

ALICE – Program

Moduł podstawowy – Lider Integracji Cyfrowej (48 h)

Temat
I. Wprowadzenie
Wykład „ALICE” – misja i cele Akademii Liderów Integracji Cyfrowej i Edukacji: Co to jest wykluczenie, dlaczego się tym zajmujemy, definicje, jakie są wykluczenia i problemy społeczne z nimi związane? Jak kompetencje cyfrowe wpływają na gospodarkę / kontakty społeczne / innowacyjność / kulturę?
II. Lider Integracji Cyfrowej i Edukacji
Warsztaty „Lider” – trening kompetencji liderkich
Warsztaty „Partner/Trener/Mentor/Organizator” – przegląd metod pracy grupowej i poszukiwania definicji Liderów Integracji Cyfrowej
Warsztat „Jak budować kreatywne zespoły”
III. Planowanie działań w zakresie edukacji cyfrowej i integracji
Warsztaty „Planowanie” – analiza SWOT, cele SMART, analiza potrzeb edukacyjnych społeczności lokalnej, w tym grup zagrożonych wykluczeniem cyfrowym i grup o specjalnych potrzebach, definiowanie celów i działań, matryca logiczna projektu, planowanie zasobów, harmonogram, budżet, źródła finansowania
Warsztaty „Partnerstwo” – analiza interesariuszy, współpraca między sektorowa, reprezentacja, negocjacje
IV. Realizacja działań – wybrane aspekty
Warsztaty „Działanie” – koordynacja, monitoring, ewaluacja i dokumentacja działań
Warsztaty „Komunikacja” – promocja działań, przekaz i kanały informacyjne, zasoby, współpraca z mediami i media społecznościowe
Wykład „Źródła finansowania” – przegląd źródeł, ze szczególnym uwzględnieniem źródeł pozagrantowych (fundraising, wolontariat pracowniczy, wolontariat, crowdfunding itd.)
V. Pozostałe zagadnienia
Prezentacje dobrych praktyk – m.in. Koalicja Dojrzałość w Sieci, Fundacja Ortus – MediaLaby, Fundacja Aktywizacja – „Postaw na Pracę”, Fundacja Orange, FabLab Gdańsk, Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego (prezentacje będą odbywać się pomiędzy innymi zajęciami)
Debata „Bezpieczeństwo” – identyfikacja zagrożeń związanych z cyfryzacją oraz zapewnienie bezpieczeństwa realizowanych działań

Warsztaty obejmują pracę w grupach nad Planami Pracy konkretnych placówek.

Moduł specjalistyczny – Integracja cyfrowa grup wykluczonych (32 h)

Temat
Wykład „Cyfrowe Włączenie” – misja i cele specjalizacji, definicja wyzwań, badania, diagnozy, znaczenie dla poszczególnych grup, rekomendacje
Warsztat „Włączanie osób z niepełnością” – specyficzne potrzeby, bariery, możliwości, jakie daje osobom z niepełnością Internet, sprzęt i oprogramowanie asystujące, możliwości i obsługa, metody pracy
Wykład „Dostępność w sieci” – Wytyczne WCAG i przykłady zastosowań
Warsztat „Kreowanie kreatywności” – jak pobudzać kreatywność w rozwoju i wykorzystaniu kompetencji cyfrowych
Warsztat „Włączanie osób 50+” – specyficzne potrzeby, bariery, przykłady
Warsztat „Mikrospołeczność” – wykorzystanie mechanizmów społecznościowych i grywalizacji w rozwoju podstawowych kompetencji cyfrowych
Warsztat debata „Współpraca” – wykluczenie cyfrowe a inne wykluczenia; bieda, niskie wykształcenie, bezrobocie, niepełności itp. Lokalna współpraca jako sposób na kompleksowe rozwiązywanie złożonych problemów

Moduł specjalistyczny – Edukacja medialna i rozwój zaawansowanych kompetencji cyfrowych (32 h)

Temat
Wykład „Kompetencje niezbędne w dzisiejszym świecie” – informacje o specjalizacji, prezentacja wyników badań na temat kompetencji cyfrowych (prowadzonych w Polsce i na świecie), omówienie najważniejszych dokumentów związanych z rozwojem kompetencji cyfrowych oraz materiałów prezentujących wymogi dotyczące różnych poziomów kompetencji. Prezentacja działań z zakresu edukacji formalnej i nieformalnej w Polsce i na świecie
Warsztaty „Nowe narzędzia edukacyjne i kreatywne korzystanie z informacji” – sieciowe narzędzia współpracy, narzędzia publikacji i tworzenia baz wiedzy, przygotowywanie cyklicznych materiałów edukacyjnych (np. vlogi, podcasty), narzędzia i sposoby prezentacji treści (narzędzia do kolektywnego tworzenia prezentacji, mapy myśli, infografiki, cyfrowe narracje), serwisy społecznościowe jako platforma edukacyjna
Warsztat programistyczny – wprowadzenie do programowania w życiu codziennym na przykładach (Arduino, Scratch)
Warsztat „Bezpieczeństwo i prawa w sieci” – prawa użytkowników, ochrona wizerunku, ochrona danych, prywatność w sieci
Warsztat „Gry w edukacji” – korzystanie z gier edukacyjnych, możliwości tworzenia gier, grywalizacja w edukacji
Warsztat „E-edukacja” – budowanie kursów elektronicznych przy użyciu dostępnych darmowych narzędzi, uzupełnianie prostych platform narzędziami zewnętrznymi, e-edukacja w stylu edupunk
Warsztat „Przetwarzanie i tworzenie materiałów edukacyjnych” – przykłady dobrych praktyk i inspiracje, tworzenie scenariuszy zajęć, projektowanie szkoleń z użyciem narzędzi medialnych, zespołowa praca nad projektami, dostosowywanie materiałów do lokalnych warunków
Warsztat „Nowe możliwości edukacyjne – medialaby, fablaby i kreatywność w edukacji” – medialabowe dobre praktyki, medialaby i fablaby w Polsce i na świecie, medialabowe metody pracy, korzyści z funkcjonowania medialabów i fablabów
Otwarte zasoby edukacyjne i prawo autorskie