

NÄIDIS PÄEVAKAVA

Koolituse läbiviimiseks vajalikud tarvikud: ekraan, projektor, kõlarid, 5 lauda + 25 tooli, wifi, osalejate isiklikud nutiseadmed

Lisaks võimalusel: A2 paberid (10 tk), seinanäts, vildikad, märkmepaberid, kirjutusvahendid

KELLAEG	TEGEVUS	SISUKIRJELDUS
09.00 - 10.30 (2 ak tundi) VARIANT 1*	Kõikvõimas Google - infootsing, info haldamine,	<ul style="list-style-type: none"> otsimootori tööpõhimõtete tutvustus; kuidas töötavad sotsiaalsed tarkvarad - nt: FB (reklaami/tuttavate/gruppide soovitamine, eelvalikud jne) <i>private browsing</i> juhend
09.00 – 10.30 VARIANT 2*	Küberkuritegevus ja sotsiaalsed ohud	<ul style="list-style-type: none"> mõiste <i>social engineering</i> ja kuidas see toimib <i>social engineering</i> skeemid (kaardipettused, E-ostud) laps üksi internetis
10.30 - 10.45	KOHVIPAUS	
10.45 – 11.30 (1 ak tundi)	Digitaalne sisulooime ja CC litsentsid, suhtlemine võrgustikes	<ul style="list-style-type: none"> õppija digipädevusmudel - HITSA, mida oodatakse sisulooime osas II ja III kooliastme õpilastelt (nõuded) millal on looming autori oma, millal muutub autorlus ühisloomeks, millal saan adopteeritud materjali enda omaks pidada - litsentsid, viitamisid CC litsents - millal midagi kasutada (grupi koostöö; kinnised grupid).
11.30 – 12.15 (1 ak tundi) VARIANT 1*	GDPR noortele ja VOSK- lähenemine –lapse, vanema ja kooli vaatest; e-suhtlus kooli ja vanemate vahel	<ul style="list-style-type: none"> mis on tundlikud isikuandmed mis on GDPR, kellele see kohaldub, mida peab noortega töötamisel meeles pidama, mida peavad noored ise meeles pidama; õigus olla unustatud; JUST delete me; VOSK - millal rakendada; kokkulepe kooli ja kodu vahel e-suhtlus õpetaja-lapsevanem; kool-vanem suunal
11.30– 12.15 (1 ak tundi) VARIANT 2*	Tüüpilised ohtu sattumise situatsioonid; GDPR ja suhtlus suunal kool – lapsevanem – kool	<ul style="list-style-type: none"> petukirjad, saidid - Eesti näited mis on GDPR, kellele see kohaldub, mida peab noortega töötamisel meeles pidama, mida peavad noored ise meeles pidama; õigus olla unustatud; JUST <i>delete</i> me;
12.15 – 13.00	LÕUNA	Lähtuvalt koolist: kool pakub lõunasööki või osalejad saavad kasutada kooli kohvikut
13.00 – 13.45 (1 ak tundi)	e-identiteet ja selle kaitsmine	<ul style="list-style-type: none"> identiteet ja e-identiteet ID-kaardi ja Mobiil-ID kasutamine andmete turvaline kasutamine Eesti e-teenused eesti.ee näitel

13.45 – 14.30 (1 ak tundi)	Ohud mängudes ja ohtlikud mängud	<ul style="list-style-type: none"> • populaarsemad mängud - Sinivaal, Fortnite, Minecraft, FIFA online -- mängude sisu, kes mängivad; Tasuta mängud; mängu-sisesed konfliktid; mängu-sisesed ostud (krediitkaardiga); mängusisesed kommuunid ja online-suhtlus; PEGI; challenge´d - millistes mängudes ja elulised näited; • mängusõltuvus - sümptomid ja soovitusel; • mänguaeg - õppimise aeg - uneaeg -> tasakaal
14.30 – 14.45	KOHVIPAUS	
14.45 -15.30 (1 ak tundi)	Ohud mängudes moodul jätkub	
15.30 -16.15 (1 ak tundi)	(Küber)kiusamine, ebasobiva sisuga pildid ja rollimängud	<ul style="list-style-type: none"> • (küber)kiusamine ja selle erinevad avaldumisvormid • kasutatavad õppematerjalid - kust leida ja mida võiks õpilastega kasutada (valik allikaid); • juhtumid ja analüüs • kasutatavad aktiivõppe meetodid
16.15 - 16.20	JALASIRUTUSPAUS	
16.20 – 17.05 (1 ak tundi)	(Küber)kiusamine, ebasobiva sisuga pildid ja rollimängud moodul jätkub ja koolituse lõpptesti täitmine	

*** variant 1 või 2 vahel saab kool valida, kumb teema neile olulisem on. Olenemata variandi valikust käsitleb lektor põgusalt ka mitmevalitud teemat.**

Kodune ülesanne:

1. Viia läbi vähemalt 1 eOhutusega seotud teavitussüritus:
- vähemalt 1 süritus õpilastele (eOhutuse teemadega seotud klassijuhatajatund, ainetund, teemapäev).
2. Edastada BCS Koolitus AS meiliaadressile (regina.mathisen@bcs.ee) tõendusmaterjal läbiviidud teavitussüritus(t)e kohta. Tõenditeks sobivad hästi fotod ja videod süritustelt; sürituse kava ja osalejate kirjeldus.
3. Täita veebipõhine tagasisidevorm, mis edastatakse teile e-kirja teel peale koolitusel osalemist.