



**IO2 - program szkolenia
zawodowego**

**Dynamiczne środowisko internetowe i
media społecznościowe**

Opracowane przez INNOE

LUOVOVA

**USING ONLINE ESCAPE ROOMS TO
BUILD CREATIVE THINKING SKILLS**

Spis treści

| | |
|--|----|
| Wprowadzenie i cele | 2 |
| 1. Dynamiczny rozwój środowiska online | 3 |
| Współpraca cyfrowa | 4 |
| 2. Media społecznościowe i smartfony | 6 |
| Netykieta w mediach społecznościowych | 7 |
| 3. Aplikacje, które zwiększają kreatywność | 8 |
| 4. Bezpieczeństwo w sieci | 10 |
| Bezpieczeństwo cybernetyczne | 11 |
| Referencje | 12 |

Wprowadzenie i cele

Środowisko internetowe to coś, bez czego trudno byłoby sobie wyobrazić obecne życie. Początki Internetu sięgają końca lat 60-tych, a początki stron i przeglądarek internetowych lat 90-tych. Od tego czasu szybko rozwijające się środowisko internetowe daje nam nieskończoną ilość możliwości i potencjał rozwoju w każdej dziedzinie życia.

Jak powszechnie wiadomo, środowisko internetowe jest interaktywne. Dzięki wizualizacji stale rozwijających się funkcjonalności technologii internetowych, angażuje swoich użytkowników w podejmowanie decyzji i rozwijanie analitycznego myślenia przy poszukiwaniu zasobów informacyjnych i selekcji zgromadzonych danych. Środowisko internetowe jest atrakcyjną platformą do dzielenia się wiedzą. Obecnie coraz częściej wykorzystujemy potencjał, jaki daje nam środowisko internetowe i różne aplikacje do nauczania zarówno młodzieży, jak i dorosłych. W tym celu wykorzystywane są różnego rodzaju narzędzia e-learningowe, które integrują różne strategie i różne scenariusze przetwarzania prezentowanych danych. Im więcej strategii można wykorzystać, tym bardziej uczeń może być zaangażowany na wielu poziomach przetwarzania informacji, a tym samym może być interaktywny.

Niniejszy moduł ma na celu wsparcie osób pracujących z młodzieżą na pierwszej linii frontu, aby wykorzystać potencjał dynamicznego środowiska internetowego i aplikacji do budowania wartościowych zestawów umiejętności w swoich zmarginalizowanych grupach docelowych. W szczególności, moduł zapewni wgląd w procesy nauczania i uczenia się, które mogą być wspierane przez metodologię cyfrowego escape roomu. Ponadto, na końcu modułu osoby pracujące z młodzieżą mogą znaleźć bogatą bazę zasobów do zastosowania metodologii cyfrowego escape roomu w formalnych i nieformalnych środowiskach edukacyjnych.

Dzięki tak szybkiemu rozwojowi środowiska internetowego, powstają nowe metody zdobywania i rozwijania wiedzy. Jednym z takich przykładów są escape roomy. Dzięki poszerzaniu naszych umiejętności cyfrowych i sprawnego poruszania się w środowisku internetowym, mediach społecznościowych i aplikacjach, będziemy mogli tworzyć własne escape roomy, które pozwolą nam rozwijać krytyczne myślenie i inne kluczowe umiejętności kompetencyjne, takie jak praca w zespole, podejmowanie decyzji, orientacja na wyniki czy przywództwo.

W szczególności, po ukończeniu modułu edukatorzy dorosłych będą w stanie:

- Opisz korzyści płynące z cyfrowej współpracy;
- Wymień odpowiednie narzędzia, które zwiększają kreatywność i opisz ich zastosowanie;
- Zidentyfikuj netykietę mediów społecznościowych;
- Rozwijaj umiejętności cyfrowe;
- Wiedza na temat zagrożeń w sieci i sposobów zachowania bezpieczeństwa;

1. Dynamicznie rozwijające się środowisko online

Współczesne rozumienie środowiska internetowego w jego społecznym i technologicznym charakterze odwołuje się do koncepcji sieci społecznych. Kluczem do zrozumienia sieci społecznych są nie tylko cechy jednostek czy związane z nimi wartości, ale przede wszystkim powiązania między nimi i struktury powstałe w wyniku ich oddziaływania. Liczba powiązań pomiędzy podmiotami tworzącymi tę sieć jest praktycznie nieograniczona. W tym sensie Internet jest fizyczną lub technologiczną reprezentacją symbolicznych powiązań obecnych we wszystkich strukturach społecznych. Według słownika IGI-Global środowisko online to "wirtualna przestrzeń, w której obliczony zdefiniowany system może funkcjonować będąc połączonym z innymi (s) połączonymi systemami poprzez kanał elektroniczny komunikacji i dzielenie się treścią." ¹

Od 1991 roku, kiedy to przedstawiono projekt stworzenia sieci World Wide Web, środowisko internetowe zaczęło się coraz szybciej rozwijać. Przełomowym momentem, od którego tempo rozwoju i powszechność środowiska internetowego rosła w oszałamiającym tempie, było powstanie w 1998 roku wyszukiwarki google. Od tego czasu środowisko internetowe stało się powszechnym dobrem służącym rozrywce i nauce.

Obecnie środowisko internetowe ma ogromny potencjał i daje swoim użytkownikom nieograniczone możliwości rozwoju.

Polityka Komisji Europejskiej wspiera prawne i oparte na innowacjach środowisko dla platform internetowych w UE. Aby osiągnąć ten cel, Komisja określiła kluczowe obszary zainteresowania w komunikacie z maja 2016 r. w sprawie platform internetowych ². Zasady przewodnie tej polityki są następujące:

1. Równe warunki konkurencji dla porównywalnych usług cyfrowych;
2. Zapewnienie odpowiedzialnego zachowania na platformach internetowych w celu ochrony podstawowych wartości;
3. Wspieranie zaufania, przejrzystości i zapewnienie uczciwości na platformach internetowych;
4. Utrzymanie otwartych i niedyskryminujących rynków w celu wspierania gospodarki opartej na danych.

Internet ma ogromny wpływ na edukację, której celem jest zdobywanie wiedzy, rozwijanie kreatywności i nabywanie umiejętności. Aby to osiągnąć potrzebne jest źródło kompleksowej informacji, jakim jest stale rozwijające się środowisko internetowe.

¹ <https://www.igi-global.com/dictionary/online-learner-expectations/20966>

² <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1466514160026&uri=CELEX:52016DC0288>

Środowisko internetowe, jako nowe medium, oferuje swoim użytkownikom takie cechy jak:

- **Interaktywność i współpraca**

uczeń ma możliwość odbierania wszelkiego rodzaju komunikatów i odpowiadania na nie zarówno synchronicznie, jak i asynchronicznie. Efektywna komunikacja daje możliwość wymiany danych

- **Multimodalność**

Internet jest medium konwergentnym - zawiera przekazy w postaci tekstu, obrazu, filmu animowanego, dźwięku. Jest medium polisensorycznym

- **Hipertekstualność**

Internet jest zbiorem informacji publikowanych w sposób nielinearny, ułatwiający sprawne przekierowanie do pokrewnych tematów i słów kluczowych

- **Prostota eksploracji**

Wyszukiwarki internetowe umożliwiają sprawny dostęp do potrzebnych informacji, a specjalnie stworzone systemy tagów pomagają je uporządkować i zarchiwizować.

Współpraca cyfrowa

W miarę jak technologia staje się coraz bardziej zintegrowana z naszym społeczeństwem, pojawia się również zjawisko zwane współpracą cyfrową. Współpraca cyfrowa jest określana jako "praktyka współpracy ludzi poprzez środki online, takie jak platformy typu oprogramowanie jako rozwiązanie (SaaS)".³ Pozwala to ludziom nie tylko współpracować ze sobą poprzez komunikację, ale również zapewnia narzędzia cyfrowe, które pomagają w realizacji potrzeb współpracy.



Narzędzia te pomogą uczniom nie tylko komunikować się, ale także rozwijać umiejętności interpersonalne, podnosić kompetencje cyfrowe i kreatywne myślenie. Według raportu przedstawionego przez amerykańską firmę doradczą zajmującą się zarządzaniem strategicznym - McKinsey - wykorzystanie odpowiednich narzędzi i współpracy cyfrowej zwiększa produktywność od 20 do 30 procent. Oto przykłady narzędzi cyfrowych najczęściej wykorzystywanych do współpracy cyfrowej:

Narzędzia komunikacyjne - Na rynku dostępnych jest wiele narzędzi wspierających komunikację w Internecie i usprawniających cyfrową współpracę. Biorąc pod uwagę różnorodność metod i trendów związanych z komunikacją online, wśród poniższych przykładów znajdują Państwo narzędzia, które mogą być wykorzystane do organizacji webinarów, konferencji wideo i audio oraz szkoleń online.

- Flowdock

³ <https://www.glasscubes.com/digital-collaboration/>

- WebEx
- GoToMeeting
- Zoom

Narzędzia do tworzenia - Stworzenie i zaprojektowanie danego projektu, np. escape roomu, nie jest zazwyczaj zadaniem dla jednej osoby. Dzięki poniższym narzędziom można współpracować przy tworzeniu projektu wspólnie w środowisku online:

- Google docs / Google forms
- Quip
- igloo

Narzędzia do zarządzania projektami i zadaniami - narzędzia do zarządzania projektami są niezbędne do wspólnej współpracy cyfrowej. Usprawniają one proces zarządzania zadaniami, organizują dokumenty i monitorują terminy.

- Dapulse
- Asana
- Redbooth
- Wimi
- Milanote
- Dropbox



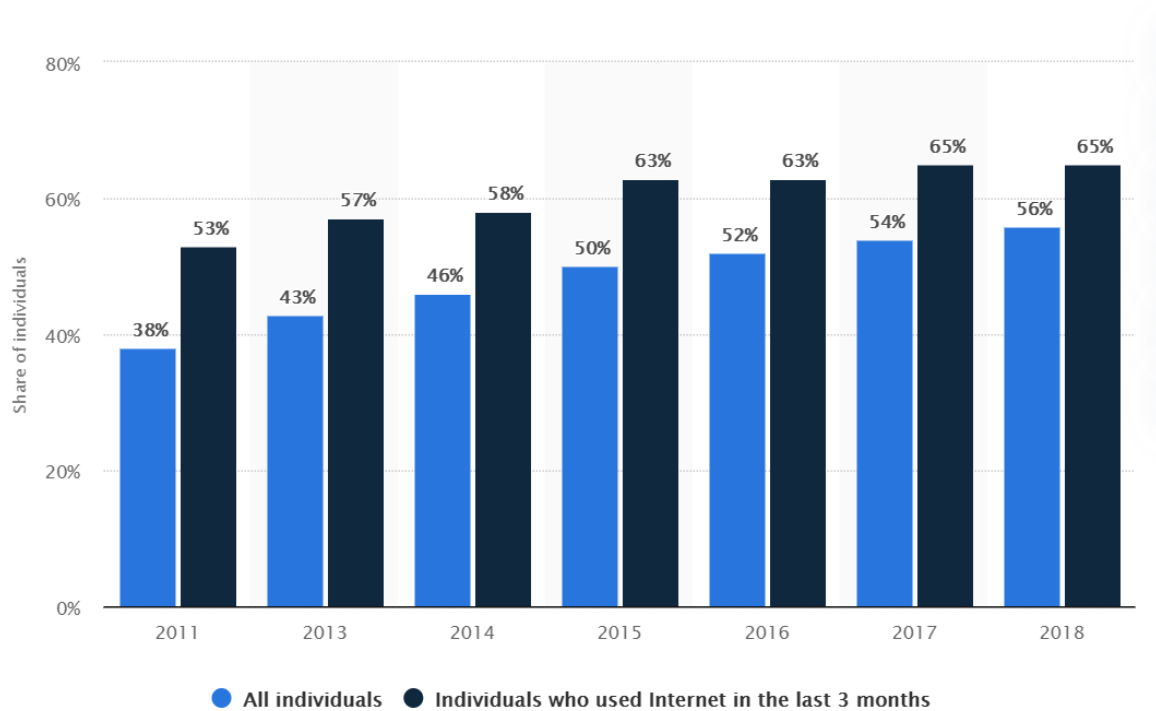
Ćwiczenie refleksyjne:

Zastanów się nad sytuacją, w której wykorzystałeś swoje umiejętności interpersonalne (Komunikacja, Praca zespołowa, Empatia, Pozytywne nastawienie) poprzez użycie narzędzi cyfrowych. Czy byłeś świadomy, że te działania pozwoliły Ci je ćwiczyć?

2. Media społecznościowe i smartfony

Wraz z rozwojem Internetu, media społecznościowe stały się niezwykle powszechne i wciąż zyskują na popularności. Dzięki mediom społecznościowym ukształtowały się nowe segmenty marketingu, komunikacji, sprzedaży, edukacji i budowania relacji. W ciągu ostatnich 10 lat media społecznościowe praktycznie potroiły liczbę swoich użytkowników, zwiększając się z 970 milionów w 2010 roku do prawie 3,81 miliarda w 2020 roku. Istnieje wiele różnych platform, każda z nich ma wielu różnych użytkowników i oferuje różne możliwości.

Statystyki wyraźnie pokazują, że wykorzystanie mediów społecznościowych w krajach europejskich stale rośnie na przestrzeni lat.



źródło: <https://www.statista.com/statistics/271430/social-network-penetration-in-the-eu/>

Oto lista niektórych z najbardziej popularnych rodzajów mediów społecznościowych i możliwości, jakie one oferują:

Serwisy społecznościowe (Facebook, LinkedIn) - Facebook jest najpopularniejszym medium społecznościowym. zgromadził już około 2,5 miliona użytkowników. Sam fakt, że jest to najpopularniejsza platforma społecznościowa pozwala nam na budowanie relacji i dotarcie do dużej liczby odbiorców. Jest to również potężne narzędzie do budowania wizerunku marki oraz daje nam możliwość monitorowania naszych działań. LinkedIn to profesjonalny serwis społecznościowy, w którym eksperci z branży dzielą się treściami, nawiązują kontakty i budują swoją markę osobistą.

Udostępnianie wideo (Youtube, Vine, Facebook live) - portale wideo pozwalają osobom fizycznym zdobyć setki tysięcy subskrybentów innowacyjne pomysły są nagradzane na tych kanałach, co pozwala niektórym przekształcić swoje hobby w karierę i zarabiać pieniądze.

Mikroblogowanie (Twitter, Tumblr) - Platformy takie jak Twitter i Tumblr mogą być często używane poza blogosferą. Twitter w szczególności posiada wiele kont założonych przez firmy, organizacje, media, celebrytów, polityków, itp. Użytkownicy obu sieci dzielą się różnymi rodzajami treści (wiadomości, linki, obrazy, filmy).

Netykieta mediów społecznościowych



Powszechność mediów społecznościowych daje ich użytkownikom wiele możliwości rozwoju, ale ważne jest, aby być świadomym zagrożeń, jakie za sobą niosą. Ich powszechność sprawia, że właściwa autoryzacja jest często niemożliwa, można natknąć się na tzw. "fake konta", "fake newsy" czy po prostu oszustwa.

Aby w pełni wykorzystać potencjał i możliwości oferowane przez media społecznościowe, uczący się muszą przestrzegać pewnych zasad, takich jak:

- **Bycie kulturalnym**

W mediach społecznościowych ważne jest pisanie i głoszenie opinii, które ogłosilibyśmy również poza Internetem - jest to jedna z najważniejszych zasad, których należy przestrzegać korzystając z mediów społecznościowych. Umieszczanie fałszywych informacji lub niekulturalnych wypowiedzi może zaszkodzić relacjom z ważnymi osobami lub zepsuć wizerunek gościa, ponieważ informacji umieszczonych w Internecie nigdy nie da się trwale usunąć.

- **Używanie zwrotów grzecznościowych**

Inni użytkownicy Internetu bardzo często dobrowolnie okazują uprzejmość, dzieląc się swoją wiedzą. Podobnie my komunikujemy się z nimi i z własnej woli podejmujemy wysiłek współpracy. "Proszę" i "dziękuję" to formy podziękowania za pomoc.

- **Bycie zwięzłym**

Długie i skomplikowane wyjaśnienia w odpowiedzi na krótkie pytanie statystycznie zniechęcają odbiorców do jego przeczytania i mogą wprowadzić zamieszanie. Nie zawsze da się odpowiedzieć krótko i zwięźle, ale ważne jest, aby być świadomym specyfiki mediów społecznościowych, aby komunikacja i nawiązywanie kontaktów było skuteczne i efektywne.

- **Dbłość o gramatykę i ortografię**

Wystarczy krótka chwila, aby upewnić się, że nie popełnisz błędu i będzie to dobrze odebrane. Chodzi o okazanie szacunku innym, a także własnemu wizerunkowi. Nawet najmandrzejsza wypowiedź może być odebrana negatywnie, jeśli zawiera oczywiste błędy gramatyczne lub literówki.

- **Właściwe odniesienie do wypowiedzi innych osób**

Jeśli powołujesz się na odpowiedź innego internauty, ważne jest, aby dokładnie napisać, o którego internautę chodzi, np. poprzez jego nazwisko lub pseudonim, poprzez link do jego wypowiedzi lub poprzez tag. Dzięki temu inni uczestnicy będą mogli łatwiej śledzić dyskusję.

- **Okazywanie szacunku dla członków społeczności**

Jeśli nie zgadzamy się z czyjąś wypowiedzią, należy to zrobić w sposób taktowny i cywilizowany, używając rzeczowych kontrargumentów. Każdy ma prawo do własnego

punktu widzenia na daną sprawę, a niezgoda nie powinna być osobistym atakiem na autora opinii, lecz próbą przekonania go do swoich racji lub pokazania, że problem jest bardziej złożony.

- **Stosowanie zasady ograniczonego zaufania.**

Networking i nawiązywanie nowych znajomości jest bardzo ważnym elementem środowiska internetowego, ale uczący się muszą pamiętać o bezpieczeństwie. Nie należy wchodzić w podejrzaną linki wysyłane przez nieznanym, nie należy też podawać swoich danych dotyczących życia prywatnego.

Nowe technologie i stale zmieniająca się rzeczywistość oznaczają, że uczący się wciąż muszą dostosowywać się do swojego środowiska i być na bieżąco ze wszystkimi trendami. Uczniowie muszą być świadomi tego, jak przestrzegać zasad i istoty szacunku dla samego siebie w Internecie, aby odkryć i jak najlepiej wykorzystać potencjał Internetu i jego możliwości do samorozwoju.

3. Aplikacje, które zwiększają kreatywność

Rozwój osobisty można wspierać na wiele różnych sposobów, m.in. poprzez czytanie ciekawych poradników, udział w szkoleniach czy spotkania z inspirującymi ludźmi. Jednak celem tego podręcznika jest pokazanie uczniom, jak można rozwijać umiejętności twórcze, wykorzystując środowisko internetowe i aplikacje. Wraz z rozwojem środowiska internetowego coraz powszechniejsze stają się również aplikacje mobilne. Wśród nich jest również wiele aplikacji, które mogą rozwijać zainteresowania uczniów i zachęcać ich do rozwijania tych umiejętności poprzez tworzenie własnych zadań opartych na wyzwaniach.

W tym celu zaleca się zapoznanie uczniów z następującymi aplikacjami:

Elevate - ta aplikacja ma na celu systematyczne ćwiczenie naszego umysłu w kilku kluczowych obszarach: pamięci, szacowania, liczenia, analizy i elokwencji. Najpierw wybieramy obszary, które chcemy rozwijać, a następnie możemy dostosować poziom trudności za pomocą krótkiego testu. Każde ćwiczenie ma swoje ograniczenia czasowe, które dostosowują się do umiejętności użytkownika.

Neuro nation - Pobrana ponad 6 milionów razy i uznana za jedną z najlepszych aplikacji 2015 roku. Neuro Nation rozpoczyna się od krótkiego rozpoznania Twoich potrzeb - wybierasz obszary, które chcesz rozwijać - dzięki temu możesz dostosować trening do swoich indywidualnych preferencji. Twórcy aplikacji przekonują, że zawarte w niej ćwiczenia powstały we współpracy z uniwersytetami z Berlina, Dortmundu i Hagi. Aplikacja posiada wiele elementów gamifikacji, czyli angażowania użytkownika poprzez różne mechanizmy zdobywania punktów i odblokowywania kolejnych poziomów.

Peak - Podobnie jak w powyższych przykładach, użytkownik najpierw wybiera obszary rozwoju, które go najbardziej interesują i wykonuje krótki test, który dopasowuje ćwiczenia do jego umiejętności. Aplikacja rozwija umiejętności w pięciu obszarach: sprawność

intelektualna, koncentracja, pamięć, umiejętności językowe i rozwiązywanie problemów. Twórcy Peak zapewniają, że najlepsze efekty przynosi systematyczne korzystanie z aplikacji, co najmniej trzy razy w tygodniu.

Lumosity - Lumosity to wspólny wysiłek naukowców i projektantów gier, którego celem było stworzenie narzędzia pomagającego stymulować rozwój naszego umysłu. Aplikacja ta nastawiona jest również na systematyczność. Każdego dnia użytkownicy otrzymują nowy zestaw ćwiczeń przygotowanych specjalnie na wcześniej wyselekcjonowane potrzeby, a rozwiązywanie ich pomaga rozwijać kreatywność.



Ćwiczenie refleksyjne:

Pomyśl o rozwiązaniu problemu w codziennym działaniu, które pobudza kreatywność i pomaga uczniom w rozwijaniu umiejętności interpersonalnych.

Więcej informacji można znaleźć na tej stronie:

<https://project-management.com/improving-your-mobile-app-development-skills-through-personal-development/>

4. Bezpieczeństwo w sieci

Bezpieczeństwo w sieci jest jednym z najważniejszych problemów współczesności. W naszych komputerach i smartfonach jest już prawie wszystko - komunikujemy się ze światem, kupujemy, dokonujemy transakcji, korzystamy z bankowości elektronicznej, instalujemy różne programy i aplikacje. Niestety, również w cyberprzestrzeni istnieją zagrożenia. Trzeba być ich świadomym i jak najbezpieczniej korzystać z Internetu. Szacuje się, że w 2019 roku światowe straty spowodowane przestępczością teleinformatyczną sięgną 2 bilionów dolarów amerykańskich. Niestety, mimo międzynarodowych kampanii uświadamiających tego typu zagrożenia, wiele organizacji wciąż ma niewystarczającą wiedzę na ten temat i nie stosuje odpowiednich środków bezpieczeństwa.



Istniejące zagrożenia są stale zastępowane przez nowe. Oto niektóre z najczęściej występujących:

Ataki DDoS (distributed denial of service).

Atak na oprogramowanie lub stronę internetową z wielu komputerów jednocześnie w celu spowodowania ich zawieszenia lub uniemożliwienia im działania w sieci poprzez wysyłanie zbyt wielu żądań. Można temu zapobiec stosując oprogramowanie antywirusowe, zapory sieciowe i filtry.

Hakerzy

Osoby odpowiedzialne za ataki zewnętrzne próbujące wykryć podatności w celu uzyskania dostępu do systemów firmowych. Celem takich działań jest kontrola lub kradzież danych. Regularna aktualizacja haseł i systemów bezpieczeństwa jest niezbędnym środkiem zapobiegawczym.

Phishing i pharming.

Podszywanie się pod zaufane źródło (osobę lub instytucję) w celu wyłudzenia poufnych informacji. Phishing wykorzystuje pocztę elektroniczną i apki przekierowujące na fałszywe strony i serwery internetowe. Koniecznie poinformuj swoich pracowników, jak rozpoznawać takie zagrożenia.

Boty i wirusy.

Automatycznie instalujące się (boty) lub nieumyślnie instalujące złośliwe oprogramowanie (trojany) w celu przejęcia kontroli nad systemem lub kradzieży danych. Regularna aktualizacja oprogramowania do ochrony danych w Internecie i certyfikatów SSL, instalacja skutecznego oprogramowania antywirusowego oraz szkolenie w zakresie działania mogą pomóc w zapobieganiu takim zagrożeniom.

Bezpieczeństwo cybernetyczne

Cyberbezpieczeństwo to stan ochrony i odzyskiwania sieci, urządzeń i programów przed wszelkimi rodzajami cyberataków. Jaka jest najlepsza obrona? Cóż, nie ma jednego magicznego programu lub systemu, który ochroni Cię przed każdym cyberzagrożeniem. W dzisiejszym połączonym świecie każdy korzysta z zaawansowanych programów cyberobrony. Na poziomie indywidualnym, atak cyberbezpieczeństwa może spowodować wszystko, od kradzieży tożsamości, przez próby wyłudzenia, po utratę ważnych danych, takich jak zdjęcia rodzinne. Wszyscy polegają na infrastrukturze krytycznej, takiej jak elektrownie, szpitale i firmy świadczące usługi finansowe. Zabezpieczenie tych i innych organizacji ma zasadnicze znaczenie dla funkcjonowania naszego społeczeństwa.



Wszyscy korzystają również z pracy badaczy cyberzagrożeń, takich jak zespół 250 badaczy zagrożeń w Talos, którzy badają nowe i pojawiające się zagrożenia oraz strategie ataków cybernetycznych. Odkrywają oni nowe luki w zabezpieczeniach, edukują społeczeństwo na temat znaczenia bezpieczeństwa cybernetycznego i wzmacniają narzędzia open source. Ich praca sprawia, że Internet jest bezpieczniejszy dla wszystkich.

Referencje

<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/online-platforms-digital-single-market>

<https://www.statista.com/statistics/271430/social-network-penetration-in-the-eu/>

<https://www.glasscubes.com/digital-collaboration/>

<https://www.mckinsey.com/~media/McKinsey/Business%20Functions/McKinsey%20Digital/Our%20Insights/How%20social%20tools%20can%20reshape%20the%20organization/How%20social%20tools%20can%20reshape%20the%20organization.pdf>

<https://resources.workable.com/tutorial/collaboration-tools>

<https://ncccelstudent.com/netiquette-rules-for-online-discussions/>

<https://backlinko.com/social-media-users#global-social-media-growth-rates>

https://books.google.pl/books?id=ru-IWSTuiqQC&printsec=frontcover&dq=netiquette&hl=pl&sa=X&ved=2ahUKewjgu57HlqrsAhWs_CoKHS8BA8O6AEwAXoECAIQAg#v=onepage&q=netiquette&f=false

<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/cyber-security>

