NASK

# Ogólnopolska Sieć Edukacyjna
# OSE

**Program Pilotażowy**

Podstawowe informacje

# O projekcie

Instytut badawczy **Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa** na zlecenie **Ministerstwa Cyfryzacji** realizuje pilotażowy projekt zapewnienia szkołom z województwa mazowieckiego i podlaskiego szerokopasmowego dostępu do sieci Internet.

## Cele projektu

- **Opracowanie i wdrożenie technicznego modelu dostępu do bezpiecznego szerokopasmowego Internetu w szkołach podstawowych, gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych**
- **Udostępnienie multimedialnych aplikacji i serwisów o charakterze dydaktycznym**

Pierwszy etap prac to pilotażowe wdrożenie programu w wybranych szkołach w województwie mazowieckim i podlaskim do końca 2016 roku.

## Najważniejsze korzyści dla szkół:

- dostęp do sieci Internet z wysoką przepustowością (do 1Gbps)
- poprawa parametrów funkcjonalności i bezpieczeństwa sieci
- ograniczenie zagrożeń w użytkowaniu sieci
- wdrożenie nowoczesnych mechanizmów bezpieczeństwa teleinformatycznego, w tym:
  - **ochrona i kontrola dostępu**
  - **filtrowanie dostępu do niepożądanych treści**
  - **ochrona przed złośliwym oprogramowaniem**
- usługi w zakresie edukacji i popularyzacji bezpiecznego korzystania z Internetu oraz podnoszenia poziomu kompetencji cyfrowych uczniów i kadry pedagogicznej

# Oferta usług edukacyjnych

## ROZWÓJ KOMPETENCJI CYFROWYCH I BEZPIECZNYCH ZACHOWAŃ W SIECI

### DLA UCZNIÓW

warsztaty ze specjalistami
quizy i konkursy on-line
multimedialne materiały edukacyjne
kursy e-learningowe

### DLA NAUCZYCIELI

multimedialne pakiety edukacyjne
scenariusze lekcji
seminaria eksperckie w szkole
webinaria
kursy e-learningowe

### DLA SZKÓŁ

diagnoza potrzeb placówki
badania kompetencji cyfrowych
rekomendacje
konsultacje merytoryczne i techniczne

### DLA RODZICÓW

materiały informacyjne
spotkania z ekspertami
wykłady on-line

Przedstawiamy Państwu propozycję **bezpłatnego** skorzystania z usług dodatkowych w zakresie edukacji i podnoszenia poziomu kompetencji cyfrowych uczniów oraz kadry pedagogicznej Państwa szkoły. Poniżej znajdą Państwo szczegółowy opis poszczególnych pakietów edukacyjnych. Zostały one przygotowane w oparciu o wieloletnie doświadczenie ekspertów Akademii NASK.

W ramach naszej współpracy oferujemy sprawdzone i wartościowe pod względem merytorycznym materiały edukacyjne oraz narzędzia

do badań społecznych, które pozwolą Państwu wzbogacić proces edukacyjny, podnieść świadomość uczniów i ich rodziców na temat zagrożeń on-line, a przede wszystkim podnieść poziom kompetencji w zakresie bezpiecznego korzystania z Internetu.

Dzięki współpracy zyskają Państwo również dostęp do bezpłatnych kursów e-learningowych z obszaru bezpieczeństwa sieci i kompetencji ICT. Z kolei uczniowie zyskają możliwość udziału w ciekawych quizach i konkursach.

Mogą Państwo skorzystać ze wszystkich proponowanych usług lub wybrać te, które są Waszym zdaniem najbardziej potrzebne dla placówki szkolnej.

## Proponujemy:

**I. Pakiet edukacyjny zawierający materiały multimedialne** dostępne on-line (filmy animowane, prezentacje, gra edukacyjna, szkolenia e-learning), dedykowany uczniom różnych poziomów kształcenia dotyczący tematyki bezpieczeństwa dzieci i młodzieży w Internecie.

**II. Seminaria eksperckie** dla kadry, uczniów i otoczenia społecznego szkół realizowane bezpośrednio oraz on-line (webinaria tematyczne i videokonferencje)

- Dedykowane nauczycielom – tematyczna Rada Pedagogiczna dot. wykorzystania nowych mediów w dydaktyce, zagrożeń internetowych i sposobów postępowania w sytuacji problemowej, procedur reagowania i profilaktyki, w tym w szczególności w zakresie problematyki cyberprzemocy, hejtu rówieśniczego, szkodliwych treści oraz nadużywania Internetu.
- Dedykowane rodzicom – ogólnoszkolne spotkanie z rodzicami na temat ochrony dzieci przed zagrożeniami w sieci oraz współdziałania w budowaniu odpowiedzialnych zachowań i rozwoju kompetencji cyfrowych. Główne zakresy tematyczne to:

nadmierne wykorzystywanie Internetu, cyberprzemoc, ochrona prywatności – ze szczególnym uwzględnieniem aktywności dzieci i młodzieży na portalach społecznościowych. Ważnym punktem jest też właściwe zarządzanie dostępem do Internetu w domu oraz konfiguracja urządzeń przeznaczonych dla dzieci i narzędzia kontroli rodzicielskiej.

- Dedykowane uczniom – spotkania dotyczące odpowiedzialnych zachowań w sieci, właściwego reagowania na niepokojące zjawiska oraz podnoszenie poziomu kompetencji cyfrowych – realizowane również z udziałem rówieśników.

**III. Konkursy, quizy i inne aktywności on-line**

Już wkrótce zapraszamy do udziału w pierwszym wakacyjnym konkursie multimedialnym pt. „Internet – Komunikacja – Interakcja". Konkurs startuje już 15 czerwca 2016 roku. Przez cały okres wakacji uczniowie mogą dokumentować za pomocą dowolnych technik: zdjęć, filmów, prac graficznych lub opisowych, swoje spostrzeżenia na temat znaczenia Internetu w ich codziennym życiu. Celem konkursu jest zachęcenie uczniów do przedstawienia własnego spojrzenia na Internet, jego możliwości oraz zagrożenia wiążące się z używaniem sieci. Zwycięzcy wyłonieni przez jury, a także w otwartym głosowaniu internetowym, otrzymają atrakcyjne nagrody!

**IV. Szkolenie stacjonarne dla koordynatorów projektu** w zakresie technicznych i społecznych aspektów bezpieczeństwa zorganizowane w jednym z miast województwa mazowieckiego i podlaskiego.

## JAK SKORZYSTAĆ Z USŁUG EDUKACYJNYCH?

# Krok pierwszy – zgłoszenie szkoły do Akademii NASK

Wyrażenie woli przystąpienia do pilotażowego projektu OSE poprzez zgłoszenie mailowe:

**e-mail: akademia@nask.pl**

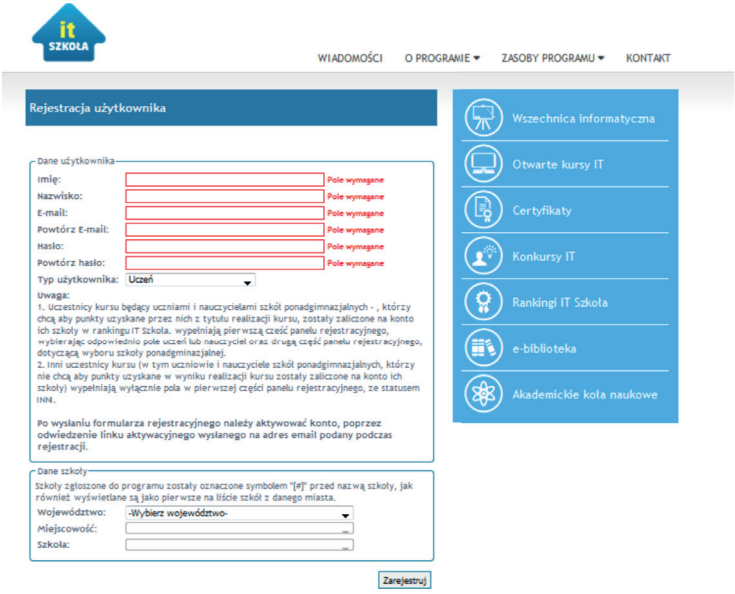
Wypełnienie formularza dotyczącego zakresu zainteresowań szkoły oraz propozycji terminu realizacji wybranych usług ułatwi nam poznanie oczekiwań placówki.

Po zadeklarowaniu chęci uczestnictwa szkoły w projekcie OSE – szkoła zostanie zarejestrowana w bazie danych portalu IT Szkoła, na którym znajdują się materiały multimedialne.

## JAK SKORZYSTAĆ Z OFERTY ON-LINE?

Aby skorzystać z zasobów edukacyjnych należy wejść na stronę:

**https://www.it-szkola.edu.pl/**



1. W prawym górnym rogu strony znajduje się ikona – **REJESTRACJA**, po kliknięciu pojawi się formularz rejestracyjny:
2. W pierwszej części formularza rejestracyjnego należy wypełnić dane użytkownika oraz wybrać typ użytkownika – **UCZEŃ/NAUCZYCIEL**
3. Następnie należy przejść do znajdującego się poniżej formularza **DANE SZKOŁY**
4. W pierwszej kolejności należy wybrać województwo, a później miasto, w którym znajduje się szkoła
5. Klikając w panel wyboru **SZKOŁA** należy wybrać swoją szkołę
6. Formularz zatwierdza się przyciskiem **ZAREJESTRUJ**
7. Po prawidłowej rejestracji użytkownika na podany adres e-mail zostanie wysłana wiadomość z linkiem aktywacyjnym do konta.
8. Aby móc korzystać z konta należy konto aktywować postępując zgodnie z instrukcją wysłaną przez system na skrzynkę pocztową.

UWAGA! Link aktywacyjny może zostać zidentyfikowany przez pocztę jako SPAM. Proszę sprawdzić folder SPAM lub folder Inne.

# Krok drugi – wybór materiałów, edukacja i zabawa

Po rejestracji i zalogowaniu **nauczyciele** mają dostęp do:

- **materiału edukacyjnego** zawierającego dziewięć filmów animowanych z serii **Krasnoludki 2.0**, które poruszają tematykę zagrożeń internetowych oraz bezpiecznego korzystania z zasobów sieci. Przygotowane animacje nawiązują do popularnych bajek, co czyni filmy bardziej przystępnymi zarówno dla najmłodszych jak i nieco starszych użytkowników Internetu.

  **Tematyka filmów:**

  - » Cyberprzemoc (2 ujęcia: skutki psychologiczne dla ofiary i rola świadka, oraz „spirala agresji")
  - » Seksting z wykorzystaniem kamerki internetowej
  - » Kradzież danych z systemu komputerowego
  - » Korzystanie z nowoczesnych rozwiązań informatycznych w edukacji
  - » Nawiązywanie znajomości w sieci
  - » Zabezpieczenie komputera przed nieuprawnionym dostępem
  - » Konkursy i SMSy premium
  - » Netykieta
- **zabawnych spotów** mówiących o konieczności zachowania ostrożności w trakcie korzystania z Internetu.
- **pakietu szkoleniowego**, zawierającego dwanaście prezentacji informacyjnych uzupełnionych o moduł e-learningowy. Tematyka dotyczy m.in. zachowań ryzykownych i niebezpiecznych kontaktów podejmowanych przez młodych użytkowników Internetu, cyberprzemocy, szkodliwych treści, prywatności, netykiety, nowych trendów i nowoczesnych technologii w nauczaniu. Dla rodziców przygotowano przegląd zjawisk dotyczących bezpieczeństwa dzieci i młodzieży w Internecie.

- **interaktywnej gry wideo „Rufus w opałach”** – bohaterem gry jest Rufus – uczeń piątej klasy szkoły podstawowej. Rufus znajduje się w różnych sytuacjach, które przypominają codziennie zagwozdki uczniów. Celem animacji jest umożliwienie graczom sprawdzenia następstw wszelakich decyzji nieodłącznie związanych z korzystaniem z nowoczesnych technologii. Gra przeznaczona jest dla uczniów klas IV – VI szkół podstawowych oraz gimnazjów.

- **e-booka z szeregiem propozycji scenariuszy lekcyjnych** oraz pakietu materiałów metodycznych, obejmujących swym zakresem zagadnienia związane z zagrożeniami internetowymi. W scenariuszach znalazły się propozycje zajęć z wykorzystaniem filmów animowanych.

**Przykładowe Scenariusze:**

1. Zajęcia z wykorzystaniem filmu „Hasło wszystkich haseł, czyli szkarby są wieczne” – przeznaczone dla różnych uczniowskich grup wiekowych (IV-VI, gimnazjum).
2. Zajęcia z wykorzystaniem filmu „Mech w potrzebie, czyli powrót uszatych” – przeznaczone dla różnych uczniowskich grup wiekowych (IV-VI, gimnazjum).
3. Zajęcia z wykorzystaniem filmu „O jeden film za daleko, czyli zaklej kamerkę lub myśl” – przeznaczone dla młodzieży gimnazjalnej.
4. Zajęcia z wykorzystaniem „Phishing, czyli kłopoty to nasza specjalność” – przeznaczone dla młodzieży gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej.
5. Zajęcia z wykorzystaniem gry interaktywnej „Rufus w opałach” – dedykowane uczniom klas IV-VI szkoły podstawowej oraz uczniom początkowych klas gimnazjalnych.
6. Zajęcia z wykorzystaniem filmu „Uwaga! Konkurs czyli licencja na zgadywanie” – przeznaczone dla różnych uczniowskich grup wiekowych (IV-VI, gimnazjum i szkoły ponadgimnazjalne).

7. Zajęcia z wykorzystaniem filmu **„W spirali agresji, czyli wojny braci”** - przeznaczone dla różnych uczniowskich grup wiekowych (IV-VI, gimnazjum).
8. Zajęcia z wykorzystaniem filmu **„Znajomy nieznajomy, czyli 007 zaloguj się”** – przeznaczone dla klas IV-VI szkoły podstawowej oraz gimnazjów.

**Dostępne w portalu IT Szkoła materiały mogą być przydatne na zajęciach lekcyjnych i godzinach wychowawczych, jak również w konsultacjach podczas rad pedagogicznych i zebrań z rodzicami.**

Po rejestracji i zalogowaniu **uczniowie** mają dostęp do:

- **dziewięciu filmów** edukacyjnych z serii Krasnoludki 2.0, które dzięki swojej przystępności, w sposób lekki i łatwy poruszają kwestię zagrożeń internetowych i bezpiecznego korzystania z sieci. Scenariusze filmów animowanych zostały oparte na bajkach znanych każdemu uczniowi.
- **humorystycznych spotów**, które swoją tematyką przypominają o konieczności zachowania ostrożności w trakcie aktywności w Internecie.
- **gry interaktywnej „Rufus w opałach"**
- **quizów i konkursów**

Dodatkową korzyścią wynikającą z przystąpienia do programu OSE jest pełna dostępność do zasobów portalu IT Szkoła, który jest jednym z największych portali edukacyjnych, niemalże 90 000 użytkowników.

Kursy na portalu IT Szkoła nawiązują do aktualnej podstawy programowej głównie z informatyki, ale także chemii, fizyki, biologii i matematyki w liceum ogólnokształcącym i stanowią dodatkowe narzędzie wzbogacające proces kształcenia w każdej szkole ponadgimnazjalnej.

Uczniowie oraz nauczyciele mogą korzystać ze wszystkich materiałów dydaktycznych znajdujących się w ofercie IT Szkoła. Dodatkowo dla nauczycieli został stworzony panel nauczyciela, który umożliwia zarejestrowanie grupy uczniów w programie.

# Usługi analiz i badań społecznych

W ramach tej usługi przekazujemy Państwu narzędzia badawcze dotyczące różnych obszarów:

**I. Badania samooceny kompetencji cyfrowych – służące przeglądowi stanu kompetencji cyfrowych wśród uczniów i nauczycieli oraz diagnoza szans i barier implementacji technologii cyfrowych w procesie dydaktycznym.**

### Narzędzia:

1. Kwestionariusz uczniowski – kwestionariusz zawiera pytania o samoocenę wiedzy, umiejętności i postaw związanych z aktywnością uczniów w świecie cyfrowym.

2. Kwestionariusz nauczycielski – kwestionariusz składa się z pytań o samoocenę kompetencji związanych z wykorzystaniem przez nauczycieli technologii cyfrowych w procesie dydaktycznym.

### Dobór próby:

1. Uczniowie: Dobór losowy zespołowy (losowaniu i badaniu podlegają wszyscy uczniowie z kilku/kilkunastu wylosowanych do badania klas).

2. Nauczyciele: Dobór pełny (wszyscy nauczyciele w badanej szkole).

### Termin realizacji:

Badania są realizowane przez okres 21 dni w dowolnym czasie roku szkolnego. Końcowy raport wraz z rekomendacjami – 3 tygodnie po realizacji badania. Wyniki badań są przekazywane jedynie dyrekcji badanej placówki szkolnej.

## II. Badania doświadczeń i aktywności uczniów oraz nauczycieli w świecie cyfrowym – diagnoza doświadczeń i aktywności uczniów/nauczycieli w świecie cyfrowym celem lepszego wykorzystania technologii cyfrowych w procesie edukacyjnym.

### Narzędzia:

1. Kwestionariusz uczniowski – kwestionariusz zawiera pytania odnoszące się do doświadczeń ucznia w zakresie wykorzystywania technologii cyfrowych w procesie edukacyjnym w szkole, ale również zakresu i sposobu wykorzystania ICT w odrabianiu prac domowych oraz nauce i poszerzaniu wiedzy w domu.

2. Kwestionariusz nauczycielski – ankieta koncentruje się na doświadczeniach i potrzebach nauczycieli w wykorzystaniu ICT do pracy zawodowej.

### Dobór próby:

1. Uczniowie: Dobór losowy zespołowy (losowaniu i badaniu podlegają wszyscy uczniowie z kilku/kilkunastu wylosowanych do badania klas).

2. Nauczyciele: Dobór pełny (wszyscy nauczyciele w badanej szkole).

### Termin realizacji:

Badania są realizowane przez okres 21 dni w dowolnym czasie roku szkolnego. Końcowy raport wraz z rekomendacjami – 3 tygodnie po realizacji badania. Wyniki badań są przekazywane jedynie dyrekcji badanej placówki szkolnej.

**III. Diagnoza potrzeb placówki w zakresie sprzętu, usług, wiedzy metodycznej oraz barier w realizacji kształcenia z wykorzystaniem nowych technologii, badania warunków edukacji z zakresu kompetencji cyfrowych.**

### Narzędzia:

1. Kwestionariusz uczniowski – ankieta składa się z pytań o potrzeby uczniów związane z wykorzystaniem technologii cyfrowych w procesie dydaktycznym.

2. Kwestionariusz nauczycielski – ankieta zawiera pytania odnoszące się do potrzeb nauczycieli w zakresie wykorzystania ICT w procesie edukacyjnym i organizacji pracy.

### Dobór próby:

1. Uczniowie: Dobór losowy zespołowy (losowaniu i badaniu podlegają wszyscy uczniowie z kilku/kilkunastu wylosowanych do badania klas).

2. Nauczyciele: Dobór pełny (wszyscy nauczyciele w badanej szkole).

### Termin realizacji:

Badania są realizowane przez okres 21 dni w dowolnym czasie roku szkolnego. Końcowy raport z badań – 3 tygodnie po realizacji badania. Wyniki badań są przekazywane jedynie dyrekcji badanej placówki szkolnej.

## Zapraszamy do współpracy!

**Kontakt:**
NASK ul. Kolska 12, 01-045 Warszawa
tel. +48 22 380 82 00
www.nask.pl
**Sprawy techniczne:**
e-mail: projekt_ose@nask.pl

**Oferta Edukacyjna:**
e-mail: akademia@nask.pl
**Więcej o naszej działalności:**
www.it-szkola.edu.pl
www.akademia.nask.pl