

Wiek	65+
Nr zajęć	11
Tytuł zajęć	Stosunki towarzyskie i rozwijanie hobby
Cel zajęć	Po zajęciach uczestnik: <ul style="list-style-type: none"> – potrafi znaleźć informację o ofercie kulturalnej i rozrywkowej, – potrafi znaleźć i śledzić serwisy filmowe, informacyjne, muzyczne oraz serwisy dotyczące swoich zainteresowań
Tematyka zajęć	Hobby i stosunki towarzyskie
Czas	4 x 45 minut
Forma realizacji zajęć	Warsztaty
Metody dydaktyczne wykorzystane w czasie realizacji zajęć	Pogadanka, dyskusja, ćwiczenia praktyczne, prezentacja z elementami objaśnienia, obserwacja
Narzędzia wykorzystane w czasie zajęć	zestaw komputerowy/laptop, projektor, drukarka, pamięć zewnętrzną, Internet
Lista kompetencji cyfrowych do nabycia których prowadzą dane zajęcia	Kompetencje cyfrowe uczestnika: <ul style="list-style-type: none"> - potrafi znaleźć rozrywkę online, - potrafi kupić online sprzęt, materiały i pomoce potrzebne do rozwijania swoich zainteresowań
Ramowy przebieg zajęć	<p>Rozpoczęcie zajęć: ok. 15 minut</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wprowadzenie do tematu - pogadanka <p>Główna część zajęć: ok. 150 minut</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ćwiczenia/Aktywności <p>Podsumowanie; ok. 15 minut</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podsumowanie zajęć i ewaluacja
Określenie miejsca zajęć w programie rozwojowym	Miejsca realizacji zajęć będą wybierane odpowiednio do każdej grupy z danej gminy, tak aby były one znane osobom 65+ a także znajdowały się w racjonalnym zasięgu komunikacyjnym tych osób. Będą to m.in. kluby seniora, świetlice, biblioteki, domy kultury, uniwersytety trzeciego wieku. Miejsca będą również dobierane pod względem wyposażenia w sprzęt komputerowy. W sytuacji braku sprzętu w miejscu prowadzenia zajęć zostaną wykorzystane mobilne pracownie komputerowe zakupione na rzecz realizacji projektu.
Określenie działań wzmacniających proces kształcenia pomiędzy zajęciami	Prace własne, infolinia, forum, konsultacje, poczta elektroniczna
Sposób ewaluacji zajęć	Arkusze pracy, grywalizacja

Przebieg zajęć

Część 1.

Wprowadzenie do tematu

Wyjaśniamy uczestnikom zajęć, że w Internecie jest wiele stron, blogów i serwisów poświęconych różnym tematykom. Każdy z uczestników może znaleźć strony odpowiadające jego zainteresowaniom, które może aktywnie śledzić i umieszczać wpisy na forach internetowych.

Zadajemy pytania

Czy znają popularne serwisy, w których legalnie i zazwyczaj bezpłatnie można oglądać filmy i słuchać muzyki?

Słuchamy odpowiedzi słuchaczy, następnie podsumowujemy:

W Internecie można znaleźć wiele takich serwisów. Popularnymi są:

- www.youtube.com
- www.deezer.com
- www.polskieradio.pl

Zadajemy pytania

Czy znają jakieś strony poświęcone ich hobby? Czy odwiedzają regularnie np. blog związany z ich zainteresowaniami?

Słuchamy odpowiedzi słuchaczy, następnie podsumowujemy:

Praktycznie każdy może znaleźć w Internecie informację, które go interesują. Popularna tematyka to gotowanie bądź wędkarstwo (www.kwestiasmaku.com) Serwisy dają też możliwość subskrypcji powiadomień w mediach społecznościowych lub newsletterów. Są też strony poświęcone rozrywce np. gry on-line, ofercie kulturalnej i rozrywkowej w mojej okolicy oraz jest możliwość zakupów online: sprzęt, materiały i pomoce.

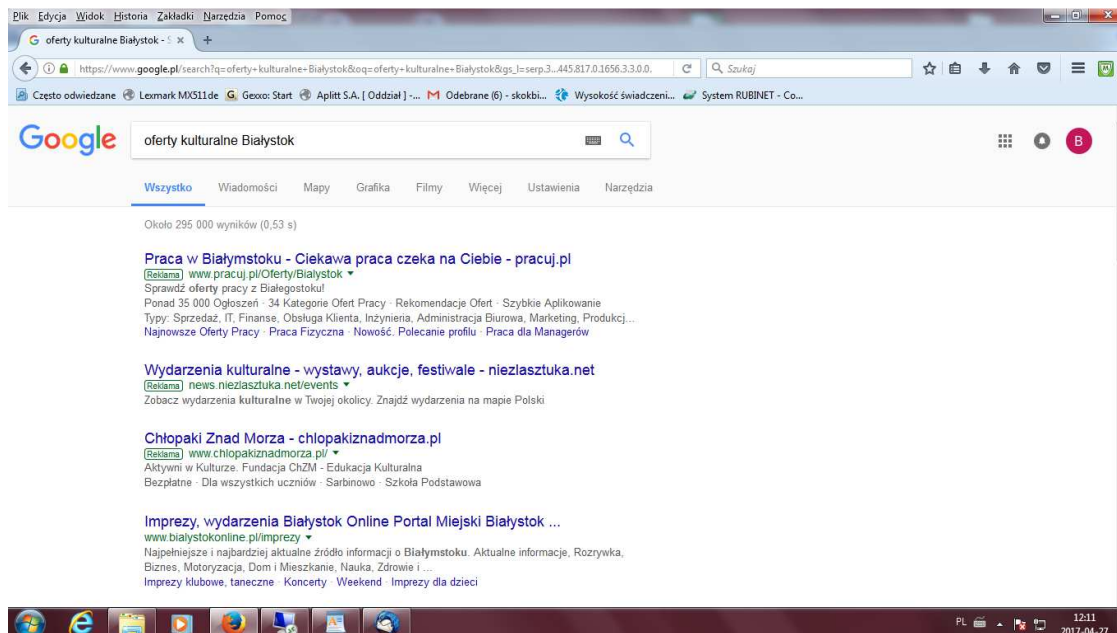
Część 2.

Warsztaty

Wyszukujemy informacji w Internecie na temat ofert kulturalnych, hobby i rozrywki.

Zadanie

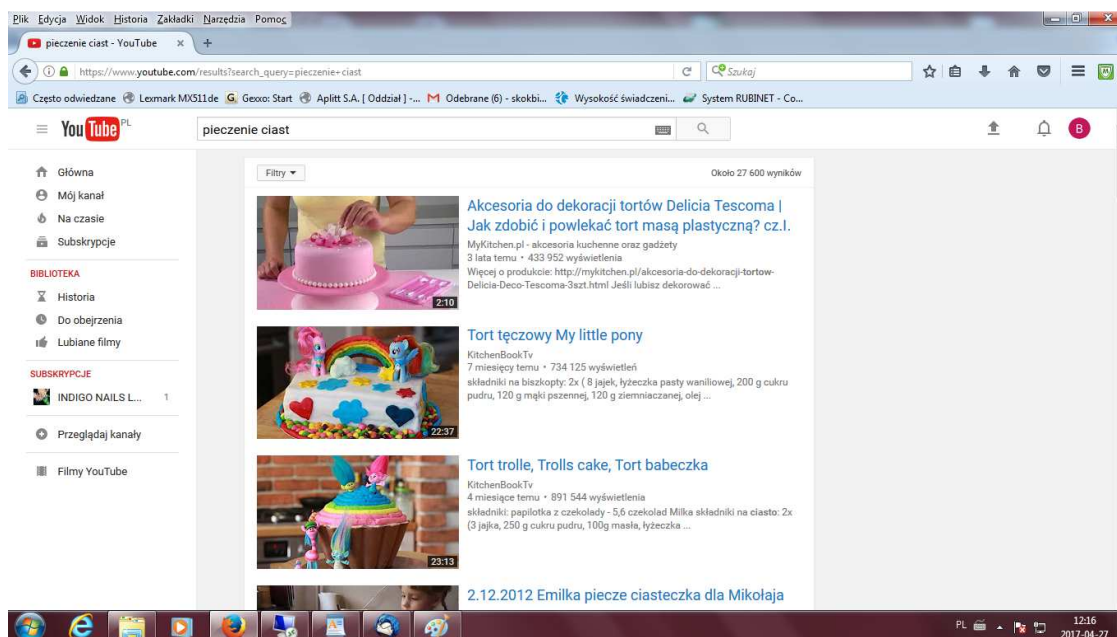
- Prosimy, aby otworzyli przeglądarkę internetową Mozilla FireFox
- Prosimy, aby znaleźli strony internetowe przedstawiające ofertę kulturową w ich mieście
- Przeglądamy wyszukane strony internetowe oraz przeglądamy ich zawartość



Rysunek 1 Wyszukiwanie informacji w Google

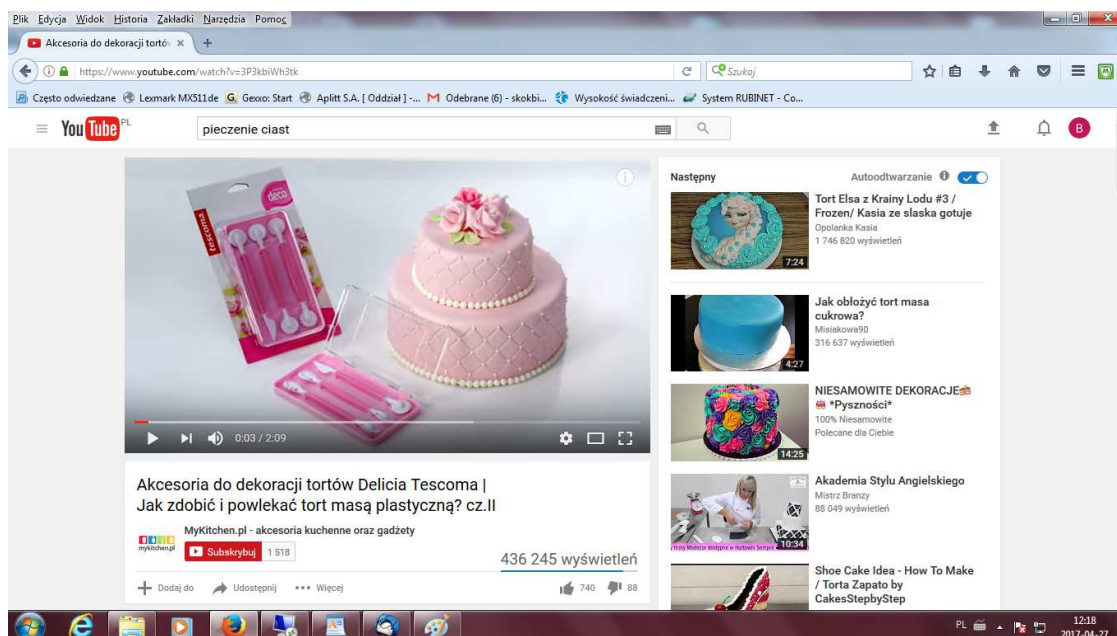
Zadanie

- Prosimy, aby wpisali adres strony <http://www.youtube.com> na tablecie
- Prosimy, aby wyszukali interesujące ich filmy np. o pieczeniu ciast
- Prosimy, aby zasubskrybowali pierwszy kanał i udostępnili go wysyłając na swoje e-maile z uzupełnionymi polami adres mailowy i temat

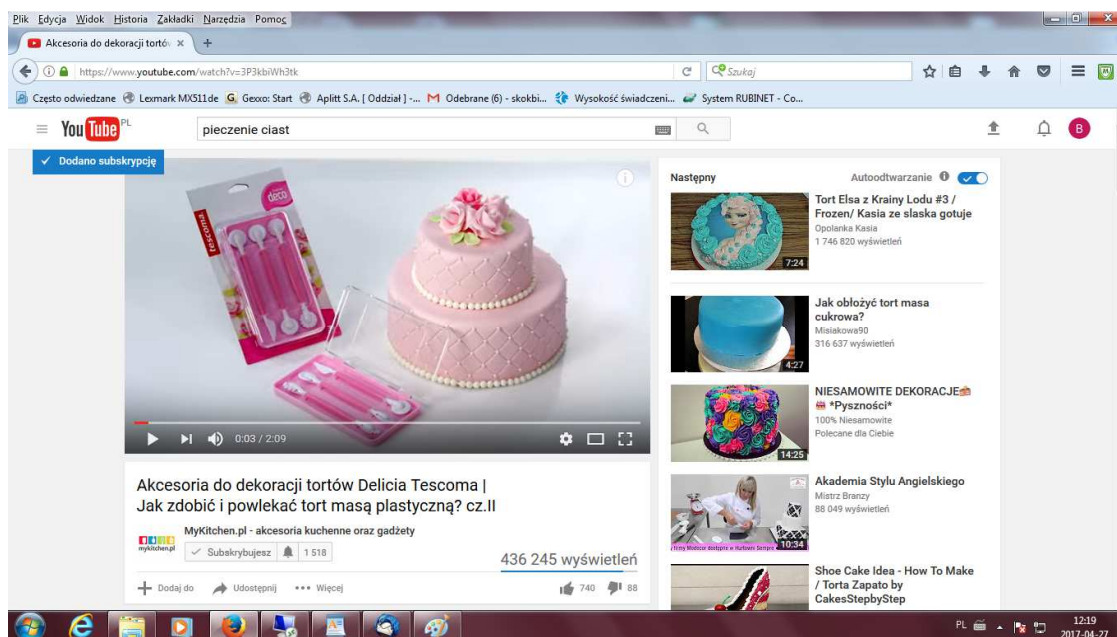


Rysunek 2 Widok po wyszukaniu odpowiedniej tematyki

Sprawdź, czy uczestnicy są na odpowiedniej stronie.

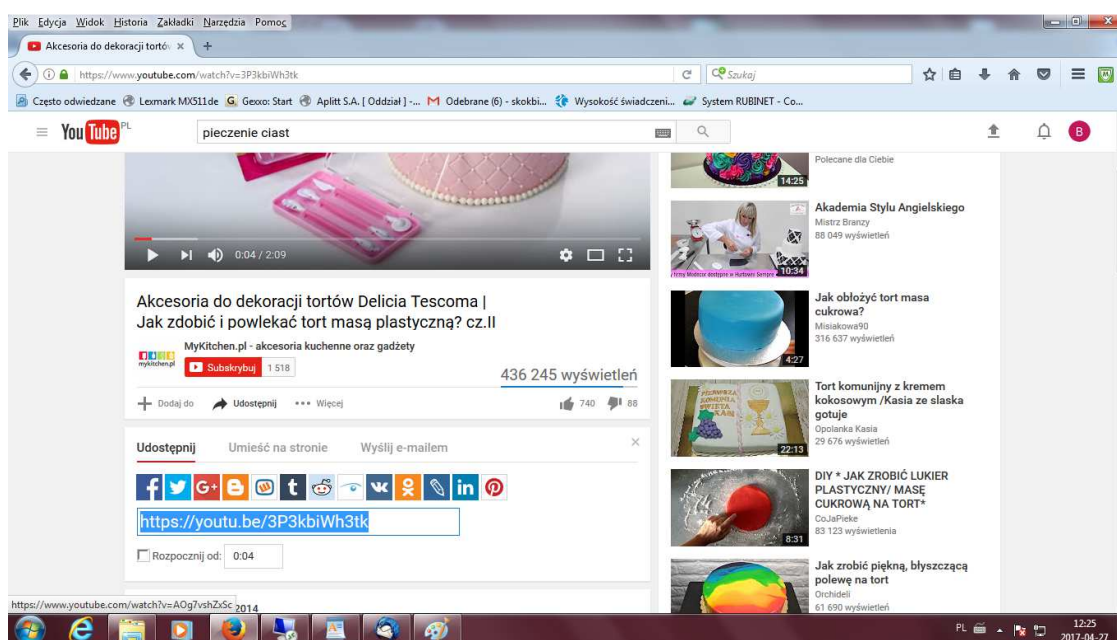


Rysunek 3 Widok po wejściu w odpowiedni kanał

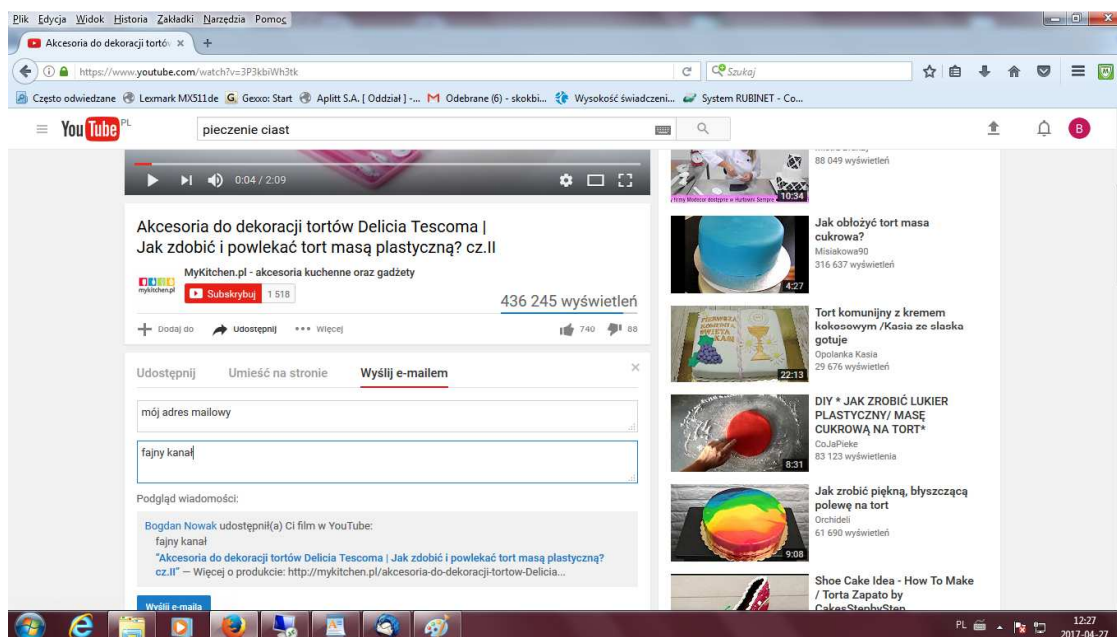


Rysunek 4 Widok po zasubskrybowaniu kanału

Sprawdź, czy wszystkim udało się zasubskrybować kanał



Rysunek 5 Widok po wybraniu opcji "udostępnij"

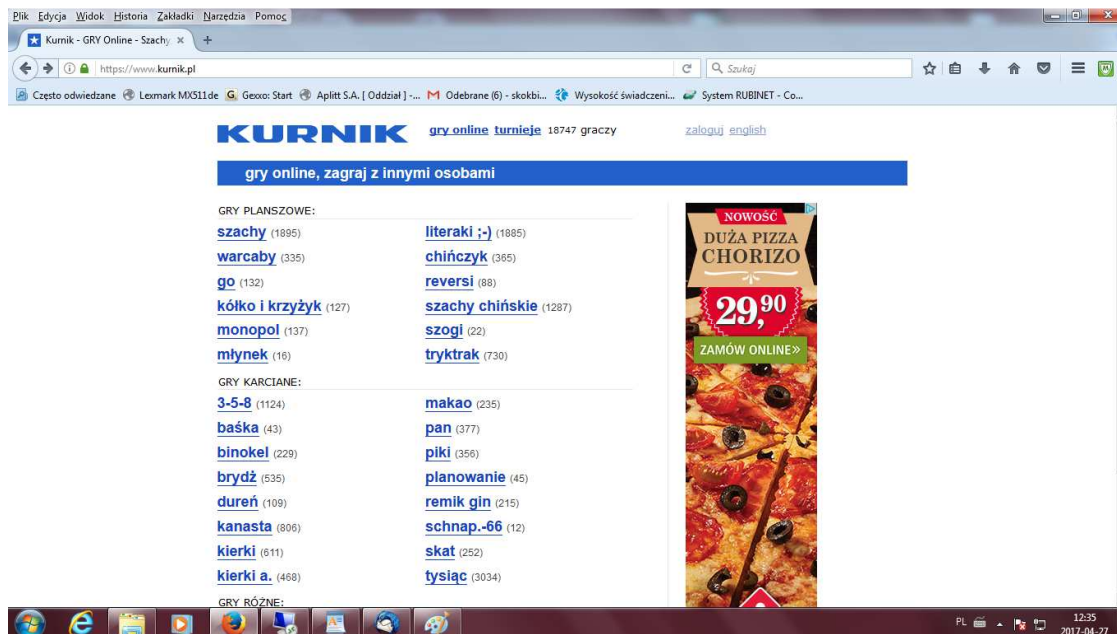


Rysunek 6 Widok po wypełnieniu odpowiednich pól

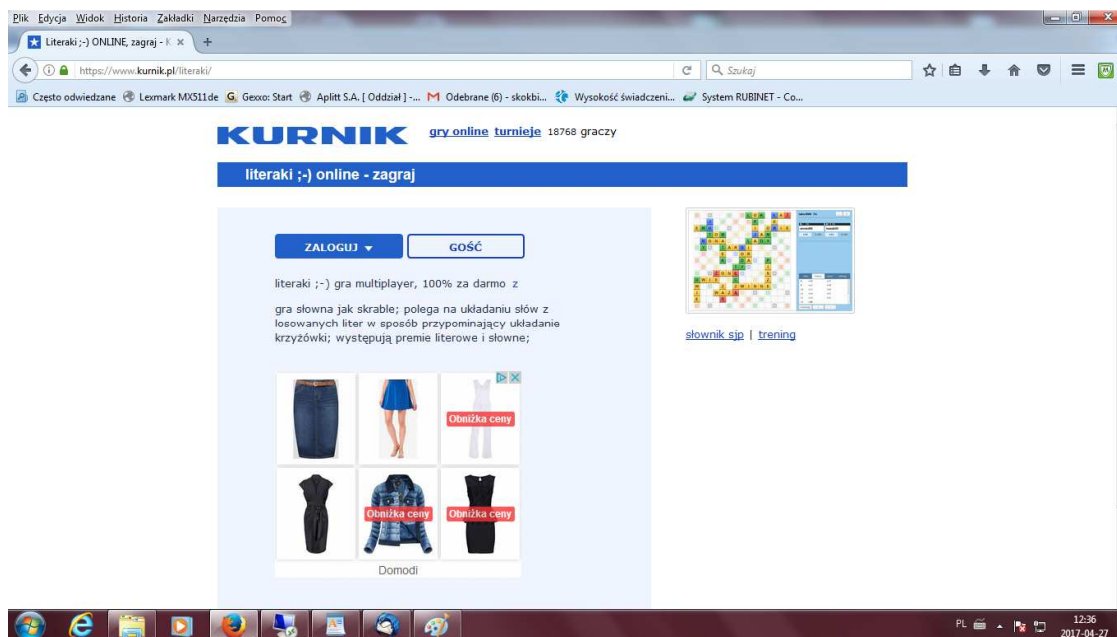
Sprawdź, czy wszystkim udało się wysłać wiadomość. Proszę sprawdzić, czy mail został dostarczony na ich poczty mailowe. W tym celu proszę o otwarcie i zalogowanie się do swojej skrzynki pocztowej.

Zadanie

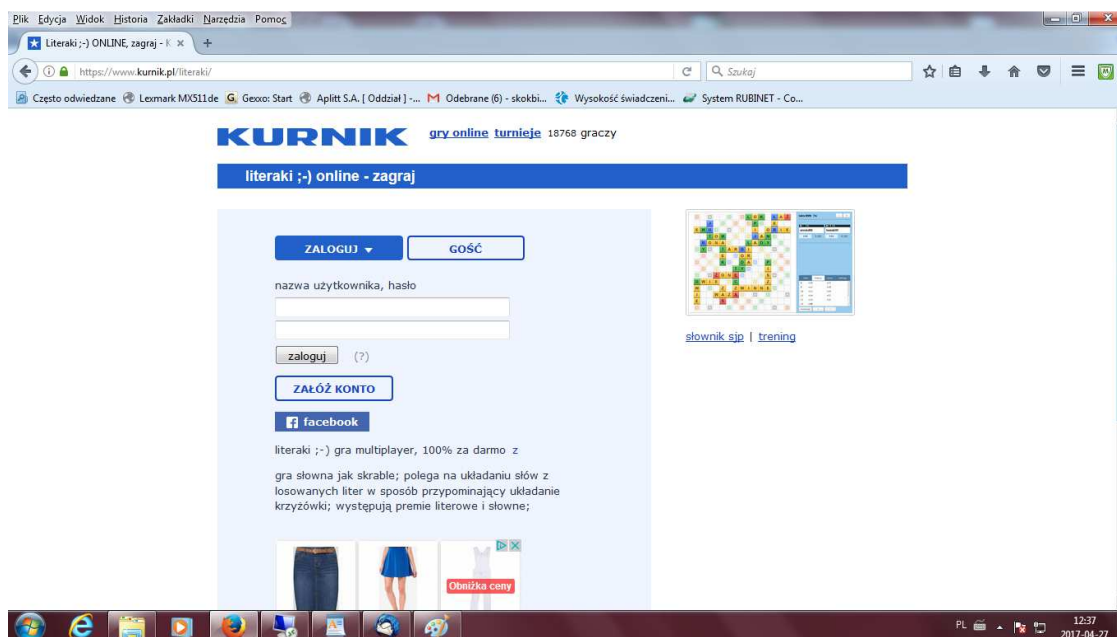
- Prosimy, aby wpisali adres strony „<http://www.kurnik.pl>”
- Prosimy, aby wybrali interesującą ich grę np. literaki
- Prosimy, aby założyli konto i zalogowali się do wybranej gry
- Prosimy by utworzyli nowy stół i sprawdzili jego ustawienia
- Prosimy, aby dobrali się parami zaprosili do gry a następnie wymienili zwrotami grzecznościowymi "cześć" w dostępnym czacie na stronie



Rysunek 7 Widok po otwarciu odpowiedniej strony



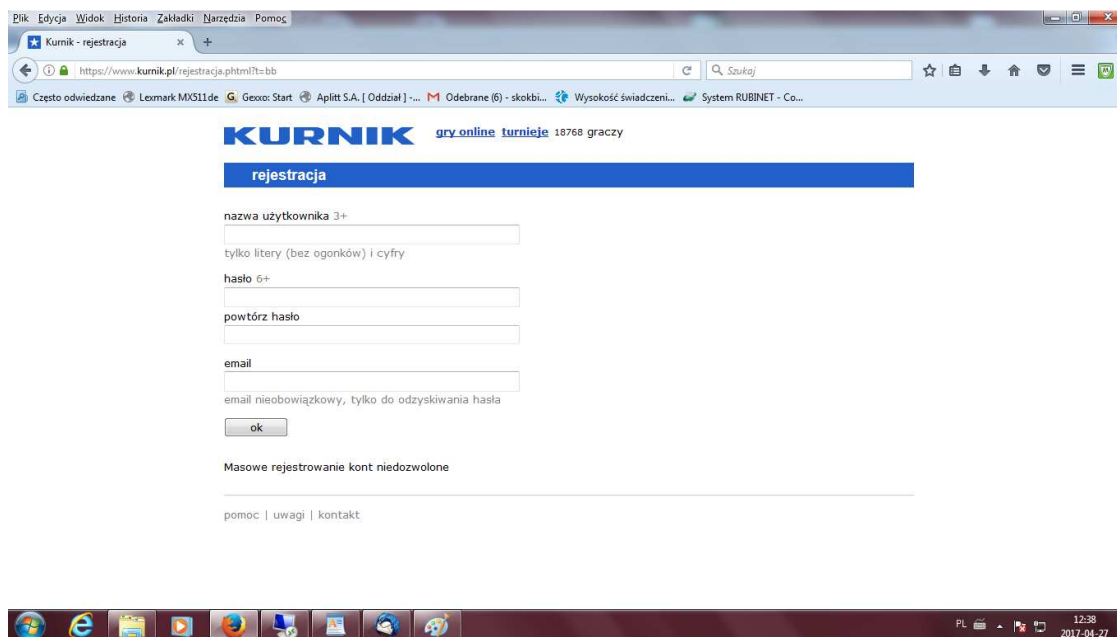
Rysunek 8 Widok po wejściu w wybraną grę



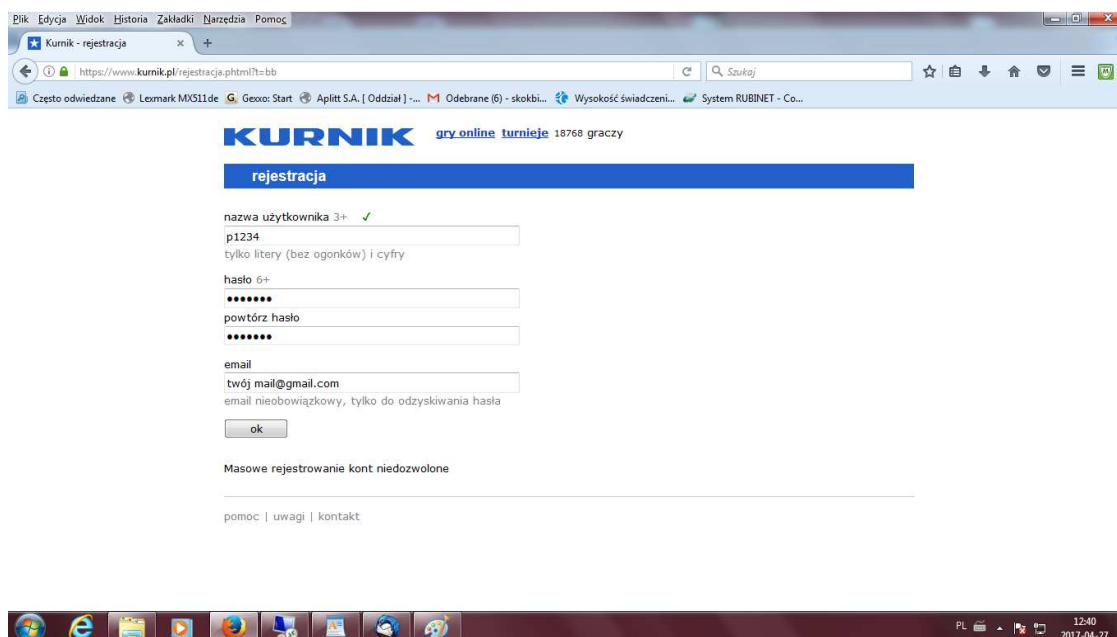
Rysunek 9 Widok po wybraniu opcji zaloguj się

Ważne!

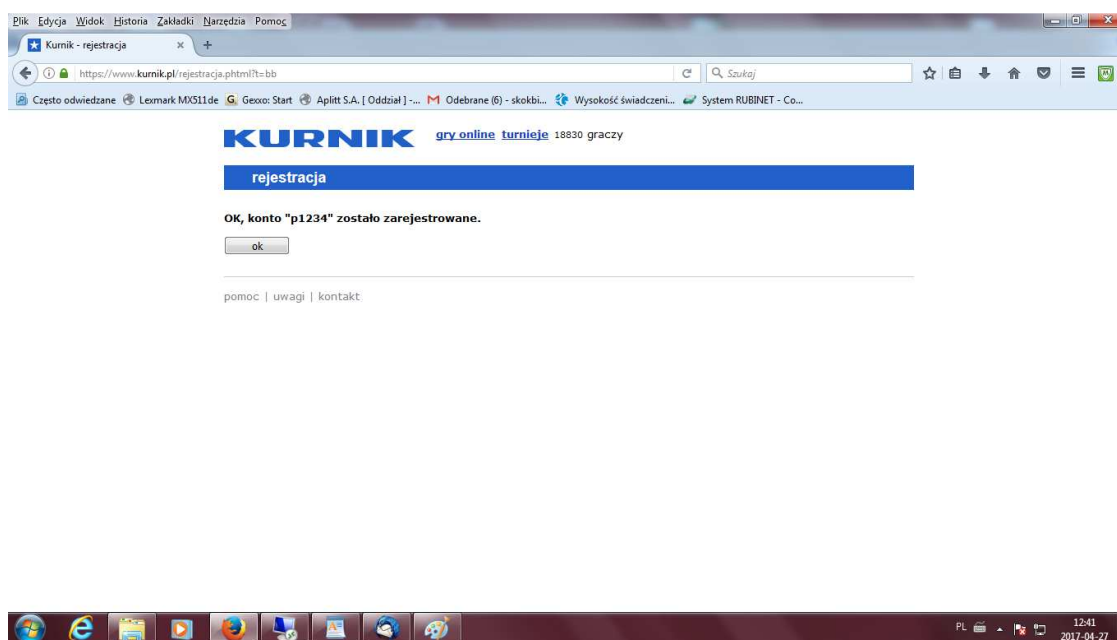
Informujemy uczestników o możliwości gry jako gość, zwracając uwagę na ograniczone możliwości np. brak klasyfikacji punktowej.



Rysunek 10 Widok po wybraniu opcji załóż konto

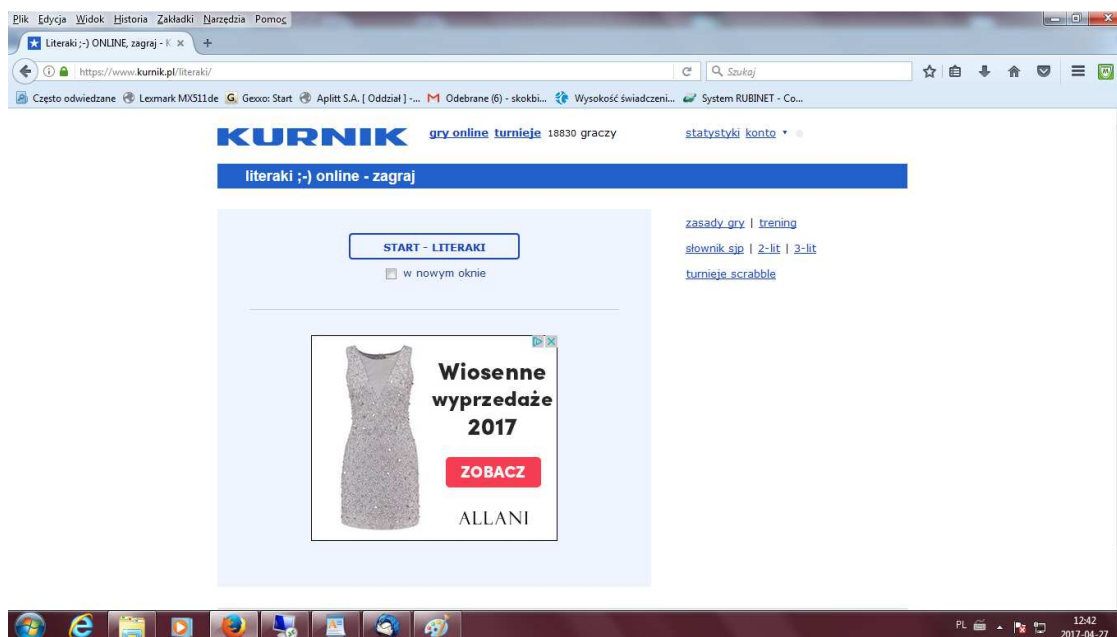


Rysunek 11 Widok po uzupełnieniu odpowiednich danych

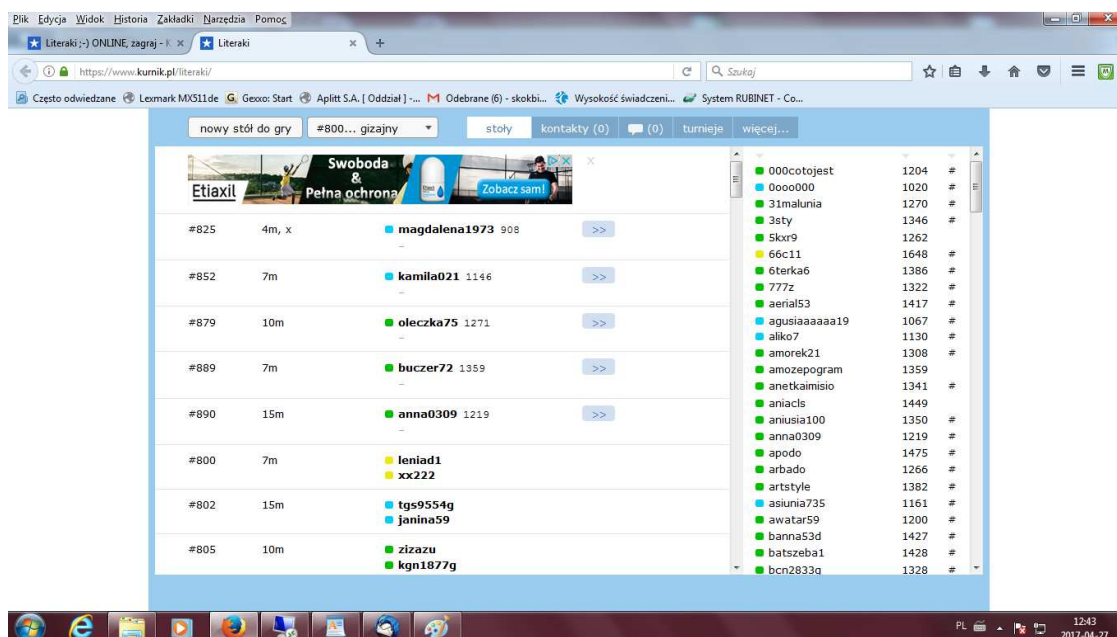


Rysunek 12 Widok po zarejestrowaniu konta

Sprawdź, czy wszystkim udało się założyć konto



Rysunek 13 Widok po kliknięciu "ok"

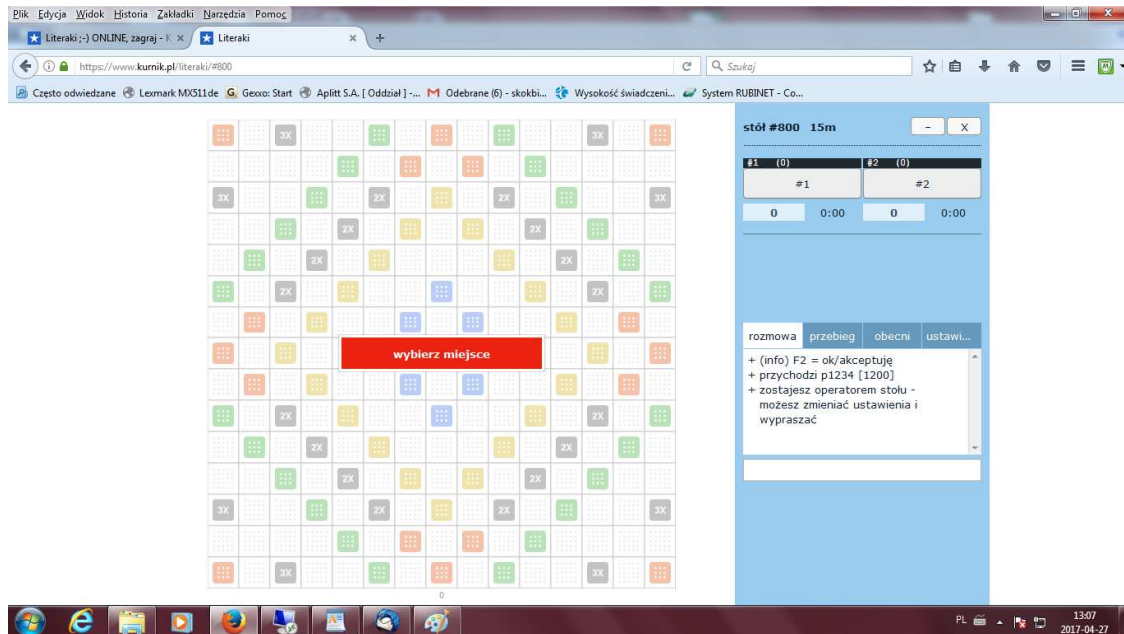


Rysunek 14 Widok po przejściu do gry

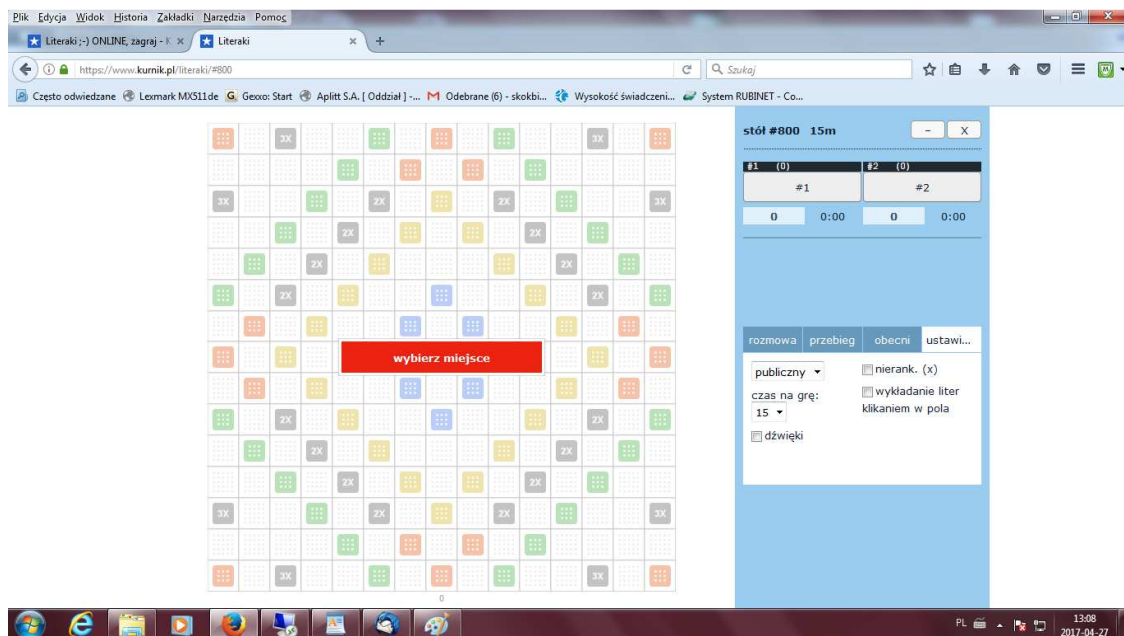
Ważne!

Omawiamy opcję dostępną w grze np. możliwość wybrania odpowiedniego stołu do gry, możliwość utworzenia nowego stołu gry, możliwość zaproszenia zalogowanych uczestników do gry, opcje turniejów,

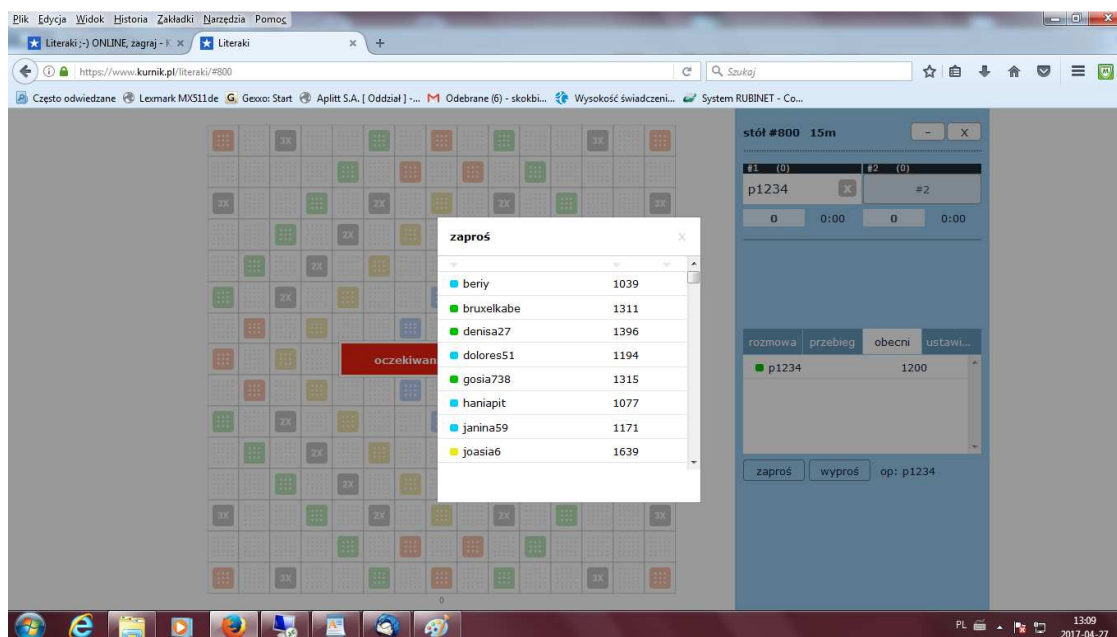
komunikacji itp.



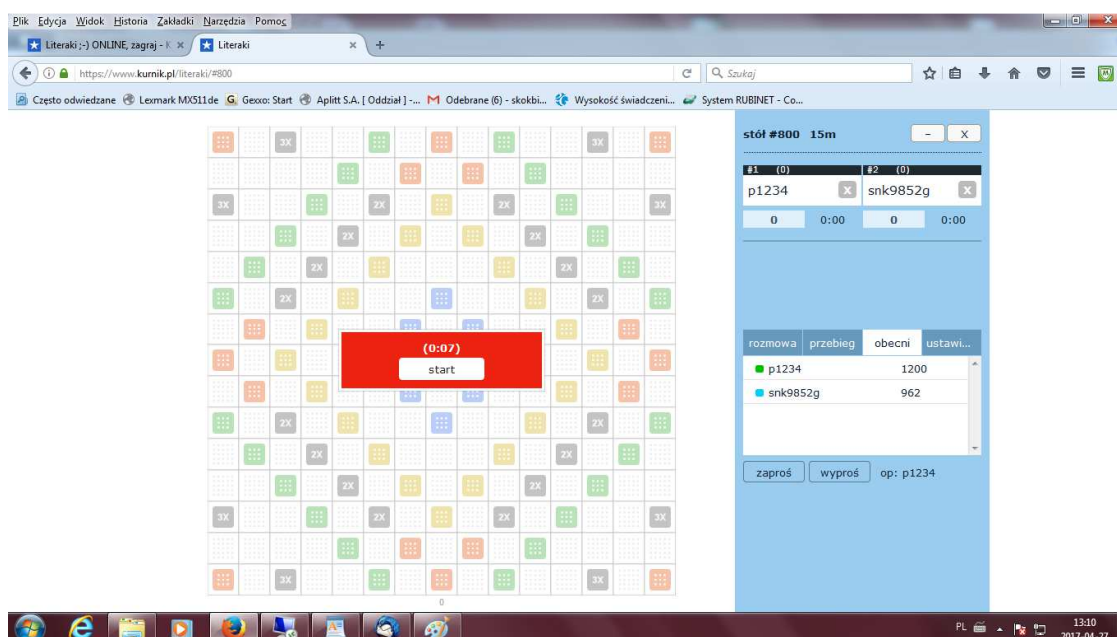
Rysunek 15 Widok po utworzeniu nowego stołu do gry



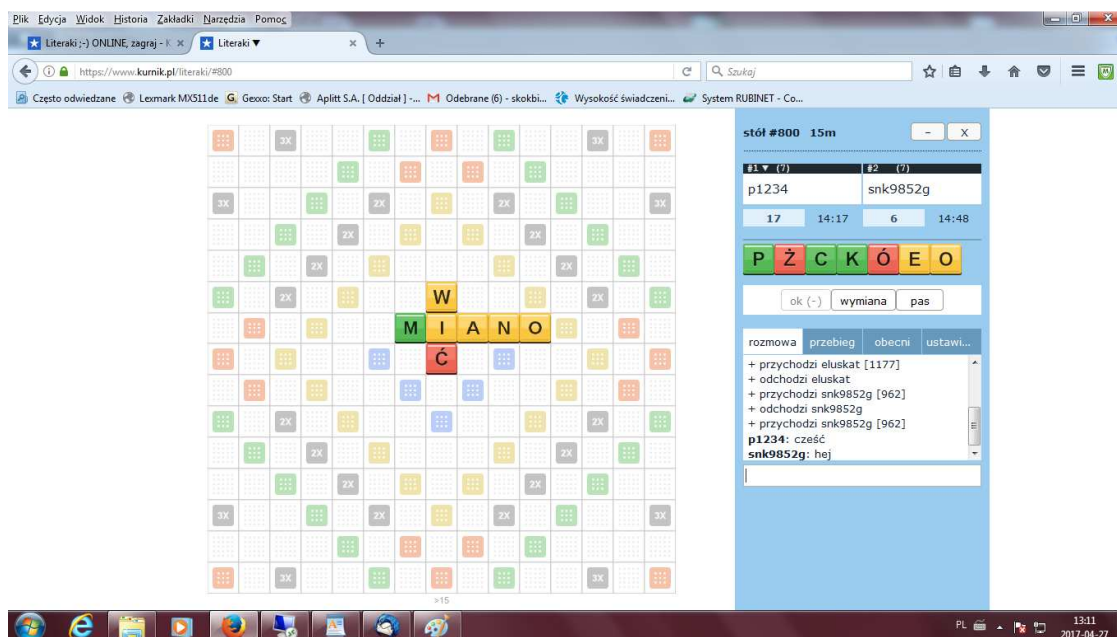
Rysunek 16 Widok ustawień stołu



Rysunek 17 Widok opcji zaproszenia gracza do gry



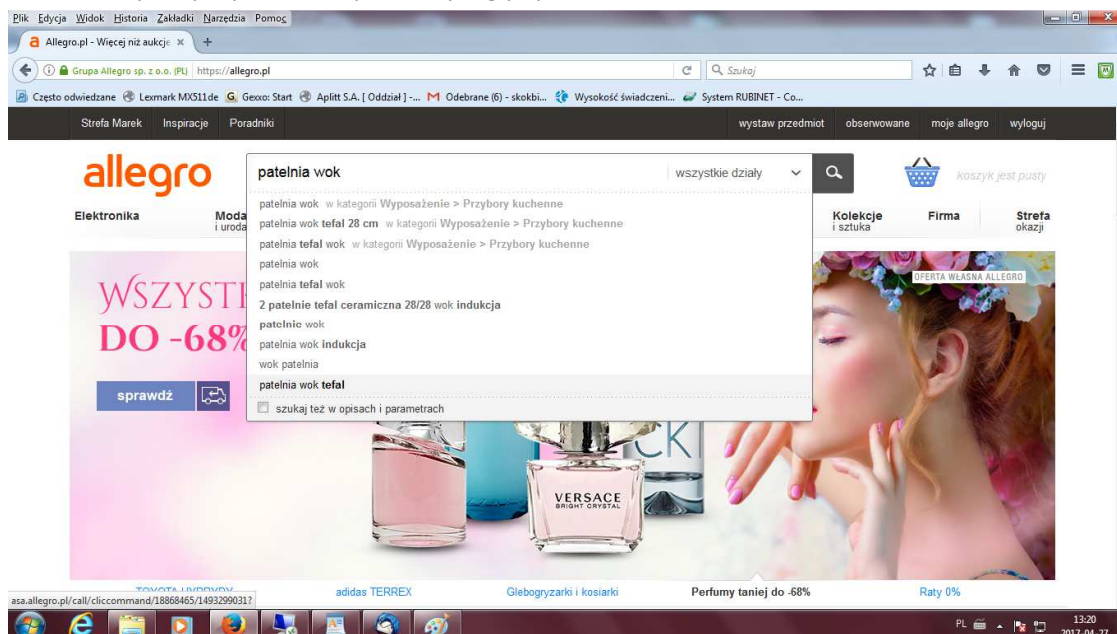
Rysunek 18 Widok opcji rozpoczęcia gry



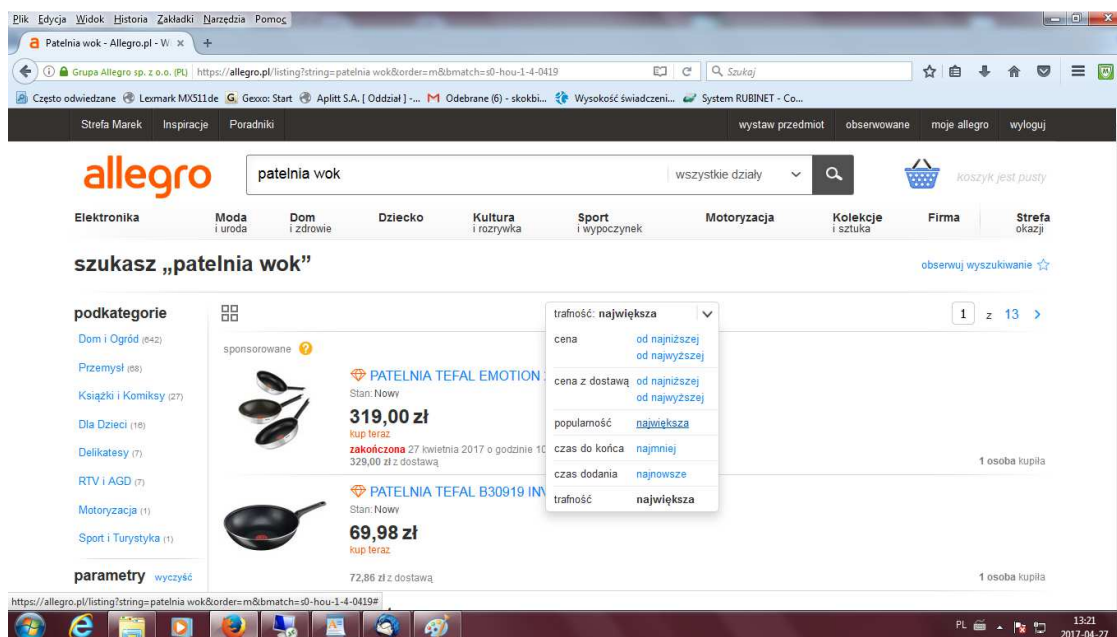
Rysunek 19 Widok po wysłaniu wiadomości "cześć"

Zadanie

- Prosimy o znalezienie w Internecie informacji dotyczących sklepów internetowych np. allegro
- Prosimy, aby odszukali wybrany produkt np. patelnię wok
- Prosimy, aby wyfiltrowali produkty wg popularności



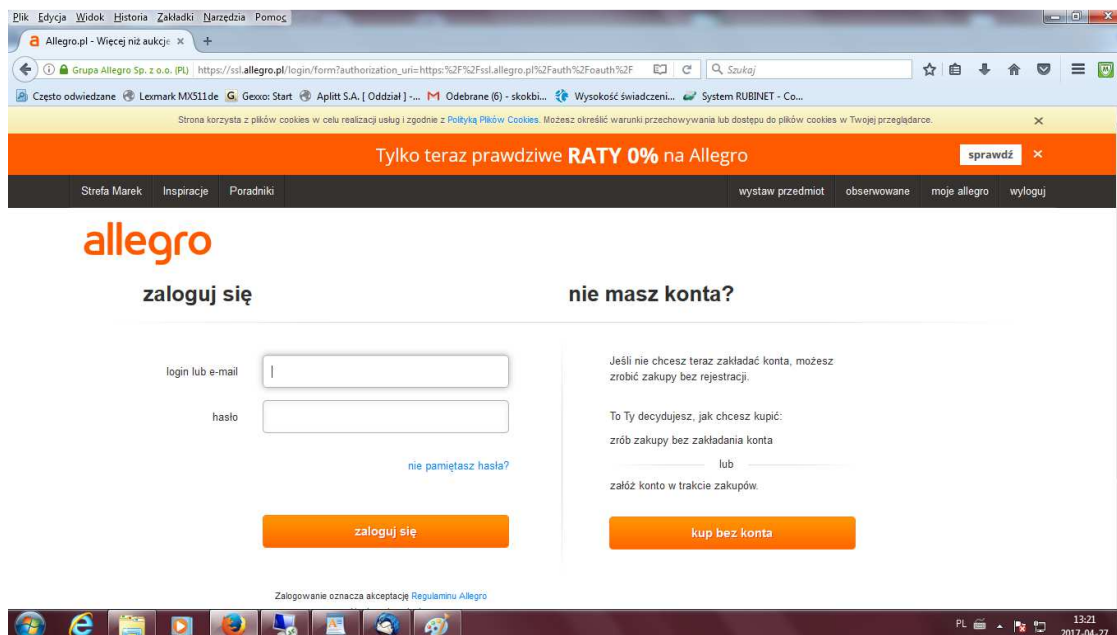
Rysunek 20 Widok sklepu



Rysunek 21 Widok opcji wyfiltrowania

Ważne!

Należy omówić z uczestnikami opcję zamawiania produktów (kup teraz, licytacje), możliwości filtrowania zarówno po cenę jak i np. po miejscowości, opcje wysyłki i zasady zwrotu towarów.



Rysunek 22 Widok po kliknięciu opcji kup teraz

Ważne!

Należy omówić możliwość kupna przez własne konto i bez konieczności jego zakładania.

The screenshot shows a web browser window with the Allegro website. The address bar displays the URL: <https://ssl.allegro.pl/guest/order-form?request=eyJhZGZlZmVudW50cnI0b2ZRIjoiUEwiLCJjdXk>. The page features the Allegro logo and three tabs: 'Twoje dane' (checked), 'dostawa i płatność', and 'podsumowanie'. Below the tabs, the section 'Dane kupującego' (Buyer's data) is visible. It contains the text: 'Tutaj wpisz dane osoby, która zawiera transakcję na Allegro. Adres do wysyłki podasz w następnym kroku.' (Here enter the data of the person who is making the transaction on Allegro. The shipping address will be entered in the next step). There are five input fields with red asterisks indicating required fields: 'e-mail', 'imię' (first name), 'nazwisko' (surname), 'ulica i numer domu' (street and house number), and 'poczta i miasto' (postal code and city). The browser's taskbar at the bottom shows various icons and the system clock indicating 13:25 on 2017-04-27.

Rysunek 23 Widok po kliknięciu opcji kupna bez rejestracji

Ważne!

Wyjaśnij, że takie internetowe transakcje traktowane są tak jak te realizowane na żywo i zobowiązują nabywcę do dokonania płatności za zamówiony towar.

Część 3.

Podsumowanie zadań i ewaluacja

Podsumowując mówimy uczestnikom o zaletach komunikacji z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i aplikacji. Niezależnie od miejsca i okoliczności można rozwijać swoje zainteresowania, hobby, skutecznie wyszukiwać grup o podobnych zainteresowaniach oraz wymieniać się poglądami. Dzięki zaawansowanym technikom można na bieżąco śledzić nowości na wybranych kanałach, dzięki czemu nic nas nie ominie.