

DCE Planner

Концептуальна рамка освіти у сфері цифрового громадянства

Розкриття потенціалу молоді в цифровому світі

Пропонуємо новий важливий ресурс для освіти з цифрового громадянства — потужний інструмент, що допомагає розкривати потенціал молодих громадян у цифрову епоху. Цей ресурс, створений для освітніх працівників, надає простий та дієвий спосіб інтегрувати цифрове громадянство в освітню програму.

Гнучкий інструмент для різних учасників освітнього процесу

DCE Planner — це динамічний інструмент, що містить 320 прикладів результатів навчання, впорядкованих за віковими групами та цифровими сферами. Його розроблено для гнучкого використання різними фахівцями у сфері освіти — вчителями, керівниками шкіл, викладачами педагогічних дисциплін, адміністраторами та політиками. Завдяки зрозумілій мові та чіткій структурі, він допомагає вчителям розробляти змістовні навчальні програми, а керівникам — визначати пріоритети розвитку школи. Викладачі можуть застосовувати його для планування професійного зростання, адміністратори — для відстеження результатів навчання, а політики — для формування рішень у відповідь на виклики цифрової трансформації, що впливає на суспільство, права людини та демократію.

Громадянська освіта в умовах цифрової трансформації

DCE Planner не лише додає елементи цифрового громадянства до шкільних програм — він формує цілісне бачення того, що мають опанувати громадяни для успішної взаємодії з викликами цифрової епохи. Завдяки чіткій концепції освітяни можуть послідовно й ефективно зосереджуватися на викладанні основоположних принципів — етики, прав і обов'язків, критичного мислення та демократичних цінностей. Визначені цілі та увага до активної участі допомагають учителям розвивати в учнів упевненість і здатність брати відповідальність за власний онлайн-досвід, а також робити внесок у формування позитивного цифрового середовища.

Зручний у користуванні

DCE Planner легко адаптується до ваших потреб. Просто оберіть результати навчання, що відповідають вашому контексту, і за потреби відредагуйте, деталізуйте або впорядкуйте їх відповідно до власних освітніх цілей.

Доступний уже сьогодні

Ресурс готовий до використання — ви можете завантажити його або працювати з ним онлайн в інтерактивному форматі. Якщо він виявиться корисним для вас, запрошуємо долучитися до його подальшого розвитку. Разом ми зможемо підтримати нове покоління цифрових громадян.

<https://www.coe.int/en/web/education/dce-planner>

©Council of Europe 2025

Переклад: Оксана Пасічник

Доступ та інклюзія

Учні вчать робити переваги технологій доступними для всіх

Теми	5 – 7 років	8 – 11 років	12 – 15 років	16 – 18 років
Переваги технологій	1.1.1 Може навести приклади того, як технології допомагають людям спілкуватися, ділитися інформацією та навчатися разом	1.2.1 Може навести приклади, як технології допомагають обмінюватись ідеями та працювати разом	1.3.1 Може навести приклади, як технології покращують життя у місцевій громаді	1.4.1 Може навести приклади, як технології створюють можливості для участі громадян у процесах ухвалення рішень
Розширення можливостей	1.1.2 Може залучати однолітків до простих спільних занять	1.2.2 Може описати, як технології можуть об'єднувати однокласників для взаємної допомоги та підтримки	1.3.2 Може описати, як технології забезпечують доступ до публічних послуг	1.4.2 Може описати, як технології розширюють освітні, економічні та медичні можливості громадян
Допоміжні технології	1.1.3 Може розпізнати форми інвалідності, які ускладнюють дітям використання цифрових пристроїв	1.2.3 Може навести приклади інструментів, які допомагають людям з інвалідністю користуватися цифровим середовищем	1.3.3 Може оцінити доступність вебсайту, застосунку або іншого цифрового продукту, визначаючи їхні сильні та слабкі сторони	1.4.3 Може застосувати принципи доступності під час виконання цифрових завдань чи роботи над проектами
Гендерна рівність	1.1.4 Усвідомлює, що хлопці й дівчата, чоловіки й жінки однаково добре користуються технологіями	1.2.4 Може погодити правила в класі, які забезпечують рівний доступ хлопців і дівчат до технологій для навчання	1.3.4 Може дослідити причини, через які дівчата та жінки іноді залишаються поза цифровим середовищем	1.4.4 Може дослідити питання гендерної рівності у проектуванні, розробці чи застосуванні технологій
Мовна та культурна інклюзія	1.1.5 Може продемонструвати способи комунікації з людьми, які не розмовляють однією мовою з ним/нею	1.2.5 Може включити елементи мови та культури іншої спільноти в історію чи діяльність, пов'язану з технологіями	1.3.5 Може оцінити сильні та слабкі сторони онлайн-платформи з точки зору іншої етнічної чи культурної групи	1.4.5 Може розробити принципи інклюзивного дизайну цифрового продукту з урахуванням мовного та культурного розмаїття Європи
Цифрова ізоляція	1.1.6 Усвідомлює, що не всі діти у світі мають рівний доступ до технологій	1.2.6 Може обговорити деякі наслідки відсутності доступу до технологій або інтернету	1.3.6 Може розпізнати соціальні, економічні та географічні бар'єри, що обмежують цифровий доступ	1.4.6 Може оцінити вплив цифрової ізоляції на соціальні та економічні можливості людей
Політика щодо цифрового доступу	1.1.7 Може запропонувати власні правила для спільного користування іграшками, чергування в іграх або регулювання часу перед екраном	1.2.7 Може описати, як правила й рішення дорослих впливають на доступність технологій для різних груп людей	1.3.7 Може розмірковувати про мінімальний рівень доступу до технологій, необхідний у сучасному суспільстві	1.4.7 Може обговорити, що, на їхню думку, має зробити суспільство для подолання цифрового виключення
Дії для сприяння інклюзії	1.1.8 Може описати способи, як зробити так, щоб інші почувалися прийнятими та цінними	1.2.8 Може запропонувати правила, які забезпечують кожному учню доступ до потрібних їм технологій для навчання	1.3.8 Може створити правила спільноти для онлайн-платформи, що сприяють інклюзії	1.4.8 Може оцінити діяльність організацій або ініціатив, спрямованих на підтримку цифрової інклюзії

Навчання та креативність

Учні дізнаються, як технології допомагають їм навчатися та використовувати свою креативність для допомоги іншим

Теми	5 – 7 років	8 – 11 років	12 – 15 років	16 – 18 років
Навчання з використанням технологій	2.1.1 Може розповісти про те, чого навчається за допомогою технологій	2.2.1 Може описати, які технології використовує в школі, і як вони допомагають у навчанні	2.3.1 Може оцінити переваги навчання у віртуальному класі	2.4.1 Може дослідити, як інструменти на основі штучного інтелекту можуть підвищувати ефективність навчання
Творення з метою	2.1.2 Може створити простий цифровий контент на соціально важливу тему	2.2.2 Може створити цифрову історію або анімацію про проблему у школі чи мікрорайоні	2.3.2 Може створити подкаст або відео, щоб висловити свою думку щодо проблеми, що стосується молоді	2.4.2 Може створити онлайн-кампанію або челендж для зміни громадської думки щодо певного питання
Співтворення	2.1.3 Може ділитися іграшками, матеріалами та ідеями, а також по черзі брати участь у спільних заняттях	2.2.3 Може використовувати технології для обміну ідеями та спільної роботи над завданнями або проектами	2.3.3 Може використовувати технології для організації групового обговорення або дискусії	2.4.3 Може об'єднувати однодумців за допомогою технологій для спільної роботи над онлайн-проєктом
Етичне творення	2.1.4 Усвідомлює важливість отримання дозволу перед використанням чужих речей	2.2.4 Може описати, як зазначати авторство людей, чиї ідеї, слова або зображення використовує онлайн	2.3.4 Може описати способи перевірки фактів і даних перед їх поширенням в інтернеті	2.4.4 Може окреслити етичні та академічні наслідки плагіату
Авторське право	2.1.5 Усвідомлює, що все, що бачить або чує в інтернеті, створено кимось	2.2.5 Може пояснити, як авторське право захищає його/її цифрову роботу	2.3.5 Може навести приклади цифрових матеріалів, захищених авторським правом, і пояснити наслідки їх використання без дозволу	2.4.5 Може ідентифікувати питання авторського права у використанні ШІ для створення контенту
Відкритий код	2.1.6 Може створювати продукти для користі та задоволення інших	2.2.6 Може описати, де знайти матеріали у вільному доступі для використання онлайн	2.3.6 Може пояснити, що таке матеріали з відкритим кодом, і чим вони корисні для творчих і освітніх проєктів	2.4.6 Може описати способи участі в спільноті відкритого коду
Культурне розуміння	2.1.7 Може впізнавати музику, одяг чи інші традиції з усього світу в улюблених історіях і відео	2.2.7 Може налагоджувати контакт з дітьми з інших шкіл — як місцевих, так і закордонних — за допомогою цифрових технологій	2.3.7 Може розпізнати принципи створення контенту з повагою до різних культур і традицій	2.4.7 Може розпізнати способи залучення людей з різних культур і традицій до онлайн-групи або проєкту з відкритим кодом
Відповідальне новаторство	2.1.8 Може описати способи поширення добрих вчинків	2.2.8 Може запропонувати способи використання технологій для турботи про людей або інших живих істот	2.3.8 Може запропонувати способи використання технологій для розв'язання шкільної або громадської проблеми	2.4.8 Може запропонувати способи використання технологій для розв'язання соціальної або екологічної проблеми

Медійна та інформаційна грамотність

Учні вчать оцінювати достовірність новин та інформації в інтернеті

Теми	5 – 7 років	8 – 11 років	12 – 15 років	16 – 18 років
Бути поінформованим	3.1.1 Усвідомлює, що «новини» — це події, які відбуваються зараз десь у світі	3.2.1 Може використовувати дитячі застосунки та сайти для аналізу історій про людей і події в новинах	3.3.1 Може оцінити переваги та недоліки різних способів отримання новин онлайн	3.4.1 Може замислитися над тим, як власна поведінка онлайн визначає новини, які ми отримуємо, і як можна зменшити цей вплив
Хто або що стоїть за новинами	3.1.2 Може переказати казку або подію з дитячої книжки чи відео від імені різних персонажів	3.2.2 Може пояснити, що таке «клікбейт» і як він впливає на новини, які читають люди	3.3.2 Може пояснити, що таке «інформаційна бульбашка» і як вона впливає на сприйняття світу	3.4.2 Може дослідити, як власники медіа впливають на зміст онлайн-новин
Бути критичним	3.1.3 Може розподілити прості приклади цифрового контенту на «справжнє» та «уявне» чи «вигадане»	3.2.3 Може розрізнати факти й думки в різних типах онлайн-новин	3.3.3 Може оцінити надійність інформації, яку поширюють різні блогери	3.4.3 Може пояснити, що таке «теорії змови» та який вплив вони мають на суспільство
Пропаганда та маніпуляція	3.1.4 Може проаналізувати просту історію або зображення з очевидними невідповідностями та виявити нелогічні елементи	3.2.4 Усвідомлює деякі оманливі тактики, які змушують людей вірити у неправдиві онлайн-новини	3.3.4 Може розпізнати техніки пропаганди та інші форми маніпуляцій онлайн для впливу на громадську думку	3.4.4 Може оцінити вплив онлайн-дезінформації на перебіг виборчої кампанії
Чому правда має значення	3.1.5 Може описати, як брехня призводить до непорозумінь і конфліктів	3.2.5 Може розпізнати способи, у які сфабрикована інформація онлайн шкодить дітям	3.3.5 Може розпізнати, як сфабрикована інформація спотворює розуміння важливих питань і впливає на рішення людей	3.4.5 Може розпізнати шляхи, якими сфабрикована інформація підриває довіру до державних установ і демократичних процесів
Як знаходити надійні новини	3.1.6 Може пояснити, чому важливо звертатися до довіреного дорослого, якщо помічає щось нове, дивне чи захопливе	3.2.6 Може розпізнати ознаки, що свідчать про ймовірну фейковість новини	3.3.6 Може оцінити достовірність онлайн-новини за допомогою різних методів перевірки	3.4.6 Може оцінити надійність різних цифрових медіа за показниками відповідальної журналістики
Відповідальне поширення інформації	3.1.7 Усвідомлює важливість звернення до довіреного дорослого, якщо є сумнів щодо інформації, яку планує поширити	3.2.7 Може погодити прості «можна» й «не можна» щодо відповідального поширення новин і інформації онлайн	3.3.7 Може розпізнати, як опублікований онлайн контент може бути по-різному сприйнятий іншими людьми	3.4.7 Може проаналізувати законодавство, спрямоване на боротьбу з фейковою інформацією онлайн, і висловити думку, чи його слід посилити
Створення власного новинного контенту	3.1.8 Може поділитися новинами з іншими — про родину, друзів або події у своєму найближчому оточенні	3.2.8 Може створити новинний репортаж про свою школу для шкільного бюлетеня або сайту	3.3.8 Може створити новинний репортаж про молодь для платформи з обміну відео або соціальної мережі	3.4.8 Може дослідити новину, що набирає популярності онлайн, і опублікувати власну версію

Етика та емпатія

Учні дізнаються, як їхня поведінка в інтернеті впливає на інших людей

Теми	5 – 7 років	8 – 11 років	12 – 15 років	16 – 18 років
Поведінка людей онлайн	4.1.1 Може розповісти, як їй/йому подобається користуватися технологіями — на самоті чи граючи з друзями	4.2.1 Може розпізнати відмінності між спілкуванням онлайн від розмовою наживо	4.3.1 Може замислитися, чому поведінка людей онлайн часто відрізняється від їхньої поведінки офлайн	4.4.1 Може описати, як інтернет одночасно підсилює й послаблює людські якості, такі як емпатія та повага до інших
Уважність до інших	4.1.2 Усвідомлює, що до людей в інтернеті слід ставитися доброзичливо та з повагою, як і в реальному житті	4.2.2 Може пояснити, що таке «нетикет» і чому важливо його дотримуватись	4.3.2 Може розпізнати способи виявлення емпатії в онлайн-середовищі	4.4.2 Може описати онлайн-ситуації, у яких інші люди можуть потребувати їхньої підтримки
Сприяння інклюзії	4.1.3 Може запропонувати способи запобігання відчуттю виключеності	4.2.3 Може запропонувати практичні способи, як зробити, щоб люди почувалися бажаними та включеними в онлайн-середовищі	4.3.3 Може розпізнати небезпеки онлайн-угруповань у соцмережах і дослідити, як зробити власну онлайн-присутність більш інклюзивною	4.4.3 Може розпізнати голоси, які зазвичай відсутні в соціальних мережах, і замислитися над тим, як їх можна залучити
Образлива поведінка	4.1.4 Усвідомлює, що люди можуть поводитися недоброзичливо онлайн	4.2.4 Може розпізнати різні види образливої поведінки в інтернеті	4.3.4 Може описати різні форми онлайн-цькування	4.4.4 Може обговорити, як, на їхню думку, суспільство має реагувати на проблему онлайн-зловживань
Кібербулінг	4.1.5 Усвідомлює, що навмисне й повторне приниження когось — це булінг	4.2.5 Може пояснити, що таке кібербулінг	4.3.5 Може пояснити особисті та юридичні наслідки кібербулінгу	4.4.5 Може замислитися над тим, яку роль відіграють соціальні мережі у поширенні онлайн-цькування
Як булінг впливає на людину	4.1.6 Може описати, як відчувається людина, яку цькують	4.2.6 Може відрізнити кібербулінг від так званих «невинних жартів»	4.3.6 Може обговорити вплив онлайн-цькування на стосунки в класі та способи розв'язання цієї проблеми	4.4.6 Може дослідити, як онлайн-зловживання та переслідування впливають на публічні дискусії та демократичні процеси
Самозахист	4.1.7 Усвідомлює важливість повідомлення довіреному дорослому про тривожні або незрозумілі розмови	4.2.7 Може пояснити, що робити, якщо його/її цькують онлайн	4.3.7 Може описати заходи безпеки, які слід вживати для захисту від зловживань в інтернеті	4.4.7 Може пояснити, як задокументувати й повідомити про випадки онлайн-цькування та зловживань
Активні дії для допомоги іншим	4.1.8 Може запропонувати прості ініціативи для просування доброзичливості в школі, як от «лавка друга» або «стіна подяк»	4.2.8 Може пояснити, що робити, якщо він/вона стали свідком кібербулінгу	4.3.8 Може запропонувати способи, як учні можуть долучитися до формування шкільної політики з цифрової безпеки	4.4.8 Може оцінити національну ініціативу, спрямовану на боротьбу з кібербулінгом

Здоров'я та добробут

Учні дізнаються про вплив технологій на психічне та фізичне здоров'я й добробут

Теми	5 – 7 років	8 – 11 років	12 – 15 років	16 – 18 років
Загальні переваги для здоров'я	5.1.1 Може розпізнати способи, у які технології допомагають їхній родині підтримувати здоров'я	5.2.1 Може описати, як технології допомагають заводити друзів і підтримувати зв'язок із родиною	5.3.1 Може описати, як технології допомагають виражати свою ідентичність і будувати нові стосунки	5.4.1 Може описати, як технології допомагають маргіналізованим і вразливим групам у суспільстві покращувати добробут
Цифрові інструменти для здоров'я	5.1.2 Може користуватися застосунками, вебсайтами або відео, які сприяють здоров'ю дітей	5.2.2 Може навести приклади застосунків для здоров'я й фітнесу, що підходять для свого віку	5.3.2 Може навести приклади застосунків, вебсайтів або відео, які допомагають молоді дбати про психічне здоров'я	5.4.2 Може оцінити переваги й недоліки використання інтернету для пошуку інформації про здоров'я та медичних порад
Надмірне використання та залежність	5.1.3 Може розповісти про небезпеку надмірного часопроведення перед екраном	5.2.3 Може описати фізичні наслідки надмірного використання технологій	5.3.3 Може розпізнати ознаки залежності від смартфона	5.4.3 Може розпізнати небезпеки, пов'язані з покладанням на інтернет як засіб налагодження стосунків
Нездоровий контент	5.1.4 Може пояснити, що робити, якщо цифровий контент викликає дискомфорт	5.2.4 Може розпізнати небезпеки онлайн-челенджів, і замислитися над причинами їхньої привабливості для дітей	5.3.4 Може розпізнати шкідливий вплив нереалістичних образів тіла та стилів життя, які просувають інфлуенсери	5.4.4 Може замислитися, як суспільство має реагувати на платформи, що просувають деструктивну поведінку, таку як розлади харчової поведінки або самопошкодження
Ігри та здоров'я	5.1.5 Може розрізнати безпечні та ризиковані ситуації у відеоіграх	5.2.5 Може розпізнати особливості відеоігор, які стимулюють користувачів продовжувати грати	5.3.5 Може описати симптоми розладу, пов'язаного з відеоіграми	5.4.5 Може вести дискусію щодо етичності включення елементів азартних ігор, як-от лутбокси, у відеоігри
Досягнення здорового балансу	5.1.6 Може пояснити важливість регулярних перерв під час роботи з екраном	5.2.6 Може погодити базові правила для збереження здоров'я під час користування технологіями	5.3.6 Може розпізнати запобіжні заходи, які можна вжити, щоб уникнути розладів, пов'язаних з технологіями	5.4.6 Може розпізнати ознаки проблемного використання технологій
Здоровіша цифрова культура	5.1.7 Може навести приклади веселих занять, які не пов'язані з екранами	5.2.7 Може порівняти переваги відеоігор із настільними іграми, читанням книг або заняттями спортом	5.3.7 Може використовувати технології для відстеження й аналізу власних цифрових звичок	5.4.7 Може проаналізувати законодавство щодо впливу технологій на здоров'я та добробут і замислитися, чи його слід посилити
Дії для підтримки цифрового здоров'я	5.1.8 Може працювати разом над створенням простого плану для формування здорових цифрових звичок	5.2.8 Може долучитися до класної активності з просування здорових цифрових звичок	5.3.8 Може розробити ініціативу з підвищення обізнаності про негативні наслідки цифрової обробки зображень тіла	5.4.8 Може провести місцеве дослідження впливу технологій на вибір способу життя людей

Е-присутність та комунікація

Учні вчаться створювати та підтримувати здорову цифрову присутність

Теми	5 – 7 років	8 – 11 років	12 – 15 років	16 – 18 років
Що входить до твого цифрового сліду	6.1.1 Може пояснити, чому слід бути обережним з тим, що говорить і кому це говорить	6.2.1 Може пояснити, що таке цифровий слід і які дані, ймовірно, у ньому містяться	6.3.1 Може перевірити власний цифровий слід і замислитися над тим, яку інформацію він містить	6.4.1 Може проаналізувати угоди про умови користування, щоб з'ясувати, які дані мають право збирати компанії
Як створюється твій цифровий слід	6.1.2 Усвідомлює, що щоразу при користуванні інтернетом, зберігається інформація про користувача	6.2.2 Може пояснити, як створюється його/її цифровий слід	6.3.2 Може описати різні способи, якими впливає на формування свого цифрового сліду	6.4.2 Може замислитися над власною історією пошуку та онлайн-поведінкою і тим, що вона говорить про нього/неї
Формування репутації	6.1.3 Усвідомлює, що його поведінка впливає на те, як його/її сприймають інші	6.2.3 Може розпізнати типи онлайн-поведінки, які можуть зашкодити репутації	6.3.3 Може замислитися, чому люди часто намагаються показати ідеалізований образ себе в інтернеті	6.4.3 Може проаналізувати вплив тиску на підтримання ідеального онлайн-образу на окремих людей і суспільство
Віртуальні персонажі та аватари	6.1.4 Може пояснити, чому йому/їй подобаються аватари або віртуальні персонажі, обрані для представлення себе	6.2.4 Може пояснити, як вибір аватарів і віртуальних персонажів розповідає іншим про його/її особистість та інтереси	6.3.4 Може пояснити, як вибір імені користувача та фото профілю впливає на те, як інші нас сприймають і реагують	6.4.4 Може обговорити, наскільки людина несе моральну відповідальність за персонажів, яких вона втілює у віртуальній реальності
Як інші впливають на твою репутацію	6.1.5 Може описати, як поширюються образливі висловлювання	6.2.5 Може розпізнати, як репутація може постраждати через дії або висловлювання друзів в інтернеті	6.3.5 Може замислитися, як дії незнайомих людей можуть нашкодити його/її онлайн-репутації	6.4.5 Може дослідити способи захисту своєї онлайн-репутації від дій інших осіб
Чому цифровий слід має значення	6.1.6 Усвідомлює, що все, що він/вона робить онлайн, видно іншим і зберігається назавжди	6.2.6 Може розпізнати, як поширення особистої інформації онлайн може вплинути на власну безпеку	6.3.6 Може проаналізувати, як цифровий слід може вплинути на дружбу та стосунки з іншими	6.4.6 Може проаналізувати, як цифровий слід може вплинути на майбутні можливості
Право контролювати свої дані	6.1.7 Усвідомлює, що може сказати «ні», якщо гра або сайт запитує інформацію, якою він/вона не хоче ділитися	6.2.7 Може пояснити, як оновити базову онлайн-інформацію про себе, наприклад, ім'я користувача чи фото профілю	6.3.7 Може навести приклади ситуацій, у яких має право вимагати видалення опублікованого контенту	6.4.7 Може пояснити «право на забуття» і навести приклади онлайн-ситуацій, у яких його можна застосувати
Керування своєю онлайн-присутністю	6.1.8 Може описати особисту інформацію, яку завжди слід зберігати в таємниці, і про яку слід радитися з довіреним дорослим перед поширенням	6.2.8 Може погодити прості правила для підтримки доброї репутації в інтернеті	6.3.8 Може оцінити стратегії обмеження особистої інформації, доступної в інтернеті	6.4.8 Може обговорити переваги й недоліки анонімності в інтернеті

Активна участь

Учні дізнаються про способи використання технологій для позитивних змін у своїх громадах і суспільстві

Теми	5 – 7 років	8 – 11 років	12 – 15 років	16 – 18 років
Знайомство з суспільством	7.1.1 Може дізнаватися про людей у суспільстві, які допомагають іншим, як-от лікарі, поліцейські та пожежники	7.2.1 Може використовувати інтернет, щоб знайти інформацію про організації, які допомагають дітям	7.3.1 Може використовувати інтернет для пошуку інформації про молодіжні та громадські організації та їхню діяльність	7.4.1 Може використовувати інтернет для пошуку інформації про політичні партії та їхні позиції
Дослідження питань і точок зору	7.1.2 Може представити дві сторони історії або дві різні думки з певної теми	7.2.2 Може використовувати технології для збору й представлення думок однокласників щодо питання, пов'язаного зі шкільним життям	7.3.2 Може використовувати технології для дослідження й презентації актуального питання громадянської тематики	7.4.2 Може використовувати технології для дослідження й презентації громадської думки щодо теми, що є у фокусі новин
Участь у дебатах	7.1.3 Може брати участь у простому обговоренні за малюнками, по черзі висловлюючи свою думку	7.2.3 Може погодити прості правила поведінки під час онлайн-обговорення	7.3.3 Може оцінити переваги й недоліки різних можливостей для онлайн-дискусій	7.4.3 Може обговорити труднощі ведення дискусій на чутливі й суперечливі теми в онлайн-середовищі
Захист прав та активізм	7.1.4 Може створити просте візуальне повідомлення, щоб висловити свою думку щодо важливого питання у своєму найближчому середовищі	7.2.4 Може створити простий цифровий контент про щось у світі, що хотів(-ла) би змінити	7.3.4 Може описати різні цифрові інструменти адвокації та пояснити, як ними користуватися	7.4.4 Може оцінити переваги й недоліки різних форм цифрового активізму
Лобіювання	7.1.5 Може створити просту візуальну петицію щодо того, чого б хотів(-ла) досягти, і зібрати кілька «підписів»	7.2.5 Може організувати цифрову петицію для звернення до учнівської ради щодо шкільного питання	7.3.5 Може написати електронного листа обраному представникові	7.4.5 Може дослідити приклад онлайн-лобіювання та оцінити його ефективність
Організація та проведення кампаній	7.1.6 Може створити простий цифровий матеріал, наприклад плакат, для просування шкільного заходу	7.2.6 Може використовувати технології для допомоги в організації шкільного заходу	7.3.6 Може описати, як створити онлайн-кампанію або групу підтримки	7.4.6 Може спланувати цифровий проєкт громадської дії, спрямований на вирішення локальної проблеми
Голосування	7.1.7 Може взяти участь у простому онлайн-голосуванні	7.2.7 Може використовувати технології для допомоги в проведенні шкільних виборів	7.3.7 Може запропонувати способи використання технологій для підвищення участі учнів у шкільному самоврядуванні	7.4.7 Може оцінити переваги й недоліки електронного голосування на виборах
Місцеві дії	7.1.8 Може взяти участь у простому онлайн-заході в класі, наприклад відеоконференції	7.2.8 Може написати блог на тему місцевої проблеми для шкільного сайту або сторінки в соціальній мережі	7.3.8 Може запропонувати способи використання технологій для активізації участі батьківської громади в житті школи	7.4.8 Може використовувати технології для інформування молоді про місцеві можливості волонтерства

Права та обов'язки

Учні дізнаються про права та обов'язки в цифровому середовищі

Теми	5 – 7 років	8 – 11 років	12 – 15 років	16 – 18 років
Розуміння своїх прав	8.1.1 Може описати пристрої, які йому/їй дозволено або не дозволено використовувати	8.2.1 Може навести приклади цифрових прав, як-от право на приватність, свободу вираження поглядів і захист від онлайн-небезпек	8.3.1 Може навести приклади ситуацій, у яких порушуються цифрові права дітей	8.4.1 Може обговорити, чи слід вважати доступ до інтернету базовим правом людини
Знання своїх обов'язків	8.1.2 Може описати, що йому/їй дозволено або не дозволено робити з пристроями	8.2.2 Може погодити прості правила «можна» і «не можна» для спілкування або гри з друзями онлайн	8.3.2 Може навести приклади правил, які встановлюють платформи та застосунки, і замислитися, чому ці правила важливі	8.4.2 Може обговорити обов'язки цифрових громадян і замислитися над тим, наскільки сам/а їх дотримується
Захист своїх прав	8.1.3 Може сказати, що слід робити, якщо хтось поводить з ним/нею погано	8.2.3 Може описати дії, які може вжити у разі порушення його/її цифрових прав	8.3.3 Може розпізнати організації та осіб, до яких можна звернутися у разі порушення цифрових прав	8.4.3 Може описати заходи, які платформи вживають для захисту прав користувачів, і замислитися, чи є вони достатніми
Захист одне одного	8.1.4 Може висловитися, коли вважає, що когось ображають	8.2.4 Може описати, як повідомити про шкідливий або недоречний онлайн-контент	8.3.4 Може описати способи захисту цифрових прав одне одного	8.4.4 Може розпізнати ситуації, коли друзі можуть мати проблеми онлайн, і замислитися, як можна допомогти
Свобода вираження поглядів	8.1.5 Може висловлювати свої почуття за допомогою простих інструментів, як-от «схеми емоцій» або техніка «світлофор»	8.2.5 Може описати можливості для висловлення своєї думки онлайн	8.3.5 Може оцінити переваги й недоліки онлайн-платформ, що дають молоді можливість висловлювати свою думку	8.4.5 Може обговорити межі свободи вираження в інтернеті
Свобода від дискримінації	8.1.6 Може наводити приклади вигаданих персонажів, до яких ставляться несправедливо	8.2.6 Може обговорити, чи мають дівчата ті самі можливості користуватися технологіями, що й хлопці	8.3.6 Може проаналізувати онлайн-зображення на предмет гендерних, расових або інших стереотипів	8.4.6 Може розпізнати способи, якими системи штучного інтелекту відтворюють існуючі форми упереджень і дискримінації
Мова ворожнечі	8.1.7 Може розпізнавати різницю між словами, які змушують людину почуватися бажаною, і тими, що її відштовхують	8.2.7 Усвідомлює, що люди належать до різних груп, і що робити образливі зауваження про цілу групу — неправильно	8.3.7 Може розпізнавати різні форми мови ворожнечі онлайн і замислитися над тим, як із цим можна боротися	8.4.7 Може оцінити соціальний вплив мови ворожнечі — як у минулому, так і в сучасному цифровому світі
Дії на захист прав	8.1.8 Може висловитися, коли бачить щось неправильне, навіть якщо інші мовчать	8.2.8 Може взяти участь у простій просвітницькій активності, спрямованій на просування цифрових прав дітей	8.3.8 Може створити відео, блог або кампанію в соціальних мережах на захист посиленого захисту цифрових прав молоді	8.4.8 Може звернутися до обраного представника з питання захисту цифрових прав молоді

Приватність та безпека

Учні вчаться захищати себе та інших в інтернеті

Теми	5 – 7 років	8 – 11 років	12 – 15 років	16 – 18 років
Збір даних	9.1.1 Може навести приклади особистих даних — як-от ім'я, вік і захоплення	9.2.1 Може описати прості способи контролю того, яка особиста інформація потрапляє в інтернет	9.3.1 Може пояснити, як компанії використовують особисті дані для персоналізації інтернет-контенту	9.4.1 Може проаналізувати етичні наслідки збору даних — як для окремих осіб, так і для суспільства загалом
Загрози конфіденційності та безпеці	9.1.2 Може навести приклади того, що безпечно публікувати онлайн, а що може бути шкідливим	9.2.2 Може розпізнавати поширені онлайн-шахрайства	9.3.2 Може описати, як соціальні мережі можуть загрожувати приватності або безпеці користувачів	9.4.2 Може описати загрози безпеці, з якими стикаються компанії та організації
Захист конфіденційності в інтернеті	9.1.3 Може пояснити, що робити, якщо хоче зробити фото однокласників або поділитися інформацією про них	9.2.3 Може погодити прості правила для захисту онлайн-приватності одне одного	9.3.3 Може оцінити політики або правила своєї школи щодо інтернету з точки зору захисту приватності учнів	9.4.3 Може описати, як Загальний регламент захисту даних (GDPR) захищає онлайн-приватність громадян
Неприйнятний контент	9.1.4 Може назвати своїх «довірих дорослих», до яких звертається по допомогу в цифрових питаннях	9.2.4 Може пояснити, що робити, якщо натрапив/ла на цифровий контент, що лякає, засмучує або викликає занепокоєння	9.3.4 Може говорити про вплив перегляду чи поширення жорсткого контенту, такого як насильство, війна, злочини, аварії або порнографія	9.4.4 Може оцінити ефективність стратегій захисту дітей від жорсткого контенту
Поширення відвертих зображень	9.1.5 Може розпізнати ситуації, які викликають дискомфорт в онлайн-середовищі	9.2.5 Може пояснити небезпеки публікування фото чи відео себе або інших в інтернеті	9.3.5 Може пояснити, що робити, якщо особисті зображення були поширені онлайн без згоди	9.4.5 Може проаналізувати можливі наслідки публікації особистих зображень в інтернеті — як у соціальному житті, так і в освіті чи кар'єрі
Онлайн-хижаки	9.1.6 Усвідомлює, що деякі люди онлайн можуть бути не тими, за кого себе видають	9.2.6 Може описати тактики, які використовують онлайн-хижаки, щоб завоювати довіру молоді	9.3.6 Може пояснити, що таке грумінг, і як розпізнати ознаки такої поведінки	9.4.6 Може обговорити, як, на його/її думку, суспільство має реагувати на проблему онлайн-хижаків
Безпечна поведінка в інтернеті	9.1.7 Може розпізнати онлайн-ситуації як «безпечні» або «небезпечні»	9.2.7 Може описати, як заблокувати й покаржитися на того, хто поводить неналежно онлайн	9.3.7 Може описати, як людей можуть радикалізувати через інтернет	9.4.7 Може проаналізувати законодавство щодо безпеки в інтернеті та замислитися, чи його слід посилити
Дії заради безпечнішого інтернету	9.1.8 Може звертатися до дорослих за дозволом перед використанням нових пристроїв, застосунків чи функцій	9.2.8 Може погодити прості правила для зав'язування онлайн-дружби без ризику для себе	9.3.8 Може дати поради іншим, як залишатися в безпеці у соціальних мережах і месенджерах	9.4.8 Може оцінити ефективність інструментів безпеки на онлайн-платформах і в застосунках

Обізнаність споживача

Учні дізнаються про соціальний та екологічний вплив своїх цифрових споживчих звичок

Теми	5 – 7 років	8 – 11 років	12 – 15 років	16 – 18 років
Цифрові гроші	10.1.1 Може усвідомлювати, що для покупок використовуються гроші, навіть якщо ми не бачимо фізичних монет або купюр	10.2.1 Може розпізнавати цифрові форми оплати, як-от дебетові й кредитні картки та цифрові гаманці	10.3.1 Може описати основні функції платформ цифрових платежів і те, як користуватися ними відповідально	10.4.1 Може описати основні характеристики криптовалют, а також практичні та етичні наслідки інвестування в них
Права споживача	10.1.2 Може розпізнавати, що все, що купується, коштує грошей, і що деякі речі коштують дорожче за інші	10.2.2 Може описати обов'язки продавців і власників магазинів перед покупцями	10.3.2 Може описати свої права у разі проблеми з товаром або послугою, придбаними онлайн	10.4.2 Може розпізнати права споживача, прописані в умовах онлайн-покупок
Розумні витрати	10.1.3 Може усвідомлювати, що не можна мати все, що хочеться, навіть якщо це цифрові гроші	10.2.3 Може пояснити, чому ігри, позначені як «безкоштовні» не завжди є повністю безкоштовними	10.3.3 Може розпізнавати фальшиві акції та оманливі пропозиції в інтернеті	10.4.3 Може описати способи перевірки справжності схвалення інфлюенсерами чи знаменитостями
Відповідальні покупки	10.1.4 Може пояснити різницю між речами, які потрібні (наприклад, їжа), і речами, які просто хочеться (наприклад, іграшки)	10.2.4 Може скласти простий цифровий бюджет для відстеження своїх витрат	10.3.4 Може погодити принципи відповідального онлайн-шопінгу	10.4.4 Може порівняти соціальний та екологічний вплив онлайн-шопінгу з відвідуванням фізичних магазинів
Розуміння реклами	10.1.5 Може розпізнавати рекламу в різних форматах — на телебаченні, у мультфільмах чи перед відео	10.2.5 Може розпізнавати деякі переконливі техніки, що використовуються в онлайн-рекламі	10.3.5 Може описати деякі стратегії онлайн-маркетингу, як-от інструменти відстеження чи співпраця з інфлюенсерами	10.4.5 Може проаналізувати роль реклами на платформах, що надають користувачам безкоштовний доступ до контенту й послуг
Екологічні наслідки	10.1.6 Може усвідомлювати, що пристрої, як-от комп'ютери, планшети та телефони, працюють на електриці та спричиняють викиди вуглецю	10.2.6 Може простежити екологічний вплив цифрового пристрою — від видобутку ресурсів до утилізації	10.3.6 Може оцінити енергоспоживання, пов'язане зі звичками в інтернеті — такими як стримінг, ігри чи часті завантаження	10.4.6 Може дослідити екологічні витрати, пов'язані з використанням штучного інтелекту
Сталий розвиток	10.1.7 Може описати, як доглядати за пристроями — не кидати їх, тримати в чистоті та вимикати, коли не використовуються	10.2.7 Може описати способи переробки цифрових продуктів для зменшення електронних відходів	10.3.7 Може дослідити способи більш сталого використання особистих цифрових пристроїв	10.4.7 Може оцінити екологічні заяви, які роблять онлайн-платформи та компанії
Етичне споживання	10.1.8 Може усвідомлювати, що іграшки чи ігри купуються за гроші, які заробляють батьки або піклувальники	10.2.8 Може пояснити, як вибір застосунків, ігор і пристроїв впливає на людей у різних куточках світу	10.3.8 Може проаналізувати привабливість постійного оновлення пристроїв і наслідки цього для довкілля	10.4.8 Може дослідити етичну відповідність онлайн-платформи щодо походження продукції, інклюзивності та умов праці