

# HÆFNIRAMMI FYRIR STAFRÆNA BORGARAVITUND

©Evrópuráðið 2025

# HÆFNIRAMMI FYRIR STAFRÆNA BORGARAVITUND

## **Að efla börn og ungmenni sem sjálfstæða borgara á tímum stafrænnar tækni**

Með þessum hæfniramma fyrir stafræna borgaravitund er kynnt til sögunnar nýtt og mikilvægt verkfæri í þeirri viðleitni að efla börn og ungmenni sem sjálfstæða borgara á tímum stafrænnar tækni. Fagstéttum í skólastarfi býðst hér auðveld og árangursrík leið til að fella menntun í stafrænni borgaravitund inn í námskrá hvaða skóla sem vera skal.

## **Sveigjanlegt verkfæri**

Hæfniramminn hefur að geyma 320 dæmi um hæfniviðmið, flokkuð eftir aldurshópum og málefnasviðum, sem gera hann að nægilega sveigjanlegu verkfæri til að henta margvíslegum hópum fagfólks í skólastarfi: kennurum, skólastjórnendum, kennurum í menntavísindum, starfsfólki í stjórnkerfinu og þeim sem annast stefnumörkun. Aðgengilegt orðfæri og einföld framsetning hæfnirammans auðvelda kennurum að skipuleggja nám við hæfi nemenda. Skólastjórnendur geta haft rammann til hliðsjónar þegar teknar eru ákvarðanir um áherslur í námi og kennslu. Í menntun kennara getur hann nýst til að skipuleggja starfsþróun, og í stjórnkerfinu við að fylgjast með námsárangri í skólum. Loks getur hann komið að gagni við stefnumörkun sem leiðarvísir um hvernig takast skuli á við úrlausnarefni í menntamálum sem tengjast áhrifum stafvæðingar á sviði samfélags-, mannréttinda- og lýðræðismála.

## **Borgaramenntun á tímum stafrænnar tækni**

Hæfniramminn snýst ekki aðeins um að flétta tiltekna þætti stafrænnar borgaravitundar inn í kennsluna. Tilgangurinn er einnig að stuðla að sameiginlegum skilningi á því hvaða málefni almennir borgarar þurfa að kynna sér til að geta tekist á við áhrif stafrænnar tækni í samtímanum. Hugsunin er sú að kennarar geti boðið nemendum heilsteypt og árangursríkt nám um grundvallaratriði á borð við siðferðilega hegðun, réttindi og skyldur, gagnrýna hugsun og lýðræði. Skýr viðmið hæfnirammans og áherslan á virka þátttöku hjálpa kennurum að byggja upp sjálfstraust hjá nemendum þannig að þeir geti betur haft stjórn á eigin netnotkun og lagt sitt af mörkum við að móta stafrænt umhverfi nútímans.

## **Auðveldur í notkun**

Hvert sem áhugi notandans beinist er hæfniramminn auðveldur í notkun. Það eina sem gera þarf er að velja hæfniviðmið í samræmi við aðstæður og gera á þeim breytingar eða bæta við þau eftir þörfum.

## **Tilbúinn til notkunar**

Hæfniramminn er tilbúinn til notkunar og geta notendur annað hvort hlaðið honum niður eða nýtt sér gagnvirkt viðmót á netinu. Þau sem hafa gagn af hæfniramma og kynnu að vilja leggja sitt af mörkum við frekari þróun hans í framtíðinni eru hvött til að ganga til liðs við okkur í því verkefni að efla næstu kynslóð sem sjálfstæða borgara í stafrænum heimi.

## Aðgengi og inngilding

Málaflokkur	5-7	8-11	12-15	16-18
Aukin tækifæri	1.1.1 Geta nefnt dæmi um hvernig tæknin nýtist fólki til að tengjast öðrum, miðla efni sín í milli og stunda nám saman.	1.2.1 Geta nefnt dæmi um hvernig tæknin nýtist þeim til að deila hugmyndum með öðrum og stunda samstarf.	1.3.1 Geta nefnt dæmi um hvernig tæknin bætir líf fólks í þeirra eigin samfélagi.	1.4.1 Geta nefnt dæmi um hvernig tækni opnar almenningi leiðir til að eiga aðild að ákvörðunum.
Tæknileg hjálpartæki	1.1.2 Geta fengið aðra nemendur til liðs við sig í einföldum samvinnuverkefnum.	1.2.2 Geta lýst hvernig tæknin getur gagnast bekkjarfélögum til að koma saman og hafa stuðning hvert af öðru.	1.3.2 Geta lýst hvernig tæknin getur auðveldað fólki að nýta sér opinbera þjónustu.	1.4.2 Geta lýst hvernig tæknin getur nýst almennum borgurum til að afla sér menntunar, bæta hag sinn og gæta að heilsunni.
Kynjajafnrétti	1.1.3 Geta bent á hvernig börn með fötlun geta átt erfitt með að nota stafræn tæki.	1.2.3 Geta nefnt dæmi um verkfæri og tæki sem auðvelda fólki með fötlun aðgang að stafrænu umhverfi.	1.3.3 Geta metið kosti og galla vefsíðna, appa og annarra stafrænna verkfæra og þjónustu með tilliti til þess að aðgengi sé tryggt fyrir sem flesta.	1.4.3 Geta fléttað inn í stafrænt námsverkefni sjónarmið sem varða aðgang mismunandi hópa.
Tungumál og menning án aðgreiningar	1.1.4 Geta áttað sig á að drengir og stúlkur, karlar og konur hafa sömu hæfileika til að nýta sér tæknina.	1.2.4 Geta sameinast um bekkjarreglur sem fylgja þarf til að tryggja jafnan aðgang kynjanna að tæknibúnaði í náminu.	1.3.4 Geta kannað ástæður þess að stúlkur og konur geta orðið út undan í stafrænu umhverfi.	1.4.4 Geta rannsakað málefni sem snýr að kynjajafnrétti í tengslum við hönnun, þróun eða nýtingu tiltekinnar tækni.
Stafrænn ójöfnuður	1.1.5 Geta fundið leiðir til að eiga samskipti við fólk sem talar ekki tungumál þeirra.	1.2.5 Geta fléttað atriði úr tungumáli og lífsháttum annarra þjóða inn í sögu eða athöfn sem felur í sér notkun tæknibúnaðar.	1.3.5 Geta metið kosti og galla netmiðils frá sjónarmiði fólks sem er af öðru þjóðerni eða annarrar menningar.	1.4.5 Geta samið hönnunarviðmið fyrir stafræna þjónustu með það í huga að endurspeglar margbreytileika tungumála og menningar í Evrópu.
Stefnumörkun um aðgang að stafrænni tækni	1.1.6 Geta áttað sig á að sum börn í heiminum hafa ekki aðgang að tækni.	1.2.6 Geta rætt hvaða afleiðingar það getur haft að hafa ekki aðgang að tækni eða vera án nettengingar.	1.3.6 Geta bent á félagslegar, efnahagslegar og landfræðilegar hindranir sem takmarka aðgang fólks að stafrænni tækni.	1.4.6 Geta metið hvaða áhrif stafrænn ójöfnuður hefur á félagsleg og efnahagsleg tækifæri fólks.
Aðgerðir til að auka þátttöku án aðgreiningar	1.1.7 Geta samið eigin reglur um hvernig deila eigi leikföngum, skiptast á í leikjum eða stýra skjátíma.	1.2.7 Geta lýst hvernig reglur og ákvarðanir fullorðinna geta gert fólki aðgengilegra að nýta sér tæknina.	1.3.7 Geta ígrundað hvaða lágmarksaðgang allir ættu að hafa að tækni í nútímasamfélagi.	1.4.7 Geta rætt hvað þau telja nauðsynlegt að gera í samfélaginu til að draga úr stafrænum ójöfnum.
Aukin tækifæri	1.1.8 Geta lýst aðferðum til að tryggja að öðrum finnist þau tilheyra hópnum og njóta viðurkenningar.	1.2.8 Geta stungið upp á bekkjarreglum sem fylgja þarf til að tryggja að allir nemendur hafi aðgang að tækninni sem þeir þurfa á að halda í náminu.	1.3.8 Geta samið leiðbeiningar fyrir notendur netmiðils í þeim tilgangi að auka þátttöku án aðgreiningar.	1.4.8 Geta lagt mat á starf í þágu þess að auka stafrænan jöfnuð innan stofnunar eða í tengslum við átaksverkefni.

## Nám og sköpun

Málaflokkur	5-7	8-11	12-15	16-18
Nám með aðstoð tækninnar	2.1.1 Geta rætt um það sem þau læra með því að nota tæknina.	2.2.1 Geta lýst hvers konar tækni þau nota í skólanum og hvernig hún nýtist þeim við námið.	2.3.1 Geta metið ávinninginn af námi sem fer fram í fjarkennslu.	2.4.1 Geta kannað hvaða gagn má hafa af gervigreind í náminu.
Sköpun með skýrum tilgangi	2.1.2 Geta skrifað einfaldan texta á stafrænu formi um tiltekið félagslegt málefni.	2.2.2 Geta búið til sögu eða hreyfimynd á stafrænu formi um málefni sem varðar skólann eða hverfið.	2.3.2 Geta búið til hlaðvarpsbátt eða myndefni sem lýsir viðhorfi þeirra til málefni sem varðar börn og ungmenni.	2.4.2 Geta skipulagt herferð eða átak á netinu til að breyta álitni fólks á tilteknu málefni.
Skapandi samstarf	2.1.3 Geta deilt leikföngum, hráefnum og hugmyndum hvert með öðru og skipst á þegar unnið er að verkefnum.	2.2.3 Geta nýtt sér tæknina til að deila hugmyndum með öðrum og nýta þær í sameiginlegum verkefnum.	2.3.3 Geta nýtt sér tæknina til að auðvelda hópumræður eða rökræður.	2.4.3 Geta nýtt sér tæknina til að safna fólki með svipaðar skoðanir saman til að vinna verkefni á netinu.
Sköpun með siðferðilegum formerkjum	2.1.4 Geta áttað sig á mikilvægi þess að biðjast leyfis áður en það sem einhver annar á er tekið til handargagns.	2.2.4 Geta lýst hvernig farið er að því að vísa til höfunda hugmynda, orða og mynda sem þau nota á netinu.	2.3.4 Geta lýst aðferðum til að ganga úr skugga um staðreyndir og tölur áður þeim er dreift á netinu.	2.4.4 Geta gert lauslega grein fyrir siðferðilegum og námstengdum hliðum ritstuldar.
Höfundaréttur	2.1.5 Geta áttað sig á að allt sem sést og heyrist á netinu er höfundarverk einhvers.	2.2.5 Geta útskýrt með hvaða hætti lög um höfundarétt tryggja þeim vernd á eigin stafrænum verkum.	2.3.5 Geta nefnt dæmi um stafrænt efni sem er varið höfundarétti og útskýrt viðurlögin sem eru við því að nota slíkt efni í leyfisleysi.	2.4.5 Geta bent á vandkvæði tengd höfundarétti sem fylgja því að nota gervigreind við efnisgerð.
Efni í opnum aðgangi	2.1.6 Geta búið til hluti sem eru öðrum til gagns og gleði.	2.2.6 Geta lýst hvar á að leita til að finna efni sem er aðgengilegt án endurgjalds á netinu.	2.3.6 Geta útskýrt hugtakið „efni í opnum aðgangi“ og hvernig hafa má gagn af slíku efni í skapandi starfi og í námi.	2.4.6 Geta lýst aðferðum til að taka þátt í samstarfi fólks sem nýtir sér efni í opnum aðgangi.
Skilningur á menningarlegri margbreytni	2.1.7 Geta bent á dæmi um tónlist, klæðnað og önnur hefðbundin einkenni annarra heimshluta eins og þau birtast í sögum og myndefni sem þau hafa ánægju af.	2.2.7 Geta notað stafræna tækni til að tengjast börnum í öðrum skólum, bæði í eigin nágrenni og annars staðar í heiminum.	2.3.7 Geta bent á hvaða reglum þarf að fylgja við efnisgerð til að tryggja tilhlýðilega virðingu fyrir þeim sem eru annarrar menningar og fylgja öðrum hefðum.	2.4.7 Geta bent á hvernig virkja má fólk með mismunandi menningarlegan bakgrunn og hefðir til þátttöku í nethópi eða verkefni sem byggist á efni í opnum aðgangi.
Ábyrgð í nýsköpun	2.1.8 Geta lýst aðferðum til að sýna öðrum góðvild.	2.2.8 Geta stungið upp á því hvernig nota mætti tæknina við umönnun fólks eða annarra lifandi vera.	2.3.8 Geta stungið upp á því hvernig nota mætti tæknina til að leysa tiltekið vandamál í skólanum eða nærumhverfinu.	2.4.8 Geta stungið upp á því hvernig nota mætti tæknina til að leysa félagslegt eða umhverfistengt vandamál.

## Miðla og upplýsingalæsi

Málaflokkur	5-7	8-11	12-15	16-18
Að fylgjast með fréttum	3.1.1 Geta áttað sig á að „fréttir“ eru frásögn af atburðum sem eiga sér stað núna einhvers staðar í heiminum.	3.2.1 Geta nýtt sér öpp og vefsíður sem henta þörfum barna til að átta sig á frásögnum fréttu af fólki og atburðum.	3.3.1 Geta metið kosti og ókosti mismunandi aðferða við að nálgast fréttir á netinu.	3.4.1 Geta velt fyrir sér hvernig netnotkun þeirra sjálfra stýrir því hvaða fréttir þau fá og hvað þau gætu gert til að brjótast út úr því.
Hver eða hvað er að baki fréttunum	3.1.2 Geta endursagt ævintýri eða sögubrot úr barnabók eða myndefni frá sjónarhóli mismunandi persóna.	3.2.2 Geta útskýrt hugtakið „smellubeita“ og hvernig það fyrirbæri stýrir því hvaða fréttir eru lesnar.	3.3.2 Geta útskýrt hugtakið „síubóla“ og hvaða áhrif það fyrirbæri hefur á viðhorf fólks til heimsins.	3.4.2 Geta rannsakað hvernig eignarhald á fjölmiðlum hefur áhrif á efni fréttu sem birtast á netinu.
Að beita gagnrýni	3.1.3 Geta flokkað einföld dæmi um stafrænt efni eftir því hvort þau eru „í alvöru“ eða „í þykjustu“.	3.2.3 Geta greint milli staðreynda og skoðana eins og þær koma fram í ýmsum tegundum fréttu á netinu.	3.3.3 Geta metið áreiðanleika upplýsinga sem blogg höfundar af ýmsu tagi bera á borð.	3.4.3 Geta útskýrt hugtakið „samsæriskenningar“ og áhrifin sem slíkar hugmyndir hafa í samfélaginu.
Áróður og ráðskun	3.1.4 Geta komið auga á það sem er órókrétt í einfaldri sögu eða mynd sem býr yfir augljósum mótsögnum.	3.2.4 Geta áttað sig á sumum tegundum blekkinga sem beitt er til að fá fólk til að trúu fréttum sem birtast á netinu en eru ekki sannar.	3.3.4 Geta áttað sig á áróðurstækni og annars konar ráðskun sem beitt er á netinu í þeim tilgangi að stýra almenningssálitinu.	3.4.4 Geta metið áhrifin sem rangupplýsingar á netinu geta haft í aðdraganda kosninga.
Mikilvægi þess að segja satt og rétt frá	3.1.5 Geta lýst hvernig ósannindi leiða af sér misskilning og særðar tilfinningar.	3.2.5 Geta bent á með hvaða hætti uppspuni sem birtist á netinu getur valdið börnum skaða.	3.3.5 Geta bent á hvernig uppspuni skekkir viðhorf til mikilvægra málefna og mótar ákvarðanir fólks.	3.4.5 Geta bent á hvernig uppspuni grefur undan trausti á opinberum stofnunum og framgangi lýðræðisins.
Að finna fréttir sem óhætt er að treysta	3.1.6 Geta útskýrt hvers vegna mikilvægt er að ráðfæra sig við einhvern fullorðinn sem þau treysta þegar þau rekast á eitthvað nýtt, undarlegt eða spennandi.	3.2.6 Geta áttað sig á vísbendingum um að frétt sé að öllum líkindum fölsk.	3.3.6 Geta notað ýmsar aðferðir til að meta áreiðanleika fréttu sem birtast á netinu.	3.4.6 Geta beitt mælikvörðum á ábyrgðarfulla fréttamennsku til að meta trúverðugleika stafræns efnis á mismunandi miðlum.
Að sýna ábyrgð við dreifingu upplýsinga	3.1.7 Geta áttað sig á mikilvægi þess að ráðfæra sig við einhvern fullorðinn sem þau treysta þegar þau eru í vafa um hvort óhætt er að deila einhverju með öðrum á netinu.	3.2.7 Geta sameinast um einfaldar reglur um það sem gera ber eða forðast þegar fréttum og upplýsingum er dreift á netinu.	3.3.7 Geta bent á með hvaða hætti efni sem þau deila með öðrum á netinu getur fengið mismunandi túlkun eftir því hver á í hlut.	3.4.7 Geta tekið til skoðunar lagaákvæði sem ætlað er að vinna gegn uppspuna sem birtist á netinu og ígrundað hvort nauðsynlegt er að styrkja þá löggjöf.
Að búa til sitt eigið fréttæfni	3.1.8 Geta deilt fréttum með öðrum að nokkru marki, til dæmis fréttum af fjölskyldu sinni, vinum eða einhverju í næsta umhverfi sínu.	3.2.8 Geta samið frétt um skólann til birtingar í fréttabréfi eða á vefsíðu skólans.	3.3.8 Geta samið frétt um börn eða ungmenni til birtingar á netmiðli sem birtir myndefni eða á samfélagsmiðli.	3.4.8 Geta rannsakað frétt sem gengur manna á milli á netinu og birt sína eigin útgáfu af henni.

## Siðferði og samkennd

Málaflokkur	5-7	8-11	12-15	16-18
Framkoma fólks á netinu	4.1.1 Geta rætt hvernig þau eru vön að nota tæknina, meðal annars hvort þau kjósa helst að gera það í einrúmi eða spila með vinum sínum.	4.2.1 Geta bent á það sem er ólíkt með samtali á netinu og samtali sem á sér stað augliti til auglitis.	4.3.1 Geta ígrundað hvers vegna fólk kemur oft fram öðruvísi á netinu en utan þess.	4.4.1 Geta lýst hvernig netið getur bæði ýtt undir mannlega eiginleika á borð við samkennd og virðingu fyrir öðrum og grafið undan þeim.
Hugsað um annað fólk	4.1.2 Geta áttað sig á að þeim ber að sýna fólki sömu vinsemd og virðingu á netinu og annars staðar.	4.2.2 Geta útskýrt hugtakið „netsiðir“ og hvers vegna mikilvægt er að fylgja slíkum umgengnisreglum.	4.3.2 Geta bent á leiðir til að sýna öðrum samkennd á netinu.	4.4.2 Geta lýst aðstæðum á netinu sem kalla á að þau komi öðru fólki til aðstoðar.
Stuðlað að þátttöku allra án aðgreiningar	4.1.3 Geta stungið upp á því hvernig tryggja mætti að öðrum finnst þau ekki höfð útundan.	4.2.3 Geta stungið upp á aðferðum sem þau geta notað til að tryggja að fólk fái gott viðmót á netinu og finnst ekki að það sé haft út undan.	4.3.3 Geta bent á hætturarnar sem fylgja klíkuskap í samfélagsmiðlum og kannað leiðir til að vera sjálf opnari gagnvart öðrum á slíkum miðlum.	4.4.3 Geta bent á hópa sem eiga erfitt með að láta rödd sína heyrast í samfélagsmiðlum og ígrundað hvaða leiðir eru færar til að opna þeim leið inn í samræðuna.
Meiðandi framkoma	4.1.4 Geta áttað sig á að fólk kemur stundum óvinsamlega fram á netinu.	4.2.4 Geta bent á dæmi um meiðandi framkomu á netinu.	4.3.4 Geta lýst mismunandi tegundum netáreitni.	4.4.4 Geta rætt hvernig þeim finnst að samfélagið eigi að taka á vandanum sem er fólgin í netáreitni.
Neteinelti	4.1.5 Geta áttað sig á að þegar komið er illa fram við einhvern af ásetningi, hvað eftir annað, er um einelti að ræða.	4.2.5 Geta útskýrt hvað neteinelti felur í sér.	4.3.5 Geta útskýrt hvaða afleiðingar neteinelti getur haft, bæði á líðan einstaklinga og í lagalegum skilningi.	4.4.5 Geta ígrundað að hve miklu leyti má rekja neteinelti til áhrifa samfélagsmiðla.
Áhrif eineltis á þolandann	4.1.6 Geta lýst hvernig þolanda eineltis gæti liðið.	4.2.6 Geta rætt um muninn á neteinelti og því sem kallað er „sakleysisleg stríðni“.	4.3.6 Geta rætt áhrifin sem neteinelti hefur á samskipti innan veggja skólans og hvernig rétt er að taka á slíku.	4.4.6 Geta rannsakað áhrifin sem ofbeldi og áreitni á netinu hefur á opinbera umræðu og framgang lýðræðisins.
Að standa vörð um eigin hag	4.1.7 Geta áttað sig á mikilvægi þess að ræða öll samtöl sem koma þeim í uppnám eða valda þeim óöryggi við fullorðið fólk sem þau treysta.	4.2.7 Geta útskýrt hvað þau eiga að gera ef þau verða fyrir neteinelti.	4.3.7 Geta lýst því sem þau geta gert til að verjast netáreitni.	4.4.7 Geta útskýrt hvernig farið er að því að skrásetja og tilkynna tilvik um áreitni og ofbeldi á netinu.
Að koma öðrum til hjálpar	4.1.8 Geta stungið upp á einföldum lausnum til að stuðla að vingjarnlegri framkomu í skólanum, svo sem „vinasæti“ eða veggtöflur til að festa upp þakkarkveðjur.	4.2.8 Geta útskýrt hvað þau eiga að gera ef þau verða vitni að neteinelti.	4.3.8 Geta stungið upp á því með hvaða hætti nemendur geta tekið þátt í mótun skólareglna um varúð á netinu.	4.4.8 Geta lagt mat á átak sem ráðist er í á landsvísi til að vinna gegn neteinelti.

## Heilsa og vellíðan

Málaflokkur	5-7	8-11	12-15	16-18
Heilsuþætandi áhrif	5.1.1 Geta áttað sig á hvernig tæknin nýtist fjölskyldum þeirra til að halda góðri heilsu.	5.2.1 Geta lýst hvernig tæknin nýtist þeim til að eignast vini og halda góðu sambandi við aðra í fjölskyldunni.	5.3.1 Geta lýst hvernig tæknin nýtist þeim til sjálfstjónunar og til að kynnast nýju fólki.	5.4.1 Geta lýst hvernig tæknin nýtist jaðarhópum og viðkvæmum hópum í samfélaginu til að bæta líðan sína og heilsu.
Verkfæri til að stuðla að heilbrigðum stafrænum venjum	5.1.2 Geta nýtt sér öpp, vefsíður eða myndefni sem fjalla um heilsu barna.	5.2.2 Geta nefnt dæmi um heilsu- og æfingaöpp sem henta þeirra eigin aldurshópi.	5.3.2 Geta nefnt dæmi um öpp, vefsíður eða myndefni sem börn og ungmenni geta nýtt sér til að bæta andlega líðan sína.	5.4.2 Geta metið kosti og galla þess að nota netið til að afla upplýsinga um heilsu og leita sér læknisfræðilegrar ráðgjafar.
Ofnotkun og fíkn	5.1.3 Geta rætt um hætturarnar sem fylgja því að eyða of miklum tíma fyrir framan skjá.	5.2.3 Geta lýst þeim afleiðingum sem ofnotkun tækninnar getur haft á líkamlega heilsu.	5.3.3 Geta áttað sig á merkjum um snjallsímafíkn.	5.4.3 Geta bent á hætturarnar sem eru því samfara að treysta á netið sem leið til að kynnast öðru fólki.
Óhollt efni	5.1.4 Geta útskýrt hvað þau eiga að gera ef þau sjá stafrænt efni sem veldur þeim vanlíðan.	5.2.4 Geta bent á hættur sem fylgja áskorunum á netinu og ígrundað hvað börnum finnst heillandi við þær.	5.3.4 Geta bent á hætturarnar sem fylgja þeim óraunhæfu hugmyndum um útlit og lífsstíl sem áhrifavaldar bera fram.	5.4.4 Geta ígrundað hver viðbrögð samfélagsins eiga að vera við því að netmiðlar ýti undir skaðlega hegðun á borð við átröskun og sjálfsskaða.
Tölvuleikir og heilsa	5.1.5 Geta bent á hvað teljast öruggar aðstæður annars vegar og varasamar aðstæður hins vegar í tölvuleikjum.	5.2.5 Geta bent á hvaða eiginleikar tölvuleikja vekja löngun hjá notendum til að halda áfram að spila.	5.3.5 Geta lýst hvernig greina má merki um óhóflega tölvuleikjanotkun.	5.4.5 Geta rökrætt siðferðilegar hliðar þess að verðlaunum, til dæmis svonefndum „loot boxes“, sé úthlutað í tölvuleikjum með slembivali á svipaðan hátt og í fjárhættuspilum.
Að viðhalda góðu jafnvægi	5.1.6 Geta útskýrt hvers vegna mikilvægt er að taka sér hvíld frá skjánum með reglulegu millibili.	5.2.6 Geta sameinast um einfaldar reglur um hvernig gæta skuli að heilsunni þegar tæknin er notuð.	5.3.6 Geta bent á hvað börn og ungmenni geta gert til að varast ofnotkun tækninnar.	5.4.6 Geta áttað sig á merkjum um að fólk sé komið í vanda með notkun tækninnar.
Heilbrigðari stafræn menning	5.1.7 Geta nefnt dæmi um skemmtilega afþreyingu sem byggist ekki á skjánotkun.	5.2.7 Geta borið saman kostina við tölvuleiki annars vegar og leiki sem fólk stundar augliti til auglitis, bóklestur eða íþróttir hins vegar.	5.3.7 Geta nýtt sér tæknina til að fá yfirsýn um og greina eigin venjur við notkun stafrænnar tækni.	5.4.7 Geta tekið til skoðunar lagaákvæði um áhrif tækninnar á heilsu og vellíðan fólks og ígrundað hvort nauðsynlegt er að styrkja slíka löggjöf.
Aðgerðir til að efla heilbrigðar stafrænar venjur	5.1.8 Geta unnið saman að gerð einfaldrar áætlunar um heilbrigðar venjur við notkun stafrænnar tækni.	5.2.8 Geta lagt sitt af mörkum í bekkjarstarfi sem stuðlar að heilbrigðum venjum við notkun stafrænnar tækni.	5.3.8 Geta lagt drög að vitundarvakningu um slæmar afleiðingar þess að breyta myndum af líkómum fólks með stafrænum hætti.	5.4.8 Geta rannsakað í sínu eigin umhverfi hvernig tæknin mótir daglegar venjur fólks.

## Athafnir og samskipti á netinu

Málaflokkur	5-7	8-11	12-15	16-18
Það sem stafrænt fótspor hvers og eins hefur að geyma	6.1.1 Geta útskýrt hvers vegna mikilvægt er að hugsa vel um hvað er sagt og hverjum það er sagt.	6.2.1 Geta útskýrt hugtakið „stafrænt fótspor“ og hvað líklegt er að stafrænt fótspor þeirra sjálfra hafi að geyma.	6.3.1 Geta kannað stafrænt fótspor sjálfs sín og velt fyrir sér innihaldi þess.	6.4.1 Geta rýnt í ákvæði notendaskilmála til að komast að því hvaða upplýsingum fyrirtækjum er heimilt að safna um þau.
Hvernig stafræna fótsporið verður til	6.1.2 Geta áttað sig á að í hvert sinn sem þau nota netið verða upplýsingar um þau eftir þar.	6.2.2 Geta útskýrt hvernig stafrænt fótspor þeirra sjálfra verður til.	6.3.2 Geta lýst hvernig þau hafa með ýmsum hætti áhrif á stafrænt fótspor sjálfs sín.	6.4.2 Geta velt fyrir sér leitarsögu sinni og framkomu á netinu og hugleitt hvað þetta tvennt segir um þau sjálf.
Að öðlast orðspor	6.1.3 Geta áttað sig á að framkoma þeirra ræður miklu um álit annarra á þeim.	6.2.3 Geta bent á ýmsar tegundir hegðunar á netinu sem geta skaðað orðspor þeirra.	6.3.3 Geta ígrundað hvers vegna fólk reynir oft að sýna fegraða mynd af sjálfu sér á netinu.	6.4.3 Geta ígrundað hvaða áhrif það hefur á einstaklinga og samfélagið í heild þegar ætlast er til þess að allir viðhaldi gallalausri ímynd á netinu.
Sýndarpersónur og táknmyndir	6.1.4 Geta sagt frá því hvers vegna þau eru hrifin af táknmyndunum eða sýndarpersónunum sem þau velja sér sem staðgengla á netinu.	6.2.4 Geta útskýrt hvað val þeirra á táknmyndum og sýndarpersónum segir öðru fólki um persónuleika þeirra og áhugamál.	6.3.4 Geta útskýrt hvernig notendanöfnin og prófilmyndirnar sem þau velja sér móta álit annarra á þeim og viðbrögðin sem þau fá frá öðru fólki.	6.4.4 Geta rætt að hversu miklu leyti fólk getur talist bera siðferðilega ábyrgð á persónum sem það leikur í sýndarveruleika.
Áhrif annarra á orðspor einstaklingsins	6.1.5 Geta lýst hvernig það sem fólk segir ljótt um aðra dreifist áfram.	6.2.5 Geta bent á hvernig orðspor þeirra sjálfra getur ráðist af því sem vinir þeirra gera eða segja um þau á netinu.	6.3.5 Geta ígrundað með hvaða hætti fólk sem er þeim alveg ókunnugt getur spillt orðspori þeirra á netinu.	6.4.5 Geta kannað með hvaða hætti þau geta reynt að verja orðspor sitt á netinu gegn skaða af völdum annarra.
Hvers vegna stafræna fótsporið skiptir máli	6.1.6 Geta áttað sig á að allt sem þau gera á netinu verður sýnilegt öllum um alla framtíð.	6.2.6 Geta bent á hvaða áhrif það getur haft á öryggi þeirra að dreifa persónuupplýsingum á netinu.	6.3.6 Geta áttað sig á áhrifunum sem stafrænt fótspor þeirra getur haft áhrif á vináttusambönd og samskipti við annað fólk.	6.4.6 Geta áttað sig á með hvaða hætti stafrænt fótspor þeirra getur haft áhrif á tækifæri þeirra í framtíðinni.
Rétturinn til að ráða yfir eigin upplýsingum.	6.1.7 Geta áttað sig á að þau mega segja „nei“ ef þau eru beðin um að gefa upp í tölvuleik eða á vefsíðu upplýsingar sem þau vilja ekki deila með öðrum.	6.2.7 Geta útskýrt hvað þau þurfa að gera til að uppfæra einfaldar persónubundnar upplýsingar um sig á netinu, svo sem notendanöfn og andlitsmyndir.	6.3.7 Geta nefnt dæmi um aðstæður sem skapa þeim rétt til að óska þess að netmiðill fjarlægji efni sem þau hafa birt þar.	6.4.7 Geta útskýrt hvað „rétturinn til að gleymast“ felur í sér og nefnt dæmi um aðstæður á netinu þar sem sá réttur getur átt við.
Að stýra eigin orðspori á netinu	6.1.8 Geta lýst hvaða persónuupplýsingar þau eiga alltaf að fara vel með og hverju þau eiga ekki að deila með öðrum nema leita fyrst til fullorðins fólks sem þau treysta.	6.2.8 Geta sameinast um einfaldar reglur um það sem gera þarf til að halda góðu orðspori á netinu.	6.3.8 Geta vegið og metið aðferðir sem þau geta notað til að takmarka hvaða persónuupplýsingum þau dreifa á netinu.	6.4.8 Geta rökrætt kosti og galla þess að gæta nafnleysis á netinu.

## Virk þátttaka

Málaflokkur	5-7	8-11	12-15	16-18
Að afla sér þekkingar á samfélaginu	7.1.1 Geta kynnt sér störf þeirra sem liðsinna okkur í samfélaginu, til dæmis heilbrigðisstarfsfólki, lögreglu og slökkviliði.	7.2.1 Geta notað netið til að afla upplýsinga um stofnanir sem liðsinna börnum.	7.3.1 Geta notað netið til að afla upplýsinga um ungmenna- og almannasamtök og starfsemi þeirra.	7.4.1 Geta notað netið til að afla upplýsinga um stjórn málaflokka og stefnuskrá þeirra.
Að rannsaka málefni og viðhorf	7.1.2 Geta lýst tveimur hliðum á einni og sömu sögunni eða tveimur mismunandi skoðunum á sama málefni.	7.2.2 Geta nýtt sér tæknina til að safna saman skoðunum bekkjarfélaga sinna á málefni sem tengist skólastarfinu og kynna þær.	7.3.2 Geta nýtt sér tæknina til að rannsaka og kynna málefni sem er ofarlega á baugi á sviði borgararéttinda.	7.4.2 Geta nýtt sér tæknina til að rannsaka og kynna almenningsálit að því er varðar málefni sem er mikið í fréttum.
Þátttaka í rökræðum	7.1.3 Geta tekið þátt í einföldum umræðum um tiltekið myndefni og skipst á um að lýsa skoðunum sínum.	7.2.3 Geta sameinast um einfaldar reglur um framkomu í umræðum sem fara fram á netinu.	7.3.3 Geta metið kosti og galla mismunandi leiða til að stunda umræður á netinu.	7.4.3 Geta rætt vandkvæðin á því að taka viðkvæm og umdeild málefni til umræðu á netinu.
Málefnaþátttaka og aðgerðastarf	7.1.4 Geta búið til einföld myndræn skilaboð sem lýsa skoðun þeirra á einhverju sem þeim er annað um í næsta umhverfi sínu.	7.2.4 Geta búið til einfalt stafrænt efni um eitthvað sem þau myndu vilja sjá breytast í heiminum.	7.3.4 Geta lýst ýmsum stafrænum verkfærum sem nota má til að tala fyrir tilteknum málstað og útskýrt hvernig þau eru notuð.	7.4.4 Geta metið kosti og galla mismunandi tegunda aðgerðastarfs á netinu.
Hagsmunagæsla á netinu	7.1.5 Geta búið til einfalt myndrænt ákall um eitthvað sem þau vilja láta gerast og safnað nokkrum „undirskriftum“.	7.2.5 Geta skipulagt stafræna undirskriftasöfnun til að fá nemendaráð skólans til að sinna tilteknu málefni.	7.3.5 Geta skrifað kjörnum fulltrúa tölvupóst.	7.4.5 Geta tekið til rannsóknar dæmi um hvernig hagsmunagæsla er stunduð á netinu og metið hvaða árangri slíkt skilar.
Skipulagning og þátttaka fyrir málstað	7.1.6 Geta búið til einfalt stafrænt efni, til dæmis veggspjald, til að auglýsa viðburði í skólanum.	7.2.6 Geta nýtt sér tæknina til að aðstoða við skipulagningu viðburðar sem fram fer í skólanum.	7.3.6 Geta lýst hvernig farið er að því að skipuleggja herferð á samfélagsmiðli eða stofna stuðningshóp.	7.4.6 Geta skipulagt íbúaverkefni þar sem stafræn tækni er notuð til að leysa vanda í þeirra eigin umhverfi.
Kosningar	7.1.7 Geta tekið þátt í einföldum kosningum á netinu.	7.2.7 Geta nýtt sér tæknina til að aðstoða við kosningar í skólanum.	7.3.7 Geta stungið upp á því hvernig nota mætti tæknina til að auka aðild nemenda að ákvörðunum í skólanum.	7.4.7 Geta metið kosti og galla rafrænna kosningakerfa.
Þátttaka í eigin umhverfi	7.1.8 Geta tekið þátt í einföldu bekkjarverkefni á netinu, til dæmis fjarfundi.	7.2.8 Geta skrifað blogg um málefni í sínu eigin umhverfi til birtingar á vefsíðu eða samfélagsmiðlasíðu skólans.	7.3.8 Geta stungið upp á því hvernig nota mætti tæknina til að auka þátttöku foreldra í skólastarfinu.	7.4.8 Geta nýtt sér tæknina til að vekja athygli á tækifærum sem ungu fólki bjóðast til að sinna sjálfböðastörfum í umhverfi sínu.

## Réttindi og skyldur

Málaflokkur	5-7	8-11	12-15	16-18
Að þekkja réttindi sín	8.1.1 Geta lýst tækjunum sem þau mega nota og þeim sem þau mega ekki nota.	8.2.1 Geta nefnt dæmi um réttindi sem þau njóta í stafrænu samhengi, til dæmis réttinn til einkalífs, tjáningarfrelsis og verndar gegn árásum á netinu.	8.3.1 Geta nefnt dæmi um aðstæður þar sem brotið er á stafrænum réttindum barna.	8.4.1 Geta rökrætt hvort aðgangur að netinu ætti að teljast til almennra mannréttinda.
Að þekkja ábyrgð sína	8.1.2 Geta lýst því sem þau mega gera og því sem þau mega ekki gera í tækjunum.	8.2.2 Geta sameinast um einfaldar reglur um hvað er rétt að gera og hvað ber að forðast þegar þau skiptast á skilaboðum eða spila við vini sína á netinu.	8.3.2 Geta nefnt dæmi um reglurnar sem þau eru beðin að fylgja á netmiðlum og öppum og ígrundað hvers vegna mikilvægt er að hafa slíkar reglur.	8.4.2 Geta rætt ábyrgð almennings í stafrænum heimi og velt fyrir sér hversu vel þeim gengur sjálfum að axla þá ábyrgð.
Að standa vörð um réttindi sín	8.1.3. Geta tjáð sig um það sem þau eiga að gera ef einhver kemur illa fram við þau.	8.2.3 Geta lýst hvað þau geta gert ef brotið er á stafrænum réttindum þeirra.	8.3.3 Geta bent á stofnanir og einstaklinga sem þau geta snúið sér til ef brotið er á stafrænum réttindum þeirra.	8.4.3 Geta lýst hvaða ráðstafanir eru gerðar í netmiðlum til að vernda réttindi notenda og ígrundað hvort rétt er að herða kröfur um slíkt.
Að vernda hvert annað	8.1.4 Geta látið vita þegar þau telja að komið sé illa fram við einhvern.	8.2.4 Geta lýst hvernig farið er því að tilkynna um skaðlegt eða óviðeigandi efni á netinu.	8.3.4 Geta lýst hvernig þau geta hjálpast að við að vernda stafræn réttindi sín.	8.4.4 Geta bent á aðstæður sem geta komið vinum þeirra í vandræði á netinu og ígrundað bestu leiðirnar til að koma þeim til hjálpar.
Tjáningarfrelsi	8.1.5 Geta tjáð tilfinningar sínar með einföldum aðferðum á borð við „tilfinningaspjöld“ eða „umferðarljósín“.	8.2.5 Geta lýst hvar þeim stendur til boða að tjá skoðanir sínar á netinu.	8.3.5 Geta metið kosti og galla netmiðla sem gera börnum og ungmennum kleift að koma skoðunum sínum á framfæri.	8.4.5 Geta rökrætt hvaða skordur tjáningarfrelsinu eru settar á netinu.
Frelsi frá mismunun	8.1.6 Geta nefnt dæmi um sögupersónur sem mæta óréttlæti.	8.2.6 Geta rætt hvort kynin njóta sömu tækifæra til að nota tæknina.	8.3.6 Geta áttað sig á því hvort myndefni á netinu einkennist af staðalmyndum – kynjuðum, kynþáttabundnum eða af öðru tagi.	8.4.6 Geta bent á hvernig gervigreindarkerfi ýta undir mismunun og bjóguð viðhorf sem þegar eru fyrir hendi í þjóðfélaginu.
Hatursorðræða	8.1.7 Geta áttað sig á muninum á að segja hluti sem valda því að fólk finnst það velkomið í hópinn og því að taka ekki vel á móti fólk.	8.2.7 Geta áttað sig á að fólk skiptist í ólíka hópa og að ekki má tala niðrandi um heila hópa fólks.	8.3.7 Geta áttað sig á hatursorðræðu af ýmsu tagi eins og hún birtist á netinu og ígrundað hvernig bregðast megi við henni.	8.4.7 Geta metið félagsleg áhrif hatursorðræðu, bæði í sögulegu samhengi og í stafrænum heimi nútímans.
Að grípa inn í til að verja réttindi	8.1.8 Geta látið í sér heyra þegar þau verða vör við að eitthvað er að, jafnvel þegar aðrir þegja.	8.2.8 Geta tekið þátt í einföldu verkefni sem snýst um að vekja fólk til vitundar um þörfina á að vernda stafræn réttindi barna.	8.3.8 Geta nýtt sér myndskleið, blogg eða samfélagsmiðla til að skipuleggja herferð því til stuðnings að stafræn réttindi barna og ungmenna njóti betri verndar.	8.4.8 Geta leitað til kjörins fulltrúa og talað fyrir máli sem varðar stafræn réttindi barna og ungmenna.

## Einkalíf og öryggi

Málaflokkur	5-7	8-11	12-15	16-18
Söfnun persónuupplýsinga	9.1.1 Geta nefnt dæmi um persónuupplýsingar, til að mynda nafn sitt, aldur og áhugamál.	9.2.1 Geta lýst einföldum aðferðum til að hafa stjórn á því hversu mikið af persónuupplýsingum þeirra ratar á netið.	9.3.1 Geta útskýrt hvernig fyrirtæki nýta persónuupplýsingar þeirra til að beina efni til þeirra sérstaklega.	9.4.1 Geta rannsakað siðferðilegar hliðar þess hvernig söfnun persónuupplýsinga fer fram á netinu, bæði gagnvart einstaklingum og samfélaginu í heild.
Þættir sem geta ógnað einkalífi og öryggi fólks	9.1.2 Geta nefnt dæmi um það sem óhætt er að deila með öðrum á netinu og það sem skaðlegt getur verið að dreifa.	9.2.2 Geta bent á algengar tegundir svikastarfsemi á netinu.	9.3.2 Geta lýst hvernig einkalífi og öryggi notenda getur stafað ógn af samfélagsmiðlum.	9.4.2 Geta lýst þeim ógnum sem steðja að öryggi fyrirtækja og samtaka.
Að vernda einkalíf sitt á netinu	9.1.3 Geta útskýrt hvað þau eiga að gera ef þau vilja taka mynd af bekkjarsystkinum sínum eða deila upplýsingum um þau með öðrum.	9.2.3 Geta sameinast um einfaldar reglur til að tryggja að þau virði einkalíf hvert annars á netinu.	9.3.3 Geta metið reglur eða framkvæmd skólans að því er varðar netnotkun frá því sjónarmiði að vernda einkalíf nemenda.	9.4.3 Geta lýst hvernig ákvæði persónuverndarreglugerðar Evrópusambandsins (GDPR) vernda einkalíf fólks á netinu.
Óviðeigandi efni	9.1.4 Geta nefnt með nafni þau fullorðnu „sem þau treysta“ og leita til þegar þau þurfa á hjálp að halda í stafrænum efnum.	9.2.4 Geta útskýrt hvað þau eiga að gera ef þau finna á netinu efni sem hræðir þau, kemur þeim í uppnám eða virðist óviðeigandi.	9.3.4 Geta rætt hvaða áhrif það hefur að horfa á öfgakennt efni eða deila því með öðrum, til dæmis efni sem sýnir ofbeldi, stríð, glæpi, óhöpp eða klám.	9.4.4 Geta metið árangurinn af stefnumörkun um að vernda börn gegn öfgakenndu efni.
Að deila opinskáum myndum	9.1.5 Geta áttað sig á því þegar efni á netinu veldur þeim vanlíðan.	9.2.5 Geta útskýrt hvaða hættur fylgja því að deila myndum eða myndskleiðum af sjálfum sér eða öðrum á netinu.	9.3.5 Geta útskýrt hvað þau eiga að gera ef einkamyndir þeirra komast í dreifingu á netinu án þeirra samþykkis.	9.4.5 Geta rannsakað hugsanlegar afleiðingar þess að dreifa einkamyndum á netinu, bæði í félagslegu samhengi og með tilliti til náms og starfa.
Kynferðisbrotamenn á netinu	9.1.6 Geta áttað sig á að á netinu er sumt fólk ekki það sem það segist vera.	9.2.6 Geta lýst þeim aðferðum sem kynferðisbrotamenn á netinu nota til að ávinna sér traust barna og ungmenna.	9.3.6 Geta útskýrt hvað tæling felur í sér og hvernig þekkja má merki um slíka hegðun.	9.4.6 Geta rætt hvernig þeim finnst að samfélagið eigi að taka á vandanum sem skapast vegna athafna kynferðisbrotamanna á netinu.
Að gæta að öryggi sínu	9.1.7 Geta bent á dæmi um aðstæður á netinu sem eru „öruggar“ eða „hættulegar“.	9.2.7 Geta lýst hvernig farið er því að loka á samskipti við fólk sem sýnir óviðeigandi framkomu á netinu og tilkynna slíka hegðun.	9.3.7 Geta lýst hvernig fólk getur tileinkað sér öfgakenndar skoðanir á netinu.	9.4.7 Geta tekið til skoðunar lagaákvæði um öryggi á netinu og ígrundað hvort nauðsynlegt er að styrkja þá löggjöf.
Aðgerðir til að auka öryggi á netinu	9.1.8 Geta ráðfært sig við fullorðna áður en þau byrja að nota nýtt tæki, app eða virkni.	9.2.8 Geta komið sér saman um einfaldar reglur um hvernig stofna má til vináttu á netinu án þess að stofna öryggi sínu í hættu.	9.3.8 Geta gefið öðrum góð ráð um leiðir til að gæta öryggis síns á samfélags- og skilaboðamiðlum.	9.4.8 Geta metið gagnsemi öryggisráðstafana á vefmiðlum og í öppum.

## Neysluvitund

Málaflokkur	5-7	8-11	12-15	16-18
Rafrænar greiðslur	10.1.1 Geta áttað sig á að þegar hlutir eru keyptir er það gert með peningum, þó að þau sjái enga áþreifanlega seðla eða mynt.	10.2.1 Geta áttað sig á rafrænum greiðslum af ýmsu tagi, til dæmis þeim sem fara fram með greiðslukortum og rafveskjum.	10.3.1 Geta lýst helstu einkennum rafrænna greiðslumiðla og hvað ábyrgðarfull notkun þeirra felur í sér.	10.4.1 Geta lýst helstu einkennum rafmynta og hvað fjárfesting í þeim felur í sér í framkvæmd og í siðferðilegum skilningi.
Neytendaréttur	10.1.2 Geta áttað sig á að allt sem þau kaupa kostar peninga, og að sumt kostar meira en annað.	10.2.2 Geta lýst ábyrgðinni sem seljendur og verslunareigendur bera gagnvart viðskiptavinum sínum.	10.3.2 Geta lýst hvaða réttindi þau hafa ef upp koma vandamál vegna vöru eða þjónustu sem keypt hefur verið á netinu.	10.4.2 Geta bent á þau ákvæði skilmála vegna kaupa á netinu sem varða neytendarétt.
Skynsamleg notkun peninga	10.1.3 Geta áttað sig á að þau geta ekki eignast allt sem þau langar í, ekki einu sinni með rafrænum greiðslum.	10.2.3 Geta útskýrt hvers vegna leikir sem bjóðast „ ókeypis“ eru ekki alltaf útgjaldalausir að öllu leyti.	10.3.3 Geta áttað sig á fölskum vörुकynningum og villandi tilboðum á netinu.	10.4.3 Geta lýst aðferðum til fá staðfest hvort áhrifavaldur eða frægur einstaklingur er í raun talsmaður tiltekins vörumerkis.
Ábyrgð í neysluvenjum	10.1.4 Geta útskýrt muninn á því sem þeim er nauðsynlegt (til dæmis mat) og því sem þau langar að eignast (til dæmis leikföngum).	10.2.4 Geta samið einfalda fjárhagsáætlun til að geta fylgst með útgjöldum sínum vegna notkunar á stafrænni tækni.	10.3.4 Geta sameinast um það sem gera þarf til að stunda ábyrgðarfull kaup á netinu.	10.4.4 Geta borið saman hvaða samfélagsáhrif og umhverfisáhrif fylgja því að stunda innkaup sín á netinu annars vegar og í hefðbundinni verslun hins vegar.
Skilningur á auglýsingum	10.1.5 Geta áttað sig á auglýsingum af ýmsu tagi, til dæmis þeim sem birtast í sjónvarpi og í eða á undan teiknimyndum og öðrum myndskleiðum á netinu.	10.2.5 Geta áttað sig á sumum þeirra aðferða sem notaðar eru í netauglýsingum til að lokka fólk til kaupa.	10.3.5 Geta lýst sumum þeirra aðferða sem notaðar eru við markaðssetningu á netinu, til dæmis notkun hugbúnaðar til að rekja ferðir einstaklinga á vefnum og samstarfi fyrirtækja og áhrifavalda.	10.4.5 Geta rannsakað hlutverk auglýsinga á netmiðlum sem veita notendum aðgang að efni og þjónustu án endurgjalds.
Umhverfisáhrif	10.1.6 Geta áttað sig á að tæki á borð við tölvur, spjaldtölvur og síma ganga fyrir rafmagni og geta þannig stuðlað að kolefnislosun.	10.2.6 Geta rakið umhverfisáhrif stafræns tækis allt frá hráefnavinnslu til förgunar.	10.3.6 Geta áætlað orkuþörf vegna netnotkunar á borð við streymi, tölvuleiki og tíð niðurlag.	10.4.6 Geta rannsakað umhverfisáhrif gervigreindar.
Sjálfbærni	10.1.7 Geta lýst hvað það felur í sér að fara vel með tæki, til dæmis að missa þau ekki úr höndum sér, halda þeim hreinum og slökkva á þeim þegar þau eru ekki í notkun.	10.2.7 Geta lýst hvernig koma má stafrænum tækjum í endurvinnslu með það fyrir augum að draga úr raftækjaúrgangi.	10.3.7 Geta kannað leiðir til að nota eigin tæki á sjálfbærari hátt.	10.4.7 Geta lagt mat á fullyrðingar netmiðla og fyrirtækja um umhverfisáhrif starfsemi sinnar.
Neysla og siðferði	10.1.8 Geta áttað sig á að leikföng og tölvuleikir kosta peninga sem eru afrakstur mikillar vinnu foreldra þeirra eða forsjárfólks.	10.2.8 Geta útskýrt hvernig val þeirra á öppum, leikjum og tækjum snertir hag fólks víðs vegar um heim.	10.3.8 Geta rannsakað aðráttarafl þess að eignast alltaf nýjustu uppfærsluna eða búnaðinn, og hvaða áhrif það hefur á umhverfið.	10.4.8 Geta rannsakað hversu vel tiltekinn netmiðill stendur sig í siðferðilegum efnum þegar litið er til uppruna vöru, þátttöku án aðgreiningar og starfsmannamála.