

Kompas Cyfrowego Obywatela - Przewodnik Rady Europy

Ramy Programowe dla Edukacji w zakresie Cyfrowego Obywatelstwa

Niniejszy dokument stanowi polskie tłumaczenie „The DCE Planner: A Curriculum Framework for Digital Citizenship Education” - publikacji opracowanej przez Radę Europy w 2025 roku (data dostępu: 1 lipca 2025 r.

<https://www.coe.int/en/web/education/dce-planner>). Jest to poradnik, zawierający szereg wskazówek ułatwiających wzmocnienie kompetencji młodych obywateli w erze cyfrowej. Powstanie Programu wpisuje się w szersze działania Rady Europy na rzecz wspierania edukacji w zakresie obywatelstwa cyfrowego, co stanowi odpowiedź na współczesne wyzwania wynikające z wpływu cyfryzacji na społeczeństwo, prawa człowieka i demokrację. Dokument oferuje ramy programowe (tzw. rubryki) umożliwiające integrację zagadnień cyfrowego obywatelstwa z programami nauczania w szkołach, stanowiąc kompleksowe wsparcie dla kadry pedagogicznej i zarządzającej oświatą

Wspieranie rozwoju młodych obywateli w erze cyfrowej

Ramowy Program Nauczania Obywatelstwa Cyfrowego to ważny zestaw wskazówek ułatwiających wsparcie rozwoju młodych obywateli w erze cyfrowej. Zaprojektowane z myślą o pracownikach sektora edukacji, ramy programowe stanowią praktyczne i użyteczne narzędzie do wzbogacenia programów nauczania o umiejętności i kompetencje niezbędne obywatelom w cyfrowym świecie.

Wszechstronne narzędzie

Ramowy Program Nauczania Obywatelstwa Cyfrowego, zawiera 320 przykładowych efektów uczenia się, uporządkowanych w tzw. rubrykach według grup wiekowych i aspektów życia cyfrowego. Poradnik został opracowany tak, by stanowić użyteczną pomoc dydaktyczną i metodyczną dla szerokiego grona profesjonalistów z dziedziny edukacji. Prosty język i czytelna konstrukcja narzędzia ułatwiają nauczycielom planowanie i realizację celów edukacyjnych. Dyrektorzy szkół skorzystają z programu do aktualizacji planu wychowawczo-profilaktycznego szkoły lub placówki, co jest zgodne z kierunkami polityki oświatowej, zwłaszcza w zakresie edukacji obywatelskiej, zdrowia psychicznego i higieny cyfrowej

<https://www.gov.pl/web/edukacja/podstawowe-kierunki-realizacji-polityki-oswiatowej-panstwa-w-roku-szkolnym-20252026>

Pedagodzy, doradcy zawodowi mogą się nim posłużyć do planowania rozwoju zawodowego, natomiast organy administracji

oświatowej do monitorowania wyników kształcenia. Specjaliści kształtujący politykę oświatową znajdują w nim wytyczne dotyczące reagowania na aktualne wyzwania edukacyjne, wynikające z wpływu cyfryzacji na społeczeństwo, prawa człowieka i demokrację.

Edukacja obywatelska w erze cyfrowej

Ramowy Program Nauczania Obywatelstwa Cyfrowego to coś więcej niż tylko praktyczne wsparcie dla procesu włączenia cyfrowego obywatelstwa do programów szkolnych. Pomaga stworzyć wspólną wizję tego, co obywatele muszą **wiedzieć, umieć i rozumieć**, aby poradzić sobie z wyzwaniami ery cyfrowej.

Dzięki jasnej wizji i konkretyzacji celów, nauczyciele mogą skupić się na nauczaniu najważniejszych zasad. Należą do nich: etyczne zachowanie, prawa i obowiązki, krytyczne myślenie i demokracja. Wszystko to jest przekazywane w spójny i skuteczny sposób.

Jasne cele i dążenie do aktywnego udziału pomagają kształtować obywatelską pewność siebie uczniów. Dzięki temu uczniowie mogą przejąć kontrolę nad tym, co robią w internecie i aktywnie wpływać na cyfrowe środowisko

Prostota użytkowania

Niezależnie od obszaru zainteresowań, korzystanie z Ramowego Programu Nauczania Obywatelstwa Cyfrowego jest intuicyjne. Wystarczy wybrać efekty uczenia się odpowiednie dla danej sytuacji, a następnie dostosować je, uporządkować lub szczegółowo opracować, zgodnie z indywidualnymi potrzebami.

Obszary tematyczne:

1. Dostępność i włączenie społeczne
2. Uczenie się i kreatywność
3. Umiejętność korzystania z mediów i informacji
4. Etyka i empatia
5. Zdrowie i dobrostan
6. Obecność i komunikacja w sieci
7. Zaangażowanie obywatelskie online
8. Prawa i obowiązki
9. Prywatność i bezpieczeństwo
10. Świadomość konsumencka

Pobierz i rozwijaj RP NOC/KOC/KCO

Niniejszy zasób jest dostępny do pobrania lub interaktywnego użytku online na stronie <https://www.coe.int/en/web/education/dce-planner> (dostęp online 17.07.2025)

Materiał będzie dalej rozwijany, dlatego

zapraszamy do zaangażowania się w ten proces wszystkich interesariuszy, w tym: organizacje społeczeństwa obywatelskiego i przedsiębiorstwa, krajowe i regionalne władze publiczne, profesjonalistów w dziedzinie edukacji (np. nauczycieli, psychologów szkolnych, bibliotekarzy, doradców metodycznych), uczących się (uczniów, studentów), rodziny i opiekunów oraz uniwersytety i instytucje badawcze.

1 - Dostępność i włączenie społeczne

Uczniowie uczą się, jak wykorzystywać technologie w sposób dostępny i użyteczny dla wszystkich.

| TEMAT | 5-7 (1) | 8-11 (2) | 12-15 (3) | 16-18 (4) |
|--|--|---|---|---|
| Korzyści płynące z dostępności technologii dla wszystkich | 1.1.1. Potrafi podać przykłady, w jaki sposób technologia pomaga ludziom nawiązywać kontakty, dzielić się informacjami i wspólnie się uczyć. | 1.2.1 Potrafi podać przykłady, w jaki sposób technologia wspiera dzielenie się pomysłami i współpracę. | 1.3.1 Potrafi podać przykłady, w jaki sposób technologia poprawia jakość życia w społeczności lokalnej. | 1.4.1 Potrafi podać przykłady, w jaki sposób technologia stwarza obywatelom możliwości udziału w procesach decyzyjnych. |
| Nowe technologie - większe możliwości | 1.1.2 Potrafi przy wsparciu technologii włączać rówieśników do prostych działań opartych na współpracy. | 1.2.2 Potrafi opisać, w jaki sposób technologia może wspierać współpracę i wzajemne wsparcie wśród uczniów. | 1.3.2 Potrafi opisać, w jaki sposób technologia ułatwia dostęp do usług publicznych. | 1.4.2 Potrafi opisać, w jaki sposób technologia przyczynia się do poprawy możliwości edukacyjnych, ekonomicznych i zdrowotnych obywateli. |
| Technologie wspierające osoby z niepełnosprawnościami. | 1.1.3 Potrafi wskazać rodzaje niepełnosprawności, które mogą utrudniać dzieciom korzystanie z urządzeń cyfrowych. | 1.2.3 Potrafi podać przykłady narzędzi, które ułatwiają osobom z niepełnosprawnościami korzystanie ze środowiska cyfrowego. | 1.3.3 Potrafi ocenić mocne i słabe strony strony internetowej, aplikacji lub innego produktu cyfrowego pod kątem dostępności. | 1.4.3 Potrafi uwzględnić zasady dostępności podczas tworzenia cyfrowego zadania lub projektu. |

| | | | | |
|---|--|---|---|---|
| Równość płci, a technologia | 1.1.4 Ma świadomość, że dziewczynki i chłopcy oraz kobiety i mężczyźni są tak samo dobrzy w korzystaniu z technologii. | 1.2.4 Potrafi ustalić zasady w klasie, które zapewniają równy dostęp do technologii w nauce dla dziewcząt i chłopców. | 1.3.4 Rozumie, jaki wpływ mogą mieć różne bariery (społeczne, ekonomiczne, kulturowe) mogą mieć na równość płci w korzystaniu z technologii i środowiska cyfrowego. | 1.4.4 Potrafi samodzielnie przeanalizować, w jaki sposób kwestie równości płci są uwzględniane lub pomijane w projektowaniu, rozwoju i wykorzystywaniu technologii. |
| Włączenie językowe i kulturowe | 1.1.5 Potrafi wykorzystać gesty, mimikę, rysunki lub inne formy komunikacji niewerbalnej w kontakcie z osobą mówiącą w innym języku. | 1.2.5 Potrafi włączyć elementy języka i kultury innego kraju do opowiadania, prezentacji lub wspólnej aktywności z wykorzystaniem technologii. | 1.3.5. Potrafi ocenić, czy platforma internetowa wspiera różnorodność kulturową i jest wolna od stereotypów lub wykluczających treści. | 1.4.5 Potrafi opracować zasady projektowania produktu cyfrowego uwzględniające różnorodność językową i kulturową użytkowników. |
| Cyfrowa luka społeczna | 1.1.6 Wie, że nie wszystkie dzieci na świecie mają równy dostęp do technologii cyfrowych. | 1.2.6 Potrafi opowiedzieć, co może się wydarzyć, gdy ktoś nie ma dostępu do technologii lub internetu — w domu, w szkole lub w swoim otoczeniu. | 1.3.6 Rozumie, że sytuacja społeczno-ekonomiczna danej osoby może wpływać na to, czy ktoś ma dostęp do internetu i urządzeń cyfrowych. | 1.4.6. Umie ocenić, jak brak dostępu do technologii wpływa na szanse życiowe — na przykład na edukację, pracę, zdrowie czy udział w życiu społecznym. |
| Zasady równego dostępu do technologii | 1.1.7. Potrafi ustalić własne zasady dzielenia się zabawkami, grania na zmianę i korzystania z urządzeń cyfrowych. | 1.2.7. Umie opisać, w jaki sposób zasady i decyzje dorosłych mogą sprawić, że technologia będzie dostępna dla wszystkich. | 1.3.7. Rozumie, jak ważny jest dostęp do technologii i potrafi wskazać, co w tym zakresie powinno być dostępne dla każdego. | 1.4.7. Potrafi zaproponować rozwiązania, które pomogą zapewnić równość dostępu do technologii dla wszystkich. |
| Działania na rzecz włączenia cyfrowego | 1.1.8. Potrafi wskazać, co można zrobić, aby inne dzieci czuły się zauważone i mile widziane w grupie. | 1.2.8 Umie zaproponować wspólne zasady, dzięki którym nikt nie zostanie pominięty przy korzystaniu z urządzeń w klasie. | 1.3.8 Potrafi opracować zasady współpracy dla społeczności internetowej, które sprzyjają włączaniu i równości. | 1.4.8. Rozumie, na czym polega włączenie cyfrowe, i potrafi ocenić przykłady działań realizowanych w tym obszarze. |

2 - Uczenie się i kreatywność

Uczniowie poznają, jak technologia pomaga im się uczyć i rozwijać kreatywność w działaniu na rzecz innych.

| TEMAT | 5-7 (1) | 8-11 (2) | 12-15 (3) | 16-18 (4) |
|---|---|---|--|---|
| Jak technologia pomaga nam się uczyć | 2.1.1. Potrafi opowiedzieć, czego nauczyła/nauczył się korzystając z technologii. | 2.2.1. Umie opowiedzieć, z jakich urządzeń i narzędzi cyfrowych korzysta w szkole oraz jak pomagają mu się uczyć. | 2.3.1. Potrafi poddać ocenie proces nauczania w wirtualnej klasie. | 2.4.1. Samodzielnie odkrywa, jak technologia AI może wspierać jego/jej naukę. |

| | | | | |
|--|---|---|--|--|
| | | | | |
| Cyfrowa kreatywność na rzecz zmiany | 2.1.2. Potrafi przygotować prostą pracę multimedialną na temat, który dotyczy innych ludzi (np. równość, pomoc, środowisko). | 2.2.2. Umie nagrać lub zaprojektować cyfrową historię lub krótką animację o sprawie, która dotyczy jego otoczenia. | 2.3.2. Umie przygotować nagranie audio lub wideo, w którym zabiera głos w sprawie ważnej dla rówieśników. | 2.4.2. Potrafi zorganizować kampanię lub wyzwanie online, aby wpłynąć na opinię publiczną w ważnej sprawie. |
| Tworzymy razem online/Twórcza współpraca w sieci | 2.1.3. Potrafi dzielić się z innymi zabawkami, materiałami i pomysłami oraz czekać na swoją kolej podczas wspólnych aktywności. | 2.2.3. Umie wykorzystać technologię, aby dzielić się z innymi pomysłami i rozwijać wspólną pracę lub projekt. | 2.3.3. Potrafi wykorzystać technologię do prowadzenia lub moderowania grupowej dyskusji albo debaty – także online. | 2.4.3. Potrafi wykorzystać technologię do zebrania grupy osób o podobnych zainteresowaniach i brać czynny udział we wspólnej pracy nad projektem online. |
| Odpowiedzialne tworzenie treści cyfrowych | 2.1.4. Rozumie, że ważne jest pytanie o zgodę, zanim użyje się czegoś, co należy do kogoś innego. | 2.2.4. Potrafi powiedzieć, jak oznaczyć autora, gdy używa się w sieci czyjegoś pomysłu, tekstu lub zdjęcia. | 2.3.4. Umie wyjaśnić, jak upewnić się, że coś jest prawdziwe, zanim opublikuje to w sieci. | 2.4.4. Rozumie, że plagiat ma poważne konsekwencje – i potrafi je nazwać z punktu widzenia uczciwości oraz zasad rzetelnej pracy ucznia. |
| Prawo autorskie | 2.1.5. Rozumie, że wszystko, co widzi lub słyszy w internecie, zostało przez kogoś stworzone. | 2.2.5. Potrafi wyjaśnić, jak prawo autorskie pomaga chronić to, co sam stworzył w internecie. | 2.3.5. Potrafi podać przykłady treści cyfrowych chronionych prawem autorskim i wyjaśnić, jakie są konsekwencje ich używania bez zgody. | 2.4.5. Potrafi wyjaśnić, dlaczego tworzenie treści przy pomocy AI może budzić wątpliwości związane z własnością i prawami autorskimi. |
| Otwarte oprogramowanie i zasoby (Open source) | 2.1.6. Tworzy rzeczy, które mogą być przydatne innym – i udostępnia je, by mogli z nich korzystać. | 2.2.6. Umie znaleźć darmowe zasoby online, które można legalnie wykorzystać do nauki lub tworzenia własnych treści. | 2.3.6. Potrafi wyjaśnić, czym są materiały open source i w jaki sposób można je wykorzystać w projektach szkolnych. | 2.4.6. Rozumie, że społeczności open source działają dzięki współpracy oraz wie, w jaki sposób może w nich uczestniczyć. |
| Kompetencje międzykulturowe | 2.1.7. Potrafi rozpoznać muzykę, stroje lub tradycje z różnych stron świata w przyswajanych opowieściach i filmach. | 2.2.7. Potrafi nawiązać kontakt z dziećmi z innych szkół – w swoim kraju lub na świecie – korzystając z technologii cyfrowej. | 2.3.7. Potrafi wskazać zasady tworzenia treści z szacunkiem dla różnych kultur i tradycji. | 2.4.7. Potrafi wskazać sposoby włączania osób reprezentujących różne kultury i odmienne tradycje do grupy online lub do projektu open source. |
| Odpowiedzialne tworzenie i wdrażanie nowych technologii | 2.1.8. Umie podać przykłady, jak być uprzejmym dla innych – w klasie i w internecie. | 2.2.8. Potrafi zaproponować, jak można wykorzystać technologię, by nieść pomoc. | 2.3.8. Potrafi zaproponować sposoby wykorzystania technologii w odpowiedzi na konkretne wyzwanie w szkole lub społeczności lokalnej. | 2.4.8. Umie wskazać przykłady zastosowania technologii w celu poprawy sytuacji społecznej lub ochrony środowiska. |

3 - Umiejętność korzystania z mediów i informacji

Uczniowie uczą się rozpoznawać, które informacje w internecie można uznać za wiarygodne.

| TEMAT | 5-7 (1) | 8-11 (2) | 12-15 (3) | 16-18 (4) |
|---|--|---|--|--|
| Jak być dobrze poinformowanym – czyli jak szukać, wybierać i sprawdzać informacje, by rozumieć ich sens i odróżnić rzetelne źródła od fałszywych treści. | 3.1.1. Zna znaczenie słowa „wiadomości” i wie, że są to informacje o tym, co się teraz dzieje na świecie. | 3.2.1. Potrafi korzystać z aplikacji i stron internetowych przyjaznych dzieciom, aby lepiej pojąć sens wiadomości poprzez przyjrzenie się faktom i szczegółom wydarzenia. | 3.3.1. Rozumie, że istnieją różne źródła wiadomości w internecie i potrafi wskazać ich wady i zalety. | 3.4.1. Wie, że algorytmy pokazują określone wiadomości na podstawie jego/jej działań online i potrafi świadomie wyjść poza informacyjną bańkę. |
| Kto decyduje, o czym się mówi w mediach | 3.1.2. Potrafi opowiedzieć bajkę lub wydarzenie z książki albo filmu dla dzieci z perspektywy różnych postaci. | 3.2.2. Umie wytłumaczyć, czym jest chwytliwy nagłówek („clickbait”) i jak przyciąga uwagę ludzi do konkretnych wiadomości. | 3.3.2. Potrafi wyjaśnić, czym są „bańki informacyjne” i jak wpływają na postrzeganie świata przez ludzi. | 3.4.2. Rozumie, że właściciele mediów mają wpływ na treści publikowane w swoich serwisach informacyjnych, jednocześnie dokonuje oceny, w jakim stopniu interesy właścicieli mediów wpływają na wybór tematów i sposób przedstawiania wiadomości. |
| Krytyczne myślenie w sieci | 3.1.3. W przypadku prostych treści cyfrowych potrafi rozpoznać, które są prawdziwe, a które zmyślane lub udawane. | 3.2.3. Wie, jak odróżnić informacje oparte na faktach od osobistych opinii w wiadomościach w internecie. | 3.3.3. Potrafi ocenić wiarygodność informacji przekazywanych przez różnych twórców internetowych. | 3.4.3. Umie wytłumaczyć, czym są teorie spiskowe i potrafi opisać ich skutki społeczne. |
| Propaganda i manipulacja | 3.1.4. Umie wskazać manipulacje w prostym przekazie wizualnym lub opowieści – np. elementy, które nie pasują lub są nieprawdziwe. | 3.2.4. Rozpoznaje techniki manipulacji które mają na celu oszukanie lub zmanipulowanie odbiorcy. | 3.3.4. Potrafi rozpoznać techniki propagandowe i inne formy manipulacji wykorzystywane w internecie do kształtowania opinii publicznej. | 3.4.4. Potrafi ocenić wpływ dezinformacji w internecie na przebieg kampanii wyborczej. |
| Dlaczego prawda ma znaczenie | 3.1.5. Rozumie, że mówienie nieprawdy może ranić innych i powodować nieporozumienia. | 3.2.5. Potrafi wskazać, w jaki sposób zmyślane informacje/dezinformacja w internecie mogą szkodzić dzieciom. | 3.3.5. Potrafi podać przykłady taktyk stosowanych w kampaniach dezinformacyjnych, których celem jest zniekształcenie opinii publicznej lub realizacja określonych celów. | 3.4.5. Potrafi wyjaśnić, jak nieprawdziwe informacje/sfabrykowane treści i dezinformacja podważają zaufanie do instytucji publicznych i procesu demokratycznego. |
| Jak znaleźć wiarygodne źródła informacji | 3.1.6. Rozumie, kiedy i dlaczego powinien porozmawiać z osobą dorosłą, której ufa, gdy w internecie natknie się na coś dziwnego, nowego lub niepokojącego. | 3.2.6. Wie, po czym poznać, że wiadomość w internecie wygląda podejrzanie i może być próbą wprowadzenia w błąd. | 3.3.6. Potrafi ocenić wiarygodność wiadomości znalezionej w internecie, korzystając z różnych technik weryfikacji. | 3.4.6. Zna cechy odpowiedzialnego dziennikarstwa i potrafi ocenić wiarygodność różnych dostawców treści cyfrowych. |

| | | | | |
|---|--|---|--|--|
| Odpowiedzialne udostępnianie informacji | 3.1.7. Rozumie, że jeśli nie ma pewności, czy coś można udostępnić, trzeba zapytać zaufaną osobę dorosłą. | 3.2.7. Potrafi podać kilka prostych zasad dotyczących odpowiedzialnego dzielenia się wiadomościami i informacjami w internecie. | 3.3.7. Rozumie, że udostępnione przez niego treści mogą być inaczej interpretowane przez różne osoby. | 3.4.7. Potrafi zapoznać się z przepisami prawnymi dotyczącymi walki z fałszywymi informacjami w internecie i ocenić ich skuteczność. |
| Tworzenie własnych materiałów informacyjnych | 3.1.8. Potrafi opowiedzieć o czymś, co wydarzyło się w jego rodzinie, wśród znajomych lub w najbliższym otoczeniu. | 3.2.8. Umie przygotować krótką relację z wydarzeń szkolnych do gazetki lub na stronę internetową szkoły. | 3.3.8. Potrafi przygotować materiał informacyjny o sprawach ważnych dla młodych ludzi i podzielić się nim z innymi online, np. w filmiku lub poście. | 3.4.8. Potrafi przeanalizować aktualnie głośny w sieci temat, sprawdzić fakty i stworzyć własną wersję materiału informacyjnego. |

4 - Etyka i empatia

Uczniowie uczą się, jaki wpływ na innych mają ich zachowania online.

| TEMAT | 5-7 (1) | 8-11 (2) | 12-15 (3) | 16-18 (4) |
|---|---|--|--|--|
| Dlaczego empatia jest ważna w Internecie | 4.1.1 Potrafi opowiedzieć, jak lubi korzystać z technologii, na przykład czy woli być sam/a, czy bawić się z przyjaciółmi. | 4.2.1 Potrafi wskazać, czym różni się rozmowa online od rozmowy twarzą w twarz. | 4.3.1 Potrafi wyjaśnić, dlaczego ludzie często zachowują się w internecie inaczej niż w bezpośrednich relacjach. | 4.4.1 Potrafi wyjaśnić, w jaki sposób korzystanie z internetu może wpływać pozytywnie lub negatywnie na stosunek do innych osób. |
| Myślenie o innych | 4.1.2 Wie, że powinien/powinna odnosić się do innych w sieci z taką samą uprzejmością i szacunkiem, jak wobec ludzi w codziennym życiu. | 4.2.2 Umie wyjaśnić, czym jest netykieta i dlaczego jej przestrzeganie ma znaczenie. | 4.3.2 Zna sposoby okazywania empatii w kontaktach online. | 4.4.2 Potrafi opisać sytuacje w internecie, w których inni mogą potrzebować jego/jej wsparcia. |
| Wspieranie włączenia społecznego/Budowanie inkluzywności | 4.1.3 Umie podać sposoby, jak zadbać o to, by nikt nie czuł się wykluczony. | 4.2.3 Umie zaproponować konkretne sposoby, by inni czuli się zauważeni i zaangażowani w interakcje online. | 4.3.3 Umie rozpoznać, jakie zagrożenia wiążą się z tworzeniem zamkniętych grup w mediach społecznościowych i potrafi zadbać o to, by jego/jej profil był przyjazny dla innych. | 4.4.3 Zwraca uwagę na to, czyje opinie lub doświadczenia są pomijane w mediach społecznościowych i szuka sposobów, by je lepiej reprezentować. |
| Krzywdzące zachowania | 4.1.4 Rozumie, że w internecie ludzie mogą zachowywać się nieżyczliwie lub obraźliwie. | 4.2.4 Umie rozpoznać różne formy obrażania i wykluczania w sieci. | 4.3.4 Potrafi opisać różne sposoby, w jakich może dochodzić do nękania w internecie. | 4.4.4 Potrafi wyrazić swoją opinię na temat tego, jak powinniśmy jako społeczeństwo reagować na przemoc i hejt w sieci. |

| | | | | |
|---|--|---|--|--|
| Cyberprzemoc | 4.1.5 Wie, że jeśli ktoś celowo i ciągle dokucza drugiej osobie – także online – to jest to przemoc. | 4.2.5 Umie wyjaśnić, czym jest cyberprzemoc i jak się objawia. | 4.3.5 Wie, że stosowanie przemocy w sieci może mieć konsekwencje osobiste i prawne. | 4.4.5 Umie ocenić, w jakim stopniu media społecznościowe przyczyniają się do występowania przemocy online. |
| Co dzieje się z kimś, kto pada ofiarą przemocy w sieci | 4.1.6 Umie opisać, co przeżywa osoba, która pada ofiarą przemocy – np. lęk, wstyd, izolację. | 4.2.6 Umie wyjaśnić, że niektóre żarty w internecie mogą sprawić komuś przykrość, nawet jeśli nie miały takiego celu. | 4.3.6 Umie powiedzieć, jak dokuczanie w internecie może psuć relacje między uczniami w klasie i co można zrobić, żeby temu zapobiec. | 4.4.6 Potrafi wyjaśnić, w jaki sposób nękanie i nadużycia w internecie wpływają na debatę publiczną i proces demokratyczny. |
| Dbanie o własne bezpieczeństwo online | 4.1.7 Wie, że jeśli coś podczas rozmowy w internecie go niepokoi lub czegoś nie rozumie, powinien powiedzieć o tym dorosłemu, któremu ufa. | 4.2.7 Umie powiedzieć, jak reagować, gdy ktoś stosuje wobec niego/niej przemoc w internecie. | 4.3.7 Potrafi wskazać sposoby dbania o swoje bezpieczeństwo w sieci i ograniczania ryzyka przemocy online. | 4.4.7 Wie, jak zapisać dowody oraz potrafi zgłosić przypadki nękania lub przemocy w internecie odpowiednim osobom lub instytucjom. |
| Reagowanie na potrzeby innych | 4.1.8 Potrafi podać pomysły na to, jak być miłym dla innych w szkole, na przykład stworzyć "gazetkę przyjaźni" albo tablicę z podziękowaniami. | 4.2.8 Wie, jak zareagować, gdy widzi, że ktoś jest obrażany, wyśmiewany albo źle traktowany w internecie. | 4.3.8 Rozumie, że uczniowie mogą uczestniczyć w tworzeniu zasad bezpiecznego korzystania z technologii w szkole i potrafi podać przykłady takiego działania. | 4.4.8 Potrafi przeanalizować ogólnopolską kampanię lub program przeciwdziałający cyberprzemocy i ocenić jego skuteczność oraz możliwy wpływ na zachowania młodzieży. |

5 - Zdrowie i dobrostan

Uczniowie uczą się, jak korzystanie z technologii wpływa na ich zdrowie psychiczne, fizyczne oraz ogólne samopoczucie.

| TEMAT | 5-7 (1) | 8-11 (2) | 12-15 (3) | 16-18 (4) |
|--|---|--|--|--|
| Ogólne korzyści dla zdrowia | 5.1.1 Wie, że technologia może pomagać rodzinie dbać o zdrowie (np. przypominać o lekach, pomagać w ćwiczeniach). | 5.2.1 Umie opisać, w jaki sposób technologia pomaga utrzymywać przyjaźnie i kontakt z rodziną (np. rozmowy wideo, wiadomości). | 5.3.1 Potrafi opisać, jak technologia może wspierać wyrażanie siebie i nawiązywanie nowych relacji. | 5.4.1 Umie wskazać, jak technologia wspiera dobrostan grup marginalizowanych i osób w trudnej sytuacji (np. dzięki grupom wsparcia w sieci, aplikacjom wspierającym zdrowie psychiczne, dostępności usług online). |
| Cyfrowe narzędzia wspierające zdrowie | 5.1.2 Potrafi korzystać z aplikacji, stron internetowych lub filmów, które pomagają dzieciom dbać o zdrowie | 5.2.2 Umie podać przykłady aplikacji i narzędzi wspierających zdrowie i aktywność fizyczną, odpowiednich dla | 5.3.2 Zna przykłady aplikacji, stron lub filmów, które wspierają zdrowie psychiczne młodzieży (np. aplikacje | 5.4.2 Potrafi ocenić zalety i zagrożenia korzystania z internetu w celu zdobywania informacji o zdrowiu |

| | | | | |
|---|--|--|---|--|
| | (np. ruch, zdrowe jedzenie, mycie zębów). | swojego wieku (np. liczniki kroków, ćwiczenia dla dzieci). | do relaksacji, dzienniki nastroju). | i porad medycznych (np. wiarygodność źródeł, ryzyko samodiagnozy). |
| Nadmierne korzystanie z technologii i uzależnienia cyfrowe | 5.1.3 Wie dlaczego spędzanie zbyt dużo czasu przed ekranem może być niezdrowe. | 5.2.3 Potrafi opisać fizyczne skutki zbyt częstego korzystania z urządzeń cyfrowych (np. zmęczenie, bóle pleców, brak ruchu). | 5.3.3 Umie rozpoznać oznaki uzależnienia od smartfona | 5.4.3 Potrafi wskazać zagrożenia związane z budowaniem relacji głównie przez internet |
| Niebezpieczne treści w internecie | 5.1.4 Wie, co zrobić, gdy treści w internecie budzą niepokój lub sprawiają, że czuje się źle (np. powiedzieć dorosłemu, zamknąć stronę). | 5.2.4 Potrafi wskazać zagrożenia związane z internetowymi wyzwaniem i wytłumaczyć, dlaczego niektóre dzieci w nich uczestniczą. | 5.3.4 Umie rozpoznać zagrożenia wynikające z promowania przez influencerów nierealistycznych wzorców wyglądu i stylu życia. | 5.4.4 Potrafi wyrazić opinię na temat tego, w jaki sposób społeczeństwo powinno reagować na działania platform internetowych, które promują szkodliwe zachowania, takie jak zaburzenia odżywiania czy samookaleczenia. |
| Gry a zdrowie/Bezpieczne korzystanie z gier komputerowych | 5.1.5 Umie odróżnić bezpieczne sytuacje w grach od ryzykownych lub nieodpowiednich do wieku. | 5.2.5 Potrafi wskazać elementy gier, które sprawiają, że trudno przestać grać (np. nagrody, poziomy, powiadomienia). | 5.3.5 Potrafi opisać objawy zaburzeń związanych z nadmiernym graniem w gry cyfrowe. | 5.4.5 Umie przedyskutować, czy jest etyczne stosowanie w grach komputerowych mechanizmów hazardowych, takich jak skrzynki z losowymi nagrodami („loot-boxy”). |
| Zachowanie zdrowej równowagi | 5.1.6 Rozumie, dlaczego ważne jest robienie regularnych przerw podczas korzystania z ekranów. | 5.2.6 Potrafi wymienić podstawowe zasady wspierające zdrowie podczas korzystania z technologii (np. kontrola czasu spędzonego przed ekranem, ruch, sen). | 5.3.6 Potrafi wskazać sposoby dbania o równowagę między korzystaniem z technologii a innymi aktywnościami, tak aby uniknąć problemów zdrowotnych związanych z jej nadużywaniem. | 5.4.6 Potrafi rozpoznać objawy problematycznego korzystania z technologii, takie jak trudność w oderwaniu się od urządzeń, zaniedbywanie obowiązków, pogorszenie relacji społecznych czy obniżenie nastroju. |
| Zdrowsza kultura cyfrowa | 5.1.7 Potrafi podać przykłady zabaw i aktywności, które nie wymagają korzystania z ekranu. | 5.2.7 Potrafi porównać korzyści płynące z grania w gry komputerowe z graniem w gry planszowe, czytaniem książek lub uprawianiem sportu. | 5.3.7 Potrafi korzystać z technologii do obserwowania i analizowania własnych nawyków cyfrowych (np. czasu spędzanego online). | 5.4.7 Potrafi ocenić, w jakim stopniu obowiązujące przepisy prawne chronią zdrowie i dobrostan użytkowników technologii, oraz rozważyć potrzebę ich aktualizacji lub wzmocnienia. |
| Działania na rzecz higieny cyfrowej | 5.1.8 Potrafi wspólnie z innymi przygotować prosty plan wspierający zdrowe nawyki cyfrowe. | 5.2.8 Angażuje się w klasowe działania promujące zdrowe korzystanie z technologii. | 5.3.8 Potrafi wskazać negatywne skutki wynikające z modyfikowania wizerunków ciała przy użyciu narzędzi cyfrowych. | 5.3.8 Potrafi zaprojektować inicjatywę mającą na celu zwiększenie świadomości negatywnych skutków cyfrowej modyfikacji wizerunku ciała. |

6 - Obecność i komunikacja w sieci

Uczniowie uczą się, jak budować i świadomie kształtować swoją cyfrową tożsamość.

| TEMAT | 5-7 (1) | 8-11 (2) | 12-15 (3) | 16-18 (4) |
|--|---|--|--|--|
| Świadomość własnego cyfrowego śladu | 6.1.1 Potrafi wyjaśnić, dlaczego należy uważać na to, co się mówi w sieci i do kogo się to mówi. | 6.2.1. Potrafi wyjaśnić, czym jest jego/jej cyfrowy ślad oraz jakich informacji może on dotyczyć. | 6.3.1.Potrafi sprawdzić własny cyfrowy ślad i zastanowić się, co się w nim znajduje. | 6.4.1. Potrafi analizować regulaminy i polityki prywatności, aby określić, jakie dane osobowe firmy mogą zbierać i wykorzystywać. |
| Jak powstaje ślad cyfrowy | 6.1.2. Wie, że podczas korzystania z internetu pozostawia w nim informacje, które są zapisywane na zawsze. | 6.2.2. Potrafi wyjaśnić, w jaki sposób powstaje jego/jej cyfrowy ślad. | 6.3.2. Potrafi opisać, jak jego/jej zachowania online kształtują cyfrowy ślad. | 6.4.2. Potrafi analizować swoją historię wyszukiwania i zachowania online oraz określić, jaki wpływ mają one na jego/jej cyfrowy ślad. |
| Twoja reputacja w Internecie | 6.1.3. Rozumie, że jego/jej zachowanie wpływa na to, jak postrzegają jego/ją inni. | 6.2.3. Potrafi wyjaśnić czym jest reputacja i wskazać rodzaje zachowań online, które mogą jej zaszkodzić. | 6.3.3. Potrafi wyjaśnić, dlaczego ludzie często starają się przedstawiać wyidealizowany obraz siebie w internecie. | 6.4.3. Potrafi wyjaśnić, jak presja związana z utrzymywaniem „idealnego” wizerunku online wpływa na jednostki i społeczeństwo. |
| Awatary i postacie wirtualne | 6.1.4. Potrafi powiedzieć, dlaczego lubi wybrane przez siebie awatary lub postacie wirtualne, które go/ją reprezentują. | 6.2.4.Potrafi wyjaśnić, w jaki sposób wybór awatarów i postaci wirtualnych mówi innym o jego/jej osobowości i zainteresowaniach. | 6.3.4. Potrafi wyjaśnić, jak wybór nazw użytkownika i zdjęć profilowych wpływa na to, jak postrzegają jego/ją inni i jak na niego/nią reagują. | 6.4.4. Potrafi omówić, w jakim stopniu ludzie powinni być moralnie odpowiedzialni za postacie, w które wcielają się w wirtualnej rzeczywistości. |
| Jak inni wpływają na Twoją reputację online | 6.1.5. Potrafi opisać, w jaki sposób obraźliwe lub krzywdzące treści mogą się rozprzestrzeniać w internecie. | 6.2.5. Potrafi wyjaśnić, w jaki sposób jego/jej reputacja online może być kształtowana przez działania i wypowiedzi znajomych. | 6.3.5. Potrafi opisać, jak jego/jej reputacja online może ucieść wskutek działań osób, których nie zna. | 6.4.5. Potrafi opisać, jak może chronić swoją reputację online przed szkodliwymi działaniami innych. |
| Dlaczego cyfrowy ślad ma znaczenie | 6.1.6. Wie, że wszystko, co robi w sieci, może być publicznie widoczne i może pozostać tam na długo. | 6.2.6. Potrafi wskazać, w jaki sposób udostępnianie informacji osobistych w internecie może wpływać na jego/jej bezpieczeństwo. | 6.3.6. Potrafi analizować, w jaki sposób cyfrowy ślad może wpływać na relacje z rówieśnikami i innymi osobami. | 6.4.6. Potrafi analizować, w jaki sposób cyfrowy ślad może mieć wpływ na przyszłe możliwości edukacyjne lub zawodowe. |
| Prawo do kontroli nad własnymi danymi | 6.1.7. Rozumie, że może odmówić podania informacji, których nie chce udostępniać, gdy w grze lub na stronie internetowej jest o nie proszony/a. | 6.2.7.Potrafi wyjaśnić, jak zaktualizować podstawowe informacje o sobie w internecie, np. nazwę użytkownika lub zdjęcie profilowe. | 6.3.7. Potrafi podać przykłady sytuacji, w których ma prawo poprosić platformę o usunięcie zamieszczonych przez siebie treści. | 6.4.7. Potrafi wyjaśnić, na czym polega „prawo do bycia zapomnianym” i podać przykłady sytuacji online, w których można z niego skorzystać. |

7 - Zaangażowanie obywatelskie online

Uczniowie poznają sposoby wykorzystywania technologii do wprowadzania pozytywnych zmian w swojej społeczności i w społeczeństwie.

| TEMAT | 5-7 (1) | 8-11 (2) | 12-15 (3) | 16-18 (4) |
|--|--|--|--|--|
| Poznanie społeczeństwa | 7.1.1 Rozumie, kto w społeczeństwie pomaga innym i potrafi wskazać takie osoby jak lekarz, policjant czy strażak. | 7.2.1 Umie korzystać z internetu, by znaleźć informacje o instytucjach i organizacjach wspierających dzieci. | 7.3.1 Potrafi wyszukiwać informacje online na temat organizacji młodzieżowych i obywatelskich oraz ich działań. | 7.4.1 Umie znaleźć i porównać informacje o partiach politycznych, ich poglądach i programach, korzystając z wiarygodnych źródeł internetowych. |
| Analiza zagadnień i opinii społecznych | 7.1.2 Potrafi przedstawić dwie strony jakiejś historii albo dwa różne zdania na dany temat. | 7.2.2 Umie wykorzystać technologię, by zebrać i zaprezentować opinie koleżanek i kolegów na temat dotyczący życia szkolnego. | 7.3.2 Potrafi wyszukiwać i przedstawiać przy pomocy technologii informacje na temat aktualnych zagadnień obywatelskich. | 7.4.2 Umie przeprowadzić badanie opinii publicznej na temat głośnego tematu medialnego, korzystając z dostępnych narzędzi technologicznych, a następnie zaprezentować wyniki. |
| Wyrażanie opinii i uczestnictwo w dyskusji publicznej | 7.1.3 Potrafi uczestniczyć w rozmowie z wykorzystaniem ilustracji, słucha innych i dzieli się własnymi spostrzeżeniami. | 7.2.3 Potrafi wskazać i stosować podstawowe zasady kulturalnej dyskusji w środowisku online. | 7.3.3 Potrafi ocenić zalety i wady różnych form dyskusji online. | 7.4.3 Potrafi omówić trudności związane z prowadzeniem dyskusji na tematy drażliwe i kontrowersyjne w środowisku internetowym. |
| Zaangażowanie społeczne i obywatelskie | 7.1.4 Umie stworzyć prosty przekaz graficzny, wyrażając swoją opinię na temat sprawy, która jest dla niego/niej ważna w najbliższym otoczeniu. | 7.2.4 Potrafi przygotować prostą cyfrową wypowiedź – na przykład plakat, prezentację albo nagranie – na temat tego, co chciałby/chciałaby zmienić w świecie. | 7.3.4 Potrafi opisać różne narzędzia wykorzystywane do prowadzenia działań rzeczniczych w internecie (np. petycje online, hashtagi, kampanie informacyjne) i wyjaśnić, jak można z nich korzystać, aby wspierać ważne społecznie sprawy. | 7.4.4 Potrafi ocenić zalety i wady różnych form aktywności obywatelskiej prowadzonej w internecie, takich jak petycje, kampanie w mediach społecznościowych czy protesty online. |
| Lobbing | 7.1.5 Umie przygotować prostą, obrazkową petycję w sprawie, którą chciałby/chciałaby zmienić, i zebrać kilka „podpisów” poparcia. | 7.2.5 Umie przygotować i przeprowadzić cyfrową petycję dotyczącą sprawy ważnej dla uczniów i przekazać ją samorządowi uczniowskiemu. | 7.3.5 Potrafi napisać e-mail do wybranej osoby pełniącej funkcję publiczną, aby wyrazić swoje zdanie w ważnej dla niego/niej sprawie. | 7.4.5 Potrafi krytycznie ocenić skuteczność wybranego działania lobbingowego prowadzonego w internecie, analizując jego cele, środki i efekty społeczne. |

| | | | | |
|---|--|--|---|---|
| Kampanie i inne działania społeczne./Działania obywatelskie i kampanie społeczne | 7.1.6 Potrafi stworzyć prostą cyfrową treść – na przykład plakat – promującą wydarzenie szkolne. | 7.2.6. Potrafi zastosować narzędzia cyfrowe do organizacji wydarzenia szkolnego | 7.3.6 Umie opisać, jak założyć internetową kampanię społeczną lub grupę wsparcia. | 7.4.6 Potrafi zaplanować projekt działań społecznych online, który ma na celu rozwiązanie konkretnego problemu lokalnego. |
| Głosowanie i podejmowanie decyzji online | 7.1.7 Potrafi wziąć udział w prostym głosowaniu online. | 7.2.7 Umie wykorzystać technologię do przeprowadzenia szkolnych wyborów. | 7.3.7 Umie zaproponować sposoby wykorzystania technologii do zwiększenia zaangażowania uczniów w podejmowanie decyzji w szkole. | 7.4.7. Potrafi ocenić zalety i wady głosowania elektronicznego na poziomie lokalnym i krajowym |
| Działania lokalne | 7.1.8 Potrafi wziąć udział w prostym wydarzeniu online w klasie, np. wideokonferencji. | 7.2.8 Potrafi przygotować krótki post na temat lokalnego problemu i opublikować go na stronie internetowej szkoły lub w mediach społecznościowych. | 7.4.8 Potrafi wykorzystać technologie cyfrowe do promowania lokalnych inicjatyw wolontariackich dla młodych osób. | 7.4.8. Potrafi wykorzystywać technologię do badania i promowania lokalnych możliwości wolontariatu dla młodzieży. |

8 - Prawa i obowiązki

Uczennice i uczniowie poznają swoje prawa i obowiązki w środowisku cyfrowym.

| TEMAT | 5-7 (1) | 8-11 (2) | 12-15 (3) | 16-18 (4) |
|------------------------------------|---|---|--|--|
| Rozumienie swoich praw | 8.1.1 Potrafi opisać, z jakich urządzeń może korzystać, a z jakich nie – i dlaczego. | 8.2.1 Umie podać przykłady swoich praw cyfrowych, takich jak prawo do prywatności, wolności wypowiedzi czy ochrony przed szkodliwymi treściami w sieci. | 8.3.1 Umie podać przykłady sytuacji, podczas których dochodzi do naruszenia praw cyfrowych dzieci. | 8.4.1 Potrafi przedstawić argumenty za i przeciw uznaniu dostępu do internetu za podstawowe prawo człowieka. |
| Znajomość swoich obowiązków | 8.1.2 Umie powiedzieć, co wolno, a czego nie wolno robić podczas używania urządzeń elektronicznych. | 8.2.2 Potrafi ustalić z innymi proste zasady – co wolno, a czego nie wolno – podczas komunikacji lub wspólnej zabawy online. | 8.3.2 Potrafi podać przykłady zasad obowiązujących na platformach i w aplikacjach oraz wyjaśnić, dlaczego ich przestrzeganie jest ważne. | 8.4.2 Potrafi omówić obowiązki osób korzystających z technologii cyfrowych oraz zastanowić się, w jakim stopniu sam/a się do nich stosuje. |
| Obrona swoich praw | 8.1.3 Rozumie, jak powinien/powinna zareagować, gdy ktoś zachowuje się wobec niego/niej niewłaściwie. | 8.2.3 Rozumie, co może zrobić, gdy jego/jej prawa w internecie zostaną naruszone. | 8.3.3 Umie wskazać osoby i instytucje, do których może się zwrócić w przypadku naruszenia praw w środowisku cyfrowym. | 8.4.3 Potrafi opisać działania podejmowane przez platformy cyfrowe w celu ochrony praw użytkowników oraz przeanalizować, |

| | | | | |
|---|--|---|---|--|
| | | | | czy są adekwatne do potrzeb użytkowników. |
| Dbanie o bezpieczeństwo i dobro innych w środowisku cyfrowym | 8.1.4 Rozumie, że powinien/powinna powiedzieć o tym dorosłemu, jeśli zauważy, że komuś dzieje się krzywda. | 8.2.4. Wie, jak zgłosić szkodliwe lub niewłaściwe treści dostępne online – na przykład za pomocą odpowiednich funkcji na stronach i w aplikacjach lub informując dorosłych. | 8.3.4 Zna sposoby wspólnego dbania o prawa cyfrowe, takie jak reagowanie na hejt, zgłaszanie naruszeń czy promowanie zasad bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z internetu. | 8.4.4. Potrafi dostrzec, gdy ktoś ze znajomych potrzebuje pomocy w internecie, i wie, jak odpowiedzialnie reagować. |
| Wolność wypowiedzi | 8.1.5 Umie wyrażać swoje emocje za pomocą prostych narzędzi, takich jak „mapa emocji” lub technika „sygnalizacji świetlnej”. | 8.2.5. Potrafi podać przykłady sposobów wyrażania swoich opinii na temat stosowanej technologii. | 8.3.5 Potrafi ocenić zalety i wady platform internetowych, które umożliwiają młodym osobom wyrażanie własnego zdania i udział w debacie publicznej. | 8.4.5 Potrafi dyskutować na temat granic wolności słowa w internecie. |
| Przeciwdziałanie dyskryminacji i wykluczeniu | 8.1.6 Umie podać przykłady postaci z bajek lub opowieści, które zostały potraktowane niesprawiedliwie. | 8.2.6 Potrafi omówić, czy dziewczynki i chłopcy mają takie same możliwości korzystania z technologii. | 8.3.6 Umie rozpoznawać różne stereotypy, np. dotyczące płci i rasy w materiałach wizualnych publikowanych w internecie. | 8.4.6 Umie wskazać, w jaki sposób systemy sztucznej inteligencji mogą utrwalać istniejące uprzedzenia i dyskryminację. |
| Przeciwdziałanie mowie nienawiści w internecie | 8.1.7 Umie powiedzieć, kiedy czyjeś słowa są miłe i sprawiają, że inni czują się dzięki nim dobrze, a kiedy mogą kogoś zranić lub wykluczyć. | 8.2.7 Rozumie, że ludzie różnią się między sobą, i wie, że nie wolno oceniać ani obrażać innych tylko dlatego, że należą do jakiejś grupy. | 8.3.7 Potrafi rozpoznać różne formy mowy nienawiści w internecie i wie, jak można na takie zachowania reagować w sposób odpowiedzialny i bezpieczny. | 8.4.7 Potrafi ocenić społeczny wpływ mowy nienawiści, zarówno w perspektywie historycznej, jak i w dzisiejszym świecie cyfrowym. |
| Działania obywatelskie na rzecz praw | 8.1.8 Potrafi zabrać głos, gdy widzi coś niewłaściwego, nawet jeśli inni milczą. | 8.2.8 Uczestniczy w prostych działaniach edukacyjnych, które mają na celu promowanie praw dzieci w środowisku cyfrowym. | 8.3.8 Potrafi zaprojektować film, wpis na blogu lub kampanię w mediach społecznościowych, czego celem jest wzmocnienie ochrony praw młodzieży w środowisku cyfrowym. | 8.4.8. Potrafi zaangażować się w działania na rzecz ochrony cyfrowych praw młodzieży, kontaktując się z przedstawicielem instytucji publicznych. |

9 - Prywatność i bezpieczeństwo

Uczniowie uczą się, jak chronić siebie i innych w środowisku online

| TEMAT | 5-7 (1) | 8-11 (2) | 12-15 (3) | 16-18 (4) |
|--|--|---|--|---|
| Gromadzenie danych | 9.1.1 Rozpoznaje i potrafi podać przykłady podstawowych danych osobowych, takich jak imię, wiek czy ulubione zajęcia. | 9.2.1 Potrafi opisać proste sposoby ograniczania ilości swoich danych osobowych udostępnianych w internecie. | 9.3.1. Potrafi wyjaśnić, w jaki sposób firmy wykorzystują dane osobowe do personalizowania treści i usług w internecie. | 9.4.1. Analizuje etyczne konsekwencje gromadzenia danych – zarówno dla jednostki, jak i dla społeczeństwa jako całości. |
| Zagrożenia dla bezpieczeństwa i prywatności | 9.1.2 Potrafi podać przykłady informacji, które można bezpiecznie udostępniać w internecie, oraz tych, których udostępnienie może być szkodliwe. | 9.2.2 Rozpoznaje typowe oszustwa internetowe (np. fałszywe wiadomości, podejrzane linki, próby wyłudzenia danych). | 9.3.2 Potrafi opisać, w jaki sposób platformy społecznościowe mogą zagrażać prywatności i bezpieczeństwu użytkowników. | 9.4.2 Potrafi opisać zagrożenia dla bezpieczeństwa cyfrowego, na które narażone są firmy i organizacje. |
| Ochrona prywatności w sieci | 9.1.3. Potrafi wyjaśnić, jak należy postąpić, jeśli chce się zrobić zdjęcie koleżance lub koledze z klasy albo udostępnić informacje na ich temat. | 9.2.3. Potrafi ustalić proste zasady wspólnego dbania o prywatność w internecie. | 9.3.3. Sprawdza, czy zasady obowiązujące w szkole dobrze chronią prywatność uczniów w internecie i zastanawia się, co można by poprawić. | 9.4.3 Potrafi wyjaśnić, w jaki sposób Ogólne rozporządzenie o ochronie danych (RODO) chroni prywatność obywateli w internecie. |
| Nieodpowiednie treści | 9.1.4 Potrafi wskazać zaufane osoby dorosłe, do których może się zwrócić o pomoc w sytuacjach związanych z korzystaniem z technologii. | 9.2.4 Potrafi wyjaśnić, co należy zrobić, gdy w internecie natknie się na treści, które budzą strach, niepokój lub wydają się niewiąsące. | 9.3.4 Potrafi rozmawiać o konsekwencjach oglądania lub udostępniania drastycznych treści w internecie, takich jak przemoc, wojna, przestępstwa, wypadki czy treści pornograficzne. | 9.4.4 Potrafi ocenić skuteczność strategii i działań mających na celu ochronę dzieci przed drastycznymi treściami w internecie. |
| Udostępnianie treści o charakterze seksualnym/ nieodpowiednich treści | 9.1.5 Rozpoznaje, kiedy coś w internecie sprawia, że czuje się nieswojo lub niekomfortowo. | 9.2.5 Potrafi wyjaśnić, jakie zagrożenia wiążą się z udostępnianiem zdjęć lub nagrań – swoich albo innych osób – w internecie. | 9.3.5 Potrafi wyjaśnić, co należy zrobić, gdy wizerunek osoby zostanie udostępniony w internecie bez jej zgody. | 9.4.5 Potrafi przeanalizować możliwe konsekwencje udostępniania wizerunku w internecie – zarówno społeczne, jak i związane z edukacją czy karierą zawodową. |
| Niebezpieczne osoby w internecie | 9.1.6 Rozumie, że nie każda osoba w internecie mówi prawdę o sobie i może udawać kogoś innego. | 9.2.6 Potrafi opisać sposoby, jakimi osoby o złych zamiarach w internecie próbują zdobyć zaufanie dzieci i młodzieży oraz wie, jakie zachowania | 9.3.6 Potrafi wyjaśnić, czym jest uwodzenie w sieci (grooming), oraz rozpoznać sygnały mogące świadczyć o takich zachowaniach. | 9.4.6. Analizuje, w jaki sposób prawo, edukacja i technologie mogą pomóc w zapobieganiu uwodzenia dzieci w sieci. |

| | | | | |
|---|--|--|---|---|
| | | w sieci mogą świadczyć o próbie manipulacji lub uwodzenia przez dorosłych. | | |
| Dbanie o własne bezpieczeństwo | 9.1.7 Rozpoznaje, które sytuacje w internecie są bezpieczne, a które mogą być niebezpieczne. | 9.2.7 Potrafi opisać, jak zablokować i zgłosić osobę, która zachowuje się niestosownie w internecie. | 9.3.7 Potrafi wyjaśnić, w jaki sposób ludzie mogą być radykalizowani za pośrednictwem internetu. | 9.4.7 Omawia przepisy dotyczące bezpieczeństwa w internecie i zastanawia się, czy są wystarczające, aby chronić użytkowników – szczególnie dzieci i młodzież. |
| Działania na rzecz bezpieczniejszego internetu | 9.1.8 Sprawdza z dorosłym, zanim skorzysta z nowego urządzenia, aplikacji lub funkcji. | 9.2.8 Potrafi wspólnie ustalić proste zasady bezpiecznego nawiązywania znajomości w internecie. | 9.3.8 Potrafi doradzić innym, jak bezpiecznie korzystać z mediów społecznościowych i komunikatorów. | 9.4.8 Potrafi ocenić skuteczność narzędzi ochrony i bezpieczeństwa dostępnych na platformach i w aplikacjach. |

10 - Świadomość konsumencka

Uczniowie poznają wpływ swoich wyborów konsumenckich w świecie cyfrowym na społeczeństwo i środowisko.

| TEMAT | 5-7 (1) | 8-11 (2) | 12-15 (3) | 16-18 (4) |
|--|---|---|---|--|
| Pieniądz cyfrowy | 10.1.1 Zna różne sposoby płacenia – także takie, podczas których nie widać pieniędzy, np. kartą albo aplikacją. | 10.2.1 Rozpoznaje cyfrowe formy płatności, takie jak karty debetowe, kredytowe czy portfele elektroniczne (np. BLIK, Google Pay). | 10.3.1 Potrafi opisać główne cechy cyfrowych platform płatniczych (np. BLIK, PayPal, Apple Pay, Google Pay) i wyjaśnia, jak korzystać z nich w sposób odpowiedzialny. | 10.4.1 Opisuje, czym są kryptowaluty, jakie mają główne cechy oraz jakie mogą być skutki ich używania i inwestowania w nie – zarówno z perspektywy użytkownika, jak i społeczeństwa. |
| Prawa konsumenta | 10.1.2 Rozumie, że wszystko, co kupujemy, wiąże się z wydatkiem, a niektóre rzeczy kosztują więcej niż inne. | 10.2.2 Potrafi opisać obowiązki sprzedawców wobec klientów. | 10.3.2 Potrafi opisać swoje prawa w sytuacji problemu z produktem lub usługą zakupioną online. | 10.4.3 Potrafi wskazać prawa konsumenta zawarte w regulaminach zakupów online. |
| Rozsądne gospodarowanie pieniędzmi online | 10.1.3 Rozumie, że nie da się kupić wszystkiego co nam się podoba – nawet jeśli płaci się cyfrowymi pieniędzmi. | 10.2.3 Potrafi wyjaśnić, dlaczego gry oznaczone jako „darmowe” mogą wiązać się z ukrytymi kosztami. | 10.3.3 Rozpoznaje fałszywe promocje i oferty wprowadzające w błąd w środowisku internetowym. | 10.4.3 Potrafi opisać sposoby weryfikowania, czy polecenie produktu przez influencera lub osobę publiczną jest wiarygodne. |

| | | | | |
|---|---|--|---|---|
| Odpowiedzialne zakupy | 10.1.4 Potrafi wyjaśnić różnicę między rzeczami, które są potrzebne (np. jedzenie), a tymi, które po prostu chce mieć (np. zabawki). | 10.2.4 Potrafi stworzyć prosty budżet cyfrowy, który pozwala śledzić własne wydatki. | 10.3.4 Potrafi omówić podstawowe zasady odpowiedzialnych zakupów online. | 10.4.4. Potrafi ocenić, jak wybór między zakupami internetowymi a stacjonarnymi wpływa na ludzi i środowisko. |
| Analiza i rozumienie treści reklamowych oraz ich wpływu na odbiorców | 10.1.5 Rozpoznaje reklamy w różnych formatach, np. w telewizji, w kreskówkach lub przed filmikami i materiałami wideo. | 10.2.5 Rozpoznaje wybrane techniki perswazyjne stosowane w reklamach internetowych. | 10.3.5 Potrafi opisać wybrane strategie stosowane w marketingu internetowym, takie jak narzędzia śledzące aktywność użytkownika czy współpraca z influencerami. | 10.4. Rozumie rolę reklam w funkcjonowaniu platform oferujących użytkownikom bezpłatny dostęp do treści i usług. |
| Wpływ na środowisko naturalne | 10.1.6 Wie, że urządzenia takie jak komputery, tablety i telefony potrzebują energii elektrycznej i skutkują emisją dwutlenku węgla. | 10.2.6 Potrafi przedstawić schemat wpływu urządzenia cyfrowego na środowisko – od wydobycia surowców aż po utylizację. | 10.3.6 Potrafi ocenić, ile energii zużywają jego/jej nawyki online, takie jak oglądanie streamów, granie w gry czy częste pobieranie plików. | 10.4.6 Potrafi przeanalizować wpływ sztucznej inteligencji na środowisko. |
| Zrównoważony rozwój | 10.1.7 Potrafi opisać, jak należy dbać o urządzenia cyfrowe — np. uważać, żeby ich nie upuścić, mieć czyste ręce, oraz wyłączać, gdy się ich nie używa. | 10.2.7 Potrafi opisać sposoby recyklingu urządzeń cyfrowych, które pomagają zmniejszyć ilość elektrośmieci. | 10.3.7 Potrafi poszukać sposobów na bardziej ekologiczne i oszczędne korzystanie ze swoich urządzeń cyfrowych. | 10.4.7 Potrafi ocenić prawdziwość i wiarygodność deklaracji dotyczących ochrony środowiska składanych przez firmy i serwisy internetowe. |
| Etyczna konsumpcja | 10.1.8. Ma świadomość, że aby móc kupić zabawki i gry, rodzice lub opiekunowie płacą pieniędzmi, które zarobili w pracy. | 10.2.8 Potrafi wyjaśnić, jak wybór aplikacji, gier i urządzeń wpływa na ludzi na całym świecie. | 10.3.8. Analizuje przyczyny dążenia ludzi do posiadania najnowszych urządzeń i aktualizacji, a także ich konsekwencje tych działań dla środowiska. | 10.4.8 Potrafi zbadać etyczne standardy działania platformy internetowej w zakresie pochodzenia produktów, inkluzji społecznej oraz warunków pracy. |