

Accés i inclusió

Els estudiants aprenen a fer que els beneficis de la tecnologia siguin accessibles a tothom

Temes	5 – 7	8-11	12 – 15	16 – 18
Els beneficis de la tecnologia	1.1.1. Pot donar exemples de com la tecnologia ajuda les persones a connectar-se, compartir i aprendre juntes	1.2.1. Pot donar exemples de com la tecnologia els ajuda a compartir idees i treballar junts	1.3.1. Pot donar exemples de com la tecnologia millora la vida a la seva comunitat local	1.4.1. Pot donar exemples de com la tecnologia crea oportunitats perquè els ciutadans participin en la presa de decisions
Ampliació d'oportunitats	1.1.2. Pot incloure els seus companys en activitats col·laboratives senzilles	1.2.2. Pot descriure com la tecnologia pot unir els companys de classe per donar-se suport mútuament	1.3.2. Pot descriure com la tecnologia ajuda les persones a accedir als serveis públics	1.4.2. Pot descriure com la tecnologia ajuda a millorar les oportunitats educatives, econòmiques i sanitàries dels ciutadans
Tecnologia assistiva	1.1.3. Pot identificar discapacitats que dificulten que els infants utilitzin dispositius digitals	1.2.3. Pot donar exemples d'eines dissenyades per ajudar les persones amb discapacitat a accedir a l'entorn digital	1.3.3. Pot avaluar els punts forts i febles d'un lloc web, una aplicació o un altre producte digital des de la perspectiva de l'accessibilitat	1.4.3. Pot incorporar principis d'accessibilitat en una tasca o projecte digital
Igualtat de gènere	1.1.4. Pot reconèixer que els nens i les nenes, i els homes i les dones, són igualment bons en l'ús de la tecnologia	1.2.4. Es poden acordar algunes normes de classe per garantir que els nens i les nenes tinguin el mateix accés a la tecnologia per aprendre	1.3.4. Pot explorar els motius pels quals les nenes i les dones de vegades poden ser excloses del món digital	1.4.4. Pot investigar un tema d'igualtat de gènere en el disseny, desenvolupament o aplicació de tecnologia
Inclusió lingüística i cultural	1.1.5. Pot representar maneres de comunicar-se amb algú que no parla la seva llengua	1.2.5. Pot incorporar elements de la llengua i la forma de vida d'una altra cultura en una història o activitat que impliqui tecnologia	1.3.5. Pot avaluar els punts forts i febles d'una plataforma en línia des de la perspectiva d'un altre grup ètnic o d'una altra cultura	1.4.5. Pot elaborar principis de disseny inclusiu per a un producte digital, que reflecteixin la diversitat lingüística i cultural europea
Exclusió digital	1.1.6. Pot reconèixer que no tots els infants del món tenen accés a la tecnologia	1.2.6. Pot parlar d'algunes de les conseqüències de no tenir accés a la tecnologia o a Internet	1.3.6. Pot identificar barreres socials, econòmiques i geogràfiques que limiten l'accés digital	1.4.6. Pot avaluar l'impacte de l'exclusió digital en les oportunitats socials i econòmiques
Política d'accés digital	1.1.7. Pot inventar les seves pròpies normes per compartir joguines, respectar els torns en els jocs o gestionar el temps davant de la pantalla	1.2.7. Pot descriure com les normes i les decisions dels adults poden ajudar a fer que la tecnologia estigui més a l'abast de les persones	1.3.7. Pot considerar quin hauria de ser l'accés mínim a la tecnologia en la societat actual	1.4.7. Poden discutir què creuen que hauria de fer la societat respecte a l'exclusió digital
Acció per promoure la inclusió	1.1.8. Pot descriure maneres de fer amb què els altres se sentin inclosos i valorats	1.2.8. Pot suggerir normes de classe per garantir que tots els estudiants tinguin accés a la tecnologia que necessiten per a les seves tasques escolars	1.3.8. Pot dissenyar unes directrius comunitàries per a una plataforma en línia que promoguin la inclusió	1.4.8. Pot avaluar la tasca d'una organització o iniciativa que promou la inclusió digital

Aprentatge i creativitat

Els estudiants aprenen com la tecnologia els ajuda a aprendre i a utilitzar la seva creativitat per ajudar els altres

Temes	5 – 7	8-11	12 – 15	16 – 18
Els beneficis de la tecnologia	2.1.1. Pot parlar de les coses que aprèn utilitzant la tecnologia	2.2.1. Pot descriure els tipus de tecnologia que utilitzen a l'escola i com els ajuden a aprendre	2.3.1. Pot avaluar els beneficis de l'aprenentatge en una aula virtual	2.4.1. Pot explorar maneres en què les eines basades en IA ajuden a millorar l'aprenentatge
Ampliació d'oportunitats	2.1.2. Pot crear un contingut digital senzill sobre un tema social	2.2.2. Pot crear una història digital o animació sobre un problema de la seva escola o barri	2.3.2. Pot produir un podcast o vídeo expressant la seva opinió sobre un tema que afecta els joves	2.4.2. Pot crear una campanya o un repte en línia per canviar l'opinió pública sobre un tema
Tecnologia assistiva	2.1.3. Poden compartir joguines, materials i idees entre ells, i fer torns durant les activitats	2.2.3. Pot utilitzar la tecnologia per compartir i desenvolupar les idees dels altres en una activitat o projecte conjunt	2.3.3. Pot utilitzar la tecnologia per facilitar una discussió o debat en grup	2.4.3. Pot utilitzar la tecnologia per reunir un grup de companys amb idees afins per treballar en un projecte en línia
Igualtat de gènere	2.1.4. Pot reconèixer la importància de demanar permís abans d'utilitzar les coses d'una altra persona	2.2.4. Pot descriure com reconèixer el mèrit de les persones de les quals utilitzen en línia les idees, les paraules o les imatges	2.3.4. Pot descriure maneres de comprovar fets i xifres abans de compartir-los en línia	2.4.4. Pot descriure les implicacions ètiques i acadèmiques del plagi
Inclusió lingüística i cultural	2.1.5. Pot reconèixer que tot el que veu o sent en línia ha estat creat per algú	2.2.5. Pot explicar com la llei de drets d'autor protegeix la seva obra digital	2.3.5. Pot donar exemples de material digital protegit per drets d'autor i explicar les sancions per utilitzar-los sense permís	2.4.5. Pot identificar problemes de drets d'autor relacionats amb l'ús de la IA per a la creació de contingut
Exclusió digital	2.1.6. Pot crear coses perquè altres les utilitzin i en gaudeixin	2.2.6. Pot descriure on es poden trobar materials d'ús gratuït en línia	2.3.6. Pot explicar què són els materials de codi obert i com són útils per a projectes creatius i educatius	2.4.6. Pot descriure maneres de participar en una comunitat de codi obert
Política d'accés digital	2.1.7. Pot identificar música, roba o altres tradicions d'arreu del món, d'altres escoles —locals o globals— en històries i vídeos que els agraden	2.2.7. Pot connectar amb els infants d'altres escoles, local o globalment, utilitzant la tecnologia digital	2.3.7. Pot identificar principis per crear contingut que respecti diferents cultures i tradicions	2.4.7. Pot identificar maneres d'involucrar persones de diferents cultures i tradicions en un grup en línia o en un espai /projecte obert.
Acció per promoure la inclusió	2.1.8. Pot descriure maneres de difondre la bondat	2.2.8. Pot suggerir maneres d'utilitzar la tecnologia per cuidar persones o altres criatures	2.3.8. Pot suggerir maneres d'utilitzar la tecnologia per resoldre un problema escolar o comunitari	2.4.8. Pot suggerir maneres d'utilitzar la tecnologia per resoldre un problema social o ambiental

Alfabetització mediàtica i informativa

Els estudiants aprenen a avaluar la fiabilitat de les notícies i la informació en línia

Temes	5 – 7	8-11	12 – 15	16 – 18
Els beneficis de la tecnologia	3.1.1. Pot reconèixer les «notícies» com a coses que estan passant ara en algun lloc web per analitzar històries sobre el món	3.2.1. Pot utilitzar aplicacions i llocs web aptes per a infants per analitzar històries sobre persones i esdeveniments a les notícies	3.3.1. Pot valorar els avantatges i inconvenients de les diferents maneres d'accedir a les notícies en línia	3.4.1. Pot reflexionar sobre com el seu comportament en línia dicta les notícies que rep i com podria alliberar-se'n.
Ampliació d'oportunitats	3.1.2. Pot tornar a explicar un conte de fades o un esdeveniment d'un llibre infantil o vídeo des de la perspectiva de diferents personatges	3.2.2. Pot explicar què és el «clickbait» i com influeix en les notícies que la gent llegeix	3.3.2. Pot explicar què són les «bombolles de filtre» i com influeixen en la forma en què les persones perceben el món	3.4.2. Poden examinar la influència de la propietat dels mitjans en el contingut de les notícies en línia
Tecnologia assistiva	3.1.3. Pot classificar exemples senzills de contingut digital en "reals" i "fingits" o "inventats"	3.2.3. Pot distingir entre fets i opinions en diferents tipus de notícies en línia	3.3.3. Pot avaluar la fiabilitat de la informació proporcionada per diferents bloguers	3.4.3. Poden explicar què són les teories de la conspiració i els efectes que tenen en la societat
Igualtat de gènere	3.1.4. Pot analitzar una història o imatge senzilla amb inconsistències evidents i detectar allò que no té sentit	3.2.4. Pot reconèixer algunes de les tàctiques enganyoses que s'utilitzen per fer creure a la gent notícies en línia que no són certes	3.3.4. Pot reconèixer les tècniques de publicitat (propaganda) i altres formes de manipulació utilitzades a internet per influir en opinió pública	3.4.4. poden avaluar l'impacte de la desinformació en línia, en una campanya electoral
Inclusió lingüística i cultural	3.1.5. Pot descriure com dir mentides porta a malentesos i a ferir sentiments	3.2.5. Pot identificar maneres en què la informació inventada en línia perjudica els infants	3.3.5. Pot identificar formes en què la informació inventada distorsiona la comprensió de les persones sobre temes importants i influeix en les seves decisions	3.4.5. Pot identificar maneres en què la informació fabricada erosiona la confiança en les institucions públiques i el procés democràtic
Exclusió digital	3.1.6. Pot explicar per què és important consultar amb un adult de confiança si detecta alguna cosa nova, estranya o emocionant	3.2.6. Pot reconèixer els indicis que suggereixen que és probable que una notícia sigui falsa	3.3.6. Pot avaluar la fiabilitat d'una notícia en línia utilitzant diverses tècniques de verificació	3.4.6. Pot avaluar la credibilitat de diferents proveïdors de mitjans digitals utilitzant els indicadors del periodisme responsable
Política d'accés digital	3.1.7. Pot reconèixer la importància de consultar amb un adult de confiança si no estan segurs de si és correcte compartir alguna cosa en línia	3.2.7. Pot acordar algunes coses senzilles que cal fer i que no cal fer, per compartir notícies i informacions en línia de manera respectuosa	3.3.7. Pot identificar formes en que les coses que comparteixen en línia puguin ser interpretades de manera diferent per altres persones	3.4.7. Pot revisar la legislació dissenyada per combatre la informació falsa o inventada i considerar si cal enfortir-la
Acció per promoure la inclusió	3.1.8. Pot compartir notícies amb els altres, sobre la família, els amics o alguna cosa del seu entorn immediat	3.2.8. Pot crear una notícia sobre la seva escola per al butlletí o lloc web de l'escola	3.3.8. Pot crear un reportatge sobre joves per a una plataforma d'intercanvi de vídeos o xarxes socials	3.4.8. Pot investigar una notícia que estigui de moda en línia i publicar la seva pròpia versió

Ètica i empatia

Els estudiants aprenen com el seu comportament en línia afecta altres persones

Temes	5 – 7	8-11	12 – 15	16 – 18
Els beneficis de la tecnologia	4.1.1. Pot parlar de com els agrada utilitzar la tecnologia, com ara si els agrada estar sols o jugar amb els amics	4.2.1. Pot identificar maneres en què parlar amb algú en línia és diferent de parlar cara a cara	4.3.1. Pot considerar per què el comportament de les persones en línia sovint és diferent de com ho són fora de línia	4.4.1. Pot descriure com Internet millora i erosiona qualitats humanes com l'empatia i el respecte pels altres
Ampliació d'oportunitats	4.1.2. Poden reconèixer que han de tractar les persones en línia amb amabilitat i respecte, com qualsevol altra persona	4.2.2. Pot explicar què és la «netiqueta» i per què és important	4.3.2. pot identificar maneres de mostrar empatia en línia	4.4.2. Pot descriure situacions en línia on altres persones poden necessitar el seu suport
Tecnologia assistiva	4.1.3. Pot suggerir maneres d'assegurar-se que els altres no se sentin exclosos	4.2.3. Pot suggerir coses pràctiques que poden fer per fer que la gent se senti benvinguda i inclosa en línia	4.3.3. Pot identificar els perills dels grups de xarxes socials i explorar maneres de fer que la seva pròpia presència a les xarxes socials sigui més inclusiva	4.4.3. Pot identificar veus que solen faltar a les xarxes socials i considerar què es pot fer per incloure-les
Igualtat de gènere	4.1.4. Pot reconèixer que la gent pot ser desagradable o cruel en línia	4.2.4. Pot identificar diferents tipus de comportament en línia perjudicial	4.3.4. Pot descriure diferents formes d'assetjament en línia	4.4.4. Poden discutir com creuen que la societat hauria de respondre al problema de l'abús en línia
Inclusió lingüística i cultural	4.1.5. Pot reconèixer que ser dolent amb algú a propòsit, una vegada i una altra és assetjament	4.2.5. pot explicar què és el ciberassetjament	4.3.5. Pot explicar les conseqüències personals i legals del ciberassetjament	4.4.5. Pot considerar fins a quin punt les xarxes socials són culpables de l'assetjament en línia
Exclusió digital	4.1.6. Pot descriure com és probable que se senti una persona que està sent assetjada	4.2.6. Pot analitzar la diferència entre ciberassetjament i els anomenats "acudits suposadament inofensius"	4.3.6. Pot parlar de l'impacte de l'assetjament en línia en les relacions a l'aula i com abordar-ho	4.4.6. Pot examinar les maneres en què l'abús i l'assetjament en línia impacten en el debat públic i el procés democràtic
Política d'accés digital	4.1.7. Pot reconèixer la importància d'informar a un adult de confiança sobre converses molestes o confuses	4.2.7. Pot explicar què cal fer si pateixen assetjament en línia	4.3.7. Pot descriure les precaucions que pot prendre per protegir-se de l'abús en línia	4.4.7. Pot explicar com documentar i denunciar incidents d'assetjament i abús en línia
Acció per promoure la inclusió	4.1.8. Pot suggerir activitats senzilles per promoure l'amabilitat a l'escola, com ara un "banc d'amics" o un "mur d'agraïment"	4.2.8. Pot explicar què cal fer si presencien ciberassetjament	4.3.8. Pot suggerir maneres en què els estudiants poden contribuir a les polítiques escolars sobre protecció digital	4.4.8. Pot avaluar una iniciativa nacional dissenyada per abordar el ciberassetjament

Salut i benestar

Els estudiants aprenen com la tecnologia impacta en la seva salut i benestar mental i físic

Temes	5 – 7	8-11	12 – 15	16 – 18
Els beneficis de la tecnologia	5.1.1. Pot reconèixer maneres en què la tecnologia ajuda la seva família a mantenir-se sana	5.2.1. Pot descriure maneres en què la tecnologia els ajuda a fer amics i mantenir-se en contacte amb la seva família	5.3.1. Pot descriure maneres en què la tecnologia els ajuda a expressar la seva identitat i a construir noves relacions	5.4.1. Pot descriure maneres en què la tecnologia ajuda els grups marginats i vulnerables de la societat a millorar el seu benestar
Ampliació d'oportunitats	5.1.2. Pot utilitzar aplicacions, llocs web o vídeos que promoguin la salut infantil	5.2.2. Pot donar exemples d'aplicacions de salut i fitness adequades per al seu grup d'edat	5.3.2. Pot donar exemples d'aplicacions, llocs web o vídeos que ajudin els joves amb el seu benestar mental	5.4.2. Pot avaluar els avantatges i els inconvenients de l'ús d'Internet per obtenir informació sanitària i consells mèdics
Tecnologia assistiva	5.1.3. Pot parlar dels perills de passar massa temps davant de la pantalla	5.2.3. Pot descriure les conseqüències físiques de l'ús excessiu de la tecnologia	5.3.3. Pot reconèixer els signes d'addicció als telèfons intel·ligents	5.4.3. Pot identificar els perills de confiar en Internet com a mitjà per establir relacions
Igualtat de gènere	5.1.4. Pot explicar què cal fer si el contingut digital els fa sentir incòmodes	5.2.4. Pot identificar els perills associats als reptes en línia i considerar què atrau els infants cap a aquestes activitats	5.3.4. Pot identificar els perills de les imatges corporals i els estils de vida irrealistes promoguts per influenciadors	5.4.4. Pot considerar com hauria de respondre la societat a les plataformes que promouen conductes destructives com els trastorns de la conducta alimentària i l'autolesió
Inclusió lingüística i cultural	5.1.5. Pot identificar situacions segures i arriscades en videojocs	5.2.5. Pot identificar les característiques dels videojocs que fan que els usuaris vulguin continuar jugant	5.3.5. Pot descriure els símptomes del trastorn dels videojocs	5.4.5. Es pot debatre l'ètica d'incloure sistemes de recompenses aleatòries semblants als jocs d'atzar en els videojocs, com ara les caixes de botí
Exclusió digital	5.1.6. Pot explicar la importància de fer pauses regulars de les activitats davant de les pantalles	5.2.6. Pot acordar algunes normes bàsiques per mantenir-se saludable quan s'utilitza la tecnologia	5.3.6. Pot identificar les precaucions que els joves poden prendre per evitar trastorns tecnològics	5.4.6. Pot reconèixer els signes d'un ús problemàtic de la tecnologia
Política d'accés digital	5.1.7. Pot donar exemples d'activitats divertides que no impliquen temps davant de la pantalla	5.2.7. Pot comparar els beneficis de jugar a videojocs amb jugar a jocs cara a cara, llegir un llibre o fer esport	5.3.7. Pot utilitzar la tecnologia per fer un seguiment i analitzar els seus propis hàbits digitals	5.4.7. Pot revisar la legislació sobre l'impacte de la tecnologia en la salut i el benestar, i considerar si cal reforçar-la
Acció per promoure la inclusió	5.1.8. Poden treballar junts per crear un pla senzill per practicar hàbits digitals saludables	5.2.8. Pot contribuir a una activitat de classe que promogui hàbits digitals saludables	5.3.8. Pot dissenyar una iniciativa per conscienciar sobre els efectes negatius de les imatges corporals alterades digitalment	5.4.8. Pot dur a terme una investigació local sobre l'impacte de la tecnologia en l'estil de vida de les persones

Presència electrònica i comunicacions

Els estudiants aprenen a crear i mantenir una presència digital saludable

Temes	5 – 7	8-11	12 – 15	16 – 18
Els beneficis de la tecnologia	6.1.1. Pot explicar per què han de tenir cura amb el que diuen i a qui ho diuen	6.2.1. Pot explicar quina és la seva petjada digital i els tipus de coses que probablement hi conté.	6.3.1. Pot comprovar la seva pròpia petjada digital i reflexionar sobre el que conté	6.4.1. Pot analitzar els contractes de termes i condicions per trobar les dades que les empreses estan autoritzades a recopilar-ne
Ampliació d'oportunitats	6.1.2. Pot reconèixer que sempre que utilitza internet, se'n registra informació sobre ell/ella	6.2.2. Pot explicar com es crea la seva petjada digital	6.3.2. Pot descriure les diferents maneres en què influeixen en la seva pròpia petjada digital	6.4.2. Pot reflexionar sobre el seu historial de cerca personal i el seu comportament en línia i què diu d'ells
Tecnologia assistiva	6.1.3. Pot reconèixer que la manera com es comporten afecta el que la gent pensa d'ells	6.2.3. Pot identificar tipus de comportament en línia que poden perjudicar la seva reputació	6.3.3. Pot considerar per què la gent sovint intenta presentar una imatge idealitzada de si mateixa en línia	6.4.3. Pot considerar com la pressió per mantenir una presència en línia perfecta afecta els individus i la societat en general
Igualtat de gènere	6.1.4. Pot dir per què els agraden els avatars o personatges virtuals que trien per representar-se a si mateixos	6.2.4. Pot explicar com la seva elecció d'avatars i personatges virtuals revela a altres persones la seva personalitat i els seus interessos	6.3.4. Pot explicar com la tria dels noms d'usuari i de les fotografies de perfil afecta la manera com altres persones els veuen i hi reaccionen	6.4.4. Pot discutir fins a quin punt les persones poden ser considerades moralment responsables pels personatges que encarnen en la realitat virtual
Inclusió lingüística i cultural	6.1.5. Pot descriure com es propaguen les coses dolentes que diu la gent	6.2.5. Pot identificar maneres en què la seva reputació pot veure's afectada per les coses que els seus amics fan o diuen sobre ells en línia	6.3.5. Pot considerar de quines maneres la seva reputació en línia pot veure's afectada per persones que ni tan sols coneixen	6.4.5. Pot explorar maneres d'intentar protegir la seva reputació en línia dels danys que puguin causar altres persones
Exclusió digital	6.1.6. Pot reconèixer que tot el que fan en línia és a la vista de tothom i dura per sempre	6.2.6. Pot identificar de quines maneres el fet de compartir informació personal en línia pot afectar la seva seguretat	6.3.6. Pot analitzar de quines maneres la seva petjada digital pot afectar les amistats i les relacions amb altres persones	6.4.6. Pot analitzar de quines maneres la seva petjada digital pot afectar les seves oportunitats futures
Política d'accés digital	6.1.7. Pot reconèixer que pot dir «no» si un joc o un lloc web li demana informació que no vol compartir	6.2.7. Pot explicar com actualitzar informació bàsica en línia sobre si mateixos, com ara noms d'usuari i fotografies de perfil	6.3.7. Pot donar exemples de situacions en què tenen el dret de demanar a una plataforma que retiri contingut que han publicat	6.4.7. Pot explicar el dret a l'oblit i donar exemples de situacions en línia en què es pot aplicar
Acció per promoure la inclusió	6.1.8. Pot descriure la informació personal que sempre ha de mantenir segura i preguntar a un adult de confiança abans de compartir-la	6.2.8. Pot consensuar algunes normes senzilles per mantenir una bona reputació en línia	6.3.8. Pot avaluar estratègies per limitar la informació personal que fan disponible a internet	6.4.8. Pot debatre els avantatges i els inconvenients de l'anonimat en línia

Participació activa

Els estudiants aprenen maneres d'utilitzar la tecnologia per marcar la diferència a les seves comunitats i a la societat

Temes	5 – 7	8-11	12 – 15	16 – 18
Els beneficis de la tecnologia	7.1.1. Pot obtenir informació sobre les persones de la societat que ens ajuden, com ara metges, policies i bombers	7.2.1. Pot utilitzar Internet per trobar informació sobre organitzacions que ajuden els infants	7.3.1. Pot utilitzar Internet per trobar informació sobre organitzacions juvenils i de la societat civil i les seves activitats	7.4.1. Pot utilitzar Internet per trobar informació sobre els partits polítics i què defensen
Ampliació d'oportunitats	7.1.2. Pot presentar dues versions d'una història o dues opinions sobre un tema	7.2.2. Pot utilitzar la tecnologia per recopilar i presentar les opinions dels companys de classe sobre un tema relacionat amb la vida escolar	7.3.2. Pot utilitzar la tecnologia per investigar i presentar un tema d'actualitat sobre ciutadania	7.4.2. Pot utilitzar la tecnologia per investigar i presentar l'opinió pública sobre un tema que està de moda a les notícies
Tecnologia assistiva	7.1.3. Pot participar en una discussió senzilla basada en imatges, tot expressant els seus punts de vista per torns	7.2.3. Pot acordar normes senzilles sobre com comportar-se en una discussió en línia	7.3.3. Pot avaluar els avantatges i els inconvenients de diferents oportunitats per a debats en línia	7.4.3. Pot parlar de les dificultats de debatre temes delicats i controvertits en línia
Igualtat de gènere	7.1.4. Pot crear un missatge visual senzill que expressi la seva opinió sobre alguna cosa que li importa en el seu entorn immediat	7.2.4. Pot crear contingut digital senzill sobre alguna cosa del món que voldria canviar	7.3.4. Pot descriure diferents eines de defensa digital i explicar com utilitzar-les	7.4.4. Pot avaluar els avantatges i els inconvenients de diferents formes d'activisme digital
Inclusió lingüística i cultural	7.1.5. Pot crear una petició visual senzilla sobre alguna cosa que els agradaria que passés i recollir algunes «signatures»	7.2.5. Pot organitzar una petició digital per pressionar el seu consell estudiantil sobre un tema escolar	7.3.5. Pot escriure un correu electrònic a un representant electe	7.4.5. Pot investigar un exemple de lobby en línia i avaluar-ne l'eficàcia
Exclusió digital	7.1.6. Pot crear una peça senzilla de contingut digital, com ara un pòster, per promocionar un esdeveniment escolar	7.2.6. Pot utilitzar la tecnologia per ajudar a organitzar un esdeveniment escolar	7.3.6. Pot descriure com configurar una campanya social o un grup de suport en línia	7.4.6. Pot planificar un projecte d'acció comunitària digital dissenyat per resoldre un problema local
Política d'accés digital	7.1.7. Pot participar en una simple votació en línia	7.2.7. Pot utilitzar la tecnologia per ajudar a organitzar unes eleccions escolars	7.3.7. Pot suggerir maneres d'utilitzar la tecnologia per augmentar la participació de l'alumnat en la presa de decisions de l'escola	7.4.7. Pot avaluar els avantatges i els inconvenients del vot electrònic a les eleccions
Acció per promoure la inclusió	7.1.8. Pot participar en un esdeveniment senzill a l'aula en línia, com ara una videoconferència	7.2.8. Pot escriure un bloc sobre un tema local per al lloc web de l'escola o la pàgina de xarxes socials	7.3.8. Pot suggerir maneres d'utilitzar la tecnologia per augmentar la participació de la comunitat de famílies en la vida escolar	7.4.8. Pot utilitzar la tecnologia per donar a conèixer les oportunitats locals de voluntariat per a joves

Drets i responsabilitats

Els estudiants aprenen sobre els drets i responsabilitats en l'entorn digital

Temes	5 – 7	8-11	12 – 15	16 – 18
Els beneficis de la tecnologia	8.1.1. Pot descriure els dispositius que tenen permès utilitzar i els que no	8.2.1. Pot donar exemples dels seus drets digitals, com ara la privacitat, la llibertat d'expressió i la protecció davant els danys en línia	8.3.1. Pot donar exemples de situacions en què es vulneren els drets digitals dels infants	8.4.1. Es pot debatre si l'accés a Internet s'hauria de convertir en un dret humà bàsic
Ampliació d'oportunitats	8.1.2. Pot descriure què poden fer i què no poden fer amb els dispositius	8.2.2. Pot acordar algunes coses senzilles que cal fer i que no cal fer a l'hora d'enviar missatges o jugar amb amics en línia	8.3.2. Pot donar exemples de les normes que les plataformes i les aplicacions els demanen que segueixin i considerar per què són importants	8.4.2. Pot debatre les responsabilitats dels ciutadans digitals i reflexionar sobre com compleixen aquestes responsabilitats ells mateixos
Tecnologia assistiva	8.1.3. Pot dir què ha de fer si algú el tracta malament	8.2.3. Pot descriure les accions que pot dur a terme si es violen els seus drets digitals	8.3.3. Pot identificar organitzacions i individus a qui poden acudir si es vulneren els seus drets digitals	8.4.3. Pot descriure les mesures que prenen les plataformes per protegir els drets dels usuaris i considerar si ho fan
Igualtat de gènere	8.1.4. Pot parlar quan creu que algú està sent maltractat	8.2.4. Pot descriure com denunciar contingut en línia perjudicial o inadequat	8.3.4. Pot descriure maneres de protegir els drets digitals dels altres	8.4.4. Pot identificar situacions en què els amics poden tenir problemes en línia i considerar les millors maneres d'ajudar-los
Inclusió lingüística i cultural	8.1.5. Pot expressar els seus sentiments utilitzant eines senzilles com ara "gràfics d'emocions" o la tècnica del "semàfor"	8.2.5. Pot descriure oportunitats per expressar les seves opinions en línia	8.3.5. Pot avaluar els avantatges i els inconvenients de les plataformes en línia que ofereixen oportunitats perquè la veu dels joves sigui escoltada	8.4.5. Pot debatre els límits de la llibertat d'expressió a internet
Exclusió digital	8.1.6. Pot donar exemples de personatges de ficció que són tractats injustament	8.2.6. Es pot discutir si les noies tenen les mateixes oportunitats d'utilitzar la tecnologia que els nois	8.3.6. Pot analitzar imatges en línia per detectar evidències d'estereotips de gènere, racials o d'altres tipus	8.4.6. Pot identificar de quines maneres els sistemes d'IA perpetuen formes existents de biaix i de discriminació
Política d'accés digital	8.1.7. Pot reconèixer la diferència entre dir coses que fan que la gent se senti benvinguda i fer que no se senti benvinguda	8.2.7. Pot reconèixer que les persones pertanyen a diferents grups i que fer comentaris maliciosos sobre tot un grup és incorrecte	8.3.7. Pot reconèixer diferents formes de discurs d'odi en línia i considerar com es poden abordar	8.4.7. Pot avaluar l'impacte social del discurs d'odi, tant històricament com en el món digital actual
Acció per promoure la inclusió	8.1.8. Pot parlar quan veu alguna cosa malament, fins i tot si els altres es queden callats	8.2.8. Pot participar en una activitat senzilla de sensibilització dissenyada per promoure els drets digitals dels infants	8.3.8. Pot dissenyar un vídeo, un blog o una campanya a les xarxes socials que defensi una protecció més gran dels drets digitals de les persones joves	8.4.8. Pot fer pressió davant un representant electe sobre una qüestió relacionada amb els drets digitals de les persones joves

Privacitat i seguretat

Els estudiants aprenen a protegir-se a si mateixos i als altres en línia

Temes	5 – 7	8-11	12 – 15	16 – 18
Els beneficis de la tecnologia	9.1.1. Pot donar exemples de dades personals, com ara el seu nom, edat i què li agrada fer	9.2.1. Pot descriure maneres senzilles de controlar la quantitat de les seves dades personals que arriben a Internet	9.3.1. Pot explicar com les empreses utilitzen les seves dades personals per personalitzar l'ús que fan d'internet	9.4.1. Pot examinar les implicacions ètiques de la recollida de dades, tant per a les persones com per a la societat en general
Ampliació d'oportunitats	9.1.2. Pot donar exemples del que és segur compartir en línia i del que pot ser perjudicial	9.2.2. Pot identificar estafes en línia habituals	9.3.2. Pot descriure de quines maneres les plataformes de xarxes socials poden amenaçar la privacitat o la seguretat dels usuaris	9.4.2. Pot descriure les amenaces de seguretat a què s'enfronten les empreses i les organitzacions
Tecnologia assistiva	9.1.3. Pot explicar què cal fer si volen fer una foto dels seus companys de classe o compartir informació sobre ells	9.2.3. Poden acordar algunes normes senzilles per protegir la privacitat en línia dels altres	9.3.3. Pot avaluar les polítiques o procediments en línia de la seva escola des de la perspectiva de la privacitat de l'alumnat	9.4.3. Pot descriure com el Reglament General de Protecció de Dades (RGPD) protegeix la privacitat en línia dels ciutadans.
Igualtat de gènere	9.1.4. Pot anomenar els seus "adults de confiança" per quan necessitin ajuda amb problemes digitals	9.2.4. Pot explicar què cal fer si es troba amb contingut digital que fa por, que és perturbador o que sembla incorrecte	9.3.4. Pot parlar dels efectes de veure o compartir contingut extrem, com ara violència, guerra, delictes, accidents o pornografia.	9.4.4. Pot avaluar l'eficàcia de les estratègies per protegir els infants del contingut extrem
Inclusió lingüística i cultural	9.1.5. Pot reconèixer quan alguna cosa resulta incòmoda en línia	9.2.5. Pot explicar els perills de compartir fotografies o vídeos d'ells mateixos o d'altres persones en línia	9.3.5. Pot explicar què cal fer si imatges personals es comparteixen en línia sense consentiment	9.4.5. Pot examinar les possibles conseqüències de compartir imatges personals en línia, tant a nivell social com en l'àmbit educatiu i professional
Exclusió digital	9.1.6. Pot reconèixer que algunes persones en línia no són qui diuen ser	9.2.6. Pot descriure les tàctiques que utilitzen els depredadors en línia per guanyar-se la confiança de les persones joves	9.3.6. Pot explicar què és el grooming i com reconèixer els senyals d'aquesta conducta	9.4.6. Pot debatre com creu que la societat hauria de respondre al problema dels depredadors en línia
Política d'accés digital	9.1.7. Pot identificar exemples de situacions en línia com a «segures» o «insegures»	9.2.7. Pot descriure com bloquejar i denunciar algú que es comporta de manera inapropiada en línia	9.3.7. Pot descriure com les persones poden ser radicalitzades en línia	9.4.7. Pot revisar la legislació sobre seguretat a internet i considerar si cal reforçar-la
Acció per promoure la inclusió	9.1.8. Pot consultar amb els adults abans d'utilitzar un nou dispositiu, aplicacions o funcions	9.2.8. Pot consensuar algunes normes senzilles per fer amics en línia sense posar-se en perill	9.3.8. Pot aconsellar altres persones sobre com mantenir-se segures a les xarxes socials i a les plataformes de missatgeria	9.4.8. Pot avaluar l'eficàcia de les eines de seguretat a les plataformes i aplicacions

Conscienciació del consumidor

Els estudiants aprenen sobre les conseqüències socials i ambientals de les seves eleccions com a consumidors digitals

Temes	5 – 7	8-11	12 – 15	16 – 18
Els beneficis de la tecnologia	10.1.1. Pot reconèixer que els diners s'utilitzen per comprar coses encara que no vegi monedes o bitllets físics	10.2.1. Pot reconèixer les formes de pagament digitals, com ara targetes de dèbit i de crèdit i carteres digitals	10.3.1. Pot descriure les principals característiques de les plataformes de pagament digital i com utilitzar-les de manera responsable	10.4.1. Pot descriure les principals característiques de les criptomonedes i les implicacions pràctiques i ètiques d'invertir-hi
Ampliació d'oportunitats	10.1.2. Pot reconèixer que tot el que compra té un cost, i que algunes coses costen més que d'altres	10.2.2. Pot descriure les responsabilitats que tenen els venedors i comerciants envers els seus clients	10.3.2. Pot descriure quins són els seus drets si té un problema amb un producte o servei comprat en línia	10.4.2. Pot identificar els drets dels consumidors recollits en els documents de termes i condicions de compra en línia
Tecnologia assistiva	10.1.3. Pot reconèixer que no pot tenir tot el que vol, ni tan sols amb diners digitals	10.2.3. Pot explicar per què els jocs "free-to-play" no sempre són tan gratuïts com semblen	10.3.3. Pot reconèixer promocions falses i ofertes enganyoses en línia	10.4.3. Pot descriure maneres de verificar l'aval d'un influencer o d'una celebritat
Igualtat de gènere	10.1.4. Pot explicar la diferència entre les coses que necessita (com ara menjar) i les coses que vol (com ara joguines)	10.2.4. Pot elaborar un pressupost digital senzill que li permeti controlar la seva despesa	10.3.4. Pot consensuar alguns principis per a una compra en línia responsable	10.4.4. Pot comparar els impactes socials i ambientals de comprar en línia amb els de visitar una botiga física
Inclusió lingüística i cultural	10.1.5 Pot reconèixer anuncis en diferents formats, per exemple a la televisió, o anuncis que surten dins d'un vídeo o abans que comenci.	10.2.5. Pot reconèixer algunes de les tècniques persuasives utilitzades en els anuncis en línia	10.3.5. Pot descriure algunes de les estratègies utilitzades en el màrqueting en línia, com ara les eines de seguiment i les col·laboracions amb influencers	10.4.5. Pot examinar el paper de la publicitat en les plataformes que permeten als usuaris accedir a continguts i serveis gratuïts
Exclusió digital	10.1.6. Pot reconèixer que dispositius com ordinadors, tauletes i telèfons funcionen amb electricitat i contribueixen a les emissions de carboni	10.2.6. Pot representar l'impacte ambiental d'un dispositiu digital des de l'extracció de recursos fins a la seva eliminació	10.3.6. Pot avaluar el consum d'energia dels hàbits en línia, com ara l'streaming, els videojocs i les descàrregues freqüents	10.4.6. Pot examinar els costos ambientals de la intel·ligència artificial (IA)
Política d'accés digital	10.1.7. Pot descriure com tenir cura dels dispositius, com ara no deixar-los caure, mantenir-los nets i apagar-los quan no s'utilitzen	10.2.7. Pot descriure maneres de reciclar productes digitals per reduir els residus electrònics	10.3.7. Pot investigar maneres d'utilitzar els seus dispositius personals de manera més sostenible	10.4.7. Pot avaluar les afirmacions ambientals fetes per plataformes i empreses en línia
Acció per promoure la inclusió	10.1.8. Pot reconèixer que les joguines o els jocs s'han de pagar amb els diners que els seus pares o tutors guanyen amb esforç	10.2.8. Pot explicar com les seves eleccions d'aplicacions, jocs i dispositius afecten persones d'arreu del món	10.3.8. Pot examinar l'atractiu de tenir sempre l'última actualització o gadget, i les conseqüències que això té per al medi ambient	10.4.8. Pot investigar les credencials ètiques d'una plataforma en línia en relació amb l'origen dels productes, la inclusió i les pràctiques laborals