# Załącznik 3: Prezentacja nt. założeń projektu „Kampanie edukacyjno-informacyjne”

KAMPANIE
EDUKACYJNO-INFORMACYJNE

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



## Podstawa do realizacji kampanii

Kampanie edukacyjno-informacyjne są elementem Programu Operacyjnego
Polska Cyfrowa na lata 2014-2020.

Program przewiduje kompleksowe działania oraz inwestycje obszarze cyfryzacji
i technologii informacyjno-komunikacyjnych, w tym szereg działań nakierowanych
na podnoszenie kompetencji cyfrowych społeczeństwa. W ramach działania 3.4 Programu Polska Cyfrowa przewidziano dofinansowanie na realizację kampanii edukacyjno-informacyjnych.

## Partnerstwo w realizacji projektu

Kampanie informacyjno-edukacyjne są realizowane przez Ministerstwo Cyfryzacji (Lidera projektu) we współpracy z Naukową i Akademicką Siecią Komputerową – Państwowym Instytutem Badawczym (Partnera projektu).

Ministerstwo Cyfryzacji

Naukowa
i Akademicka Sieć Komputerowa

Kampanie edukacyjno-informacyjne

## Harmonogram projektu

4 kwartał 2017 r.
i 1 kwartał 2018 r.

rozpoczęcie projektu i wszczęcie głównych zamówień publicznych

2018 r. – 2020 r.

działania kampanijne

2021 r.

rozliczenie projektu

## Obszary tematyczne kampanii

Zgodnie z założeniami Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa przewidziano realizację kampanii w czterech obszarach tematycznych. Zdefiniowano je jako:

jakość życia

e-usługi publiczne

bezpieczeństwo

 w sieci

programowanie

## Kampania: Jakość życia

**Zidentyfikowany problem:**

Brak świadomości pozytywnego wpływu technologii informacyjno-komunikacyjnych na jakość życia

**Grupa docelowa:**

* osoby w wieku 45-64 lat, które są w zasięgu Internetu, ale z niego nie korzystają lub korzystają sporadycznie
* przedsiębiorcy, szczególnie prowadzący małe i mikroprzedsiębiorstwa, którzy często nie mają świadomości możliwości biznesowych, jakie płyną z cyfryzacji;
w przypadku przedsiębiorców jakość życia jest rozumiana również jako jakość prowadzenia biznesu

**Cele:**

Zwiększenie świadomości wpływu technologii informacyjno-komunikacyjnych
na poprawę jakości życia obywateli Polski, w zakresie:

* korzystania z e-usług prywatnych i publicznych
* korzystania z dóbr kultury i z rozrywki
* korzystania z materiałów edukacyjnych
* komunikacji z innymi osobami
* możliwości płynących z cyfryzacji w przedsiębiorstwach

## Jakość życia: Kluczowe działania

* współpraca z liderami opinii lub ambasadorami kampanii
* cykle poradników lub artykułów w prasie
* działania na portalach horyzontalnych
* współprodukcje telewizyjne

## Kampania: E-usługi publiczne

**Zidentyfikowany problem:**

Niewystarczająca świadomość możliwości wykorzystania przez obywateli usług e-administracji

**Grupa docelowa:**

* pełnoletni obywatele korzystający z Internetu oraz poszczególne grupy docelowe, którym dedykowane są konkretne e-usługi

**Cele:**

Wzrost świadomości społeczeństwa w zakresie korzystania z e-usług publicznych,
w tym:

* wzrost świadomości istnienia usług e-administracji oferowanych centralnie i przez samorządy
* wzrost umiejętności poszukiwania pomocnych informacji na temat korzystania
z e-usług publicznych
* zbudowanie zaufania i pozytywnych postaw wobec usług e-administracji (zaciekawienie i zainteresowanie oraz chęć spróbowania)
* niwelowanie niechęci i lęku poprzez budowanie świadomości bezpieczeństwa tych usług i następujących korzyści z ich użytkowania, takich jak:
	+ oszczędność czasu, czyli sprawne i efektywne załatwianie spraw
	+ bezpieczeństwo, czyli stosowanie przez administrację najwyższych standardów bezpieczeństwa
	+ wygoda, czyli możliwość załatwienia spraw w dogodnym dla siebie czasie
	i miejscu

## E-usługi publiczne – Kluczowe działania

\*grafika: https://pl.freepik.com

* współpraca z liderami opinii lub ambasadorami kampanii
* cykle poradników lub artykułów w prasie
* działania na portalach horyzontalnych
* współprodukcje telewizyjne
* produkcja treści
* działania w radiu
* działania w mediach społecznościowych
* konferencje
* spotkania prasowe

## Kampania: Bezpieczeństwo w sieci

**Zidentyfikowany problem:**

Niewystarczający poziom wiedzy i świadomości w zakresie bezpieczeństwa
w Internecie

**Grupa docelowa:**

* dorośli korzystający z internetu, o niskiej świadomości zagrożeń,
z uwzględnieniem przedsiębiorców
* opiekunowie dzieci

**Cele:**

Wzrost świadomości społeczeństwa w zakresie bezpieczeństwa w Internecie, zagrożeń i radzenia sobie z nimi, w tym:

* wzrost świadomości zagrożeń związanych z korzystaniem z Internetu
* jednoczesne zachowanie i wzmocnienie postawy zaufania wobec działań w sieci wśród obywateli
* wzrost świadomości wagi ochrony danych osobowych
* wzrost świadomości dotyczącej zagrożeń wobec dzieci związanych z ich aktywnością w internecie

## Bezpieczeństwo w sieci – Kluczowe działania

* cykle poradników lub artykułów w prasie
* działania na portalach horyzontalnych
* współprodukcje telewizyjne
* organizacja konkursu dla organizacji pozarządowych
* aplikacja mobilna dotycząca bezpieczeństwa w sieci

\*grafika: https://pl.freepik.com

## Kampania: Programowanie

**Zidentyfikowany problem:**

Niewystarczająca wiedza oraz dostęp do wiedzy i umiejętności w zakresie programowania

**Grupa docelowa:** Rodzice i opiekunowie dzieci w wieku szkolnym (przedział wiekowy: 30-50 lat)

**Cele**:

Wzrost świadomości, kompetencji i dostępu do wiedzy w zakresie programowania wśród społeczeństwa, w tym:

* wzrost świadomości korzyści z nauki programowania wśród rodziców dzieci
w wieku szkolnym (z punktu widzenia kluczowych kompetencji, szans na rynku pracy, wykorzystania w różnych obszarach życia), a pośrednio – również u dzieci
w wieku szkolnym
* „odczarowanie” słowa „programowanie” wśród rodziców (ukazanie im, że jest to kompetencja, którą ich dziecko może nabyć bez ogromnych nakładów pracy, przez zabawę itp.)
* zachęcenie rodziców do motywowania i wsparcia dzieci w nauce programowania, uczenia ich w domu, przy pomocy narzędzi dostępnych w internecie
* zachęcanie do organizacji inicjatyw w ramach akcji CodeWeek

## Programowanie – Kluczowe działania

* działania w ramach akcji CodeWeek
* Wielki Test z Programowania w telewizji (nazwa robocza)
* punkty warsztatowe z nauką programowania w 16 miastach Polski
* konkurs dla szkół lub kół informatycznych