Шаблон за обука CIRCLE

|  |  |
| --- | --- |
| Наслов | Интеракција со дигитална технологија за забава и култура |
| Област на обука | *Ве молиме, одберете една или повеќе од ледниве категории:*   |  |  | | --- | --- | | Онлајн безбедност |  | | Културна и медиска писменост | *X* | | Економски трансакции |  | | Заштита на лични податоци |  | | Дигитален идентитет и онлајн репутација |  | |
| Клучни зборови (мета ознаки) | Споделување на видеа, медиа, комуникација, аудио книги, подкасти |
| Овозможено од | CIRCLE |
| Јазик | Англиски |
| Резултати / цели / исходи од учењето | |
| **До крајот на овој модул, ќе имате можност:**   * Да се запознаете со нови ИТ услуги за ваша забава   *Читање книги, уживање во музика, повторно гледање на вашиот омилен филм...*  Да откриете нови решенија за дигитално плаќање  *На сигурен и доверлив начин*   * Да го погледнете рамката DigComp 2.1   *Официјална рамка на ЕУ за образование и обука за дигитални вештини за сите граѓани на ЕУ* | |
| Опис | |
| Во последните неколку години дигиталните технологии многу го сменија начинот на кој ги користиме производите и услугите од забавната индустрија.  Во контекст на овој модул за обука, ќе се запознаете со вообичаените дигитални услуги за ваше уживање во слободното време - читање книга, гледање филм или слушање на вашиот омилен музичар.  Несомнено е дека услугите како YouTube, Netflix, Audible итн., го променија начинот на кој луѓето го поминуваат времето на Интернет и ги негуваат сопствените интереси/хоби.    Во денешно време, луѓето се навикнати на (удобно) и „брзо“ задоволство, што објаснува зошто таквите услуги имаат таков светски успех и признание.  Овие дигитални услуги ги елиминираат сите бариери за временско одложување од појавата на потреба, до нејзино непосредно задоволување.  Кината, библиотеките, театрите, музеите и слично, се заменуваат со нивните соодветни 2.0 онлајн замени.  Организациите кои припаѓаат на оваа традиционална индустрија (т.е. култура и забава), го следат трендот, бидејќи многу големи технолошки гиганти го направија овој тренд нивна основна дејност, со ризик целосно да ги засени. | |
| Содржина поделена во 3 модули | |
| Тема: Интеракција со дигитална технологија за забава и култура  Модул 1: Дигитална забавна индустрија  Секција 1.1: Позадина и вовед  Секција 1.2: Слоновите во собата - YouTube  Секција 1.3: Слоновите во собата – Prime Video  Секција 1.4: Слоновите во собата - Netflix  Секција 1.5: Слоновите во собата – Disney+  Секција 1.6: Слоновите во собата - Apple TV  Секција 1.7: Слоновите во собата - Audible  Секција 1.8: Слоновите во собата - SoundCloud  Секција 1.9: Слоновите во собата - Spotify  Секција 1.10: Слоновите во собата – iTunes  Секција 1.11: Апликации и дигитални услуги за читање книги онлајн  Модул 2: Дигитален трансфер на пари  Секција 1.1: Најдобри апликации за мобилни плаќања за 2021 година  Модул 3: DigComp рамка  Секција 3.1: Што претставува DigComp рамката?  Секција Дел 3.2: Информативна и податочна писменост & комуникација и соработка  **Модул: Интеракција со дигитални технологии за забава и култура**  **Единица 1: Дигитална забавна индустрија**  Секција 1.1: Позадина и вовед  Во последните неколку години, дигиталните технологии многу го променија начинот на кој ги користиме производите и услугите од забавната индустрија.  Во контекст на овој модул за обука, ќе се запознаете со вообичаените дигитални услуги за ваше уживање во слободното време - читање книга, гледање филм или слушање на вашиот омилен музичар.  Несомнено е дека услугите како YouTube, Netflix, Audible итн., го променија начинот на кој луѓето го поминуваат времето на Интернет и ги негуваат сопствените интереси/хоби.  Во денешно време, луѓето се навикнати на (удобно) и „брзо“ задоволство, што објаснува зошто таквите услуги имаат таков светски успех и признание.  Овие дигитални услуги ги елиминираат сите бариери за временско одложување од појавата на потреба, до нејзино непосредно задоволување.  Кината, библиотеките, театрите, музеите и слично, се заменуваат со нивните соодветни 2.0 онлајн замени.  Организациите кои припаѓаат на оваа традиционална индустрија (т.е. култура и забава), го следат трендот, бидејќи многу големи технолошки гиганти го направија овој тренд нивна основна дејност, со ризик целосно да ги засени.  Секција 1.2: Слоновите во собата - YouTube  Кога станува збор за дигитална забава, YouTube нема конкуренција. Основана во февруари 2005 година од страна на Чад Харли, Стив Чен и Џавед Карим (поранешни вработени во PayPal), YouTube е платформа за споделување видеа која брои милијарди и милијарди корисници.  Веќе во 2006 година, Google го препозна неверојатниот потенцијал на YouTube и го купи за 1,65 милијарди долари. Ако имате било какво хоби, YouTube може да ви понуди илјадници и илјадници видеа за ваша забава.  Секција 1.3: Слоновите во собата – Prime Video  Каде што има бизнис можност, најверојатно во неа е вклучено и името на Џеф Безос. Prime Video е услуга на барање на Amazon.  Првично лансиран во 2006 година, до ден денес Prime Video има ексклузивно право на некои од најголемите холивудски блокбастери - како сагата за Џејмс Бонд - и спортски настани како УЕФА Лига на шампиони и УЕФА Суперкуп.  Секција 1.4: Слоновите во собата – Netflix  Најголемиот конкурент на Prime Video, Netflix, останува една од најпознатите услуги за ТВ серии и забавни услуги на барање.  Низ годините, Netflix стана толку голем феномен што почна да произведува свои серии - од кои повеќето собраа огромен успех и популарни признанија.  Секција 1.5: Слоновите во собата – Disney+  Лансиран во 2019 година, Disney+ е најновата видео услуга на барање, достапна на пазарот.  Забележувајќи го овој тренд, компанијата Walt Disney скокна во вагонот со „непропустливи“ наслови од Disney, се разбира, како и Pixar, 20th Century Studios Marvel, Lucas Films (издавач на Star Wars), National Geographic и многу други.  Секција 1.6: Слоновите во собата - Apple TV  Дури ни Apple не сe воздржа на искушението да ги истражи можностите на пазарот на видео услуги на барање.  Од лансирањето во 2019 година и масовната маркетинг кампања, Apple TV+ тврди дека има речиси 20 милиони претплатници само во САД и Канада.  Секција 1.7: Слоновите во собата – Audible  Во последните неколку години, феноменот што добива значителен интерес и привлечност кај пошироката јавност е претставен со аудио книги - книги што не ги читате во прво лице, туку слушате како некој ви ги чита.  Купен во 2008 година од страна на Амазон за 300 милиони долари, со повеќе од 60.000 наслови, Audible е најголемиот понудувач на аудио книги.  Секција 1.8: Слоновите во собата – Soundcloud  Заедно со видео стримингот, аудио стриминг платформите и подкастите, исто така претставуваат многу интересна индустрија. Soundcloud најпрво беше платформа go-to за надежни млади музичари, овозможувајќи им да ја промовираат својата музика и мрежа бесплатно, со останатите музичари низ целиот свет.  Иако основна дејност остана музичката индустрија, во текот на годините SoundCloud почна да биде привлечна платформа за аудио забава воопшто, вклучувајќи подкасти и емитување вести.  Секција 1.9: Слоновите во собата – Spotify  Кога зборуваме за споделување музика и подкасти, невозможно е да не го споменеме Spotify.  Spotify е услуга за уживање во прилагодена компилација од омилениот музички жанр, од вашата омилена историја, општа култура, кулинарски рецепти итн., наратор.  Секција 1.10: Слоновите во собата – iTunes  iTunes е услуга на Apple Inc. Апликацијата претставува еден од најголемите дигитални пазари за музика.  Корисниците можат да ја чуваат и организираат својата дигитална библиотека по албуми и песни на многу интуитивен и лесен начин.  Секција 1.11: Апликации и дигитални услуги за читање книги онлајн  Ако сте старомодни и не сакате да се откажете од задоволството на читањето, еве список на апликации за е-книги кои можете да ги земете во предвид:   * Amazon Kindle App * Google Play Books * Apple Books * Barnes & Noble Nook * Kobo Books * Libby * FBReader * KyBook * FullReader * PocketBook Reader   **Модул 2: Дигитален трансфер на пари**  Секција 2.1: Најдобрите апликации за мобилни плаќања за 2021 година  Поради COVID пандемијата, новите решенија за бесконтактни плаќања имаат експоненцијален раст во 2020 и 2021 година    ***Google Pay*** *е брз, едноставен начин за плаќање со телефон и претставува брза наплата низ апликации, веб-локации и во продавници. Нема максимално ограничување на трансакцијата кога го користите вашиот телефон и картичка. Вашите информации за плаќање се исто така заштитени со повеќе нивоа на безбедност, со цел мирно да плаќате.* (извор: https://pay.google.com/)  ***PayPal*** *обезбедува лесен и брз начин за испраќање и добивање пари преку Интернет. Можете да префрлите пари (во странство) на семејството, пријателите, онлајн продавниците и сајтовите за аукции како eBay. Ако купувате онлајн и го гледате логото на PayPal на веб-локацијата на трговецот, тоа значи дека можете да платите користејќи PayPal.*  *Секој може да ви испрати пари користејќи ја вашата е-пошта. Вашата е-пошта е поврзана со вашата лична сметка на PayPal. Ќе добиете известување преку е-пошта секогаш кога ќе добиете уплата и плаќањето ќе се прикаже на вашата сметка.*  *Отворањето на сметка на PayPal е бесплатно. Таксите се наплаќаат во зависност од плаќањето што го правите:*   * *Лични плаќања: плаќања кон пријатели и семејство се бесплатни под услов да го користите вашето салдо на PayPal или банкарска сметка, за да ги реализирате овие плаќања. Ако ја користите вашата кредитна картичка, на примачот ќе му бидат наплатени такси. Сепак, како испраќач можете да наведете дека вие ќе ги платите овие такси.* * *Комерцијални плаќања: Ако купите предмет, на примачот (продавачот) ќе му се наплатат поврзаните такси. Кликнете на Такси на дното на било која сметка на PayPal за преглед на овие такси. (извор:* [*https://www.paypal.com*](https://www.paypal.com) *)*   ***Apple pay*** *ги заменува вашите физички картички и готовина со полесен, побезбеден, и приватен начин на плаќање - без разлика дали сте во продавница, плаќате онлајн или испраќате готовина на пријателите или семејството. Тоа се модерно направени пари..*  *Apple Pay е едноставна апликација за користење. Само додајте ја вашата кредитна или дебитна картичка во апликацијата Wallet на вашиот iPhone и подготвени сте да плаќате. Сè уште ги добивате сите награди и поволности на вашата картичка - така што нема да пропуштите тешко заработени поени или милји.*  Apple Pay е вграден во iPhone, Apple Watch, Mac и iPad. Нема посебна апликација за превземање. Нема комплицирани процеси за завршување. Без проблеми. (извор: https://www.apple.com/apple-pay/)  ***Samsung pay*** *е мобилен систем за плаќање кој ви овозможува да го користите вашиот паметен телефон за плаќаwe во продавници ширум светот. Во денешно време, вообичаено е луѓето да го имаат својот паметен телефон во рака речиси цело време, така што Samsung Pay им дозволува, наместо пластични картички да го користат телефонот со цел да вршат плаќања.*  *Samsung Pay не само што е бесплатен, туку Samsung ви дава и наградни поени за користење на Samsung Pay за трансакции. Овие поени потоа може да се употребат за различни производи преку многу официјални партнери за малопродажба на Samsung Pay.*  *Исто така, Samsung и неговите банкарски партнери од време на време имаат различни промоции. (извор:* https://www.samsung.com/in/support/mobile-devices/samsung-pay-what-is-it-where-is-it-and-how-to-use-it/)  ***Cash App****, (наскоро ќе биде достапна и во ЕУ, следете) е најлесниот начин за испраќање пари, трошење пари, заштеда на пари и купување криптовалути. Ние веруваме во обезбедување пристап на сите до важни финансиски услуги, за да можат целосно да учествуваат во економијата. Еве како функционира: 1. превземете ја апликацијата за iPhone или Android, 2. креирајте сметка на Cash App, 3. поврзете ја Cash App со вашата банкарска сметка, 4. додадете готовина на вашата Cash App. Кога имате пари во Cash App, можете: да испраќате пари на пријатели / роднини, да добивате пари од пријатели / роднини, да плаќате (извор:* https://cash.app/help/us/en-us/6485-getting -започна-со-каш-апликација*)*  ***Venmo*** *(засега достапно само во САД, меѓу најголемите играчи на пазарот) е безбедно испраќање на пари, едноставно и социјално. Може да споделувате, поврзувате и поделите плаќања со пријателите. Venmo е местото каде што вашите пари иаат значење. Дизајниран е како социјална платформа peer-to-peer, и мобилен центар за ракување со вашите пари, за да можете да се фокусирате на моментите. Од дигитални директни депозити до Venmo дебитни и кредитни картички, Venmo ви дава флексибилност и контрола во управувањето* со вашите пари, на ваш начин. (извор: https://venmo.com/resources/why-venmo/)  **Модул 3: DigComp рамка**  Секција 3.1: Што претставува DigComp рамката?  Ако сметате дека ви е премногу тешко да бидете во тек со сите нови дигитални технологии, тоа е најверојатно затоа што можеби немате опипливи упатства што ве водат низ процесот на вашата дигитализација.  Ако е така, дозволете ни да ве запознаеме со DigComp рамката развиена од Заедничкиот истражувачки центар на Европската комисија. DigComp е официјална рамка на ЕУ за образование и обука на граѓаните на ЕУ за дигитални вештини и ИТ знаење.  Развиена во 2013 година, најновата верзија на DigComp (DigComp 2.1, 2017) наведува вкупно 21 компетенции во 5 области за обука од интерес.  Информативна и податочна писменост & комуникација и соработка    …првите две области за обука може да бидат од особен интерес за вас. Тие вклучуваат компетенции и вештини кои можат да ви помогнат подобро да се движите низ дигиталниот екосистем (т.е. споделување вкусни рецепти за готвење со вашите пријатели и семејство, видео разговор со вашата внука на колеџ, итн.).  DigComp доаѓа и со 8-слоен модел за знаење на кој можете да се потпрете за да го(само) процените вашиот напредок во секоја од 21-те компетенции на DigComp (страница 12 – 13). | |
| Содржина во точки | |
| 1. Најпопуларните забавни индустрии на интернет:  * за видеа: YouTube, Prime Video, * за филмови: Netflix, Disney+, Apple TV, * за музика: Audible, SoundCloud, Spotify, iTunes * за книги: Amazon Kindle App, Google Play Books, Apple Books, Barnes & Noble Nook, Kobo Books, Libby, FBReader, KyBook, FullReader, PocketBook  1. Апликации за дигитален трансфер на пари: PayPal, Apple Pay 2. DigComp: официјална рамка на ЕУ за образование и обука на граѓаните на ЕУ за дигитални вештини и ИТ знаење. | |
| 5 поими од речник | |
| недостапни | |
| Библиографија и дополнителни референци | |
| недостапни | |
| Пет прашања со повеќе избори за самопроценка | 1) Prime Video, Netflix и Disney+ се:  A. Најголеми платформи за споделување на видеа  Б. Најголеми дигитални музички библиотеки  В. To go услуги за ТВ серии и филмови на барање  Точно: В  2) YouTube:  A. Претставува платформа за споделување видеа купена од Google  Б. Беше лансиран на пазарот кон крајот на 2010-тите.  В. Претставува директен конкурент на Soundcloud  Точно: А    3) Ако барате подкасти, треба да погледнете на:  А. Disney+  Б. iTunes  В. Audible  Точно: В  4) Spotify:  A. Го покрива истиот пазар како Soudcloud  Б. Претставува втор по големина музички дигитален пазар  В. Купен е од Amazon  Точно: А  5) DigComp рамка е:  A. Официјална регулатива на ЕУ за онлајн продажба  Б. Официјална рамка на ЕУ за дигитални вештини на граѓаните на ЕУ  В. Официјална рамка на ЕУ за интернет безбедност и дигитална приватност  Точно: Б |
| Поврзани материјали | недостапни |
| Поврзана PPT | SOS Creativty\_IO3 CIRCLE |
| Поврзани линкови | DigComp 2.1: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281>  Линковите до гореспоменатите платформи се интегрирани во текстот. |
| Видеа во YouTube формат (ако има) | недостапни |