaj swoje imię, inicjały lub krótką wiadomość na dole. Możesz zmienić czcionkę i rozmiar, aby pasowały do całego projektu.

NAME .



Wsparcie Komisji Europejskiej dla powstania tej publikacji nie stanowi poparcia dla jej treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów. Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji.





ZAŁĄCZNIK 2: KALENDARZ GOOGLE DLA UCZNIÓW

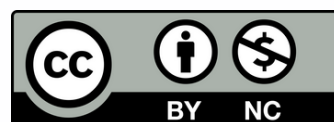
Sesja 8 – Wprowadzenie do DigiComBook
(moduły 3 i 4)

Zastrzeżenie: Finansowane przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak poglądami i opiniami wyłącznie autora/autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Informacja o prawach autorskich: ©DigiGap Consortium, 2024. Niniejszy materiał zawiera oryginalne, niepublikowane prace, chyba że wyraźnie wskazano inaczej. Potwierdzenie wcześniej opublikowanych materiałów oraz prac innych osób zostało dokonane poprzez odpowiednie cytowanie, cytowanie lub oba te sposoby. Powielanie jest dozwolone pod warunkiem wskazania źródła.



Co-funded by
the European Union



Aktywność: „Mój cyfrowy zestaw narzędzi wspierających rozwój”

Zacznijmy od czegoś zabawnego i pożytecznego!

Wielu rodziców i dziadków wciąż zapisuje wszystko na papierze, a czasem zapomina o ważnych datach. Przy napiętym grafiku łatwo przegapić spotkania, terminy czy ważne wydarzenia.

Ucząc swoich bliskich korzystania z narzędzi cyfrowych, takich jak [Google Calendar](#), możesz pomóc rodzinie lepiej **organizować czas**, **pamiętać o ważnych zadaniach** i **zmniejszyć stres**. Przy tym sam poczujesz dumę, bo ułatwiasz im codzienne życie!

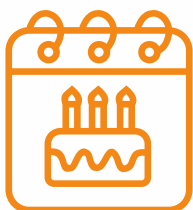
To także doskonała okazja, by ćwiczyć jasne tłumaczenie, cierpliwość oraz planowanie krok po kroku – umiejętności, które przydadzą Ci się nie tylko w domu, ale także w szkole i w przyszłym życiu.



Co to jest?

Kalendarz Google to bezpłatny kalendarz online, który pomoże Ci zaplanować i zorganizować dzień w inteligentny i prosty sposób.

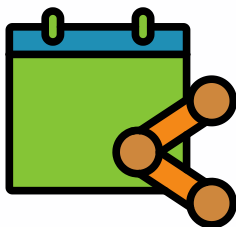
Dzięki **Kalendarzowi Google** możesz:



- Dodawać ważne wydarzenia, takie jak urodziny, terminy szkolne czy plany rodzinne.



- Ustawiać przypomnienia, aby niczego nie zapomnieć – od wizyt u lekarza po terminy oddania pracy domowej.



- Udostępniać kalendarz członkom rodziny, aby wszyscy wiedzieli, co nadchodzi.

Aplikacja działa na **komputerach**, **tabletach** i **smartfonach**, dzięki czemu rodzice mogą ją sprawdzać w każdej chwili.

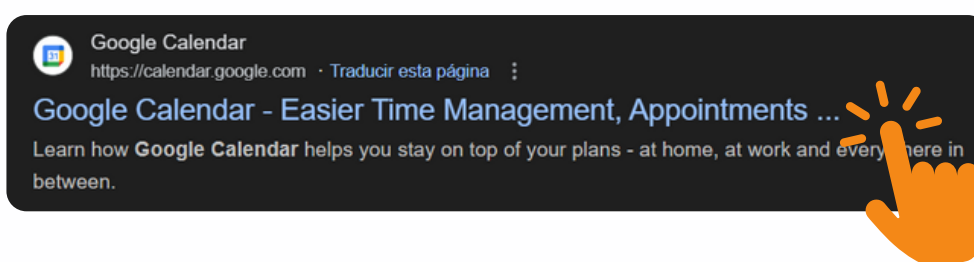




Jak używać?

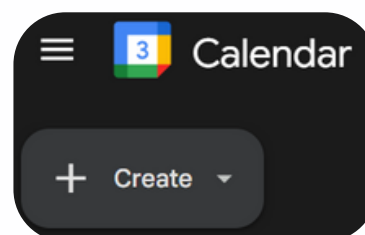
Krok 1: Otwórz Kalendarz Google

Wejdź na calendar.google.com lub otwórz aplikację na telefonie/tablecie. Zaloguj się za pomocą konta Google.



Krok 2: Dodaj wydarzenie

Kliknij przycisk „+ Utwórz”. Wpisz nazwę wydarzenia (np. Wizyta u lekarza). Wybierz datę i godzinę.



Krok 3: Ustaw przypomnienie

Dodaj powiadomienie, aby Twoi rodzice otrzymali powiadomienie przed wydarzeniem. W ten sposób o nim nie zapomną.

Krok 4: Udostępnij kalendarz (opcjonalnie)

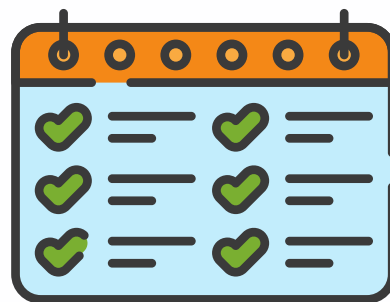
Możesz udostępnić kalendarz członkom rodziny, aby wszyscy mogli zobaczyć te same wydarzenia.

Naucz swoją rodzinę korzystać z Google Kalendarza

Wybierz ważne wydarzenia i codzienne sytuacje

Zastanów się, w jakich momentach Google Kalendarz mógłby ułatwić życie Twojej rodzinie:

- Wizyty lekarskie i badania kontrolne
- Terminy opłat i planowanie wydatków
- Urodziny, imieniny i rodzinne spotkania
- Zadania szkolne młodszego rodzeństwa
- Spotkania zawodowe i inne ważne wydarzenia



Zaplanuj najlepsze urządzenie

Zastanów się, na jakim urządzeniu Twoim bliskim będzie najłatwiej korzystać z Google Kalendarza:

- Komputer, telefon, czy tablet?
- Weź pod uwagę ich codzienne nawyki — z którego urządzenia najczęściej korzystają, gdzie sprawdzają wiadomości i przypomnienia.



Zapisz wybrane urządzenie oraz sposób, w jaki krok po kroku pokażesz im, jak z niego korzystać.

Wprowadź swój plan w życie

- Pokaż bliskim, jak dodawać wydarzenia i przypomnienia.
- Pomóż im dostosować kolory, powiadomienia i nazwy wydarzeń, aby kalendarz był przejrzysty i przyjazny.
- Upewnij się, że potrafią samodzielnie przeglądać i edytować wydarzenia — to znak, że naprawdę opanowali nowe umiejętności!





Wsparcie Komisji Europejskiej dla powstania tej publikacji nie stanowi poparcia dla jej treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów. Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji.

