



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

**Moduł [5]: [Przedsiębiorcy w obszarze
kultury – kompetencje cyfrowe]**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

PR. NR. 2020-1-PL01-KA205-080646



Konsorcjum

W skład konsorcjum wchodzi siedem organizacji z sześciu krajów. Każda wnosi do projektu własne doświadczenia i własną wiedzę specjalistyczną. Ich celem jest motywowanie mieszkańców do przejęcia roli aktywnych obywateli społeczności lokalnych i rozszerzania kontekstu podejmowanych działań.



Koordynator –
Polska



Polska



Niemcy



Cypr



Grecja



Rumunia



Węgry



Spis treści

01

Wstęp

Projekt DIGITALROUTES@CULTURE (cele i założenia)

02

Opis modułu – kompetencje cyfrowe

Krótki opis modułu i tematów

03

Zarządzanie informacją w internecie

Ocena i wykorzystanie informacji publikowanych w sieci

04

Co trzeba wiedzieć o prywatności

Bezpieczne korzystanie z internetu

05

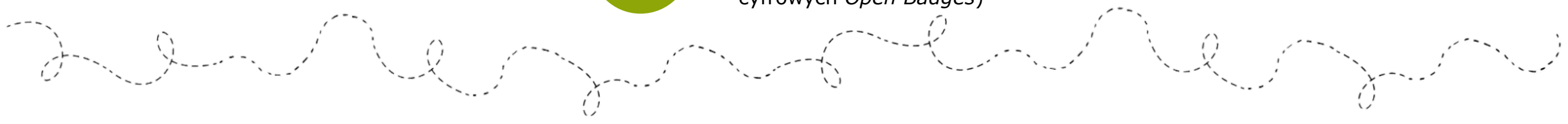
Narzędzia cyfrowe – tworzenie treści

Tworzenie znaczących treści zgodnie z zasadami etyki

06

Wnioski i scenariusz dla modułu

Wnioski i scenariusz dla modułu (w ramach systemu odznak cyfrowych *Open Badges*)





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Wstep



Dziedzictwo kulturowe



„Nie podchodźmy zbyt pochopnie do wymazywania pamięci – stajemy się kimś lepszym wyłącznie pod warunkiem, że rozliczymy się z przeszłością.”

- Aemilia Papaphilippou,
artystka wizualna z Aten
(Grecja)

„Wspólny wysiłek na rzecz ochrony naszego dziedzictwa to kluczowy element powiązań z naszą spuścizną – kulturową, edukacyjną, estetyczną, inspiracyjną i gospodarczą. Tym wszystkim, co dosłownie określa naszą tożsamość.”

- Steve Berry, powieściopisarz, USA





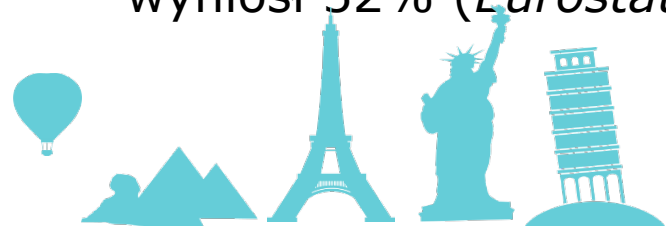
Dziedzictwo kulturowe uważa się obecnie za obszar o istotnym wkładzie w ogólnoeuropejski PKB.

Zgodnie z danymi statystycznymi na temat obszaru kultury (*Eurostat 2020*), w roku 2019 w sektorze kultury zatrudnionych było 7,4 miliona osób. W ramach Nowej Europejskiej Agendy dla Kultury przyjętej w 2018 roku podkreślono również znaczenie wspierania opartych na kulturze działań twórczych w oświacie i innowacyjności, szczególnie z uwagi na poziom zatrudnienia i wzrostu gospodarczego, a także istoty kultury i różnorodności kulturowej dla zapewnienia spójności społecznej i dobrostanu społeczeństw.

Odsetek osób samozatrudnionych w sektorze kultury w 2019 roku wyniósł 32% (*Eurostat 2020*).

“

‘Bez znajomości własnej historii, pochodzenia i kultury człowiek jest jak drzewo pozbawione korzeni’ (Marcus Garvey)





Cele i założenia



#1

Zachęcać młodych ludzi do angażowania się zawodowo w branżę związane z kulturą, wyposażając ich w niezbędne umiejętności społeczne, cyfrowe i w zakresie przedsiębiorczości, a tym samym umożliwiając im dostęp do nowych możliwości zatrudnienia w obszarze kultury.



#2

Stworzyć otwarty, dynamiczny i interaktywny portal internetowy oraz aplikację mobilną generującą mapę miejsc dziedzictwa kulturowego z wykorzystaniem właściwości rzeczywistości rozszerzonej.



#3

Zająć się problemami bezrobocia i urbanizacji w środowiskach młodzieżowych.



#4

Wspierać oparte na kulturze działania twórcze w oświacie i innowacyjności, również z myślą o tworzeniu miejsc pracy i generowaniu wzrostu gospodarczego.





DIGITALROUTES@CULTURE

Moduły edukacyjne



Moduł 1

Wprowadzenie – przedstawiamy przedsiębiorcę w obszarze kultury

Moduł 3

Przedsiębiorcy w obszarze kultury – kompetencje biznesowe

Moduł 5

Przedsiębiorcy w obszarze kultury – kompetencje cyfrowe

Moduł 2

Przedsiębiorcy segmentu turystyki kulturowej

Moduł 4

Przedsiębiorcy w obszarze kultury – kompetencje związane z komunikacją i marketingiem

Moduł 6

Przedsiębiorcy w obszarze kultury – kompetencje twórcze

Moduł 7

Przedsiębiorca w obszarze kultury – współpraca ze środowiskami lokalnymi

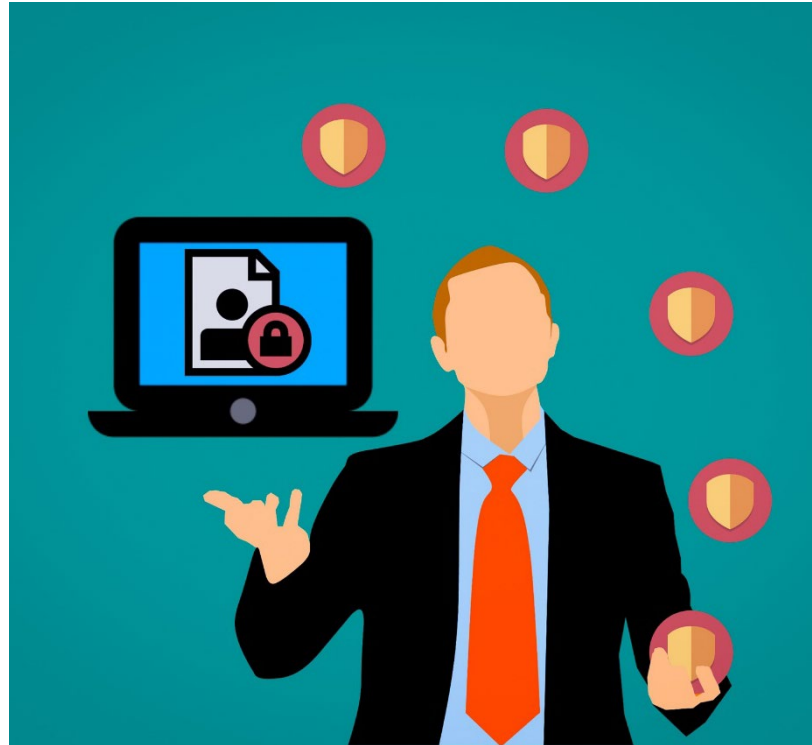


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Opis modułu



1. W dzisiejszych czasach fałszywe informacje (tzw. *fake newsy*) rozprzestrzeniają się błyskawicznie. Bezprecedensowy postęp techniczny zapewnia nieograniczone możliwości sprawnego korzystania z wielu kanałów informacji. Oznacza to, że komunikacja cyfrowa stała się jednym z głównych globalnych źródeł **udzielania błędnych informacji** – tym samym każda dana wymaga weryfikacji. Udzielanie błędnych informacji w świecie cyfrowym i celowa **dezinformacja** prowadzą do powszechnej ignorancji, konfliktów i podziałów społecznych, ponieważ opierają się na rozpowszechnianiu w tempie wirusa fałszywych i niekompletnych informacji.



2. By poradzić sobie z wyzwaniami związanymi z potężną ilością informacji sprawnie rozpowszechnianych – często w sposób niekontrolowany – w sieciach ogólnoswiatowych, każdy przedsiębiorca powinien rozwijać kompetencje cyfrowe i **umiejętność korzystania z narzędzi informatycznych**. W kolejnych krokach zostaną omówione odpowiedzialne i etyczne zasady zarządzania informacją w sieci i jej rozpowszechniania; ostrożność w tworzeniu treści; i zasady prywatności gwarantujące bezpieczeństwo doświadczeń cyfrowych.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

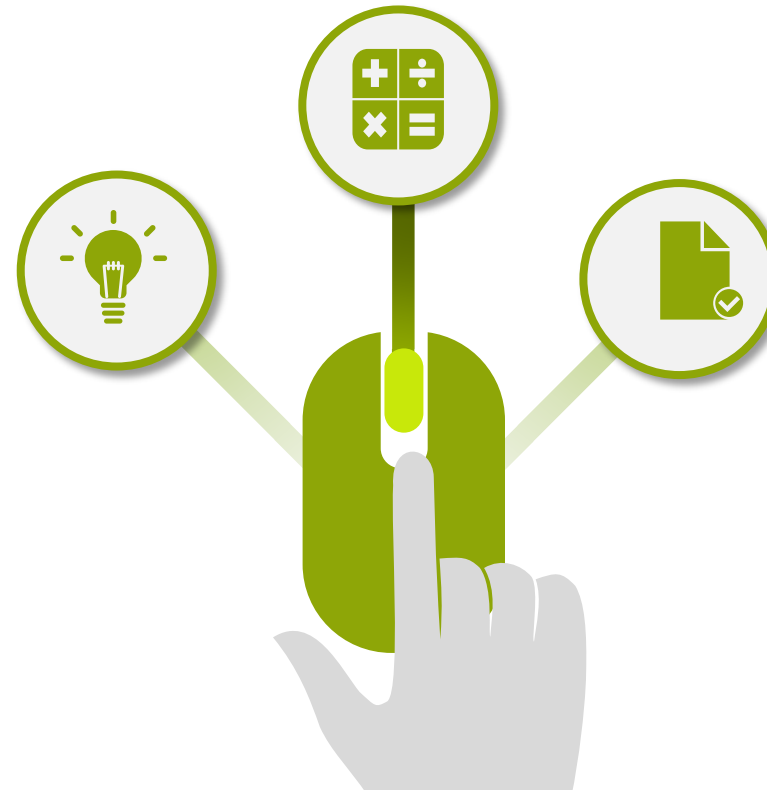
Moduł 5 – tematy

Temat 2

Narzędzia cyfrowe – tworzenie treści

Temat 1

Zarządzanie informacją w internecie



Temat 3

Co trzeba wiedzieć o prywatności



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Temat 1: Zarządzanie informacją w internecie



Udzielanie błędnych informacji

Reakcje emocjonalne a myślenie krytyczne

„Rozpowszechnianie fałszywych i niekompletnych informacji to zjawisko niemal tak stare, jak ludzkie społeczeństwa”, natomiast rozmiar zjawiska i tempo rozprzestrzeniania danych nieustannie rosną w miarę pojawiania się nowych mediów i kanałów komunikacji (Kapantai i in., 2020, str. 2). Pogłoski, **fałszywe informacje** i domysły są coraz bardziej powszechne w nowoczesnych społeczeństwach, w których cyfrowa Jazń obsesyjnie przegląda platformy medialne, polegając na mediach społecznościowych jako na głównym źródle informacji i aktualnych danych na temat wydarzeń bieżących (Yu i in., 2019, str. 106-121).

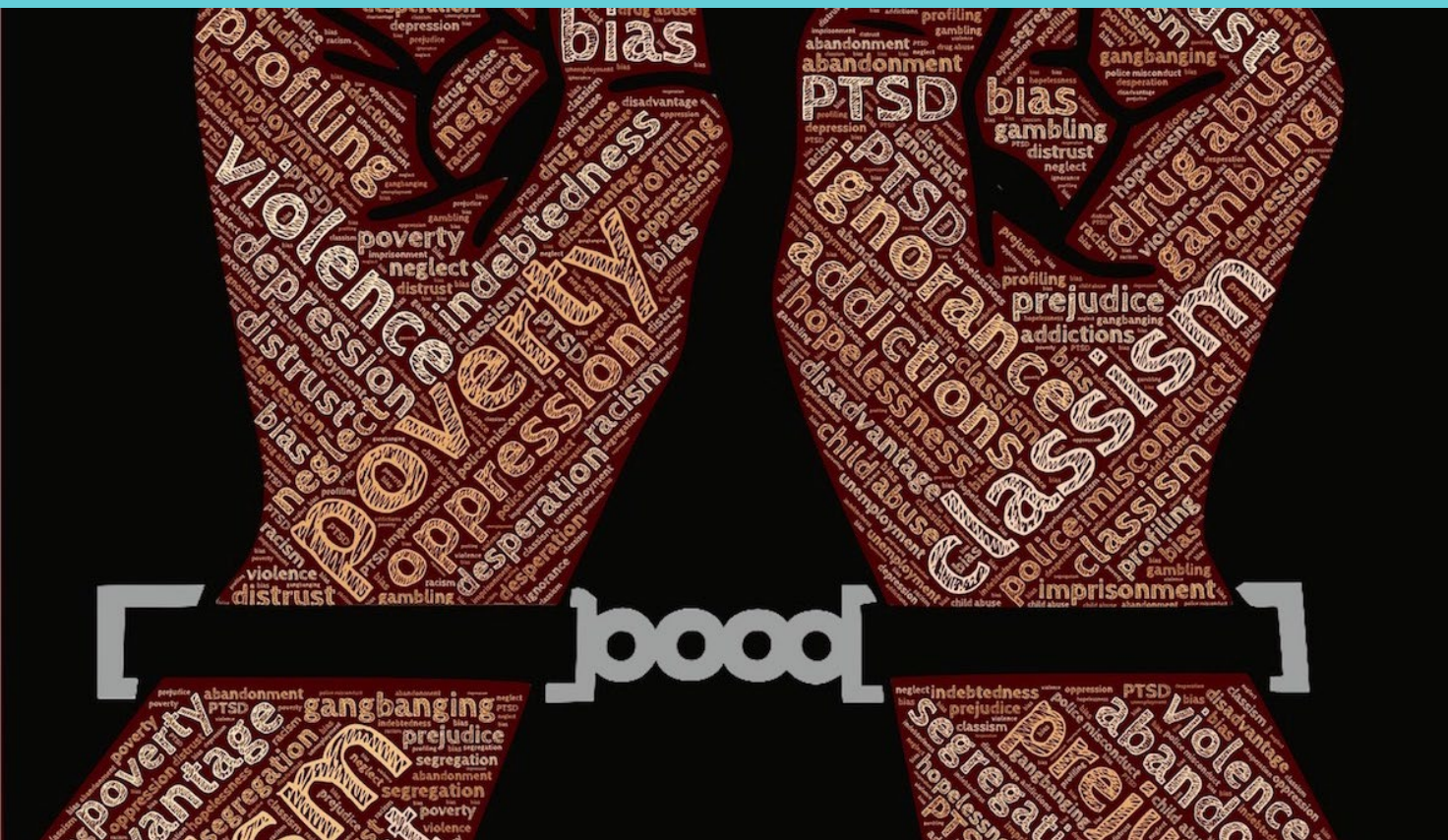
Udzielanie błędnych informacji może być celowe lub bezwiedne – wygoda i bezpośredni dostęp do zasobów internetowych powodują, że **reakcje emocjonalne** nabierają większego znaczenia, niż **myślenie krytyczne** i chęć **weryfikowania** danych i źródeł.

Platformy internetowe ulegają łatwej manipulacji bodźcami komercyjnymi lub politycznymi w kierunku sponsorowania **kampanii celowych**, co prowadzi do stopniowej polaryzacji w społeczeństwie (Kapantai i in., 2020, str. 3, 25).

W szczególności media społecznościowe ułatwiają wymianę *fałszywych informacji* ze szkodą dla mechanizmów obronnych społeczeństw – nawet tam, gdzie chodzi o najistotniejsze kwestie społeczne (Ali, 2020, str. 1-16).



Uprzedzenia a wiarygodność



W **psychologii** rozróżnia się motyw uzyskania dokładnego wyniku i motyw ukierunkowania. W wielu wypadkach ten ostatni okazuje się znacznie silniejszy: „Szczególnie istotnym aspektem przetwarzania informacji o charakterze politycznym są *upřednio istniejące powiązania z określoną partią polityczną lub światopoglądem ideologicznym, generujące **cele silnie ukierunkowane***” (Jerit I Zhao, 2020, str. 80).

Uprzedzenia



Przetwarzanie informacji jest równie złożone jak rozpoznawanie fałszywych informacji w warunkach interferencji ogromną ilością **podsytych upředzeniami hałaśliwych treści**, nakładających się na **splot informacyjny** i **konieczność filtracji danych** (Yu i in., 2019, str. 106-121). Powyższe zjawisko jest szczególnie oczywiste w wypadku dezinformacji służącej wywieraniu wpływu na stan umysłu i przekonania ideologiczne: w czasie kampanii politycznych powszechnie wykorzystuje się na przykład zestawy określonych czynników umiejętnie manipulujących informacją (**przewagą** i **wiarygodnością** informacji (Guess i in., 2019), co rodzi pytania dotyczące moralnej i pragmatycznej strony podejmowanych działań.



- Ignorancja
- Pogłoski
- Założenia



- Sprawstwo pod wpływem zachęt
- Ukryte motywy



Ograniczona filtracja informacji jest często skutkiem działań wpływowych instytucji, skutecznie przemawiających do wielu osób na całym świecie. Celebryci i inne wpływowe osoby wykorzystują własną popularność do promowania różnych działań w internecie – z powodów osobistych i w celach finansowych lub w reakcji na palące kwestie, istotne dla szerokiego grona. Nie kwestionując miarodajności ani wiarygodności autorów takich działań, naiwni zwolennicy są ogromnie podatni na informacje z podobnych źródeł. Zjawisko to nasila się w czasach kryzysu, na przykład w czasie pandemii COVID-19 i innych ważnych wydarzeń. **Błędne informacje rozprzestrzeniają się jak pożar – taktyki rozpowszechniania, manipulacji i propagandy dławią przejawy kultury weryfikacji danych i myślenia krytycznego.**

Główne przyczyny udzielania **błędnych informacji**:

- dostęp do **nieograniczonych** ilości informacji i artykułów na dowolny temat (wiadomości, nauka, zdrowie, polityka, historia, kultura itd.);
- obserwowanie w internecie znanych i wpływowych osób / person cyfrowych **bez kwestionowania** ich miarodajności/wiarygodności;
- wybór najbardziej atrakcyjnego medium cyfrowego życia towarzyskiego **kosztem** innych istotnych kryteriów (zasad moralnych, obiektywizmu itp.).



Prawidłowa ocena źródeł cyfrowych

Umiejętność korzystania z rozwiązań cyfrowych nie polega wyłącznie na dostępie do nieograniczonych zasobów informacji – lecz na rozwijaniu umiejętności oceny informacji i jej źródła. Aby zrozumieć różnicę między źródłem **rzetelnym** i **nierzetelnym**, należy przede wszystkim opanować umiejętność rozróżniania **rodzajów zasobów dostępnych w sieci**.



Zwracaj uwagę na:

- **rozszerzenia nazw domen** (.com/.gov/.org/.edu/.net)
- **optymalizację strategii doboru wyszukiwarek** i wagę słów kluczowych
- **mylące *clickbaity*** (nagłówki zarazem intrygujące i niejasne, skłaniające do kliknięcia i zapoznania się z treścią, wywołujące zawód i poczucie wykorzystania: treść jest zazwyczaj blaha i odmienna od oczekiwań)
- **źródła oparte na uprzedzeniach lub osobiste/nierzetelne** (media społecznościowe, prywatne strony internetowe)
- **ukryte motywy** artykułów i baz danych

(Purdue Writing Lab, 2021)



Zawsze:

- **potwierdź tożsamość** autora (autorstwo materiału)
 - **potwierdź tożsamość** wydawcy/ osoby publikującej treść
 - **weryfikuj** dokładność i obiektywizm informacji
 - **odrzucaj** informacje nieaktualne
 - **szukaj** wiarygodnych odwołań (przypisów, bibliografii itp.)
 - **wyszukuj** informacje na temat materiałów sponsorowanych (np. strona zatwierdzona przez dany podmiot a prywatna strona internetowa)
- (Uniwersytet Columbia, 2021)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Temat 2: Narzędzia cyfrowe – tworzenie treści

Wyszukiwanie zaawansowane

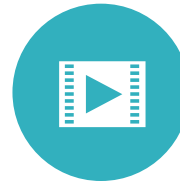
Przedsięwzięcia biznesowe o profilu społecznym mają etyczny obowiązek dostarczania **rzetelnej informacji i sprawdzonych materiałów**. Szczególnie w sektorze kultury odbiorcy oczekują **rzeczowych, w pełni rozpoznanych** danych.

By tworzyć wysokiej jakości treści, przedsiębiorcy społeczni muszą rozwijać **umiejętności wyszukiwania**

zaawansowanego, umożliwiające

- dotarcie do właściwych źródeł,
- odróżnianie źródeł rzetelnych od nierzetelnych lub wadliwych,
- podnoszenie jakości uzyskiwanych wyników i weryfikację według innych źródeł, by wychwycić nieprawidłowości (Google, 2021).

Aby wypróbować wyszukiwanie zaawansowane z wykorzystaniem platformy Google wejdź na [Google Advanced Search](https://coursebuilder.withgoogle.com/sample/unit?unit=2):
<https://coursebuilder.withgoogle.com/sample/unit?unit=2>





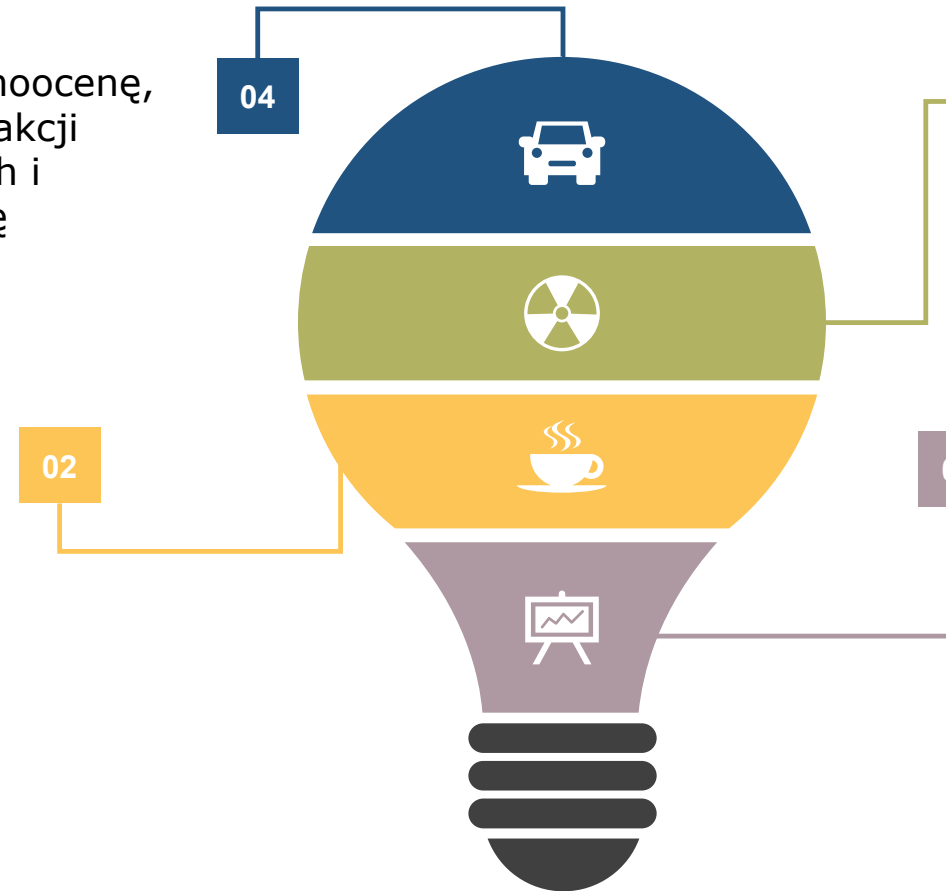
Ocena / interpretacja informacji



Umiejętność korzystania z mediów cyfrowych umożliwia prawidłową ocenę znaczenia i dokładności danych.

Skuteczne badania informacji obejmują:

- regularną samoocenę, by uniknąć reakcji emocjonalnych i posługiwać się **myśleniem krytycznym**
- umiejętność rozróżniania źródeł **miarodajnych** od **niemiardajnych** i **istotnych** od **nieistotnych**



- rozpoznawanie **manipulacyjnych taktyk** w mediach cyfrowych

- badanie **szerokiego zakresu źródeł**

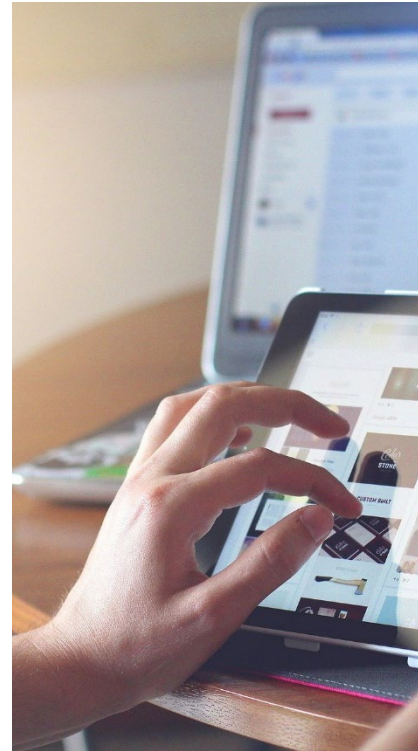
(Buckingham, 2006).



Tworzenie odpowiedzialnych treści

Udostępnianie treści w sieci wymaga świadomych wyborów, zgodnych z zasadami etyki. **Rzetelnie zbadany** projekt obejmuje:

- **istotny** materiał, **miarodajny** i **zweryfikowany w licznych źródłach**;
- poddane **starannej edycji** wyniki końcowe (niektóre narzędzia internetowe, np. 'Grammarly' - www.grammarly.com – oferują darmowe wersje programów edytorskich, ułatwiających tworzenie przejrzystych i angażujących treści);
- pełną świadomość **różnicy** między tworzeniem treści w formacie cyfrowym i tworzeniem treści z wykorzystaniem technologii **analogowych** (Buckingham, 2006).





Znaczenie technologii i narzędzi cyfrowych w sektorze kultury



Platformy cyfrowe i rzeczywistość

rozszerzona (*Augmented Reality, AR*) są źródłem nieustannie tworzonych nowych możliwości i nowych rozwiązań, przeznaczonych dla przedsiębiorców i ich klientów.

Z badań wynika, że AR:

- ogranicza koszty strategii planowania i marketing;
- przyciąga nowych klientów dzięki strategiom grywalizacji;
- ułatwia promocję marki;
- buduje lojalność marki;
- ułatwia zbieranie wartościowych danych;
- Wspiera tworzenie produktów customizowanych (tworzonych wg specyfikacji indywidualnych) (Altinay Ozdemir, 2021, str. 277).



AR i inne technologie o charakterze immersywnym (tzw. pełnego zanurzenia) mogą przyczynić się do **wzbogacenia wiedzy** i **poprawy jakości doświadczenia** dzięki stymulacji mózgu i nowatorskiemu podejściu do nauczania.

W sieci są powszechnie dostępne zestawy narzędzi cyfrowych, służące badaniu nowych granic w środowisku **przyjaznym dla użytkownika**.

Przykłady AR:

- Star Wars Stickers firmy Google Pixel
- Mobilne aplikacje firmy IKEA
- Aplikacja Pokémon Go firmy Nintendo
- Książka do kolorowania (*Coloring Book*) Disneya



Główne elementy AR



Na podstawie kompleksowej literatury źródłowej (Nayyar i in., 2018):



Wyświetlane elementy wizualne

(szeroki wybór opcji)



Grafika

(praktyczna i zapewniająca rozrywkę)



Trackery (narzędzia śledzące)

(aktualizacja lokalizacji / wsparcie funkcji orientacji)



Oprogramowanie

(liczne narzędzia z szeregiem funkcji interaktywnych, ułatwiających przygodę kulturową)





Wybierz

rozwiązania techniczno-technologiczne, z których będziesz korzystać, na podstawie:

- przyjętej **strategii marketingowej**,
- **poziomu dostępności**, jaki zamierzasz zaoferować klientom.

Solidny business plan obejmuje:

- starannie zbadane, zważone, nowatorskie alternatywy dla znanych form doświadczania kultury.

Konstrukcja tworzonego doświadczenia powinna:

- odzwierciedlać mentalność przedsiębiorcy, łączącą w sobie **świadomość kulturową**, **chęć dzielenia się wiedzą** i **umiejętność zapewniania innym rozrywki**.



Temat 3: Co trzeba wiedzieć o prywatności



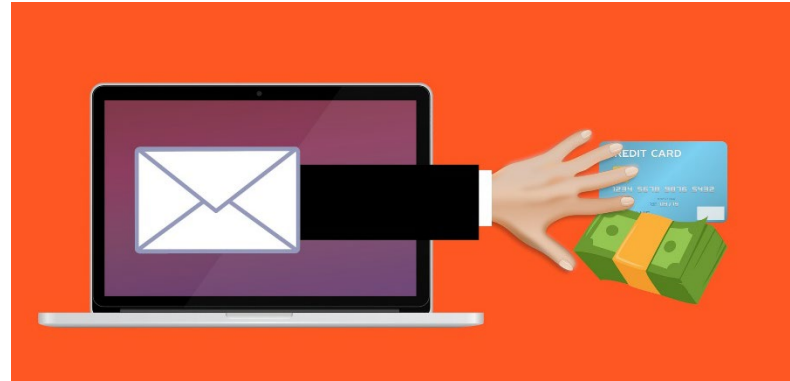
Bezpieczeństwo cyfrowe

Sprzęt, oprogramowanie oraz wszelkie systemy cyfrowe i działania w sieci są stale narażone na wpływ różnych form **złośliwego oprogramowania**.

Oprogramowanie szpiegujące, wirusy i wiele innych form złośliwego oprogramowania o różnym stopniu złożoności stanowią zagrożenie dla urządzeń stacjonarnych i przenośnych (np. smartfonów i tabletów), a także dla systemów serwerów (Demme i in., 2013).



<https://www.youtube.com/watch?v=inWWhr5tnEA>



Wystrzegaj się:

- złośliwego oprogramowania zaśmiecającego system **niechcianą reklamą**;
- złośliwego oprogramowania naliczającego **opłaty dodatkowe** za domniemane usługi;
- ukrytego złośliwego oprogramowania zbierającego **dane prywatne** (np. na temat lokalizacji GPS, dokumentów poufnych itp.) przy pomocy narzędzi typu *rootkit* lub prześwietlania danych.





Środki i narzędzia zabezpieczające

Zaawansowane narzędzia technologiczne oferują rozwiązania zabezpieczające urządzenia i działania w sieci; należy stosować określone środki bezpieczeństwa, w szczególności prowadząc biznes w internecie (patrz na przykład Freedman, 2020):

Środki i działania:

- aktualizuj oprogramowanie urządzeń (systemy operacyjne, aplikacje, przeglądarki itd.)
- ignoruj spam i treści typu *pop-up*
- unikaj klikania nieznanymi linków/ściągnięcia nieznanymi treści
- unikaj otwierania załączników / plików graficznych / innych plików o nieznanym pochodzeniu
- regularnie twórz kopie zapasowe i wyłączaj urządzenia, jeżeli nie są Ci potrzebne w trybie operacyjnym
- zabezpieczaj swoją sieć /

Narzędzia:

- firewalle – korzystaj z firewalla blokującego dostęp i wysyłającego powiadomienia i zagrożeniach
- oprogramowanie antywirusowe i zabezpieczające przed oprogramowaniem szpiegującym – zainstaluj właściwy system
- uwierzytelnienia dwustopniowe, zabezpieczające przed kradzieżą tożsamości / silne hasła / stale zmieniane hasła
- kodowanie (np. BitLocker/ FileVault) – korzystaj z kodowania ograniczającego dostęp do danych wrażliwych





Bezpieczne doświadczenie cyfrowe - zadowoleni klienci



Rozwiązania i aplikacje z **obszaru cyberbezpieczeństwa** chronią firmy i ich klientów przed przestępczością w świecie cyfrowym oraz atakami stanowiącymi zagrożenie dla systemów o krytycznym znaczeniu lub skutkującymi kradzieżą wrażliwych danych.

Oferując klientom bezpieczną platformę:



- chronisz ich dane osobowe;
- zwiększasz poziom lojalności, budując zaufanie;
- pomagasz przedsiębiorcom rozwijać działalność dzięki dostępnym i stale zmieniającym się technologiom (internet rzeczy, aplikacje mobilne, e-handel itp.);
- podnosisz ogólną jakość doświadczenia cyfrowego.

(patrz na przykład Ameen i in., 2021)

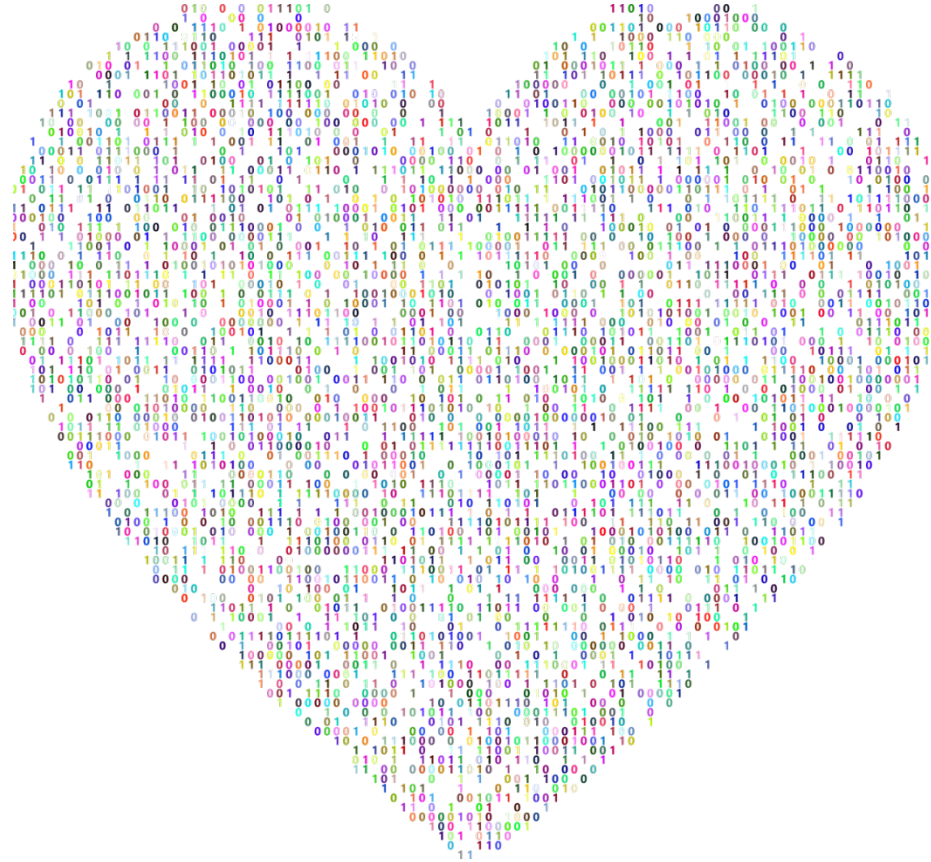


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Wniosek



Podobnie jak każde inne profesjonalne przedsięwzięcie, przedsiębiorczość w obszarze kultury wymaga **znajomości narzędzi cyfrowych** oraz **kompetencji cyfrowych**. Aby odnieść sukces i rozwijać działalność, interesariusze muszą opanować następujące umiejętności:

- **odpowiedzialne zarządzanie informacją;**
- **tworzenie znaczących i rzetelnych treści;**
- **dobór właściwych rozwiązań technologicznych** dla potrzeb realizowanych projektów;
- **zapewnianie bezpiecznego środowiska cyfrowego** sobie ORAZ swoim klientom.

W oparciu o świadomość kulturową, staranne badania i weryfikację informacji, przedsiębiorcy w obszarze kultury będą w stanie opracowywać znaczące i bezpieczne doświadczenia dla klientów, **tworząc wartość społeczną** obarczoną minimalnym ryzykiem.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Glosariusz



TERMIN	DEFINICJA
Udzielanie błędnych informacji	Fałszywe informacje (tzw. <i>fake newsy</i>), pogłoski, założenia nieoparte rzetelną informacją itp.
Dezinformacja	Celowo udzielanie błędnych, nierzetelnych informacji
Znajomość narzędzi cyfrowych	Umiejętności konieczne do bezpiecznego wykorzystywania technologii cyfrowych
Splot informacyjny (konwolucja)	Stosowanie filtrów uruchamiających przetwarzanie informacji
Wyszukiwanie zaawansowane	Korzystanie z zaawansowanych umiejętności wyszukiwania danych
Świadomość kulturowa	Umiejętność pojmowania różnorodności pochodzenia kulturowego, wartości i tożsamości kulturowych
Złośliwe oprogramowanie	Inwazyjne oprogramowanie służące uszkodzeniu i niszczeniu komputerów i systemów komputerowych
AR (rozszerzona rzeczywistość)	Rozbudowana wersja rzeczywistego świata fizycznego, tworzona z wykorzystaniem cyfrowych elementów wizualnych
Cyberbezpieczeństwo	Praktyki służące ochronie systemów, sieci i oprogramowania przed atakami cyfrowymi



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Bibliografia



Ali, S., 2020. Combatting against covid-19 & misinformation: A systematic review. *Human Arenas*.

Altınay Ozdemir, M., 2021. Virtual reality (VR) and augmented reality (AR) technologies for accessibility and marketing in the tourism industry. *ICT Tools and Applications for Accessible Tourism*, str. 277-301.

Ameen, N. i in., 2021. Keeping customers' data secure: A cross-cultural study of cybersecurity compliance among the Gen-Mobile Workforce. *Computers in Human Behavior*, str. 114.

Buckingham, D., 2006. Defining Digital Literacy-What do young people need to know about digital media? *Nordic Journal of Digital Literacy*, 1(04), str. 263-277.

Columbia University, 2021. Cul - Main Content. *Evaluating Online Sources | Columbia University Libraries*. Dostęp pod adresem https://library.columbia.edu/libraries/undergraduate/evaluating_web.html [dostęp: 1 października 2021].

Demme, J. i in., 2013. On the feasibility of online malware detection with performance counters. *ACM SIGARCH Computer Architecture News*, 41(3), str. 559-570.

Freedman, M., 2020. 18 ways to secure your SMB's devices and Network. *Business News Daily*. Dostęp pod adresem <https://www.businessnewsdaily.com/11213-secure-computer-from-hackers.html> [dostęp: 2 października 2021].



Google, 2021. Power searching with google - course. *Google*. Dostęp pod adresem https://coursebuilder.withgoogle.com/sample/course?use_last_location=true [dostęp: 1 października 2021].

Guess, A., Nagler, J. i Tucker, J., 2019. Less than you think: Prevalence and predictors of fake news dissemination on Facebook. *Science Advances*, 5(1).

Jerit, J. i Zhao, Y., 2020. Political misinformation. *Annual Review of Political Science*, 23(1), str. 77-94.

Kapantai, E. i in., 2020. A systematic literature review on disinformation: Toward a unified taxonomical framework. *New Media & Society*, 23(5), str. 1301–1326.

Nayyar, A. i in., 2018. Virtual reality (VR) & augmented reality (AR) technologies for Tourism and Hospitality Industry. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(2.21), str. 156-160.

Purdue Writing Lab, 2021. Evaluating digital sources // Purdue Writing Lab. *Purdue Writing Lab*. Dostęp pod adresem https://owl.purdue.edu/owl/research_and_citation/conducting_research/evaluating_sources_of_information/evaluating_digital_sources.html [dostęp: 1 października 2021].

Yu, F. i in., 2019. Attention-based convolutional approach for misinformation identification from massive and noisy microblog posts. *Computers & Security*, 83, str. 106-121.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

Scenariusz dla modułu



DIGITAL ROUTES

OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

John jest młodym pracownikiem w firmie produkującej xxx. Pracuje tam od dwóch lat i perspektywa przyszłości zaczęła mu się wydawać zniechęcająca. Dotychczas nie dostał podwyżki i zaczyna go dręczyć poczucie, że nikt nie docenia jego ciężkiej pracy.

John zaczął surfować po internecie w poszukiwaniu dodatkowych źródeł dochodu lub nowej pracy. Jako że rynek pracy zrobił się trudny a porzucanie stabilnego zatrudnienia na rzecz innych opcji nie jest rzeczą łatwą, John postanowił skoncentrować się w pełni na możliwościach oferowanych w internecie. Nie spotkawszy się z jakimkolwiek zainteresowaniem opublikowanym CV, surfując w sieci natknął się na różne strony i zaczął klikać każdy link zawierający takie frazy, jak „*dochód pasywny online*” czy „*kup ten internetowy poradnik, by odnieść sukces*”. Po pewnym czasie John postanowił podzielić się obawami i stresem związanym z sytuacją zawodową, a także z szukaniem pracy, z najlepszym przyjacielem. Lucas, przyjaciel – i kolega z pracy – Johna, był zaskoczony, ponieważ nie spodziewał się takiego obrotu spraw i niczego nie podejrzewał.

Kilka tygodni później w drodze do pracy Lucas otrzymał powiadomienie o tweecie na wewnętrznej platformie komunikacyjnej firmy. John opublikował tweet o wydarzeniach w sąsiednim państwie, w tym o wydarzeniach przesyconych skrajną ideologią prawicową i przemocą. Lucasa zaniepokoił fakt, że jego przyjaciel zdawał się popierać te działania. Znając go dobrze, Lucas zorientował się, że fakty nie łączą się tu w logiczną całość. Tego samego dnia John nie reagował na próby kontaktu, po czym raptownie opublikował kolejny tweet popierający przemoc. Sfrustrowany bezpośredni przełożony Johna próbował do niego dzwonić z żądaniem wyjaśnień na temat tweetów i ponownego spóźnienia do pracy. John nie odbierał telefonu. Przełożony zostawił mu ostrą w tonie wiadomość głosową, grożąc zwolnieniem.

Koniec końców okazało się, że to wszystko było nieporozumieniem i że zostało naruszone bezpieczeństwo cyfrowe Johna. Zastanówmy się, co się właściwie stało...



Czy John padł ofiarą click baitu, w wyniku którego na jego komputerze doszło do instalacji niepożądanego oprogramowania, czego John nie był świadomy?

- Tak, ktoś zyskał dostęp do prywatnych katalogów Johna, który nie filtrował żadnych treści typu *pop-up* ani linków.
- Nie, John wszystko robił celowo. I tak chciał odejść z firmy.

Które z poniższych narzędzi gwarantuje bezpieczeństwo danych osobowych?

- AR (rozszerzona rzeczywistość)
- Cyberbezpieczeństwo

Przeprowadź samoocenę, której zabrakło Johnowi:

- Czy korzystając z internetu posługujesz się myśleniem krytycznym?
- Starasz się weryfikować informacje, czy tego unikasz?

Sprawdź stan swoich urządzeń i oprogramowania:

- Czy w ciągu ubiegłych 60 dni dokonałeś(-aś) aktualizacji?
- Czy Twoje urządzenia i oprogramowanie sprawiają wrażenie bezpiecznych? - Zbadaj inne opcje!

Które z poniższych domen gwarantują najwyższy poziom bezpieczeństwa?

- .gov / .org / .edu
- .com / .net

Prawidłowe odpowiedzi:

- A. Tak
- B. Cyberbezpieczeństwo
- C. Myślenie krytyczne w czasie korzystania z internetu; unikanie click baitów i staranna weryfikacja informacji i źródeł
- D. Prawidłowa odpowiedź: okres krótszy, niż 60 dni / Tak, sprawiają wrażenie bezpiecznych
- E. .gov / .org / .edu, jako że stoją za nimi określone duże instytucje; .com i .net są bardziej generyczne i mogą stanowić źródło zagrożenia





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

ZNAJDZIESZ NAS W INTERNECIE!



<http://digitalroutes.4learning.eu/>



@digitalroutes





Niniejszy dokument może być kopiowany, powielany i modyfikowany zgodnie z powyższymi zasadami, przy czym każdorazowo należy wyraźnie podawać nazwiska autorów i wszystkie stosowne informacje na temat praw autorskich.

Wszelkie prawa zastrzeżone. © Prawa autorskie 2022 DIGITALROUTES@CULTURE



DIGITAL ROUTES
OF CULTURAL HERITAGE FOR A SUSTAINABLE FUTURE

digitalroutes.4learning.eu