**Załącznik nr 3 do OPZ**

Cyfrowe kompetencje społeczeństwa

# KAMPANIE EDUKACYJNO-INFORMACYJNE

**Nie ulega wątpliwości: jesteśmy świadkami cyfrowej rewolucji. Większość z nas regularnie korzysta z sieci, choćby płacąc rachunki, czy rezerwując bilet do kina. Nadal istnieje jednak spora grupa osób, która nie wie jak korzystać z internetu lub po prostu boi się spróbować. Chcemy to zmienić. Już dziś Polacy drogą elektroniczną mogą korzystać z ponad 580 usług, które oferuje im administracja. A kolejne e-usługi już wkrótce!**

**Projekt realizowany w ramach działania 3.4 „Kampanie edukacyjno-informacyjne na rzecz upowszechnienia korzyści z wykorzystania technologii cyfrowych” Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa 2014-2020**

## Zaangażowani

Ministerstwo Cyfryzacji - instytucja odpowiedzialna:

Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa - Państwowy Instytut Badawczy - Partner:

## Cele projektu

Głównym problemem, na jaki odpowiada projekt, jest niewystarczająca świadomość i umiejętności w zakresie wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych przez obywateli Polski.

Przekonamy ich, że korzystanie z Internetu ma wiele zalet. Ułatwia życie, załatwienie wielu spraw czyni prostszym i mniej czasochłonnym. Będziemy podpowiadać jak bezpiecznie surfować po sieci i chronić swoje dane. Udowodnimy rodzicom, że programowanie jest prostsze, niż mogłoby się wydawać i że warto zainteresować tym tematem dzieci.

Zrealizujemy cztery ogólnopolskie kampanie o dużym zasięgu. Wyodrębniliśmy obszary, na których skoncentrujemy nasze działania:

* jakość życia,
* e-usługi publiczne,
* bezpieczeństwo w sieci,
* programowanie.

Aby dotrzeć do możliwie najszerszej grupy osób, wykorzystamy m.in. radio, telewizję, prasę, Internet, media społecznościowe i inne działania komunikacyjne. Zorganizujemy konkurs dla organizacji pozarządowych, warsztaty z programowania dla dzieci i rodziców, stworzymy mobilną aplikację.

## Oczekiwane rezultaty

### Nowoczesne technologie - czemu nie?

Zależy nam, aby poprzez kampanie zachęcić Polaków do korzystania z nowoczesnych technologii. Chcemy przekonać nieprzekonanych, że znacząco mogą one poprawić jakość ich życia. Za cel postawiliśmy sobie, aby dzięki naszemu projektowi Polacy jeszcze częściej:

* korzystali z dostępnych prywatnych i publicznych e-usług (w tym m.in.: bankowości internetowej, możliwości płacenia rachunków, robienia zakupów, rezerwacji, umawiania wizyt lekarskich, ułatwień dotyczących korzystania z komunikacji publicznej - plany i rozkłady jazdy, zakup biletów),
* czerpali z dóbr kultury i z rozrywki (książki, filmy, muzyka),
* wykorzystywali dostępne materiały edukacyjne (nauka online, zasoby dydaktyczne online),
* komunikowali się z innymi (korzystali z komunikatorów, mediów społecznościowych, e-maili etc.),
* zdawali sobie sprawę z możliwości płynących z cyfryzacji w przedsiębiorstwach.

### E-usługa zamiast kolejki

Dzięki kampaniom przekonamy Polaków, że zamiast stać w kolejce w urzędzie, wiele spraw mogą załatwić bez wychodzenia z domu. Zależy nam, aby:

* byli świadomi istnienia e-usług oferowanych centralnie i przez samorządy,
* umieli znaleźć pomocne informacje na temat korzystania z nich,
* mieli zaufanie i dobrą opinię o usługach e-administracji.

Chcemy ich przekonać, że to nie tylko oszczędność czasu i wygoda, ale i w pełni bezpieczny sposób załatwienia spraw urzędowych. W skrócie - same korzyści.

### Bezpieczni w sieci

Za cel postawiliśmy sobie również wzrost świadomości Polaków w zakresie bezpiecznego korzystania z Internetu. Chcielibyśmy, aby nie tylko zdawali sobie sprawę z możliwych zagrożeń, ale - w razie konieczności - potrafili sobie z nim radzić. Planowany przekaz naszych kampanii to:

* korzystanie z Internetu może wiązać się z zagrożeniami, istnieją jednak sposoby, by ich uniknąć,
* nie bój się działać w sieci,
* chroń swoje dane osobowe,
* rodzicu, chroń swoje dzieci - to na nich czyha najwięcej zagrożeń (cyberprzemoc, sexting, szkodliwe treści)

### Programowanie? To łatwiejsze niż myślisz.

Chcemy, aby po realizacji naszego projektu większość Polaków tak właśnie myślało. Dlatego w trakcie kampanii będziemy:

* udowadniać rodzicom, że programowanie to - z punktu widzenia kluczowych kompetencji, czy szans na rynku pracy - dobry pomysł na hobby ich dzieci,
* "odczarowywać" słowo "programowanie",
* zachęcać rodziców do motywowania i wsparcia dzieci w nauce programowania,
* organizować punkty warsztatowe dla dzieci i rodziców w 16 miastach w Polsce,
* motywować rodziców do uczenia dzieci programowania w domu (przy pomocy bezpłatnych narzędzi dostępnych w Internecie),
* zagrzewać do organizacji inicjatyw w ramach CodeWeek.

## Czas realizacji projektu

czerwiec 2017 - czerwiec 2021

## Finanse

Źródła finansowania: Dotacja bezzwrotna

Wartość projektu: 25 463 362,80 PLN

## Metodyka zarządzania i realizacji projektu

Zasady zarządzania projektami w Ministerstwie Cyfryzacji zostały określone w "Zarządzeniu Nr 5 Ministra Cyfryzacji z dnia 10 marca 2017 r. w sprawie "Metodyki zarządzania projektami w resorcie cyfryzacji".

## Podstawa prawna

* Strategia Sprawne Państwo 2020, Warszawa, 12.02.2013 r. [(MP 2013 poz. 136 )](http://monitorpolski.gov.pl/mp/2013/136/1)
* Program Zintegrowanej Informatyzacji Państwa, Warszawa, 27.09. 2016 r. [(MP 2016 poz. 1106 )](http://www.monitorpolski.gov.pl/mp/2016/1106/1)
* Plan Działań Ministra Cyfryzacji — załącznik do Programu Zintegrowanej Informatyzacji Państwa, Warszawa, 27.09.2016 r. (MP 2016 poz. 1106) [(MP 2016 poz. 1106 )](http://www.monitorpolski.gov.pl/mp/2016/1106/1)
* Zarządzenie Nr 5 Ministra Cyfryzacji z dnia 10 marca 2017 r. w sprawie „Metodyki zarządzania projektami w resorcie cyfryzacji” [(Dz. Urz. 2017 poz. 6 )](http://e-dziennik.mc.gov.pl/#/legalact/2017/6/)