



FUNDACJA  
nowoczesna  
Polska

NARODOWY  
INSTYTUT  
AUDIOWIZUALNY  
NInA



# Katalog kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych

2014



# Katalog kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych

PROGRAM PROWADZI



FUNDACJA  
nowoczesna  
Polska

WSPÓŁWYDAWCA

NARODOWY  
INSTYTUT  
AUDIOWIZUALNY



NInA



SZEROKIE POROZUMIENIE  
NA RZECZ UMIEJĘTNOŚCI  
CYFROWYCH W POLSCE



edukacja  
medialna

ZREALIZOWANO W RAMACH PROJEKTU EDUKACJA MEDIALNA

PUBLIKACJA DOFINANSOWANA ZE ŚRODKÓW:

Ministerstwo  
**Kultury**  
i Dziedzictwa  
Narodowego.



Ministerstwo  
Administracji  
i Cyfryzacji

WE WSPÓŁPRACY Z FUNDACJĄ ORANGE

Fundacja  
Orange



# KATALOG KOMPETENCJI 2014

## MEDIALNYCH, INFORMACYJNYCH I CYFROWYCH



FUNDACJA  
nowoczesna  
Polska

NARODOWY  
INSTYTUT  
AUDIOWIZUALNY  
NInA



edukacja  
medialna



# REDAKCJA

## AUTORZY:

WOJCIECH BUDZISZ

MARIA CYWIŃSKA

RADEK CZAJKA

ANNA DĄBROWSKA

PIOTR DRZEWIECKI

DOROTA GŁOWACKA

WALDEMAR GNOIŃSKI

ANNA GRUHN

LECHOSŁAW HOJNACKI

JUSTYNA JASIEWICZ

JAROSŁAW LIPSZYC

WŁADYSŁAW MAJEWSKI

ANNA MIERZECKA

EWA MURAWSKA-NAJMIEC

KRZYSZTOF SIEWICZ

GRZEGORZ STUNŻA

PIOTR TAFIŁOWSKI

MARCIN WILKOWSKI

ŁUKASZ WOJTASIK

MICHAŁ WOŹNIAK

MARCIN ZARÓD

REDAKCJA MERYTORYCZNA: ANNA GRUHN,

IWONA BRZÓZKA-ZŁOTNICKA

REDAKCJA METODYCZNA:

JOANNA GÓRAL-WOJTALIK, JOANNA WASZCZUK

REDAKCJA JĘZYKOWA: ALEKSANDRA SEKUŁA

LAYOUT I OKŁADKA: JAKUB WALUCHOWSKI

SKŁAD I ŁAMANIE: MICHAŁ CHAMERSKI

WYKORZYSTANO REKOMENDACJE OPRACOWANE PRZEZ  
RADOSŁAWA BOMBĘ, PIOTRA CELIŃSKIEGO,  
MIROŚŁAWA FILICIAKA, DAMIANA MUSZYŃSKIEGO,  
JACKA PYŻAŁSKIEGO, EWĘ ROZKOSZ,  
GRZEGORZA STUNŻĘ I MARCINA WILKOWSKIEGO.

WSPÓŁWYDAWCA:

NARODOWY INSTYTUT AUDIOWIZUALNY; 2014 R.,  
WWW.NINA.GOV.PL.

© FUNDACJA NOWOCZESNA POLSKA

UKŁAD, WYBÓR I REDAKCJA ZBIORU, TEKSTY I MATERIAŁY ILLUSTRACYJNE  
(O ILE NIE JEST TO WSKAZANE INACZEJ) SĄ DOSTĘPNE NA LICENCJI  
CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH  
WARUNKACH 3.0.

TREŚĆ LICENCJI JEST DOSTĘPNA NA STRONIE:  
[CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSES/BY-SA/3.0/PL](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl)

WERSJA ELEKTRONICZNA DOSTĘPNA JEST NA STRONIE:  
[HTTP://KATALOG.EDUKACJAMEDIALNA.EDU.PL](http://katalog.edukacjamiedialna.edu.pl)

fundacja nowoczesna polska ul. marszałkowska 84/92  
lok. 125 00-514 warszawa  
fundacja@nowoczesnapolska.org.pl  
nowoczesnapolska.org.pl\

WSTĘP	6
KORZYSTANIE Z INFORMACJI	18
JEDNOSTKA W ŚRODOWISKU MEDIALNYM	23
JĘZYK MEDIÓW	27
KREATYWNE KORZYSTANIE Z MEDIÓW	32
ETYKA I WARTOŚCI W KOMUNIKACJI I MEDIACH	41
BEZPIECZEŃSTWO	47
PRAWO W KOMUNIKACJI I MEDIACH	58
EKONOMICZNE ASPEKTY DZIAŁANIA MEDIÓW	70
KOMPETENCJE CYFROWE	76
MOBILNE BEZPIECZEŃSTWO	90

# WSTĘP

1. ZAŁOŻENIA METODOLOGICZNE	7
2. STRUKTURA KATALOGU	8
3. JAK KORZYSTAĆ Z KATALOGU 2.0	9

Gdy ponad dwa lata temu fundacja Nowoczesna Polska wydała *Katalog kompetencji medialnych i informacyjnych*, byliśmy jedną z pierwszych w Polsce organizacji zajmujących się edukacją medialną. Spory o edukację medialną ogniskowały się często wokół definicji – o czym pisaliśmy we wstępie do pierwszego wydania katalogu oraz w wydanym wcześniej *Raporcie Otwarcia* (FNP 2011). Podkreślaliśmy również brak spójnej polityki instytucjonalnej oraz całościowego programu edukacji medialnej. Przez te dwa lata wiele z tych dylematów zostało rozwiązanych. Dyskusje o terminologii przeniosły się na uczelnie. Powstała strona edukamedialna.edu.pl, na której opublikowaliśmy dotychczas prawie 200 scenariuszy lekcji z zakresu edukacji medialnej dla: przedszkola, klas 1-3 i 4-6 szkoły podstawowej, gimnazjum oraz szkół ponadgimnazjalnych. Jesienią 2013 r. odbył się pilotaż zajęć z edukacji medialnej – materiały przetestowano w 5 gimnazjach i 5 szkołach ponadgimnazjalnych w Warszawie. Zorganizowaliśmy również pierwszą edycję Wielkiego Turnieju Edukacji Medialnej dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych. Przez ten czas żył również Katalog – jedną z najradośniejszych wiadomości była niewątpliwie ta o przedstawieniu naszego katalogu jako polskiego wkładu w prace nad Information for All Programme oraz włączenie go do publikacji *Media and Information Literacy for Knowledge Societies* (IFAP 2013). Otrzymaliśmy również wiele uwag i recenzji, zarówno od czytelników katalogu: nauczycieli czy bibliotekarzy, jak i bada-

czy, którzy przygotowali nieraz surowe, ale zawsze bardzo cenne recenzje. Z drugiej strony pojawiły się nowe dla nas wyzwania, jak np. likwidacja europejskiego programu Media czy też popularność programów rozwoju kompetencji cyfrowych.

Już wydając pierwszy katalog, zapowiadaliśmy jego kontynuację oraz ciągłe udoskonalenie. Efektem tych zmian jest Katalog 2.0 – *Katalog kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych*. Jego rozbudowany tytuł wynika z odwołania się do teorii konwergencji mediów i konwergencji kompetencji. Konwergencja mediów to nic innego jak łączenie się mediów, telekomunikacji i informatyki. Skoro obszary te zazębiają się, zachodzi również proces konwergencji kompetencji, czyli łączenia się kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych. Te ostatnie umiejętności to element nowy – nad którym rozpoczęliśmy prace – ale w przyszłości i w kolejnych wydaniach katalogu będzie on systematycznie poszerzany i uzupełniany.

Pracując nad Katalogiem 2.0, kierowaliśmy się jedną zasadą – chcieliśmy uczynić go jeszcze bardziej użytecznym i czytelnym dla odbiorców. Na razie zaliczyć do nich można nauczycieli, nauczycieli bibliotekarzy, edukatorów medialnych czy też animatorów kultury, ale liczymy, że wkrótce dołączą do nich rodzice oraz wszyscy przekonani o wadze edukacji medialnej i zainteresowani poszerzaniem swoich umiejętności w tym zakresie.

Nasz katalog udostępniamy na wolnej licencji *Creative Commons Uznanie Autorstwa* – na tych sa-

mych warunkach 3.0 Polska (CC BY-SA), co pozwoli udoskonalać go i rozwijać innym instytucjom i osobom, którym bliska jest edukacja medialna.

Chcielibyśmy podziękować wszystkim zaangażowanym w przygotowanie tej edycji. Wierzymy w skuteczność współpracy, dlatego katalog to efekt pracy zbiorowej. Specjalne podziękowania składamy na ręce autorów i autorek – zarówno pracujących przy pierwszym wydaniu, jak i tych, którzy dołączyli do nas na nieco późniejszym etapie i wnieśli swój wkład w ostateczny kształt tej publikacji. Podziękowania kierujemy również do recenzentek i recenzentów oraz wszystkich uczestników naszych otwartych konsultacji – byli to specjaliści oraz osoby anonimowe, jednak nie mniej zaangażowane w idee szerzenia edukacji medialnej. Dzięki ich uwagom katalog wiele zyskał. Osobne słowa uznania należą się redaktorom metodycznym, które czuwały nad przygotowaniem wykazu kompetencji dla przedszkola i pierwszych klas szkoły podstawowej. Jak zawsze jesteśmy też wdzięczni za wszelkie wyrazy wsparcia od przyjaciół fundacji oraz wszystkich kibicujących naszej pracy – przygotowanie publikacji, która wzbudza dyskusje, to dla nas ogromna satysfakcja.

## 1. ZAŁOŻENIA METODOLOGICZNE

Podobnie jak przy pierwszym wydaniu katalogu również pracując nad tym, odwoływaliśmy się do dwóch modeli naukowych: modelu dostępu do nowych mediów J. van Dijka oraz modelu informacja-mądrość N. Postmana.

Van Dijk (van Dijk 1999) uzależnia korzystanie z technologii informacyjno-komunikacyjnych od osiągnięcia określonego poziomu dostępu. Zatem motywacja (dostęp motywacyjny) warunkuje decyzję o zakupie sprzętu – komputera i podłączeniu go do Internetu (dostęp materialny). Jednakże faktyczne wykorzystanie nowych technologii zależy od osiągnięcia poziomu kompetencyjnego, czyli nabycia odpowiednich umiejętności miękkich np. zdolności weryfikowania zdobytych informacji. Dopiero opanowanie tych kompetencji zapewnia dostęp użytkowy, czyli wykorzystanie mediów w sposób zmieniający motywację i szanse życiowe użytkowników. Dla Katalogu 2.0 kluczowy jest właśnie dostęp kompetencyjny, bo dzięki naszej publikacji możliwe jest jego osiągnięcie.

Z kolei nawiązanie do teorii Postmana przejawia się w organizacji kompetencji w poszczególnych polach tematycznych. Amerykański badacz zalecał rozdzielenie informacji, wiedzy i mądrości ze względu na istotne różnice między tymi pojęciami. Informacja to stwierdzenie pewnego zdarzenia, wiedza – zespół takich informacji, a mądrość – umiejętność dostrzeżenia powiązań między nimi

oraz wyboru tych ważnych i wartościowych. Do tego podziału dopasowano kompetencje: „wie” – to nic innego jak posiadanie informacji, „umie” odpowiada wiedzy, a „rozumie” – mądrości.

Inspiracje czerpaliśmy również z *Australian and New Zealand Information Literacy Framework: principles, standards and practice* (ANZIIL 2004). Wzorując się m.in. na tym katalogu, uspojniliśmy poszczególne obszary tematyczne, staraliśmy się również dodać przykłady do każdej z kompetencji. Mamy również nadzieję, że Katalog 2.0 będzie przyjaźniejszy czytelnikom i czytelniczkom ze względu na język – zdajemy sobie sprawę, że dyskurs akademicki i charakterystyczna dla niego terminologia stanowią często niepotrzebną barierę w popularyzowaniu idei, dlatego nasz przekaz uprościliśmy tak, aby był on bardziej zrozumiały, a przy tym nadal możliwie precyzyjny.

Ze względu na rosnącą popularność programów kształcenia kompetencji cyfrowych uważnie śledziliśmy publikacje na ten temat. Niewątpliwie pozycją godną polecenia oraz zgodną z naszą filozofią włączania tych umiejętności do edukacji medialnej jest *Strategia nauczania – uczenia się infotechniki przygotowana przez Fundację Wolnego i Otwartego Oprogramowania* (FWiOO 2014).

Dla nauczycieli opracowujących program nauczania punktem wyjścia jest podstawa programowa – dlatego też w katalogu znalazły się odwołania również do niej. Naszym celem było zaznaczenie punktów zbieżnych, gdyż w wielu miejscach propo-



# WSTĘP

nowane przez nas kompetencje nie figurują jeszcze w wytycznych Ministerstwa Edukacji Narodowej do prowadzenia zajęć z języka polskiego, wiedzy o społeczeństwie czy informatyki. Zaznaczamy jednak, że oznaczyliśmy obszary wspólne w zaktualizowanej przeglądarce kompetencji na naszej stronie: <http://katalog.edukacjamedialna.edu.pl>. Pominęliśmy przy tym drukowane wydanie katalogu, nie chcąc zaburzać jego czytelnej struktury tabelarycznej poprzez dodatkowe odwołania.

Wszelkie zmiany, jakim podlegał katalog, szczegółowo opisujemy w części dotyczącej jego struktury. Przygotowaliśmy również krótki poradnik, jak korzystać z katalogu, oraz słowniczek pojęć i listę skrótów zastosowanych w Katalogu. Pełna lista bibliograficzna znajduje się tuż przed częścią tabelaryczną.

## 2. STRUKTURA KATALOGU

Podobnie jak pierwsze wydanie katalog zachował podział na pola tematyczne – w nowej wersji nie uległy one zmianie z trzema wyjątkami.

Pierwszy z nich dotyczy zmiany nazwy – nasi czytelnicy nie znajdą już w katalogu części *Relacje w środowisku medialnym*. Została ona zastąpiona przez część *Jednostka w środowisku medialnym*, która, mamy nadzieję, lepiej oddaje treści zawarte w tym polu tematycznym. Zostało ono podzielone na trzy sekcje: *Ja* – w której omówiono wizerunek i tożsamość, a także podkreślono umiejętności

zadbania o siebie, o potrzeby innych oraz analizy własnych zachowań. W sekcji *Ja i inni* skupiono się na komunikacji jednostki z innymi ludźmi. Poruszono tu takie kwestie, jak: komunikacja skuteczna, adekwatna i etyczna oraz świadomość konsekwencji komunikacji. Pole podsumowuje sekcja *Ja i otoczenie*, która dotyczy interakcji człowieka z technologią oraz różnic między kanałami komunikacyjnymi w środowisku analogowym i cyfrowym.

Druga zmiana dotyczy wprowadzenia nowego pola tematycznego: *Kompetencje cyfrowe*. Umiejętności kodowania i programowania są coraz bardziej cenione na rynku pracy, z drugiej strony, mimo rosnącego dostępu do nowych technologii, statystyczny Jan Kowalski nadal posługuje się nimi na stosunkowo niskim i niezmiennym poziomie (*Diagnoza społeczna 2013*, s. 336). Te doniesienia potwierdzają tylko, że nie można mówić o technologiach informacyjno-komunikacyjnych oraz postępie w zakresie innowacyjności bez opanowania kompetencji miękkich (FWiOO 2014; MEN 2014). Dlatego przyjmujemy, że kompetencje cyfrowe są integralną częścią edukacji medialnej i podkreślamy konieczność ich nauczania wraz z umiejętnościami choćby wyszukiwania i weryfikowania informacji czy dbania o swoją prywatność.

W Katalogu 2.0 pole tematyczne *Kompetencje cyfrowe* koncentruje się wokół następujących tematów: budowa i działanie urządzeń komputerowych, obsługa komputera, dane i ich formaty, korzystanie z oprogramowania, myślenie algorytmiczne czy

rozwiązywanie praktycznych problemów.

Logicznym dopełnieniem kompetencji cyfrowych są umiejętności zebrane w części *Mobilne bezpieczeństwo*. Zgodnie z tegorocznymi wynikami badań MEC Mobile Report 30% internautów korzysta z tabletu jako głównego urządzenia do komunikacji w sieci. Jednocześnie spada odsetek osób korzystających z komputerów stacjonarnych. Dlatego zdecydowaliśmy się przygotować osobną część, która skupi się jedynie na korzystaniu z mobilnych urządzeń takich jak telefon komórkowy czy tablet. Omawiamy tam aplikacje mobilne oraz ich wpływ na naszą anonimowość, prywatność czy próby wprowadzenia nadzoru nad siecią, a także kwestie związane z uzależnieniem od sieci oraz bezpieczeństwem komunikacji.

Dla wygody czytelnika wszystkie kompetencje ujęto w tabelach, które odpowiadają podziałowi na wymienione pola tematyczne: *Korzystanie z informacji, Jednostka w środowisku medialnym, Język mediów, Kreatywne korzystanie z mediów, Etyka i wartości w komunikacji i mediach, Prawo w komunikacji i mediach, Ekonomiczne aspekty działania mediów* oraz *Kompetencje cyfrowe* i *Mobilne bezpieczeństwo*. Zastosowaliśmy również podział na edukację formalną, która odpowiada poszczególnym etapom edukacyjnym (od przedszkola aż po szkołę ponadgimnazjalną), a także odpowiednim grupom wiekowym, co, mamy nadzieję, zachęci do sięgnięcia po Katalog 2.0 również rodziców. Przyjęliśmy zasadę ciągłości edukacji, co oznacza, że uczeń, wcho-

dząc w kolejny etap edukacji, ma już wiedzę z poprzedniego. W edukacji formalnej uwzględniliśmy także studia wyższe – tu zawarliśmy kompetencje przydatne na etapie studiowania np. przy korzystaniu z informacji jest to umiejętność używania baz danych. Nasz katalog to program edukacji medialnej, z którego można korzystać również samemu. W tym celu stworzyliśmy tzw. *Standard edukacji medialnej, informacyjnej i cyfrowej*, który tworzy zespół umiejętności aktywnego i obeznanego w świecie cyfrowym obywatela. Założyliśmy przy tym, że osoba taka posiada już pewne podstawowe umiejętności np. potrafi włączyć komputer i korzystać z przeglądarki.

### 3. JAK KORZYSTAĆ Z KATALOGU 2.0

W Katalogu można znaleźć listę kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych w podziale na 10 obszarów tematycznych i 6 grup wiekowych/poziomów zaawansowania. Są to:

a) obszary tematyczne

- I **Korzystanie z informacji** – o skutecznym wyszukiwaniu i organizacji informacji, a także ocenie wiarygodności źródeł.
- II **Jednostka w środowisku medialnym** – o komunikowaniu się za pomocą mediów, budowaniu wizerunku i działaniu w społecznościach internetowych.
- III **Język mediów** – o znaczeniu słów, obrazu i dźwięku, a także funkcjach komunikatów medialnych i kulturze komunikacji.
- IV **Kreatywne korzystanie z mediów** – o tworzeniu i prezentowaniu własnej twórczości w mediach.
- V **Etyka** – o poszukiwaniu odpowiedzi na pytania o dobro, zło i granice wolności w mediach.
- VI **Bezpieczeństwo** – o anonimowości, prywatności i podstawowych zasadach bezpiecznego korzystania z mediów.
- VII **Prawo** – o prawach użytkowników mediów i instytucjach powołanych do ich obrony.
- VIII **Ekonomiczne aspekty działania mediów** – o reklamie, wartości informacji, finansowaniu i rynku mediów.

IX **Kompetencje cyfrowe** – o podstawach obsługi komputera, a także m.in. o myśleniu informatycznym.

X **Mobilne bezpieczeństwo** – bezpieczne korzystanie z urządzeń mobilnych.

b) grupy wiekowe/poziomy zaawansowania

Edukacja formalna: **wychowanie przedszkolne (4-6 l.), szkoła podstawowa kl. 1-3 (7-10 l.), szkoła podstawowa kl. 4-6 (10-12 l.), gimnazjum (13-15 l.), szkoła ponadgimnazjalna (16-18 l.), szkolnictwo wyższe.**

Z myślą o osobach dorosłych wyodrębniliśmy również „Standard edukacji medialnej, informacyjnej i cyfrowej”.

# WSTĘP

## GDZIE ZNAJDĘ KATALOG 2.0?

Katalog znajduje się na stronie: <http://edukacja-medialna.edu.pl/kompetencje> – można pobrać go w formacie PDF lub skorzystać z wygodnej przeglądarki kompetencji on-line. Przygotowaliśmy również wydanie drukowane.

## DLA KOGO JEST PRZEZNACZONY KATALOG 2.0?

Katalog 2.0 powstał z myślą o:

- nauczycielach, w tym nauczycielach przedmiotowych, nauczycielach-bibliotekarzach oraz dyrektorach szkół,
- bibliotekarzach,
- autorach podręczników, programów nauczania i oprogramowania edukacyjnego,
- wykładowcach, a zwłaszcza dydaktykach na uczelniach pedagogicznych,
- animatorach lokalnych społeczności oraz osobach prowadzących edukację kulturalną w instytucjach kultury, organizacjach pozarządowych itd.,
- aktywistach, społecznikach, działaczach samorządowych i urzędnikach,
- rodzicach.

## KATALOG MOŻE BYĆ NARZĘDZIEM DO:

- oceny potrzeb edukacyjnych w zakresie edukacji medialnej, informacyjnej i cyfrowej – Katalog może pomóc zdefiniować obszary, którymi warto zająć się w pierwszej kolejności lub poświęcić im więcej uwagi;
- tworzenia własnych programów i materiałów edukacyjnych – wystarczy wybrać zagadnienia z Katalogu o odpowiednim stopniu trudności, dostosowując je do czasu i możliwości organizacyjnych danej instytucji/organizacji;
- planowania własnych projektów w obszarze edukacji medialnej i informacyjnej – treści Katalogu mogą wytyczać ramy działań w bardzo różnych formach: medialabów, gier miejskich, hackatonów, booksprintów itd.;
- dalszych poszukiwań i rozwoju wiedzy w zakresie edukacji medialnej, informacyjnej i cyfrowej;
- tworzenia programów rozwoju kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych na poziomie lokalnym i ponadlokalnym;
- szkolenia obecnych i przyszłych nauczycieli w zakresie prowadzenia edukacji medialnej, informacyjnej i cyfrowej.

## DLACZEGO WARTO SKORZYSTAĆ Z KATALOGU KOMPETENCJI?

- Katalog prezentuje spójną i całościową wizję rozwoju kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych, która umożliwi prowadzenie działań długofalowych i zakrojonych na szeroką skalę oraz mniejszych lokalnych projektów.
- Katalog stanowi uzupełnienie obowiązującej podstawy programowej, która, zwłaszcza na niższych etapach nauczania, pomija wiele aspektów edukacji medialnej i informacyjnej np. w obszarze bezpieczeństwa. Ponadto Katalog porządkuje treści, które pozostają rozproszone w opracowaniach określających cele kształcenia i treści nauczania różnych przedmiotów.
- Katalog jest dostępny na wolnej licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach (CC BY-SA). Oznacza to, że można go swobodnie kopiować, dostosowywać, udoskonalać i dzielić się nim z innymi.

<b>GIODO</b>	Główny Inspektor Ochrony Danych Osobowych (patrz: słowniczek)
<b>GUI</b>	Graphical User Interface (patrz: słowniczek)
<b>GUS</b>	Główny Urząd Statystyczny
<b>IMGW</b>	Instytut Meteorologii i Gospodarki Wodnej
<b>KRRIT</b>	Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji (patrz: słowniczek)
<b>OZZ</b>	Organizacja Zbiorowego Zarządzania (patrz: słowniczek)
<b>PGP</b>	Pretty Good Privacy (patrz: słowniczek)
<b>TIK</b>	technologie informacyjno-komunikacyjne
<b>TOR</b>	The Onion Router (patrz: słowniczek)
<b>UKE</b>	Urząd Komunikacji Elektronicznej (patrz: słowniczek)
<b>UOKIK</b>	Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów (patrz: słowniczek)
<b>WCAG</b>	Web Content Accessibility Guidelines (pl. Wytyczne dotyczące dostępności treści internetowych; patrz: słowniczek)

# SŁOWNICZEK

Przy tworzeniu słowniczka wykorzystano materiały z następujących źródeł: Wikipedia, CC BY-SA, Przewodnik po otwartości dla organizacji pozarządowych, Creative Commons Polska, <http://ngoteka.pl/handle/item/125>, CC BY 3.0 PL, Pierwsza pomoc w prawie autorskim, Fundacja Nowoczesna Polska, <http://prawokultury.pl/publikacje/pierwsza-pomoc/>, CC BY-SA 3.0 PL, Słowniczek pojęć związanych z internetem, Grzegorz Prujarczyk, Kamil Śliwowski, <http://www.ceo.org.pl/pl/szkolazklasa2zero/news/bezpieczenstwo-w-sieci>, CC BY-SA 3.0 PL.

<b>abonament radiowo-telewizyjny</b>	opłata mająca na celu umożliwienie realizacji misji publicznej telewizji i radia.
<b>AdBlock</b>	jedno z najpopularniejszych rozszerzeń do przeglądarek internetowych, automatycznie blokuje i usuwa reklamy ze stron internetowych; zwiększa wygodę i bezpieczeństwo korzystania z sieci; ogranicza przepływ informacji o historii przeglądania.
<b>administrator danych osobowych</b>	jednostka (osoba, podmiot gospodarczy, instytucja, itp.) decydująca i podejmująca działania związane z przetwarzaniem danych osobowych; nałożony jest na nią obowiązek informacyjny (konieczność podania danych teleadresowych); zobowiązana jest do staranności w przetwarzaniu danych w celu ochrony interesów osób, których dane posiada, oraz do aktualizowania danych i zaprzestania przetwarzania danych na żądanie.
<b>advertorial</b>	(inaczej: artykuł sponsorowany) płatna reklama w gazecie przypominająca wyglądem artykuł prasowy.
<b>anonimowość</b>	brak możliwości zidentyfikowania osoby.
<b>asymetria informacji</b>	zachodzi w procesie wymiany informacji; sytuacja, w której jedna strona wie więcej, posiada więcej informacji niż druga.
<b>audiodeskrypcja</b>	technika, która umożliwia osobom niewidomym odbiór m.in. programów telewizyjnych dzięki dodaniu do nich słownych opisów tego, co dzieje się na ekranie.
<b>blog</b>	rodzaj strony internetowej zawierającej odrębne, uporządkowane chronologicznie wpisy. Blogi umożliwiają zazwyczaj kategoryzację wpisów oraz ich komentowanie przez czytelników.
<b>booksprint</b>	grupowa forma redagowania książki; dzięki odpowiednio zorganizowanej pracy grupowej książka powstaje w ciągu kilku dni.
<b>cenzura</b>	kontrola informacji; cenzura prewencyjna to kontrola podejmowana przed publikacją tekstu lub innego utworu.
<b>certyfikat strony</b>	elektroniczny podpis strony internetowej, niezbędny do nawiązania połączenia <a href="https://">https://</a> .
<b>chmura obliczeniowa</b>	(ang. cloud computing); model, w którym użytkownik może korzystać z danej usługi (np. gry, bazy danych, przechowywania plików) bez konieczności kupowania sprzętu ani oprogramowania: dane przechowywane są na serwerze dostawcy usługi.
<b>ciasteczko (HTTP cookie, cookie):</b>	małe pliki tekstowe zapisywane na dysku użytkownika podczas korzystania ze stron WWW, zapamiętujące określone informacje o ustawieniach przeglądarki (np. wybrany język strony WWW, dane logowania) lub przesyłające pewne informacje z powrotem na serwery danej strony (np. ustawienia zabezpieczeń lub produkty w koszyku w sklepie internetowym); ciasteczko może być używane do utrzymywania sesji (tj. stanu zalogowania) lub szerzej: do zapamiętania dowolnych danych o postaci ciągu znaków; pozwala m.in. spersonalizować kolejne wejścia użytkownika na tę samą stronę oraz uniknąć ponownego podawania tych samych danych; ciasteczka mogą narażać użytkownika na wiele zagrożeń, gdyż działają w sposób niewidoczny i mogą zapamiętywać wiele wrażliwych informacji; nowelizacja prawa telekomunikacyjnego nałożyła na właścicieli stron WWW obowiązek zamieszczenia w widocznym miejscu informacji o tym, że witryna korzysta z ciasteczek, oraz wskazówek na temat tego, jak można wyłączyć ich obsługę.

<b>copyleft</b>	narzędzie pozwalające na reprodukcję wolnej licencji w kolejnych utworach zależnych; mechanizm copyleftu nakłada na twórcę dzieła zależnego obowiązek udostępnienia go na tej samej licencji, na jakiej udostępniono oryginalny utwór; przykładem stosowania zasady copyleft jest licencja CC BY-SA.
<b>crowdfunding</b>	(inaczej: finansowanie społecznościowe), internetowe pozyskiwanie środków na realizację jakiegoś projektu od dużej liczby osób wpłacających niewielkie kwoty. Crowdfunding staje się coraz bardziej popularny, ponieważ umożliwia zdobycie finansowania niezależne od wielkich wydawców, wytwórci i sponsorów, często narzucających warunki współpracy.
<b>cyberprzemoc (ang. cyberbullying)</b>	(inaczej: agresja elektroniczna), stosowanie przemocy poprzez: prześladowanie, zastraszanie, nękanie, wyśmiewanie innych osób przy pomocy narzędzi typu elektronicznego, takich jak np. SMS, e-mail, witryny internetowe, fora dyskusyjne; osobę dopuszczającą się takich czynów określa się mianem stalkera.
<b>dane osobowe</b>	wszelkie informacje dotyczące określonej osoby fizycznej (czyli zidentyfikowanej lub możliwej do zidentyfikowania); nie mamy do czynienia z danymi osobowymi wówczas, gdy informacja dotyczy instytucji (np. firmy), grupy osób, osoby fikcyjnej (np. postaci literackiej) czy takiej, której nie jesteśmy w stanie rozpoznać; dane osobowe podlegają ochronie i nie mogą być zbierane bez odpowiedniej podstawy prawnej (np. zgody osoby, której dotyczą).
<b>dane osobowe wrażliwe</b>	dane osobowe, które podlegają szczególnej ochronie; należą do nich informacje o rasie, pochodzeniu etnicznym, poglądach politycznych, przekonaniach religijnych, stanie zdrowia, przynależności partyjnej, związkowej lub wyznaniowej, kodzie genetycznym, nałogach, życiu seksualnym, skazaniach i orzeczeniach dotyczących mandatów i kar.
<b>digitalizacja</b>	działanie polegające na przeniesieniu materiałów zapisanych w postaci analogowej do formatu cyfrowego.
<b>domena publiczna</b>	zbiór utworów będących dobrem wspólnym, do których prawa autorskie wygasły (np. utwory Chopina), oraz utwory, które nigdy nie były chronione, ponieważ zostały stworzone przed powstaniem prawa autorskiego.
<b>dozwolony użytek</b>	możliwość nieodpłatnego korzystania z dzieła bez zgody posiadacza praw majątkowych; dozwolony użytek osobisty oznacza możliwość korzystania z dzieła, jak również kopiowanie go na użytek własny lub osób bliskich; istnieje także dozwolony użytek publiczny, z którego korzystają biblioteki, muzea, archiwa i szkoły.
<b>edutainment</b>	(z ang. education: edukacja + entertainment: rozrywka); ogólnie: wszelkie działania łączące edukację z rozrywką; przekazywanie treści edukacyjnych połączonych z rozrywką lub całkowicie ukrytych w różnych formach rozrywki i zabawy, takich jak np. quizy lub seriale; stosowane często w mediach do masowego przekazywania wiedzy lub kształtowania postaw społecznych; patrz także -> infotainment.
<b>emotikony</b>	znaki emocji tworzone głównie za pomocą znaków interpunkcyjnych i liter alfabetu łacińskiego, np.: :-), ^-^, ;P.
<b>Eurydice</b>	Sieć Informacji o Edukacji w Europie, istnieje od 1980 roku. Sieć składa się z biur krajowych (obecnie 40 biur w 36 krajach), utworzonych przez ministerstwa edukacji poszczególnych krajów, i z biura europejskiego (EACEA A7), utworzonego przez Komisję Europejską (Dyrekcja Generalna ds. Edukacji i Kultury).
<b>freemium</b>	model biznesowy, w którym podstawowa usługa lub produkt dostępne są za darmo, a za wersję wyposażoną w funkcjonalność dodatkową (lub przeznaczoną do użytku komercyjnego) płaci się dodatkową opłatę; np. aplikacja sportowa Endomondo i Endomondo Pro, czy program Adobe Reader i Adobe Reader Pro.
<b>Główny Inspektor Ochrony Danych Osobowych (GIODO)</b>	organ kontrolujący zgodność przetwarzania danych z przepisami o ochronie danych osobowych.



# SŁOWNICZEK

<b>GPG</b>	oprogramowanie implementujące PGP.
<b>GUI</b>	graficzny interfejs użytkownika, środowisko graficzne (ang. Graphical User Interface); ogólne określenie dotyczące wizualnego sposobu komunikowania się komputer-użytkownik.
<b>hipertekst</b>	1) sposób organizacji treści, polegający na zastosowaniu odsyłaczy; kierują one użytkownika do innych materiałów, które nawiązują do informacji prezentowanych wcześniej; umożliwia to odbiorcy swobodne poruszanie się pomiędzy treściami; przykładem hipertekstu jest artykuł na stronie WWW połączony z innymi za pomocą linków; 2) tekst uporządkowany w opisany powyżej sposób.
<b>infografika</b>	przystępna i przejrzysta prezentacja danych, wiedzy lub informacji w formie grafiki.
<b>infotainment</b>	(z ang. information: informacja + entertainment: rozrywka), zjawisko zacierania różnic pomiędzy przekazami informacyjnymi i rozrywkowymi; obserwujemy je we współczesnych mediach; patrz także -> edutainment.
<b>integralność kontekstualna</b>	pojęcie mające być alternatywą wobec pojęcia prywatności, wprowadzone przez amerykańską badaczkę Helen Nissenbaum; ponieważ określanie stałych norm i granic prywatności jest bardzo trudne (szczególnie w kulturze cyfrowej), Nissenbaum proponuje, aby konieczny zakres ochrony prywatności był rozpoznawany zawsze w określonym kontekście i odpowiednio do sytuacji.
<b>interfejs</b>	część systemu operacyjnego odpowiedzialna za komunikowanie się z użytkownikiem; interakcja ta może odbywać się za pomocą tekstu i klawiatury, grafiki i kursora lub ruchów palca na ekranie: przetwarzane są sygnały użytkownika i maszyny.
<b>konwencja</b>	umowa międzynarodowa mająca skutki prawne.
<b>konwergencja kompetencji</b>	łącznie się i przenikanie kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych.
<b>konwergencja mediów</b>	(łac. convergere: zbierać się, upodabniać się), kulturowe i technologiczne przenikanie się i łączenie różnych środków przekazu, urządzeń informatycznych i telekomunikacyjnych.
<b>Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji (KRRiT)</b>	jeden z regulatorów rynku mediów, chroni wolność słowa w radiu i telewizji oraz interesy odbiorców, zapewniając otwarty i różnorodny charakter mediów; do zadań KRRiT należą m.in. przyznawanie koncesji, kontrolowanie nadawców, badanie treści i odbioru programów radiowych i telewizyjnych.
<b>lokowanie produktu</b>	przekaz handlowy polegający na przedstawieniu lub nawiązywaniu do towaru, usługi lub ich znaku towarowego w taki sposób, że stanowią one element samej audycji.
<b>mapa myśli</b>	szczególny rodzaj notowania, według jego twórców zwiększający efektywność pracy i zapamiętywania; metoda została opracowana przez dwóch brytyjskich naukowców: Tony'ego i Barry'ego Buzana; przy tworzeniu mapy myśli zaleca się używania wielu kolorów i tworzenie struktury promienistej: pośrodku kartki znajduje się rysunek lub słowo odzwierciedlające najważniejszą ideę, od niej rozchodzą się promienie inne skojarzenia.
<b>media społecznościowe</b>	różnorodne narzędzia umożliwiające użytkownikom internetu rozbudowaną interakcję; w zależności od charakteru tej interakcji wyróżniamy wśród nich fora, czaty, blogi, portale społecznościowe, społeczności gier sieciowych, serwisy crowdfundingowe i wiele innych.
<b>mem</b>	najczęściej zdjęcie lub inna forma grafiki wraz z podpisem; memy rozpowszechniane są głównie w mediach społecznościowych.
<b>multimedia</b>	media łączące kilka różnych form przekazu (np. tekst, obraz statyczny, dźwięk, film); często pojęcie to łączy się z interaktywnością.
<b>narracja cyfrowa</b>	opowieść w formie multimedialnej; jej autor przekazuje treść za pomocą połączenia różnych form przekazu, np. tekstu, animacji, dźwięku, obrazu, wideo; może przybierać formę hipertekstu, prezentacji, filmu.
<b>netykieta</b>	zwyczajowy zbiór zasad kulturalnego zachowania w Internecie.

<b>normy w komunikacji</b>	zwyczajowe reguły, które mają na celu zapewnienie nam swobody komunikowania się, ale też określają pewne obowiązki wobec osób, z którymi się komunikujemy.
<b>operatory logiczne</b>	elementy umożliwiające działania na zbiorach, przydatne przy formułowaniu zapytań wyszukiwawczych; np. przy pomocy operatora AND dokonuje się połączenia dwóch elementów w jeden zbiór; korzystanie z operatorów logicznych znacznie zwiększa skuteczność wyszukiwania; najpopularniejszymi operatorami są: AND, OR, NOT.
<b>opłata audiowizualna</b>	opłata na rzecz mediów publicznych, uiszczana przez wszystkie gospodarstwa domowe lub osoby, niezależnie od tego, czy posiadają one urządzenia umożliwiające odbiór programów radiowych lub telewizyjnych; obecnie opłata audiowizualna obowiązuje np. we Francji, Holandii, Niemczech czy Wielkiej Brytanii; w Polsce wprowadzenie opłaty audiowizualnej zapowiedział w styczniu 2014 r. ówczesny Minister Kultury i Dziedzictwa Narodowego Bogdan Zdrojewski. Obecnie opracowywane są założenia ustawy zastępującej abonament radiowo-telewizyjny opłatą audiowizualną.
<b>Organizacja Zbiorowego Zarządzania (OZZ)</b>	organizacja zbiorowego zarządzania prawami autorskimi i prawami pokrewnymi; OZZ-y zarządzają majątkowymi prawami autorskimi, głównie poprzez wydawanie licencji na korzystanie z utworów.
<b>Otwarte Zasoby Edukacyjne (OZE)</b>	zasoby edukacyjne na wolnych licencjach (lub przeniesione do domeny publicznej), udostępniane za pośrednictwem dowolnych technologii informacyjno-telekomunikacyjnych.
<b>PGP</b>	(skrót od ang. Pretty Good Privacy) standard szyfrowania m.in. poczty elektronicznej.
<b>phishing</b>	wyłudzenie informacji osobistych (np. haseł lub szczegółów karty kredytowej) przez podszywanie się przez godną zaufania osobę lub instytucję, której te dane są potrzebne.
<b>plagiat</b>	skopiowanie utworu (lub jego części) innego autora i przedstawienie pod własnym nazwiskiem.
<b>pluralizm mediów</b>	(pluralizm źródeł, treści i dostawców; pluralizm zewnętrzny) wielość mediów i różnorodność ich rodzajów; istnieje też pluralizm wewnętrzny, czyli różnorodność treści dostarczanych odbiorcom.
<b>podcast</b>	internetowe nagrania audio (czasem też wideo -> vodcast), najczęściej tworzące serie.
<b>polityka medialna</b>	strategia określająca ramy prawne i regulacyjne działalności mediów; dotyczy treści przekazów medialnych, organizacji i funkcjonowania mediów oraz ich technicznej infrastruktury.
<b>postać analogowa</b>	tradycyjny zapis informacji, np. na taśmie filmowej, papierze, płycie winylowej; w przeciwieństwie do postaci analogowej postać cyfrowa umożliwia zapis za pośrednictwem kodu binarnego: zer i jedynek.
<b>potrzeba informacyjna</b>	hipotetyczny stan jednostki spowodowany świadomością dyskomfortu poznawczego, lukami w stanie wiedzy [Case, D. (2008) Looking for information: a survey of research on information seeking, needs and behavior. Amsterdam, Academic Press].
<b>prywatność</b>	sfera życia człowieka, w którą nie należy wkraczać bez pozwolenia. Ma ona swój aspekt cielesny, terytorialny, informacyjny i komunikacyjny. Prywatność jest chroniona przez prawo (m.in. przez Konstytucję RP i akty prawa międzynarodowego). Ograniczenie prawa do prywatności możliwe jest tylko w określonych sytuacjach (na przykład ze względu na bezpieczeństwo publiczne czy ochronę zdrowia).
<b>regulacja mediów</b>	nadzór i kontrola działalności przedsiębiorstw medialnych; np. na rynku mediów w Polsce regulacją treści w radiofonii i telewizji zajmuje się KRRiT, kwestiami gospodarki i częstotliwościami UKE, a kwestiami konkurencji UOKiK.
<b>savoir-vivre</b>	(z fr. „wiedzieć, jak żyć”) zasady właściwego zachowania się w towarzystwie; niegdyś (do pierwszej połowy XX wieku) były one dużo bardziej restrykcyjne, a ich przestrzeganie było konieczne w wyższych sferach społecznych (choć istniał również analogiczny zbiór niepisanych zasad godnego i grzecznego zachowania obowiązującego wśród chłopstwa czy mieszczaństwa); dziś są dobrymi wskazówkami dotyczącymi eleganckiego i kulturalnego sposobu bycia.



# SŁOWNICZEK

<b>sieciowy edytor tekstu</b>	edytor tekstu działający w Internecie; pliki przechowywane są na serwerach dostawcy danej usługi; obecnie najpopularniejszym sieciowym edytorem tekstu jest Google Docs, jego otwartą alternatywą jest np. Pad.
<b>SPAM</b>	niechciane, niepotrzebne, niezamówione wiadomości elektroniczne; zwykle wysyłane za pośrednictwem e-maila i dużych serwisów społecznościowych; spam ma najczęściej (ale nie zawsze) charakter reklamowy.
<b>sprzedaż w pakiecie</b>	dostępna okresowo (np. tylko przez tydzień) sprzedaż pakietów gier, e-booków, albumów muzycznych itp.; nabywca sam decyduje, ile zapłaci za dany pakiet, zaś sprzedawca może podawać prognozy cenowe lub premiować zakup za cenę wyższą niż średnia dodatkowym produktem; w taki sposób działa np. Humble Bundle lub BookRage.
<b>strona wiki</b>	typ serwisu internetowego, w którym treść można tworzyć i zmieniać za pomocą przeglądarki internetowej; strony wiki są przede wszystkim wykorzystywane do pracy nad projektami grupowymi.
<b>sygnalista (in. whistleblower)</b>	ten, który bije na alarm. Osoba informująca opinią publiczną o nieprawidłowościach (etycznych, finansowych) w swoim miejscu pracy (może to być jednostka budżetowa, prywatna firma itp.). Sygnalistą jest np. Edward Snowden – były pracownik firm świadczących usługi kontraktowe dla amer. Agencji Bezpieczeństwa Narodowego (ang. National Security Agency, NSA) - który w 2013 r. ujawnił tajne dokumenty tej instytucji. W wyniku tego wycieku w prasie opublikowano m.in. informacje o PRISM – programie inwigilacji prowadzonym przez NSA i polegającym na monitorowaniu na dużą skalę kont poczty elektronicznej, połączeń telefonicznych, informacji z serwisów społecznościowych itd.
<b>stalking</b>	złośliwe i powtarzające się nagabywanie, naprzykrzanie się czy prześladowanie, zagrażające czyjemuś bezpieczeństwu.
<b>szfrowanie poczty elektronicznej</b>	metody szfrowania treści komunikacji e-mail tak, by odczytać ją mogli tylko nadawca i adresaci.
<b>TOR</b>	(ang. The Onion Router), specjalne oprogramowanie, które pomaga ukryć lokalizację (adres IP) oraz zapewnić poufność komunikacji w sieci.
<b>transmisja strumieniowa</b>	transmisja treści audio lub wideo przez Internet w sposób ciągły; użytkownik albo odbiera strumień równocześnie z innymi użytkownikami (internetowy odpowiednik radia lub telewizji), albo wybiera audycję lub pokaz wideo, a także czas odbioru (odpowiednik Video-on-demand).
<b>umowa</b>	porozumienie dwóch lub więcej stron mające na celu ustalenie wzajemnych obowiązków i praw.
<b>Urząd Komunikacji Elektronicznej (UKE)</b>	jeden z regulatorów rynku mediów, do jego zadań należy m.in. zarządzanie częstotliwościami, na których są nadawane programy radiowe i telewizyjne.
<b>Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów (UOKiK)</b>	urząd administracji publicznej; odpowiada za kształtowanie polityki antymonopolowej oraz ochronę praw konsumentów.
<b>videocast (in. vodcast)</b>	(ang. Video-On-Demand broadCAST) internetowe nagrania wideo, najczęściej tworzące serie; vodcast uznaje się czasem za typ -> podcastu.
<b>WCAG</b>	wytyczne dotyczące dostępności treści internetowych; zbiór wskazówek, które pomagają uniknąć błędów w tworzeniu treści na stronach WWW, tak aby były one dostępne dla wszystkich użytkowników (w tym osób niepełnosprawnych np. niewidomych czy niedowidzących); na mocy rozporządzenia Rady Ministrów podmioty realizujące zadania publiczne zobowiązane są do dostosowania swoich serwisów internetowych do standardu WCAG (serwisy istniejące przed rozporządzeniem muszą to zrobić do 2015 r.).
<b>wolne licencje</b>	licencje, które odpowiadają definicji Wolnych Dóbr Kultury i respektują prawa użytkowników, czyli zezwalają na korzystanie, rozpowszechnianie, modyfikowanie oraz rozpowszechnianie modyfikacji utworu.
<b>wolności i prawa konstytucyjne</b>	uprawnienia przysługujące obywatelom danego państwa; wyróżniamy wolności i prawa osobiste, wolności i prawa polityczne oraz wolności i prawa ekonomiczne, społeczne oraz kulturalne.
<b>znieważenie</b>	ublizanie komuś, często przy użyciu obelżywego, wulgarnego słownictwa, obraźliwych epitetów czy inne zachowanie (gest, rysunek itp.) wobec drugiej osoby wyrażające pogardę dla godności drugiego człowieka (art. 216 Kodeksu karnego).

Van Dijk J.: *The Network Society, Social aspects of the new media*, Sage Publications, London, Thousand Oaks, New Delhi 1999.

*Australian and New Zealand Information Literacy Framework: principles, standards and practice*, Australian and New Zealand Institute for Information Literacy, Adelaide 2004, <http://www.library.unisa.edu.au/learn/infolit/infolit-2nd-edition.pdf> (dostęp: 17.07.2014).

*Cyfrowa Przyszłość. Edukacja medialna i informacyjna w Polsce. Raport Otwarcia*, Fundacja Nowoczesna Polska, Warszawa 2011, <http://nowoczesnapolska.org.pl/2012/01/20/edukacja-medialna-i-informacyjna-raport-otwarcia/> (dostęp: 17.07.2014).

*Cyfrowa Przyszłość. Katalog kompetencji medialnych i informacyjnych*, Fundacja Nowoczesna Polska, Warszawa 2012.

DIAGNOZA SPOŁECZNA 2013, raporty: Czapiński J., Panek T. (red.) (2013), [www.diagnoza.com](http://www.diagnoza.com) (dostęp: 17.07.2014).

IFAP - Interregional Library Cooperation Centre, *Media and Information Literacy for Knowledge Societies*, Moskwa 2013, [http://ifapcom.ru/files/News/Images/2013/mil\\_eng\\_web.pdf](http://ifapcom.ru/files/News/Images/2013/mil_eng_web.pdf) (dostęp: 17.07.2014).

*MEC Mobile Report 2014* (dostępny w internecie): <http://www.mecglobal.pl/news/mec-mobile-report-blisko-2-3-polskich-internautow-ma-smartfony-wolimy-aplikacje-z-reklamami-ale-za-darmo/> (dostęp: 30.12.2014).

*Sprawozdanie z realizacji rządowego programu rozwijania kompetencji uczniów i nauczycieli w zakresie stosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych „Cyfrowa szkoła”*, sprawozdanie przygotowane przez Ministerstwo Edukacji Narodowej we współpracy z Ministerstwem Administracji i Cyfryzacji, Warszawa 2014, [http://www.men.gov.pl/images/jakosc\\_educacji/SPRAWOZDANIECYFROWASZKOLA-przyjeteprezRM25\\_02\\_2014.pdf](http://www.men.gov.pl/images/jakosc_educacji/SPRAWOZDANIECYFROWASZKOLA-przyjeteprezRM25_02_2014.pdf) (dostęp: 17.07.2014).

*Strategia nauczania - uczenia się*, Dyjak S. i Ubermanowicz S. (red.), Fundacja Wolnego i Otwartego Oprogramowania, Poznań 2014.

# KORZYSTANIE Z INFORMACJI

## ZAGADNIENIA

### ŹRÓDŁA INFORMACJI

#### 4-6 LAT (WYCHOWANIE PRZEDSZKOLNE)

- Wie, że informacja występuje w różnych formach; np. rozumie, jakie są podstawowe różnice pomiędzy obrazem, tekstem czy filmem.
- Wie, że istnieją różne źródła informacji, tzn. że informacje można czerpać z TV, internetu, radia, książek, gazet, od innych ludzi.
- Wie, z jakich źródeł skorzystać, by uzyskać potrzebne informacje, np. ze słownika obrazkowego, pomocy rodzica/nauczyciela.

### WYSZUKIWANIE INFORMACJI

- Umie wyszukiwać potrzebne informacje w źródłach informacji dostosowanych do jej/jego wieku, np. wyszukuje informacje na temat ulubionego zwierzęcia w słowniku obrazkowym lub rozmawiając z rodzicem/nauczycielem.
- Wie, w jaki sposób sformułować pytanie i poprosić dorosłego o pomoc w dotarciu do informacji, np. prosi rodzica o znalezienie zdjęć ulubionego zwierzęcia.

#### 7-10 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 1-3)

- Wie, jakie są najważniejsze źródła informacji dostosowane do jego wieku i poziomu edukacji i umie z nich skorzystać; np. korzysta z drukowanych i elektronicznych encyklopedii i słowników dla dzieci.
- Umie skorzystać z biblioteki szkolnej, kierując się wskazówkami nauczyciela-bibliotekarza; np. wybiera lektury, korzystając z rad nauczyciela-bibliotekarza.
- Wie, że forma informacji różni się w zależności od źródła, np. opowieść babci i tekst w książce przekazują tę samą treść w różny sposób.

- Umie wyszukać potrzebne informacje w słownikach i encyklopediach drukowanych, używając haseł osobowych i przedmiotowych, np. znaleźć w encyklopedii dla dzieci informacje na temat słoneczników.
- Wie, że „język komputera” różni się od języka naturalnego, np. inaczej należy zapytać o coś babcię, a inaczej wpisać hasło w wyszukiwarce.
- Wie, jakich terminów użyć podczas wyszukiwania w elektronicznych źródłach informacji, np. że należy wpisać „słoneczniki uprawa”, a nie: „jak uprawiać słoneczniki?”.
- Wie, że działania na zbiorach mogą być przydatne przy wyszukiwaniu informacji, np. poznaje możliwości prostych zastosowań operatorów logicznych (kot AND pies itp.).
- Wie, że komputer zawsze „robi” dokładnie to, co mu się „każe”, dlatego trzeba się nauczyć, jak precyzyjnie wydawać polecenia.

#### 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Wie, że istnieją źródła informacji zróżnicowane pod względem jakości, co ma zasadnicze znaczenie dla wyników pracy, np. dostrzega różnicę między korzystaniem z popularnych portali internetowych oraz ze źródeł encyklopedycznych.
- Umie dokonać wyboru źródeł informacji, kierując się przede wszystkim kryterium jakości; np. umie skorzystać z wiarygodnych źródeł takich jak encyklopedie, słowniki drukowane lub elektroniczne.
- Umie skorzystać z zasobów biblioteki szkolnej lub publicznej, samodzielnie wybierając lektury oraz dobierając odpowiednie źródła informacji do konkretnych zadań.

- Wie, że wynik wyszukiwania zależy od tego, jak będzie sformułowane zapytanie informacyjne-wyszukiwawcze.
- Wie, że są różne strategie wyszukiwania informacji, np. podczas korzystania z biblioteki szkolnej bądź z wyszukiwarki internetowej.
- Umie skorzystać z fraz i operatorów logicznych, wyszukując w elektronicznych źródłach informacji.

## ZAGADNIENIA

### PODEJŚCIE KRYTYCZNE DO INFORMACJI

#### 4-6 LAT (WYCHOWANIE PRZEDSZKOLNE)

- Rozumie, że nie każda informacja jest prawdziwa, np. zdaje sobie sprawę, że istnieją informacje błędne i fałszywe.
- Umie zadać pytanie dotyczące wiarygodności informacji; np. zadaje pytania „mamo, czy to prawda, że...”.

#### 7-10 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 1-3)

- Wie, że informacje mogą być nieprawdziwe, niepełne, niedokładne.
- Umie ocenić prawdziwość informacji, korzystając ze swojej wiedzy i doświadczenia, np. zdaje sobie sprawę, że zabawki nie będą latać i ruszać się tak, jak przedstawia się to w reklamach.
- Wie, że nadawcy informacji mogą chcieć wywierać na nią/niego wpływ i skłaniać do określonych zachowań, np. wie, że zabawki w reklamach wyglądają lepiej niż w rzeczywistości, co ma na celu zachęcić do ich zakupu.

#### 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Wie, że przekazywane informacje różnią się w zależności od intencji nadawcy; np. porównuje, jak przekazywana jest ta sama informacja w różnych mediach.
- Wie, jakie są podstawowe kryteria oceny źródeł informacji; np. wie, czym jest wiarygodność, łatwość i efektywność korzystania oraz szybkość dostępu w odniesieniu do źródeł informacji.
- Wie, że informacje niskiej jakości mogą prowadzić do błędnych wniosków, np. streszczenie z internetu nie jest równoznaczne z oryginalnym tekstem lektury.
- Wie, że należy weryfikować informacje poprzez porównywanie ich w różnych źródłach, np. w encyklopediach drukowanych i w źródłach internetowych.

### WYKORZYSTANIE INFORMACJI

- Umie przekazać pozyskane informacje własnymi słowami, np. opowiedzieć, jak wygląda ulubione zwierzę.

- Wie, że należy rozmawiać na temat sposobów korzystania z informacji, np. różnych sposobów porządkowania i zapisywania znalezionych informacji.
- Wie, że zasoby informacyjne trzeba porządkować w celu łatwego ich wykorzystania i odnalezienia.
- Umie spisywać wyniki swojej pracy; np. tworzy dokumenty w edytorze tekstów.
- Umie zastosować proste schematy organizacji informacji, np. tworzy katalogi i foldery, opisuje je w zrozumiały dla siebie sposób.
- Rozumie, że umiejętność wyszukiwania informacji jest ważna w życiu, ponieważ na ich podstawie będzie podejmowała/podejmował różne decyzje.

- Wie, że prezentując wyniki swojej pracy, powinien brać pod uwagę potrzeby odbiorców, np. inaczej przedstawiać wiadomości młodszemu rodzeństwu, a inaczej nauczycielowi.
- Umie wykorzystywać TIK podczas tworzenia, ulepszania i zapisywania wyników pracy; np. umie skorzystać z poczty e-mail, by przesłać wyniki pracy kolegom.
- Umie wykorzystywać TIK do przedstawienia wyników pracy, np. tworzy różne formy prezentacji informacji (tekst, tabele, ilustracje).

# KORZYSTANIE Z INFORMACJI

## ZAGADNIENIA

### ŹRÓDŁA INFORMACJI

#### 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Rozumie specyfikę poszczególnych źródeł informacji przeznaczonych do użytku edukacyjnego lub rozrywkowego, np. wie, że pisząc referat o historii piłki nożnej, powinien korzystać z encyklopedii sportu, a nie serwisu [www.sport.pl](http://www.sport.pl).
- Wie, że źródła informacji należy wybierać świadomie, mając na uwadze potrzeby informacyjne oraz cel wykorzystania informacji.
- Umie wybierać źródła informacji przydatne w procesie kształcenia, np. korzysta z serwisu [wolnelektury.pl](http://wolnelektury.pl).

### WYSZUKIWANIE INFORMACJI

- Umie dostosowywać zapytanie do możliwości różnych systemów informacyjno-wyszukiwawczych, np. stosować hasła osobowe w katalogach, a słowa kluczowe w wyszukiwarkach internetowych.
- Umie modyfikować strategie wyszukiwania, by uzyskać inny poziom ogólności wyników, np. dodawać kolejne terminy wyszukiwawcze, by zawęzić otrzymane wyniki.

#### 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

- Wie, jakie są najważniejsze źródła informacji naukowej i umie z nich skorzystać w podstawowym zakresie; np. korzysta z katalogów elektronicznych bibliotek akademickich.
- Umie dokonać wyboru źródeł informacji, biorąc pod uwagę dodatkowe kryteria takie jak relewancja, dostępność i łatwość korzystania.
- Rozumie ograniczenia systemów organizacji informacji, w tym, że języki informacyjno-wyszukiwawcze są językami sztucznymi, np.: rozumie różnicę pomiędzy wyszukiwaniem pełnotekstowym w języku naturalnym a wyszukiwaniem za pomocą haseł przedmiotowych; potrafi dobrać odpowiednie operatory logiczne.

- Umie wykorzystywać potencjał mediów społecznościowych, by dotrzeć do informacji, np. od grupy znajomych na Facebooku dowiaduje się, co warto zwiedzić w czasie wakacji.

#### STUDENCI

- Wie, jaka jest różnica pomiędzy źródłami informacji wykorzystywanymi w pracy naukowej i życiu codziennym, np. pisząc pracę o obcej kulturze nie należy korzystać z informacji na portalach turystycznych.
- Wie, jakie są specjalistyczne źródła informacji odpowiednie dla różnych dyscyplin naukowych i umie dokonać ich optymalnego wyboru, np. baza Medline w zakresie informacji zdrowotnej.
- Umie biegle korzystać z najważniejszych źródeł informacji naukowej; np. sprawnie korzysta, stosując opcje wyszukiwania zaawansowanego, z katalogów bibliotecznych oraz z dziedzinowych baz danych literatury naukowej.
- Wie, jakie są różnice pomiędzy hasłami przedmiotowymi, deskryptorami a słowami kluczowymi i umie to wykorzystać, wyszukując informacje.
- Umie wyszukiwać z wykorzystaniem zaawansowanych możliwości systemów informacyjno-wyszukiwawczych, np. korzystając podczas wyszukiwania z opcji śledzenia cytowań.

## ZAGADNIENIA

### PODEJSCIE KRYTYCZNE DO INFORMACJI

#### 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Wie, że należy oceniać wiarygodność informacji, biorąc pod uwagę różne kryteria, w tym wiarygodność źródła, np. że informacje zamieszczone w „Gazecie Wyborczej”, „Fakcie” i „Pudelku” mają inny poziom wiarygodności.
- Wie, że informacją można manipulować w zależności od pożądanego efektu przekazu.
- Wie, z jakich źródeł skorzystać, by zweryfikować informacje; np. korzysta z encyklopedii PWN, by potwierdzić informacje znalezione na blogu.
- Umie selekcjonować informacje w kontekście potrzeb informacyjnych i wykonywanego zadania.
- Umie dostrzec i określić różnice pomiędzy przekazem faktograficznym a innym przekazem, w tym opinią, oceną, krytyką.

### WYKORZYSTANIE INFORMACJI

- Wie, jak odpowiednio prezentować wyniki swojej pracy; np. wie, że prezentacja musi być przejrzysta, zawierać mało tekstu i materiał ilustracyjny.
- Umie łączyć i ulepszać informacje w różnych formach, zaczerpnięte z różnych źródeł, np. wykorzystywać w prezentacji klip.
- Umie przygotować prezentacje multimedialne i występować publicznie.
- Umie dobrać narzędzia TIK pod kątem efektywnego wykorzystania i zaprezentowania wyników swojej pracy, np. potrafi ocenić, kiedy animacje w prezentacji zwiększą jasność przekazu.

#### 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

- Wie, że różne typy źródeł informacji mają swoje wady, zalety i ograniczenia, np. Wikipedia jest aktualizowana na bieżąco, ale jej wiarygodność i obiektywność może być niższa niż encyklopedii drukowanej.
- Rozumie zagrożenia wynikające z tendencyjnego przedstawiania informacji, np. wie, że wybiórczy lub stronniczy opis sytuacji, sformułowany zgodnie z linią programową stacji, może zafałszować obraz rzeczywistości.

- Umie wykorzystać narzędzia TIK do pracy nad projektami realizowanymi w grupie oraz na odległość, np. korzysta z dysków sieciowych, by dzielić się informacją z kolegami.
- Umie używać opcji przeglądarek internetowych w celu skorzystania z wyników wcześniejszych wyszukiwań, np. korzystać z historii wyszukiwania, tworzyć zakładki.

#### STUDENCI

- Umie porównać informacje zamieszczone w różnych źródłach naukowych i na tej podstawie wyciągnąć własne wnioski.
- Umie przeprowadzić krytyczną analizę wykorzystywanych źródeł naukowych.
- Umie odróżnić surowe dane będące wynikiem badań naukowych od ich interpretacji.

- Umie przeprowadzić dyskusję wokół wybranego zagadnienia w oparciu o istniejący stan wiedzy
- Umie stosować aparat pracy naukowej, umieszczając w swoich tekstach odpowiednie cytowania, przypisy i bibliografię.

# KORZYSTANIE Z INFORMACJI

## ZAGADNIENIA

## STANDARD

### ŹRÓDŁA INFORMACJI

- Wie, że podstawą podejmowanych decyzji powinna być zawsze informacja relewantna i wiarygodna.
- Wie, że źródła informacji należy wybierać świadomie, mając na uwadze potrzeby informacyjne oraz cel wykorzystania informacji.
- Umie dokonać wyboru źródeł informacji, kierując się przede wszystkim kryterium jakości; np. korzysta z wiarygodnych źródeł takich jak encyklopedie, słowniki drukowane lub elektroniczne.
- Umie skorzystać z zasobów biblioteki publicznej lub punktów informacyjnych, jeśli jest taka potrzeba; np. wie, że jeśli chce się zdobyć informacje o możliwości pozyskania dofinansowania z UE, należy udać się do Punktu Informacyjnego Funduszy Europejskich.

### WYSZUKIWANIE INFORMACJI

- Wie, że urzędnicy i programy zawsze „robią” dokładnie to, co im się „każe”, dlatego trzeba się nauczyć, jak precyzyjnie wydawać polecenia. Np. wynik wyszukiwania zależy od tego, jak będzie sformułowane zapytanie informacyjno-wyszukiwawcze.
- Umie skorzystać z fraz i operatorów logicznych podczas wyszukiwania w elektronicznych źródłach informacji.
- Umie wykorzystywać potencjał mediów społecznościowych i portali informacyjnych dostępnych w internecie, by dotrzeć do potrzebnych informacji, np. dowiaduje się od grupy znajomych na Facebooku, co warto zwiedzić w czasie wakacji.
- Umie wyszukać potrzebne informacje w słownikach i encyklopediach drukowanych, używając haseł osobowych i przedmiotowych, np. znaleźć w encyklopedii informacje na temat II wojny światowej.

### PODEJSCIE KRYTYCZNE DO INFORMACJI

- Wie, że nadawcy informacji mogą chcieć wywierać na niego wpływ i skłaniać do określonych zachowań, np. że politycy odmiennych opcji mówią o danym wydarzeniu w różny sposób, by uzyskać poparcie polityczne.
- Wie, że należy weryfikować informacje poprzez porównywanie ich w różnych źródłach, i wie, z jakich źródeł skorzystać, aby to zrobić; np. korzysta z encyklopedii PWN, by potwierdzić informacje znalezione na blogu.
- Wie, że różne typy źródeł informacji mają swoje wady, zalety i ograniczenia, np. Wikipedia jest aktualizowana na bieżąco, ale jej wiarygodność i obiektywność może być mniejsza niż encyklopedii drukowanej.
- Umie selekcjonować informacje w kontekście potrzeb informacyjnych i wykonywanego zadania.
- Umie ocenić prawdziwość informacji, korzystając ze swojej wiedzy i doświadczenia, np. zdaje sobie sprawę, że nie wszystkie przekazy marketingowe są zgodne z rzeczywistością.

### WYKORZYSTANIE INFORMACJI

- Wie, że zasoby informacyjne trzeba porządkować w celu łatwego ich wykorzystania i odnalezienia.
- Umie zastosować proste schematy organizacji informacji, np. tworzy katalogi i foldery, opisuje je w zrozumiały dla siebie sposób.
- Umie wykorzystywać TIK podczas tworzenia, ulepszania i zapisywania wyników pracy; np. umie skorzystać z poczty e-mail, by przesłać wyniki pracy.
- Umie wykorzystywać TIK do przedstawienia wyników pracy, np. tworzy różne formy prezentacji informacji (tekst, tabele, ilustracje).
- Umie używać opcji przeglądarek internetowych w celu skorzystania z wyników wcześniejszych wyszukiwań, np. korzysta z historii wyszukiwania, tworzyć zakładki.



## ZAGADNIENIA

### JA

#### 4-6 LAT (WYCHOWANIE PRZEDSZKOLNE)

- Wie, jakie są jego/jej własne cechy oraz zna cechy najbliższego otoczenia; np. rozpoznaje ogólne podobieństwa miejsc i przedmiotów, zauważa w filmie taki sam rower lub plac zabaw.
- Umie odróżnić siebie od innych; np. dostrzega na zdjęciach lub w filmach swoje cechy w porównaniu z innymi (wzrost, kolor włosów).
- Wie, jak wyrażać swoje potrzeby i emocje dotyczące mediów; np. wskazuje na to, co lubi; wybiera, który film chce obejrzeć albo w którą grę zagrać.

### JA I INNI

- Umie rozmawiać przez telefon lub przy użyciu komunikatora; np. wie, że gdy rozmawia z kimś przez telefon, to osoba ta istnieje naprawdę.
- Zna podstawowe zasady dobrego zachowania w czasie korzystania z mediów; np. wie, że w kinie nie należy zachowywać się głośno, lub potrafi grać w grę komputerową na zmianę z kimś innym.

### JA I OTOCZENIE

- Umie dostrzec w przekazie medialnym elementy znanego mu otoczenia; np. poznaje znane mu/jej miejsca i potrafi je nazwać.
- Umie posługiwać się na poziomie elementarnym różnymi mediami; np. samodzielnie włącza telewizor i ustawia kanał z kreskówkami lub uruchamia w telefonie aplikację z ulubioną grą.
- Wie, do czego służą poszczególne media (np. wie, że telefon służy do rozmowy, a telewizor do oglądania programów, filmów i bajek).

#### 7-10 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 1-3)

- Umie dostrzec różnice między swoim wizerunkiem, zdolnościami i umiejętnościami a cechami postaci w grze; np. grając w grę komputerową, ma świadomość, że po wyjściu z niej nie będzie miał/miała nadal trzech „żyć” jak jego/jej awatar.
- Wie, że korzystanie z mediów może być regulowane przez osoby dorosłe; np. rodzice mogą ograniczać czas spędzony przed telewizorem lub komputerem lub dostęp do pewnych treści, gdyż niektóre przekazy medialne są przeznaczone dla osób starszych lub bardziej doświadczonych.

- Wie, że istnieją różne rodzaje komunikatów (formalne i nieformalne); np. dostrzega, że innymi kanałami i w inny sposób komunikuje się z kolegami i z nauczycielem.
- Umie obsługiwać podstawowe narzędzia komunikacyjne; np. wybrać numer w telefonie komórkowym lub rozpocząć rozmowę/chat w komunikatorze internetowym. Umie wysłać e-mail.
- Wie, że w komunikacji niebezpośredniej (internet, telefon) uczestniczą inne żywe osoby mające uczucia, np. wie, że napisanie złośliwego komentarza na czyjś temat może sprawić tej osobie przykrość.
- Umie poinformować o sytuacji nietypowej lub niebezpiecznej; np. wie, jakie są numery alarmowe, potrafi je wybrać w telefonie, wie, jak skontaktować się zdalnie z rodzicem lub opiekunem.

- Wie, że świat przedstawiany w mediach może się różnić od świata doświadczanego bezpośrednio; np. wie, że filmy mogą być oparte na wymyślonej fabule.
- Wie, jakie są zasady bezpieczeństwa i higieny korzystania z mediów; np. ma świadomość, że nie należy zbyt długo siedzieć przed telewizorem lub monitorem komputera.
- Wie, że dzięki mediom można poznawać świat; np. zdaje sobie sprawę, że na wybranym kanale telewizyjnym lub w internecie może oglądać rzeczy odległe i nieznane mu z najbliższego otoczenia (dzięki filmom przyrodniczym itp.).



# JEDNOSTKA W ŚRODOWISKU MEDIALNYM

## ZAGADNIENIA

### JA

#### 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Wie, że wizerunek można budować i prezentować na różne sposoby; np. ma świadomość, że osoba siedząca po drugiej stronie monitora podczas czatu może być zupełnie kimś innym niż ta, za którą się podaje.
- Umie świadomie kreować swój wizerunek w podstawowym zakresie; np. rejestrując się na nowym portalu, umie wybrać, kierując się względami bezpieczeństwa, które informacje o sobie podaje, a których nie.
- Wie, jakie działania w mediach mogą mieć negatywne konsekwencje dla niego/niej lub innych osób; np. wie, że śmieszny filmik z jego/jej udziałem, wrzucony spontanicznie do internetu, może kiedyś zostać wykorzystany przeciwko niemu/niej.

### JA I INNI

- Umie stworzyć różne komunikaty w zależności od odbiorcy (formalne, nieformalne); np. umie napisać mail do nauczyciela.
- Wie, jak znaleźć w sieci osoby, które dzielą jego/jej zainteresowania, i umie się z nimi komunikować; np. potrafi założyć nowy wątek na forum lub dołączyć się do istniejącej już grupy dyskusyjnej.
- Wie, jak reagować na sytuacje niebezpieczne w internecie; np. wie, że powinien zawiadomić kogoś dorosłego, gdy ktoś będzie go atakował, czy też proponował mu rzeczy niewłaściwe lub niezgodne z prawem.
- Rozumie zasady komunikacji niebezpośredniej; np. potrafi wyjaśnić różnice i podobieństwa między rozmową na żywo a rozmową na czacie, a także bierze odpowiedzialność za komunikowane przez siebie treści.
- Umie wybrać narzędzia/technologie w zależności od potrzeb komunikacyjnych; np. świadomie włącza lub wyłącza kamerę internetową podczas rozmowy przez komunikator.

### JA I OTOCZENIE

- Umie aktywnie korzystać z nowych mediów; np. umie zainstalować aplikację w telefonie lub na komputerze, dołączyć do portalu z grami itp.
- Rozumie podstawowe zasady bezpieczeństwa w przestrzeni cyfrowej; np. nie pobiera z internetu treści nieznanego pochodzenia lub pochodzących z niepewnych źródeł.
- Wie, że wszystkie treści umieszczone w przestrzeni cyfrowej są archiwizowane; np. wie, że usunięcie raz opublikowanego w internecie zdjęcia często jest niemożliwe.
- Umie być uczestnikiem wirtualnej grupy, np. umie dołączyć do forum specjalistycznego i wie, że w internecie obowiązują również zasady właściwego zachowania.

#### 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Umie, w zależności od potrzeb, tworzyć i modyfikować swój wizerunek; np. dołączając do jakiejś grupy w sieci, podaje tylko wybrane informacje o sobie.
- Rozumie szanse i zagrożenia wynikające z budowania własnego wizerunku; np. zwraca uwagę na to, co i gdzie na jego/jej temat pojawia się w internecie. Ma świadomość, że nawet po skasowaniu jakiejś treści w sieci i tak pozostaje po niej ślad.
- Wie, że może wyrażać siebie różnymi środkami w różnych mediach; np. wie, jak pisać blog; wie, gdzie może zamieszczać swoją twórczość (zdjęcia, filmy, muzyka, itd) w internecie.

- Wie, jakie są zasady komunikowania się z innymi użytkownikami mediów; np. wie, kiedy stosować emotikony i potrafi zidentyfikować ironię i sarkazm w komunikacie w internecie.
- Wie, jak używać różnych rodzajów komunikatów do przekazywania określonych treści w zależności od celu i potrzeb; np. inaczej pisze, gdy chce przekonać swoich znajomych, a inaczej, gdy jest to treść dla szerokiego grona odbiorców.
- Wie, jak reagować na przejawy agresji w internecie: np. wie, że może zgłosić zachowanie agresywne do administratora strony WWW.

- Wie, w jaki sposób grupa i otoczenie wpływają na jej/jego życie, również w internecie; np. umie dostrzec wpływ komentarzy pod swoim wpisem na portalu społecznościowym na własne wybory, decyzje i upodobania.
- Umie aktywnie uczestniczyć w wybranych społecznościach on-line; np. wymienia się informacjami, wyraża opinie i prowadzi dyskusje w różnych sieciach społecznych w internecie.
- Umie działać w grupie zdalnej; np. uczestniczy w działaniach grupy ludzi, którzy komunikują się tylko przez internet i nie spotykają się na żywo.

## ZAGADNIENIA

### JA

#### 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

- Umie interpretować poszczególne elementy składowe cudzego wizerunku; np. zdaje sobie sprawę, że wizerunek medialny osób publicznych wykorzystuje język i mowę ciała do realizacji zakładanych celów (np. pozyskania poparcia wyborców).
- Umie świadomie dbać o swój wizerunek w zależności od kontekstu; np. zdaje sobie sprawę, że komentarze wpisane na portalu społecznościowym są elementem jej/jego tożsamości w oczach innych, w tym również przyszłych pracodawców.
- Rozumie konsekwencje i potrzebę świadomego wpływu na własny wizerunek; np. rozumie znaczenie ustawień prywatności w portalach społecznościowych.

### JA I INNI

- Wie, jakie czynniki mogą mieć wpływ na przebieg komunikacji; np. zdaje sobie sprawę, że to, czy jej/jego wiadomość w rozmowie telefonicznej lub kontakcie mailowym zostanie odebrana zgodnie z jej/jego intencją, zależy od sytuacji i możliwości odbiorcy.
- Umie skutecznie i precyzyjnie porozumiewać się z innymi, wykorzystując do tego różnego rodzaju kanały komunikacji, również formalne; np. umie złożyć przez internet reklamację zakupionego produktu.
- Umie świadomie wybrać odpowiedni kanał komunikacyjny, w zależności od celu i możliwości nadawcy; np. wie, że zakończenie związku intymnego wymaga innej formy i innego kanału niż poinformowanie kogoś o spóźnieniu.
- Umie zidentyfikować sytuacje niebezpieczne w komunikacji z innymi użytkownikami (próby oszustwa, ataki agresji, naruszenie prywatności i praw) i wie, jak im przeciwdziałać; np. wie, w jaki sposób sprawdzić wiarygodność sprzedawcy na portalu aukcyjnym.

### JA I OTOCZENIE

- Wie, że różne grupy istniejące w otoczeniu medialnym mają swój specyficzny charakter, zasady funkcjonowania oraz dynamikę; np. wskazuje różnice pomiędzy społecznościami on-line osób, które się nigdy nie spotkały, a tymi, które znajdują się np. ze szkoły.
- Umie wykorzystywać społecznościowy potencjał sieci dla realizacji własnych celów; np. potrafi w zależności od potrzeby znaleźć pożądany produkt lub usługę i poznać opinie innych użytkowników na jej temat.
- Wie, jak zainicjować powstanie grupy i inne grupowe działania w internecie; np. umie założyć grupę dyskusyjną albo zaplanować wydarzenie na portalu społecznościowym i zachęcić innych do uczestnictwa.

## STUDENCI

- Umie, w zależności od potrzeb, stworzyć wiarygodny wizerunek dostosowany do danej sytuacji lub odbiorcy (np. umie wykorzystać język i mowę ciała w czasie zajęć akademickich lub w ramach przygotowywanych prac przy użyciu mediów).
- Potrafi zareagować w sytuacji kryzysowej dotyczącej swojego wizerunku (np. potrafi zażądać usunięcia nieprawdziwych treści na swój temat poprzez wysłanie odpowiednich sprostowań lub zaadresowanie odpowiednich wiadomości do administratorów stron WWW).

- Umie przekonywać innych do swoich racji za pośrednictwem mediów, dostosowując swój komunikat do odbiorcy i do celu swojej wypowiedzi (np. umie prowadzić dyskusję pod opublikowanym na portalu artykułem, nie obrażając rozmówcy).
- Umie wywierać wpływ na innych dzięki odpowiedniemu językowi i właściwie dobranym kanałom komunikacji (np. umie namówić znajomych na portalu społecznościowym do działania społecznego na uczelni).
- Wie, że komunikacja za pośrednictwem mediów ma ograniczenia, i umie im przeciwdziałać (np. telefonuje lub rozmawia bezpośrednio, gdy zauważa, że rozmowa pisemna jest nieskuteczna).
- Ma świadomość, że niektórzy odbiorcy jego komunikatów mogą być mniej kompetentni i umie dostosować swoją komunikację do ich możliwości; np. wie, że niektórzy nauczyciele akademicy rzadko odbierają maile i w razie potrzeby potrafi znaleźć inny skuteczny kanał komunikacji z nimi.

- Wie, że przestrzeń internetu i przestrzeń realna przenikają się, a zasady dotyczące relacji międzyludzkich są bardzo podobne w obu przypadkach, np. wie, że praca wykonywana grupowo wymaga zaangażowania tak w sytuacji realnej, jak i w ramach komunikacji wirtualnej.
- Wie, że część życia społecznego odbywa się za pośrednictwem mediów, np. wie, że impreza studencka może odbyć się na żywo, ale także w internecie.
- Umie zaplanować i zrealizować działanie grupy przy zastosowaniu rozmaitych kanałów komunikacyjnych, wirtualnych i realnych (np. umie skoordynować przygotowania do wyborów samorządu studenckiego).

# JEDNOSTKA W ŚRODOWISKU MEDIALNYM

## ZAGADNIENIA

## STANDARD

### JA

- Umie, w zależności od potrzeb, tworzyć i modyfikować swój wizerunek; np. ujawnia tylko niektóre swoje dane w serwisach randkowych.
- Rozumie szanse i zagrożenia wynikające z budowania własnego wizerunku; np. zwraca uwagę na to, co i gdzie na jego/jej temat pojawia się w internecie i ma świadomość, że inne osoby mogą szukać informacji na jego/jej temat.
- Rozumie konsekwencje i potrzebę świadomego wpływu na własny wizerunek; np. rozumie znaczenie ustawień prywatności w portalach społecznościowych.

### JA I INNI

- Rozumie zasady komunikacji niebezpośredniej; np. potrafi wyjaśnić różnice i podobieństwa między rozmową na żywo a rozmową na czacie, a także bierze odpowiedzialność za komunikowane przez siebie treści.
- Wie, jak reagować na przejawy agresji w internecie; np. wie, że może zgłosić zachowanie agresywne do administratora strony WWW.
- Umie świadomie wybrać odpowiedni kanał komunikacyjny, w zależności od celu i możliwości nadawcy; np. wie, że zakończenie związku intymnego wymaga innej formy i innego kanału niż poinformowanie kogoś o spóźnieniu.

### JA I OTOCZENIE

- Umie aktywnie uczestniczyć w wybranych społecznościach on-line; np. wymienia się informacjami, wyraża opinie i prowadzi dyskusje w różnych sieciach społecznych w internecie.
- Wie, jak zainicjować powstanie grupy i inne grupowe działania w internecie; np. umie założyć grupę dyskusyjną albo zaplanować wydarzenie na portalu społecznościowym i zachęcić innych do uczestnictwa.
- Wie, że wszystkie treści umieszczone w przestrzeni cyfrowej są archiwizowane; np. wie, że usunięcie raz opublikowanego w internecie zdjęcia często jest niemożliwe.
- Ma świadomość, że w internecie różne miejsca służą do różnego typu aktywności i potrafi z nich korzystać; np. wie, gdzie zamieścić swoje CV, gdzie dać ogłoszenie o sprzedaży auta i gdzie znaleźć partnera życiowego.

## ZAGADNIENIA

### JĘZYKOWA NATURA MEDIÓW

#### 4-6 LAT (WYCHOWANIE PRZEDSZKOLNE)

- Wie, że postacie obserwowane w mediach, np. ukazywane na ekranie telewizyjnym mogą być fikcyjne.
- Rozróżnia postacie fikcyjne od rzeczywistych, np. wie, że postacie z bajek telewizyjnych: Gumisie, Kaczor Donald i inne nie istnieją w rzeczywistości, a są jedynie wymysłem człowieka.
- Rozumie różnicę pomiędzy bezpośrednią rozmową a komunikacją przez media; np. wie, że podczas rozmowy telefonicznej słyszymy jedynie głos rozmówcy, ale może on pozostawać daleko od nas.
- Wie, że są różne sposoby zapisywania i przekazywania słów, obrazów i dźwięków, że można przekazywać tę samą treść za pomocą różnych urządzeń; np. wie, że można nagrać i odtwarzać odgłosy przyrody i własnej mowy, rysować, a potem zeskanować rysunek i oglądać go na ekranie telewizora, komputera lub smartfonu.
- Zna i rozróżnia rozmaite urządzenia służące do przekazywania informacji; np. radio, telewizja, komputer przyłączony do internetu, telefon komórkowy.

### FUNKCJE KOMUNIKATÓW MEDIALNYCH

- Umie rozróżnić przekazy medialne, które wywołują różne emocje, np. strach, smutek, radość.
- Umie wyrażać swoją opinię o danym przekazie i uzasadnić, dlaczego mu się podoba lub nie; np. „podoba mi się ta bajka, bo te postacie są bardzo zabawne”.

### KULTURA KOMUNIKACJI MEDIALNEJ

- Wie, że zarówno słowa, jak i obrazy mają swoje specyficzne znaczenie; np. wie, że można poinformować kogoś zarówno za pomocą słowa, jak i rysunku. Zna niektóre znaki umowne np. znaki drogowe, sygnały ostrzegawcze, symbole :- ) lub :- (.
- Zna i rozumie różnice pomiędzy komunikowaniem za pomocą słów i gestów; np. wie, co oznacza gest OK (uniesionego kciuka) lub V, a także które gesty są uznawane za obraźliwe w jego kręgu kulturowym.

#### 7-10 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 1-3)

- Wie, że same przekazy audiowizualne, nawet prezentujące realnie istniejące postacie, różnią się od spotkań w rzeczywistym świecie; np. postacie obserwowane w telewizji, na ekranie kinowym lub komputerowym mogą wyglądać odmiennie, kiedy spotka je osobiście.
- Umie wskazać najprostsze przykłady różnic pomiędzy językiem słyszonym w mediach (np. w telewizji) a językiem potocznym (słyszonym wśród własnych rówieśników itp.); np. umie wskazać na przykładach, czym się różni się język oglądanej bajki od języka codziennej rozmowy.
- Zna różne formy przekazów audio i wideo.
- Umie wskazać na przykładach różnice między formami przekazów; np. umie wskazać, czym się różni: bajka wydana na DVD, emitowana w telewizji, nagrana w formie audiobooka, drukowana w formie książki lub wydana w formie e-booka.

- Umie zidentyfikować przekazy reklamowe, które go otaczają; np. potrafi rozpoznawać reklamy na ulicy, w prasie, telewizji, internecie.
- Wie, które przekazy służą zabawie, a które dotyczą poważnych spraw, informują o pewnych wydarzeniach; np. umie rozróżnić pomiędzy bajką a programem dla dzieci, w którym podawane są wiadomości dotyczące naszego życia.

- Umie ocenić dany przekaz medialny w kategoriach estetycznych, uzasadniając swoją opinię; np. umie powiedzieć, że w danym filmie są ciekawe efekty specjalne, ale niezbyt ciekawa treść (akcja), że bohater grany przez aktora jest osobą godną naśladowania z jakiegoś powodu.
- Umie posługiwać się wybranymi emotikonami w komunikacji SMS-owej i internetowej; np. zna znaczenia najczęściej używanych symboli i wie, że w oficjalnych sytuacjach komunikacyjnych nie należy ich stosować.

## ZAGADNIENIA

### JĘZYKOWA NATURA MEDIÓW

#### 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Zna pojęcie technologii analogowej i cyfrowej; np. wie, że media cyfrowe opierają się na kodowaniu przekazów w formie zapisu binarnego (zero-je-dynkowego, innego niż powszechnie stosowany dziesiętny).
- Zna podstawowe pojęcia związane z językiem filmu oraz fotografii, zarówno w odniesieniu do mediów analogowych, jak i cyfrowych; np. wie, czym jest kadr, ujęcie, montaż, zna proces powstawania fotografii i filmu w technologii analogowej i cyfrowej.
- Umie własnymi słowami wskazać najprostsze różnice między zapisami analogowymi i cyfrowymi oraz wskazać przykłady urządzeń do zapisu i odtwarzania w obu technologiach; np. wie, czym różni się zapis fotografii cyfrowej od zapisu na kliszy.
- Zna różnice pomiędzy przekazem wideo, dźwiękowym i tekstowym.
- Umie wskazać ograniczenia w odbiorze tych przekazów oraz wyciągać proste wnioski praktyczne; np. wie, że czytanie książki wymaga większego skupienia uwagi i wyobraźni niż oglądanie telewizji; że słuchanie radia zwykle mniej angażuje uwagę.
- Rozumie pojęcie multimediiów jako technologii integrujących różne techniki przekazu; np. wie, że łączą one dźwięki, teksty pisane, fotografie i filmy, że dzięki technologii cyfrowej mamy większą możliwość nie tylko modyfikowania, ale i łączenia zapisywanych dotąd w odmienny sposób przekazów.

### FUNKCJE KOMUNIKATÓW MEDIALNYCH

- Wie, jakie podstawowe elementy powinna zawierać każda informacja, także medialna; np. umie analizować dany przekaz wiadomości telewizyjnych (dlaczego, kto, co, kiedy, gdzie).
- Rozumie różnicę pomiędzy informacją a opinią.
- Umie formułować komunikaty zróżnicowane pod względem funkcji w mediach (w tym także społecznościowych); np. umie podać informację o danym przedsięwzięciu społecznym czy kulturalnym oraz wyrazić swoją opinię; widzi różnicę pomiędzy tymi dwoma rodzajami wypowiedzi medialnych.

#### 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Rozumie pojęcie hipertekstu oraz umie wyjaśnić różnicę między hipertekstem a tekstem linearnym; np. wie, że są to powiązane ze sobą odsyłaczami teksty elektroniczne, że ułatwia to tworzenie skojarzeń i zdobywanie wiedzy, że sposób lektury hipertekstów jest różny od lektury drukowanych książek.
- Umie rozróżniać podstawowe gatunki filmowe i telewizyjne; np. potrafi opisać własnymi słowami, czym charakteryzują się thriller, komedia romantyczna, telenowela dokumentalna, talk show.
- Rozumie zjawisko konwergencji mediów; np. zdaje sobie sprawę, jak tradycyjne audycje i programy telewizyjne można odbierać poprzez internet w formie podcastów i videocastów, transmisji strumieniowych, jakie zmiany to wywołuje w treści przekazów.
- Dostrzega, w jaki sposób ten sam tekst kultury medialnej może być przedstawiany za pomocą różnych nośników przekazu i reklamy; np. strony internetowe, film kinowy i DVD, gadżety związane z serią wydawniczą o Harrym Potterze.
- Umie dyskutować, formułując własne opinie w mediach społecznościowych i koncentrując się na merytorycznej stronie przekazu.
- Umie przekonywać do swoich racji innych, uzasadniając i obrazując swoje przekonania także przy użyciu środków audiowizualnych; np. potrafi zaprezentować swoje stanowisko, przedstawić je w punktach, zilustrować przykładami, posłużyć się obrazami, statystykami przedstawionymi w formie wizualnej.
- Umie zidentyfikować komunikaty o charakterze perswazyjnym i reklamowym.
- Zna wybrane sposoby ukrywania reklamowego charakteru przekazu; np. artykuł sponsorowany, sponsorowane wpisy na forach dyskusyjnych, lokowanie produktu lub znaku firmowego w filmie.

## ZAGADNIENIA

### KULTURA KOMUNIKACJI MEDIALNEJ

#### 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Rozumie zjawisko wulgaryzacji kultury medialnej, umie oceniać i wybierać przekazy, które temu przeciwdziałają; np. potrafi skrytykować film lub grę komputerową, wskazując jej niski poziom, brak przesłania, ubóstwo środków obrazowania czy warstwy dźwiękowej, agresywny język przekazu.
- Zna wybrane normy grzecznościowe adekwatne do różnych sytuacji komunikacyjnych.
- Umie użyć prostych form grzecznościowych właściwych dla konkretnej sytuacji komunikacyjnej, w której uczestniczy, lub we własnych komunikatach; np. „dziękuję za uwagę” podczas nagrywania audycji szkolnego radia lub przygotowywania filmiku dla celów projektu.
- Umie przetłumaczyć emocje wyrażane emotikonami na zdania opisujące i uzasadniające te emocje w komunikacji internetowej; np. używa stwierżeń takich jak: „Jestem smutny, rozczarowany” zamiast skrótu :-(-.
- Wie, że język przekazu powinien być dostosowany do konkretnej sytuacji komunikacyjnej.
- Umie dostosować wybrane elementy i formy języka do konkretnych sytuacji komunikacyjnych; np. decyduje o zastosowaniu bądź zaniechaniu używania emotikon w nieformalnych SMS-ach, czatach z rówieśnikami, korespondencji z nauczycielem.

#### 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Zna podstawowe pojęcia z zakresu estetyki, krytyki kulturalnej; np. potrafi stworzyć recenzje przekazów medialnych, operując przykładami i porównaniami dzieł audiowizualnych.
- Wie, jakie znaczenie w komunikacji mają poszczególne gesty, mimika, postawa ciała czy odległość pomiędzy osobami, umie wskazywać odpowiednie przykłady w przekazach audiowizualnych; np. potrafi określić na podstawie zachowań polityków w studiu telewizyjnym ich stosunek do omawianych kwestii.

## ZAGADNIENIA

### JĘZYKOWA NATURA MEDIÓW

## 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

- Zna cechy różnicujące przekazu tekstowego dostosowanego do różnych mediów i potrafi dostosowywać formę przekazu do medium; np. wie, czym różni się dany tekst zapisany w formie linearnej, strony internetowej, e-maila, czatu, SMS-a, postu w serwisie społecznościowym, wspólnie pisanego dokumentu w sieci (booksprint).
- Rozumie pojęcie interfejsu w relacjach użytkownik-medium; np. potrafi scharakteryzować różnice w sposobie korzystania z tabletu i z gazety, z interfejsu graficznego (GUI) i z interfejsu tekstowego aplikacji komputerowych.
- Rozumie pojęcie ekranu, umie opisać jego rolę i przemiany w kulturze audiowizualnej; np. umie wskazać różnice między odbiorem filmu w kinie, na ekranie telewizora, komputera i tabletu lub smartfonu.

### FUNKCJE KOMUNIKATÓW MEDIALNYCH

- Umie tworzyć przekazy informacyjne i reklamowe np. dotyczące inicjatyw społecznych czy kulturalnych, w których bierze udział.
- Wie, że pewne przekazy informacyjne mogą zawierać elementy rozrywki, potrafi wskazać przykłady takiego połączenia w różnych gatunkach medialnych; np. umie wskazać, co w danym przekazie audiowizualnym jest elementem telewizyjnego show, a co ma wartość poznawczą.
- Zna pojęcia edutainment oraz infotainment.
- Umie wskazać przykłady komunikatów medialnych oraz przedsięwzięć edukacyjnych należących do tych kategorii.
- Umie tworzyć przekazy audiowizualne zawierające zarówno treści informacyjne, jak i elementy rozrywkowe, wpływające na emocje lub motywację odbiorcy.

### KULTURA KOMUNIKACJI MEDIALNEJ

- Rozumie i potrafi opisać zasady związane z savoir-vivre w zakresie komunikowania się z innymi osobami za pośrednictwem mediów; np. wie, o jakiej porze można zadzwonić do danej osoby ze względu na pełnioną funkcję, w jaki sposób powinno się odnosić do gości w studio telewizyjnym itp.
- Umie stosować odpowiednią dykcję, intonację głosu i mowę ciała podczas komunikacji bezpośredniej oraz posługiwać się symbolami w komunikacji wizualnej; np. umie dobrać ilustracje do prezentacji tak, aby wyrażała różne emocje lub przekonania.

## STUDENCI

- Rozumie pojęcie medialnej reprezentacji rzeczywistości i rozumie jej rolę i ograniczenia w kształtowaniu wiedzy o świecie; np. wie, jak przekazy audiowizualne różnią się od rzeczywistości poznawanej bezpośrednio, dlaczego są nazywane „obrazami” rzeczywistości.
- Rozumie pojęcie tekstu w szerokim kulturowym znaczeniu; np. wie, w jaki sposób można postrzegać film, rzeźbę, architekturę jako teksty kultury złożone z określonych znaków i kodów językowych.
- Umie dostosować własny przekaz medialny do specyfiki ekranu projektora, komputera i tabletu lub smartfonu; np. umie skomponować układ prezentacji multimedialnej (a także strony WWW, e-portfolia, infografiki) z uwzględnieniem podstawowych wymagań medium, na którym będzie wyświetlana.

- Zna podstawy współczesnych metod wywierania wpływu na ludzi, obejmujących reklamę i elementy marketingu; np. umie wskazać przykłady technik stosowanych przez polityków, sprzedawców itd. w przekazach audiowizualnych dobieranych w celu przekonania nas do swojej racji lub produktu.
- Umie łączyć elementy przekazu werbalnego z reprezentacjami wizualnymi i dźwiękowymi; np. umie tworzyć notatki oraz prezentacje, które zawierają nie tylko informacje, ale również przekazy wizualne wyrażające określone emocje.

- Umie wykorzystywać podstawowe pojęcia z zakresu retoryki.
- Umie przygotować i wygłosić publiczne przemówienie na zajęciach akademickich; np. potrafi wystąpić publicznie, również w studio radiowym i telewizyjnym.
- Umie stosować odpowiednią dykcję, intonację głosu i mowę ciała podczas wystąpień publicznych.



## ZAGADNIENIA

### JĘZYKOWA NATURA MEDIÓW

## STANDARD

- rozumie pojęcie hipertekstu; np. wie, że są to powiązane ze sobą odsyłaczami teksty elektroniczne, że ułatwia to tworzenie skojarzeń i zdobywanie wiedzy, że sposób lektury hipertekstów jest różny od lektury drukowanych książek.
- Umie rozróżnić podstawowe gatunki filmowe i telewizyjne, takie jak np. thriller, komedia romantyczna, telenowela dokumentalna, talk show.
- Rozumie pojęcie interfejsu w relacjach użytkownik-medium; np. zna podstawowe różnice w sposobie korzystania z tabletu i z gazety.
- Rozumie najprostsze różnice między zapisami analogowymi i cyfrowymi.
- Umie wskazać przykłady urządzeń pracujących w technologiach analogowych i cyfrowych; np. wie, że współczesne urządzenia rejestrujące dźwięk i obraz zapisują go w formie plików lub strumieni o binarnej zawartości.
- Zna zjawisko konwergencji mediów; np. wie, że tradycyjne audycje i programy telewizyjne można odbierać poprzez internet w formie podcastów, videocastów i transmisji strumieniowych, zna podstawowe implikacje tego zjawiska, takie jak możliwość uniezależnienia odbioru niektórych audycji od czasu i miejsca.
- Zna podstawowe różnice pomiędzy przekazem wideo, dźwiękowym i tekstowym.
- Zna podstawowe ograniczenia w odbiorze tych przekazów; np. wie, że czytanie książki wymaga większego skupienia uwagi i wyobraźni niż oglądanie telewizji; że słuchanie radia zwykle mniej angażuje uwagę.
- Rozumie pojęcie multimediów jako technologii integrujących różne techniki przekazu; np. wie, że łączą one dźwięki, teksty pisane, fotografie i filmy, że technologia cyfrowa oferuje większe możliwości modyfikowania i integrowania zapisywanych dotąd w odmienny sposób przekazów.

### FUNKCJE KOMUNIKATÓW MEDIALNYCH

- Umie dyskutować, formułując własne opinie w mediach społecznościowych i koncentrując się na merytorycznej stronie przekazu.
- Umie tworzyć proste przekazy informacyjne i reklamowe; np. dotyczące inicjatyw społecznych czy kulturalnych, w których bierze udział.
- Rozumie różnicę pomiędzy informacją a opinią.
- Umie formułować komunikaty zróżnicowane pod względem funkcji w mediach (w tym także społecznościowych); np. umie podać informację o danym przedsięwzięciu biznesowym, społecznym lub kulturalnym oraz wyrazić swoją opinię; widzi różnicę pomiędzy tymi dwoma rodzajami wypowiedzi medialnych.
- Umie zidentyfikować komunikaty o charakterze perswazyjnym i reklamowym.

### KULTURA KOMUNIKACJI MEDIALNEJ

- Zna wybrane sposoby ukrywania reklamowego charakteru przekazu; np. artykuł sponsorowany, sponsorowane wpisy na forach dyskusyjnych, lokowanie produktu lub znaku firmowego w filmie.
- Umie posługiwać się wybranymi emotikonami w komunikacji SMS-owej i internetowej; np. zna znaczenia najczęściej używanych symboli i wie, że są akceptowane w nieoficjalnych sytuacjach komunikacyjnych.
- Wie, jakie znaczenie w komunikacji mają poszczególne gesty, mimika, postawa ciała czy odległość pomiędzy osobami; np. potrafi określić na podstawie zachowań polityków w studiu telewizyjnym ich stosunek do omawianych kwestii.
- Umie stosować odpowiednią dykcję, intonację głosu i mowę ciała podczas komunikacji bezpośredniej.



# KREATYWNE KORZYSTANIE Z MEDIÓW

## ZAGADNIENIA

### TWORZENIE

#### 4-6 LAT (WYCHOWANIE PRZEDSZKOLNE)

- Wie, że za pomocą narzędzi medialnych można przygotować zdjęcie, nagranie dźwiękowe, krótki film wideo, rysunek.
- Zna niektóre narzędzia, których można używać do tworzenia treści, np. tablet, smartfon, laptop, komputer stacjonarny, aparat fotograficzny, kamera wideo, dyktafon.
- Wie, że nowoczesne narzędzia mogą pełnić wiele funkcji jednocześnie, np. tablet można wykorzystać do rysowania, jako aparat fotograficzny, kamerę wideo, edytor tekstu, komunikator wideo, platformę do gier itp., a aparat fotograficzny najczęściej pozwala na nagrywanie wideo.
- Umie samodzielnie korzystać z medialnych narzędzi; np. dzięki aplikacjom zainstalowanym na tablecie lub na komputerze (foto, wideo, rysunek, dźwięk).

### PRZETWARZANIE

- Wie, że proste treści medialne można przetwarzać.
- Próbuje przy użyciu prostego oprogramowania modyfikować zdjęcie lub grafikę, np. bawi się programami do modyfikacji zdjęć lub narzędziem do rysowania.

### PREZENTOWANIE

- Pokazuje osobie dorosłej lub grupie rówieśników (przy pomocy nauczyciela, animatora, rodzica) efekty prób samodzielnego tworzenia i przetwarzania komunikatów, np. zdjęcie z dorysowanymi lub doklejonymi elementami, obraz cyfrowy z dorysowanymi w określonej aplikacji elementami itp.

#### 7-10 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 1-3)

- Umie przygotować z zastosowaniem prostego sprzętu zdjęcie, nagranie własnego głosu lub dźwięków otoczenia, nagranie krótkiego filmu wideo, narysować prosty obraz przy użyciu odpowiedniego oprogramowania, wprowadzać tekst w edytorze tekstu.
- Wie, że tworzenie różnych komunikatów możliwe jest dzięki odpowiedniemu oprogramowaniu (funkcja aparatu czy kamery w tablecie możliwa jest dzięki zainstalowanej aplikacji).
- Wie, że przy użyciu różnorodnych narzędzi można tworzyć opowieści np. zdjęciowe, w formie filmowej lub dźwiękowej.
- Próbuje tworzyć opowieści, np. dopowiadając do przedstawionego zdjęcia czy rysunku lub opowiadając historię przedstawioną na wykonanym samodzielnie rysunku lub zdjęciu.
- Umie tworzyć opowieści w grupie, np. dopowiadać historie do zdjęcia albo spontanicznie tworzyć w grupie opowieść (nauczyciel/animator przygotowuje pierwsze zdanie, a dzieci kolejno dopowiadają własne, budując narrację; ćwiczenie może też rozpoczynać się od rysunku/zdjęcia, a uczestnicy grupy dorysowują lub wyszukują kolejne, by podtrzymać narrację).

- Umie przetwarzać w podstawowym zakresie dostępne treści medialne (tekst, zdjęcia, grafikę, filmy wideo, dźwięk) przy użyciu prostego oprogramowania do obróbki treści lub aplikacji pozwalających na modyfikację treści jeszcze przed publikacją (np. korekta i efekty zdjęć w aplikacji do fotografowania, tworzenia filmów itp.).
- Wie, że treści analogowe można przekształcić na formę cyfrową, odtwarzaną za pomocą cyfrowych urządzeń.

- Wykorzystując komputer z rzutnikiem multimedialnym, samodzielny rzutnik lub tablicę interaktywną, potrafi przy wsparciu nauczyciela lub animatora zaprezentować przygotowane indywidualnie lub w grupie treści medialne.
- Potrafi wydrukować przygotowany lub znaleziony w internecie rysunek, zdjęcie, grafikę lub tekst.

## ZAGADNIENIA

### TWORZENIE

#### 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Umie przygotować zestaw fotografii lub filmów, potrafi samodzielnie nagrywać różnorodne dźwięki, przygotować rysunek lub prostą formę graficzną przy użyciu oprogramowania, przygotować krótki tekst w edytorze tekstu.
- Zna nazwy niektórych aplikacji, które pozwalają na twórcze działania i komunikację z innymi ludźmi; wie, że do niektórych zastosowań istnieje wiele aplikacji, różniących się funkcjonalnością, wyglądem interfejsu i sposobem działania.
- Umie samodzielnie przygotować prostą opowieść z wykorzystaniem komunikatów medialnych jednego typu (np. serii zdjęć wykonanych przez różnych uczniów, serii rysunków lub serii ujęć filmowych), bazując na przygotowanym wcześniej prostym scenariuszu.
- Umie tworzyć w grupie proste narracje medialne z wykorzystaniem mediów jednego typu, opartych na przygotowanym najpierw prostym scenariuszu.

#### 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Umie samodzielnie i w grupie gromadzić materiały na dowolny temat przy użyciu jednego medium, np. fotografii, scen filmowych, rysunków, nagrań, elementów graficznych.
- Wie, czym jest podcast.
- Potrafi pod kierunkiem nauczyciela lub animatora przygotować krótką audycję radiową.
- Zna i próbuje stworzyć złożone komunikaty wizualne: memy, komiksy, plakaty i infografiki.
- Zna najpopularniejsze aplikacje pozwalające na twórcze wykorzystywanie mediów (np. do tworzenia zdjęć, filmów, rysunków).
- Umie samodzielnie przygotować prostą opowieść medialną z wykorzystaniem mediów jednego typu (zdjęć, grafik lub filmów), z dodaniem krótkich elementów tekstowych opisujących scenę, zwiastujących kolejne wydarzenia, bazując na przygotowanym wcześniej scenariuszu (np. w prostym edytorze do tworzenia filmów, jak Windows Movie Maker, YouTube editor).
- Umie przygotować w grupie narrację złożoną z różnorodnych mediów na wybrany temat, przygotowując wcześniej scenariusz wypowiedzi.
- Umie planować zespołowo działania grupy w sieciowym edytorze tekstowym (np. pad, Google Docs, Pages iCloud) lub wymieniając się informacjami na temat przygotowań i planowania projektu na blogu, w grupie w serwisie społecznościowym lub za pomocą komunikatorów sieciowych.
- Umie współtworzyć w grupie proste teksty i prezentacje multimedialne przy użyciu narzędzi umożliwiających sieciową współpracę.
- Próbuje korzystać z narzędzi medialnych do tworzenia notatek. Wykorzystuje w tym celu narzędzia pozwalające na pracę w chmurze, np. blog, sieciowy edytor tekstu lub dedykowane do gromadzenia notatek narzędzie (np. Evernote) lub aplikacje pozwalające na stacjonarne gromadzenie treści: edytor tekstu czy program do tworzenia zrzutów ekranu.
- Próbuje tworzyć mapy myśli, korzystając z kartki i kolorowych długopisów, kredek, flamastrów lub z aplikacji do rysowania (na komputerze, w tablecie).
- Wie, że istnieją aplikacje do tworzenia map myśli i próbuje z nich korzystać.

# KREATYWNE KORZYSTANIE Z MEDIÓW

## ZAGADNIENIA

### PRZETWARZANIE

#### 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Umie przetwarzać znalezione, dostępne lub samodzielnie przygotowane treści medialne (zdjęcia, grafikę, filmy wideo, dźwięk).
- Wie, że działania związane z przetwarzaniem mediów mogą być planowane lub spontaniczne (np. remiksowanie na żywo muzyki, obrazu itp.).
- Umie tworzyć cyfrowe narracje na bazie zmodyfikowanych, wcześniej znalezionych lub przygotowanych treści medialnych.
- Potrafi skanować dokumenty, zdjęcia i przeprowadzać ich podstawową edycję za pomocą programów do skanowania.
- Wie, że nie tylko tekst i obraz, ale także muzykę i film można przenosić z formatu analogowego na cyfrowy, zgrać piosenkę z płyty winylowej lub kasety magnetofonowej lub film z kasety VHS do komputera.

#### 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Umie przetwarzać znalezione, dostępne lub przygotowane wcześniej rozbudowane kolekcje treści medialnych złożone ze zdjęć, grafiki, filmów wideo, dźwięku (np. reorganizować archiwum: tworzyć nowy podział na kategorie, foldery itp., modyfikować część zasobów i zastępować zmienionymi materiałami lub nowymi treściami).
- Potrafi planować działania związane z przetwarzaniem (kolejność podejmowanych działań, np. przetwarzanie zdjęcia, które będzie wykorzystane w filmie itp.).
- Próbuje samodzielnie lub w grupie tworzyć rozbudowane cyfrowe narracje, filmy, hipermedialne projekty (np. strony WWW, interaktywne opowieści np. MyHistro lub interaktywne plakaty, np. Glogster) oparte na zmodyfikowanych samodzielnie lub przez członków grupy treściach lub znalezionych i przetworzonych materiałach.
- Umie samodzielnie digitalizować treści analogowe, np. skanować książki, gazety, dokumenty, zdjęcia.
- Zna analogowe urządzenia medialne: adapter i płyty winylowe, magnetofon kasetowy, odtwarzacz VHS itp. Wie, że można treści zapisane na analogowych nośnikach przekształcić na format cyfrowy, np. podłączając do komputera i korzystając z aplikacji do obróbki muzyki lub wideo.
- Próbuje przetwarzać znalezione zdjęcia i materiały wideo w celu tworzenia parodii, zmiany kontekstu komunikatów i prezentacji nowych treści (np. memy z wykorzystaniem fragmentów innych zdjęć, zrzutów ekranu, klitek filmowych; komiksy; infografiki z wykorzystaniem znalezionych lub stworzonych treści wizualnych lub tekstowych; plakaty).

## ZAGADNIENIA

### PREZENTOWANIE

#### 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Umie obsługiwać rzutnik multimedialny lub inne narzędzie o podobnym zastosowaniu, np. wyświetla pojedyncze komunikaty: zdjęcia, teksty, slajdy prezentacji multimedialnej, filmy, strony internetowe.
- Wie o istnieniu serwisów internetowych, blogów, narzędzi do kolektywnego tworzenia treści w internecie.

#### 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Umie obsługiwać narzędzia do prezentowania treści dostępnych odbiorcom na żądanie w dowolnym czasie (prezentacje multimedialne dostępne asynchronicznie: publikowanie w sieci plików do ściągnięcia lub obejrzenia przez odbiorców), poprzez np. Slideshare, serwer plików lub usługę przechowującą pliki w chmurze.
- Umie prezentować treści na blogu, publikować za pomocą narzędzi do kolektywnego tworzenia treści (np. sieciowy edytor tekstu).
- Umie w grupie przygotować prezentację treści za pomocą systemu typu wiki oraz zakładać i moderować dyskusje sieciowe za pomocą listy dyskusyjnej, forum oraz serwisów społecznościowych.
- Zna podstawy obsługi narzędzi do prowadzenia zbiorowej komunikacji z wykorzystaniem dźwięku i wideo (np. Skype, Hangouts itp.).
- Zna różne formy dziennikarskie; wie, jak można prezentować rozmaite formy wypowiedzi w różnorodnych serwisach internetowych (np. publikować i opisywać film w YouTube, wideo czy podcast w Archiwum Internetowym [internetarchive.org](http://internetarchive.org)).
- Wie, jakie są podstawy pracy dziennikarskiej w internecie i potrafi po wcześniejszym przygotowaniu publikować treści na temat życia w społeczności lokalnej; np. wie, czym jest „dziennikarstwo obywatelskie” i próbuje działać jako dziennikarz obywatelski.
- Umie tworzyć proste archiwa cyfrowe złożone ze zdigitalizowanych materiałów (np. na blogu, wiki, koncie w usłudze przechowującej pliki w chmurze, serwerze plików lub koncie w serwisie do publikacji i przechowywania treści jak np. Internet Archive).

# KREATYWNE KORZYSTANIE Z MEDIÓW

## ZAGADNIENIA

## 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

### Tworzenie

- Umie samodzielnie i w grupie przygotować obszerny zestaw różnorodnych treści medialnych na wybrany temat.
- Wie, czym jest videocast.
- Potrafi przygotować samodzielnie lub w grupie cykl podcastów lub videocastów na dowolny temat.
- Potrafi tworzyć memy, komiksy, plakaty i infografiki na wybrany temat, na bazie przygotowanego samodzielnie lub w grupie scenariusza, zna aplikacje/usługi pozwalające na szybkie przygotowanie (np. dzięki szablonom czy generatorom) wspomnianych form.
- Ma swoje ulubione aplikacje pozwalające na twórcze wykorzystywanie mediów (np. edytor tekstu, grafiki, dźwięku, program do obróbki zdjęć w telefonie, tablecie czy komputerze).
- Umie swobodnie łączyć ze sobą różnorodne zgromadzone treści i tworzyć na ich bazie rozbudowane narracje cyfrowe; np. blogi, wiki, opowiadanie hipertekstowe, serwis internetowy, gazetę on-line lub inne formy oparte na hipertekstowej architekturze.
- Potrafi tworzyć złożone wypowiedzi medialne o charakterze linearnym, np. gazetę w formacie PDF, EPUB, MOBI lub film (przygotowany na bazie zdjęć, scen wideo, elementów tekstowych i dźwiękowych).
- Umie zrealizować w grupie projekt medialny z podziałem zadań dotyczących przygotowywania składowych części medialnych oraz montowania w całość zgromadzonych elementów lub ich kolekcji, np. umie organizować pracę związaną z przygotowaniem działań grupy, korzystać z sieciowego, grupowego kalendarza, tworzyć listy zadań do zrealizowania (przy pomocy odpowiednich aplikacji lub usługi do zarządzania projektami), włączać się za pomocą narzędzi medialnych do grupowej pracy, nadzorować przebieg prac grupy, realizację kolejnych kroków i tworzenie efektów projektu przy użyciu sieciowych technologii współpracy, takich jak portal edukacyjny, wiki, blog, edytory tekstu lub prezentacje multimedialne współtworzone przez internet, np. serwisy społecznościowe.
- Umie współtworzyć w grupie złożone teksty i prezentacje multimedialne przy użyciu sieciowych narzędzi współpracy (np. Google Docs, Prezi).
- Umie dokumentować i komentować otoczenie i zachodzące w nim procesy (samodzielnie lub w grupie), np. tworzy reportaż tekstowy, zdjęciowy, wideo, reportaż radiowy i inne formy radiowe publikowane w formie podcastu, wywiady, nagrania występów (sportowych, muzycznych, przygotowanych przez inne koleżanki i kolegów lub własnych).
- Zna narzędzia pozwalające na tworzenie notatek podczas pracy w sieci (narzędzia gromadzące dane w chmurze, np. blog, sieciowy edytor tekstu lub dedykowane do tworzenia notatek). Korzysta z nich samodzielnie lub w grupie. Potrafi synchronizować notatki między różnymi urządzeniami (np. smartfon, tablet, komputer przenośny i stacjonarny).
- Tworzy zaawansowane mapy myśli zarówno z użyciem tradycyjnych narzędzi, jak i dedykowanych aplikacji..

## ZAGADNIENIA

### 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

#### PRZETWARZANIE

- Umie na zaawansowanym poziomie, samodzielnie i w grupie, modyfikować znalezione, dostępne lub przygotowane wcześniej rozbudowane zasoby treści multimedialnych i hipermedialnych.
- Potrafi planować (samodzielnie i w grupie) działania związane z przetwarzaniem oraz podejmować spontaniczną aktywność związaną z remiksowaniem treści.
- Umie samodzielnie lub w grupie stworzyć zaawansowane cyfrowe narracje, filmy, hipermedialne projekty oparte na zmodyfikowanych (samodzielnie lub przez uczestników grupy) treściach lub znalezionych, złożonych komunikatach medialnych.
- Potrafi projektować aplikacje przy użyciu dostępnych w sieci wizualnych edytorów.
- Umie, działając w grupie, digitalizować analogowe treści, np. wspólnie z innymi realizuje projekt digitalizacyjny oparty na wcześniej przygotowanym harmonogramie prac i podziale zadań.
- Przetwarza samodzielnie lub w grupie znalezione zdjęcia i materiały wideo w celu tworzenia parodii, zmiany kontekstu komunikatów i prezentacji nowych treści (np. memy z wykorzystaniem fragmentów innych zdjęć, zrzutów ekranu, klatek filmowych; komiksy; infografiki z wykorzystaniem znalezionych lub stworzonych treści wizualnych lub tekstowych; plakaty).

#### PREZENTOWANIE

- Umie obsługiwać narzędzia do prezentacji treści w sieci w czasie rzeczywistym (synchronicznie, np. przy użyciu sieciowego edytora prezentacji multimedialnych lub komunikatora internetowego, np. Hangouts).
- Umie obsługiwać systemy zarządzania treścią, zarządzać listą autorów i publikowanymi treściami, dodawać, edytować i usuwać treści przy użyciu narzędzi typu blog czy sieciowy pakiet biurowy.
- Umie rozpowszechniać informacje na temat własnej lub grupowej twórczości; np. wykorzystuje serwisy społecznościowe do tworzenia przestrzeni publikacji na określony temat.
- Umie tworzyć wydarzenia w serwisach społecznościowych, przygotowywać ich opisy i zapraszać do uczestnictwa.
- Potrafi zarządzać grupową komunikacją wideo i audio za pomocą sieciowych komunikatorów oraz korzystać z zaawansowanych opcji, takich jak udostępnianie ekranu.
- Wie, jak funkcjonuje redakcja internetowa, potrafi wykorzystywać umiejętności dziennikarskie do publikowania (przygotowanych wcześniej samodzielnie lub w grupie) bieżących informacji na temat życia społeczności lokalnej, w formie tekstowej, audio lub wideo.
- Umie redagować i publikować w sieci prezentowane za pomocą różnych mediów wypowiedzi dziennikarskie zarówno na tematy lokalne, jak też związane z własnymi zainteresowaniami, przekonaniem politycznymi itp.
- Wykorzystuje znane platformy publikacji do tworzenia rozbudowanych archiwów cyfrowych złożonych ze zdigitalizowanych materiałów.
- Wykorzystuje usługi i aplikacje do przechowywania danych w chmurze, do archiwizowania najważniejszych plików, budowania zasobów do pracy grupowej, dzielenia się treściami z innymi osobami (np. Dropbox, Google Drive, iCloud, SkyDrive, Ubuntu One) i synchronizowania zasobów między różnymi urządzeniami.

# KREATYWNE KORZYSTANIE Z MEDIÓW

## ZAGADNIENIA

## STUDENCI

### TWORZENIE

- Umie samodzielnie i w grupie przygotować obszerny zestaw różnorodnych treści medialnych na zadany temat.
- Potrafi przygotować samodzielnie lub w grupie cykl podcastów lub videocastów na zadany temat.
- Potrafi tworzyć plakaty i infografiki (np. ilustrujące jakieś zagadnienie lub uzupełniające inne treści) na zadany temat, wykorzystując przygotowany wcześniej scenariusz z uwzględnieniem wymogów prowadzącego zajęcia.
- Zna aplikacje pozwalające na zaawansowane, twórcze wykorzystywanie mediów.
- Potrafi posługiwać się na poziomie zaawansowanym wybranymi aplikacjami pozwalającymi na twórcze wykorzystywanie mediów (np. edytor tekstu, grafiki, dźwięku) i popularnymi, podstawowymi aplikacjami umożliwiającymi twórczą pracę.
- Potrafi tworzyć rozbudowane narracje na dowolny temat, wykorzystując narzędzia takie jak: blog, wiki, serwisy prezentujące linie czasu (np. MyHistro).
- Potrafi tworzyć złożone wypowiedzi medialne o charakterze linearnym na dowolny temat.
- Potrafi wykorzystać te narzędzia do prezentacji określonego zagadnienia z programu studiów lub aktualnej, lokalnej tematyki.
- Umie zrealizować w grupie projekt edukacyjny z wykorzystaniem narzędzi medialnych.
- Potrafi dzielić się zadaniami składowymi projektu.
- Umie montować w spójną wypowiedź różnorodne, przygotowane wcześniej przez grupę elementy składowe.
- Wie, jakie narzędzia wykorzystać do wymiany informacji i wspólnej pracy w sieci (aplikacje i usługi do zarządzania projektami, serwisy społecznościowe, agregatory treści, komunikatory tekstowe i wideo, edytory tekstu i prezentacji online, współdzielone kalendarze, notatki itp.).
- Potrafi wybrać najbardziej odpowiednie narzędzia medialne potrzebne do wspólnej twórczej pracy.
- Umie nadzorować przebieg pracy grupowej i w razie potrzeby przydzielać zadania.
- Umie samodzielnie i w grupie tworzyć złożone wypowiedzi mono- i multimedialne na określony temat (np. w edytorze tekstu, narzędziu do tworzenia prezentacji).
- Wie, jakich kanałów komunikowania użyć, by wspólna praca nad przygotowywanym materiałem była możliwie najbardziej efektywna.
- Umie krytycznie opisywać otoczenie, komentując i dokumentując zachodzące w nim procesy (samodzielnie lub w grupie), np. tworzyć reportaż tekstowy, zdjęciowy, wideo, reportaż radiowy i inne formy radiowe publikowane w formie podcastu, wywiady, nagrania wykładów, dyskusji i spotkań towarzyskich. Potrafi wykorzystać wspomniane formy, omawiając krytycznie bieżące wydarzenia lokalne, z życia uczelni lub najnowsze doniesienia związane ze studiowanym kierunkiem.
- Umie korzystać na zaawansowanym poziomie z aplikacji pozwalających na tworzenie notatek.
- Wie, jak dzielić się notatkami i potrafi to zrobić.
- Umie wykorzystać inne narzędzia do tworzenia i gromadzenia notatek, zrzutów ekranu, zdjęć, filmów (np. blog, usługę przechowywania danych w chmurze, wiki).
- Potrafi tworzyć notatki, wykorzystując różne narzędzia (np. smartfon, tablet, komputer przenośny i stacjonarny) oraz przesyłać je między urządzeniami lub do innych osób.
- Zna programy do tworzenia map myśli i umie je wykorzystać samodzielnie i w grupie w ramach studiów (przy przygotowywaniu tekstów, prezentacji itp.) oraz dla poszerzania swoich zainteresowań.
- Zna programy pozwalające na zaawansowaną pracę z tekstem i przygotowujące rozbudowanych publikacji (np. esejów, raportów badawczych itp.), jak np. Scrivener.
- Zna i potrafi wykorzystać programy do zarządzania cytowaniami, bibliografią i bazami tekstów (np. Zotero, Mendeley, Papers itp.).

## ZAGADNIENIA

### PRZETWARZANIE

## STUDENCI

- Potrafi modyfikować (rozbudowywać, przebudowywać) tematyczne kolekcje medialne (tekstów, zdjęć, grafiki, dźwięków, materiałów multi- i hipermedialnych).
- Umie planować (samodzielnie i w grupie) działania związane z przetwarzaniem tematycznych kolekcji (np. uzupełniać braki, dodawać najnowsze informacje na określony temat itp.).
- Umie samodzielnie lub w grupie tworzyć rozbudowane narracje cyfrowe (z wykorzystaniem zmodyfikowanych treści, takich jak narracja filmowa z zastosowaniem zdjęć, wideo, dźwięku tła, głosu lektora, narracje oparte na aplikacjach z linią czasu, narracje bazujące na hipertekstowej architekturze, np. z wykorzystaniem bloga lub wiki) do omawiania bieżącej, studiowanej tematyki.
- Wie, jakie istnieją aplikacje mobilne i potrafi je wykorzystać: mogą być przydatne podczas pracy projektowej lub gromadzenia informacji na określony temat (także podczas pracy grupowej).
- Potrafi digitalizować treści na bieżące potrzeby, wykorzystując narzędzia mobilne: skanować teksty, zdjęcia, grafiki z wykorzystaniem odpowiedniej aplikacji mobilnej, nagrywać wideo lub dźwięk z wykładów i dyskusji.
- Umie wykorzystać samodzielnie lub w grupie znalezione lub przetworzone treści w celu opracowania krytycznego medialnego komentarza (dotyczącego np. lokalnej sytuacji na uczelni, tematu zajęć itp.).

### PREZENTOWANIE

- Umie obsługiwać narzędzia do prezentacji w sieci w czasie rzeczywistym (synchronicznie, np. przy użyciu sieciowego edytora prezentacji multimedialnych lub komunikatora internetowego, np. Hangouts).
- Potrafi zarchiwizować transmisję wideo z wykładu, spotkania itp. i opublikować ją w sieci (np. Hangouts i YouTube).
- Umie zarządzać aplikacjami pozwalającymi na współpracę i publikację w sieci (np. operowanie listą autorów, publikowanymi treściami i komentarzami, dodawanie i usuwanie treści w narzędziach typu blog lub sieciowy pakiet biurowy, publikowanie przygotowanych materiałów).
- Potrafi tworzyć otwarte i zamknięte grupy tematyczne w serwisach społecznościowych (np. na potrzeby projektu zaliczeniowego, rozszerzenia tematyki zajęć lub własnych zainteresowań).
- Umie tworzyć wydarzenia w serwisach społecznościowych, wznawiać je z nową datą, przygotowywać ich opisy i zapraszać do uczestnictwa.
- Potrafi zarządzać grupową komunikacją wideo i audio w ramach pracy projektowej, przygotowywania do zajęć lub studiowania określonej tematyki czy rozwijania zainteresowań.
- Potrafi wykorzystywać umiejętności i wiedzę dziennikarską do publikowania w formie tekstowej, audio lub wideo bieżących informacji na temat uczelni czy społeczności studenckiej oraz do popularyzacji nauki.
- Tworzy tematyczne kolekcje (archiwa) związane z tematyką studiów lub zainteresowań, złożone ze zarchiwizowanych materiałów tekstowych, hipertekstowych, audio, wideo lub materiałów zdigitalizowanych.
- Wykorzystuje usługi i aplikacje do przechowywania danych w chmurze i dzielenia się tak zgromadzonymi treściami (np. Dropbox, Google Drive, iCloud, SkyDrive, Ubuntu One, YouTube, chomikuj.pl).
- Zna i potrafi obsługiwać narzędzia sprzętowe lub w formie aplikacji do czytania e-publikacji (w formatach PDF, EPUB, MOBI) oraz dodawać komentarze, kopiować notatki z tego typu publikacji (również przy użyciu dedykowanych narzędzi jak iAnnotate lub podobne).



# KREATYWNE KORZYSTANIE Z MEDIÓW

## ZAGADNIENIA

## STANDARD

### TWORZENIE

- Umie tworzyć zestawy tematyczne różnorodnych treści medialnych (np. z określonych wydarzeń, uroczystości, związane z zainteresowaniami) na bazie samodzielnie przygotowanych treści (zdjęcia, teksty, wideo, audio).
- Wie, czym jest blog, wiki, podcast, videocast.
- Wie, czym są memy i infografiki.
- Zna najpopularniejsze aplikacje pozwalające na twórcze korzystanie z mediów (np. do tworzenia i modyfikowania zdjęć w urządzeniach mobilnych, przetwarzania zdjęć na komputerze stacjonarnym, montowania filmów w aplikacji stacjonarnej i przeglądarkowej), potrafi korzystać z nich na podstawowym poziomie.
- Umie samodzielnie przygotować prostą opowieść medialną z wykorzystaniem mediów jednego typu (zdjęć, grafik lub filmów).
- Zna programy i aplikacje do edycji tekstu (stacjonarne i sieciowe), potrafi z nich korzystać w podstawowym zakresie.
- Umie współtworzyć w grupie proste teksty i prezentacje multimedialne przy użyciu narzędzi umożliwiających sieciową współpracę.
- Potrafi, korzystając z podręcznych narzędzi, dokumentować i komentować otoczenie oraz zachodzące w nim procesy; np. tworzy reportaż tekstowy, zdjęciowy, wideo.
- Zna i próbuje korzystać z aplikacji do tworzenia notatek, takich jak notatnik, narzędzie do zrzutów ekranu, stacjonarny lub sieciowy edytor tekstu, dyktafon.
- Potrafi gromadzić notatki, wykorzystuje w tym celu narzędzia pozwalające na pracę w chmurze, np. blog, sieciowy edytor tekstu lub dedykowane do gromadzenia notatek narzędzie lub usługi przechowywania danych (Dropbox, Google Drive i inne).
- Potrafi tworzyć kopie zapasowe treści przechowywanych na dysku bez użycia chmury (np. na dysku zewnętrznym, pendrajwie itp.).
- Potrafi tworzyć mapy myśli, korzystając z przyborów biurowych lub cyfrowych narzędzi do notowania i tworzenia map myśli.

### PRZETWARZANIE

- Umie przetwarzać znalezione, dostępne lub samodzielnie przygotowane treści medialne (zdjęcia, grafikę, filmy wideo, dźwięk).
- Wie, że działania związane z przetwarzaniem mediów mogą być planowane lub spontaniczne (np. remiksowanie na żywo muzyki, obrazu itp.).
- Wie, że treści analogowe można przekształcić na formę cyfrową, odtwarzaną za pomocą cyfrowych urządzeń.
- Potrafi digitalizować treści na bieżące potrzeby, wykorzystując narzędzia mobilne: skanować teksty, zdjęcia, grafiki z wykorzystaniem odpowiedniej aplikacji mobilnej, nagrywać wideo lub dźwięk.
- Umie wykorzystać samodzielnie lub w grupie znalezione lub przetworzone treści w celu opracowania krytycznego medialnego komentarza (dotyczącego np. lokalnej sytuacji w miejscu zamieszkania, sytuacji politycznej lub społecznej).

### PREZENTOWANIE

- Potrafi wysyłać odnośniki do interesujących tekstów, obrazów, filmów (np. mailem, publikować na profilu, stronie lub w grupie w serwisie społecznościowym).
- Potrafi przygotować tekst w stacjonarnym lub sieciowym edytorze tekstu i przesłać go do zainteresowanych osób w celu wspólnej edycji lub opublikować (np. na blogu lub jako niezależną stronę WWW).
- Potrafi tworzyć otwarte i zamknięte grupy tematyczne w serwisach społecznościowych (np. na potrzeby rozwijania własnych zainteresowań).
- Umie tworzyć wydarzenia w serwisach społecznościowych, wznawiać je z nową datą, przygotowywać ich opisy i zapraszać do uczestnictwa.
- Zna podstawy obsługi narzędzi do prowadzenia zbiorowej komunikacji z wykorzystaniem dźwięku i wideo (np. Skype, Hangouts itp.).
- Potrafi wykorzystywać podstawowe umiejętności i wiedzę dziennikarską do publikowania bieżących informacji na temat sytuacji lokalnej, politycznej, społecznej itp.
- Umie tworzyć proste archiwa cyfrowe złożone ze zdigitalizowanych materiałów (np. na blogu, wiki, koncie w usłudze przechowującej pliki w chmurze, serwerze plików lub koncie w serwisie do publikacji i przechowywania treści jak np. Internet Archive).

## ZAGADNIENIA

### KOMUNIKACJA I MEDIA JAKO PRZEDMIOT REFLEKSJI ETYCZNEJ

## 4-6 LAT (WYCHOWANIE PRZEDSZKOLNE)

- Umie na podstawowym poziomie rozróżnić dobro i zło w mediach i komunikacji; np. potrafi wskazać złe postępowanie bohatera oglądanego filmu.

### WYZWANIA ETYCZNE A TREŚCI MEDIÓW I KOMUNIKACJI

### WYZWANIA ETYCZNE W RELACJACH PRZEZ MEDIA

### WYZWANIA ETYCZNE A NORMY PRAWA W MEDIACH I KOMUNIKACJI

## 7-10 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 1-3)

- Wie, że problem dobra i zła, kłamstwa i prawdy dotyczy także mediów i komunikacji; np. wie, że w telewizji można usłyszeć kłamstwo.
- Wie, że istnieją społecznie ustalone, określone reguły komunikacji i korzystania z mediów oraz że należy się do nich stosować.

- Rozumie, że należy stosować się do ograniczeń w dostępie do treści mediów wprowadzonych dla jego dobra, takich jak zakaz oglądania niektórych programów w telewizji.

- Wie, że ma prawo do zachowania anonimowości i prywatności; np. wie, że nie musi się zgadzać na zrobienie sobie zdjęcia przez kogoś obcego. Wie, że nie musi podawać swojego adresu domowego osobie spotkanej w internecie (i że nie świadczy to o jej/jego złych manierach).
- Rozumie, że komunikacja w mediach to wciąż komunikacja między ludźmi; np. rozumie, że po drugiej stronie ekranu siedzi inny człowiek, któremu należy się szacunek.
- Rozumie, że komunikacja przez media nie może być wystarczającą alternatywą komunikacji interpersonalnej; np. rozumie wady przyjaźni tylko przez internet.

- Wie, że przepisy prawa obejmują także media i komunikację.
- Rozumie konieczność przestrzegania prawa także w perspektywie mediów i komunikacji.

# ETYKA I WARTOŚCI W KOMUNIKACJI I MEDIACH

## ZAGADNIENIA

### KOMUNIKACJA I MEDIA JAKO PRZEDMIOT REFLEKSJI ETYCZNEJ

## 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Rozumie, dlaczego normy moralne i wartości odnoszą się także do mediów i komunikacji przez media; np. rozumie, dlaczego obrażanie kogoś w internecie to równie naganne postępowanie jak obrażanie drugiej osoby twarzą w twarz.
- Umie wskazać zagrożenia etyczne związane z korzystaniem z mediów; np. umie opowiedzieć o problemie manipulacji w reklamie telewizyjnej.

### WYZWANIA ETYCZNE A TREŚCI MEDIÓW I KOMUNIKACJI

- Rozumie, dlaczego korzystając z materiałów dostępnych w internecie, należy szanować pracę innych; np. rozumie, dlaczego wklejając do prezentacji multimedialnej obrazek ściągnięty z internetu, należy podać jego źródło.
- Umie wskazać podstawowe wartości w przekazie medialnym; np. wskazać, do jakich wartości odwołuje się postępowanie bohatera oglądanego filmu.
- Rozumie, że wartości promowane w treści mediów i komunikacji są zależne od wielu czynników; np. rozumie, że reklama nie jest bezinteresownym informowaniem o produkcie, ponieważ jej główną funkcją jest zachęcanie do kupna produktu, rozbudzanie potrzeb itp.
- Rozumie pojęcie wolności słowa w perspektywie mediów i komunikacji.
- Rozumie potrzebę krytycznej tolerancji i otwartości (także na inne kultury) przy kontakcie z treściami mediów.
- Potrafi rozpoznać problem stereotypizacji i uprzedmiotowienia osób w komunikacji medialnej, np. potrafi wskazać reklamy wykorzystujące stereotypy płciowe lub etniczne.

## 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Umie stawiać pytania dotyczące etycznych konsekwencji komunikacji i korzystania z mediów w perspektywie własnych zachowań i doświadczeń; np. potrafi zastanowić się nad konsekwencjami i moralną oceną propozycji radykalnych sposobów odchudzania, które publikuje na swoim blogu.
- Rozumie, że wyzwania etyczne w mediach i komunikacji dotyczą nie tylko sfery jej/jego własnych doświadczeń i umie zadawać pytania na ten temat; np. potrafi opisać, na czym polega moralny problem związany z kontrolowaniem przez pracodawcę aktywności internetowej pracownika oraz zadać pytania dotyczące natury tego problemu: granic prywatności pracownika, wymogów uczciwej i skutecznej pracy itp.

- Wie, jakie czynniki wpływają na obecność i kształt określonych wartości w mediach i komunikacji; np. wie, że frakcja polityczna kontrolująca media publiczne może mieć wpływ na wartości, jakie dominować będą w przekazach tych mediów.
- Umie krytycznie analizować wartości w treści mediów i komunikacji; np. wiedząc o zasadach działania tabloidów, o modelu biznesowym tego gatunku medialnego, potrafi krytycznie opisać wartości promowane na łamach „Faktu”.
- Rozumie prawo do sprzeciwu lub czynnego oporu wobec treści medialnych czy komunikacji; np. rozumie, dlaczego może protestować przeciwko instalacji bannerów reklamowych w budynku szkoły. Rozumie, że instalacja dodatku AdBlock w przeglądarce wynika z jego prawa do kontrolowania treści, które odbiera.
- Wie o prawie dostępu do informacji, do dążenia do jej uzyskania oraz ograniczeniach z tym związanych; np. zna wartość czyjejś prywatności i wie, że ogranicza ona jego/jej własne prawo do dostępu do informacji. Zna pojęcie informacji publicznej i wie o prawie dostępu do niej.
- Rozumie problem komunikowania treści takich jak przemoc, nagość, prywatność. Rozumie, że problem ten dotyczyć może także treści o charakterze historycznym; np. rozumie, że należy zastanowić się nad formą i stylem fotografii dokumentującej wizytę klasową w Muzeum Auschwitz.
- Rozumie pojęcie etyki dziennikarskiej i umie wskazać, jak odnosi się ono do różnych dostawców treści.
- Umie przedstawić pozytywną interpretację pojęcia hakowania jako działania zmierzającego do dostosowania systemu (medium) do własnych celów.
- Rozumie problem uprzedmiotowienia osób w komunikacji medialnej oraz potrafi wskazać przekonania (i związane z nimi komunikaty medialne), które budzą jego/jej sprzeciw natury etycznej.

# ETYKA I WARTOŚCI W KOMUNIKACJI I MEDIACH

## ZAGADNIENIA

### WYZWANIA ETYCZNE W RELACJACH PRZEZ MEDIA

#### 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Wie, że prywatność własna i innych jest wartością; np. wie, dlaczego nie należy podawać numeru telefonu znajomej osoby innym bez jej wyraźnej zgody.
- Umie stosować w komunikacji w internecie zasady netykiety.
- Rozumie postawę krytycznej otwartości i tolerancji w relacjach w mediach; np. rozumie, że dyskutując on-line, nie zawsze ma się rację i czasem warto zaakceptować argument drugiej strony.

### WYZWANIA ETYCZNE A NORMY PRAWA W MEDIACH I KOMUNIKACJI

- Wie, że ma wynikające z praw człowieka i z konstytucji prawo dostępu do informacji i korzystania z mediów.

#### 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Rozumie problem moralnej oceny zachowań komunikacyjnych w mediach; np. rozumie, że ośmieszanie kogoś w internecie ma taką samą wartość moralną jak ośmieszanie innej osoby w komunikacji bezpośredniej.
- Rozumie pojęcie mowy nienawiści w internecie i potrafi je odnieść do wypowiedzi obserwowanych on-line oraz do idei wolności słowa.
- Rozumie wartość współpracy między użytkownikami internetu (w perspektywie zjawisk takich jak ruch open source, Wikipedia, crowdsourcing, peer-production itp.).

- Wie, że system prawny nie zawsze odpowiednio szybko reaguje na nowe zjawiska w mediach; np. zna pojęcie stalkingu i wie, że jeszcze niedawno nie było takiego przestępstwa w kodeksie karnym.
- Rozumie, że nie wszystkie zasady komunikacji i funkcjonowania w mediach muszą być regulowane przez przepisy prawa; np. umie wyjaśnić zasady i znaczenie kultury dyskusji na forach internetowych oraz pokazać, które z tych zasad nie wynikają wprost z przepisów prawa, a mimo to obowiązują.

# ETYKA I WARTOŚCI W KOMUNIKACJI I MEDIACH

## ZAGADNIENIA

### KOMUNIKACJA I MEDIA JAKO PRZEDMIOT REFLEKSJI ETYCZNEJ

## 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

- Umie zdefiniować i zanalizować wyzwania etyczne w perspektywie mediów i komunikacji niezależnie od własnych doświadczeń oraz potrafi znaleźć pomoc w ich krytycznej analizie i rozwiązywaniu problemów; np. potrafi krytycznie zanalizować etyczny problem zdrady on-line dzięki znalezionym w Internecie wypowiedziom psychologów, badaniom itp.
- Umie podjąć refleksję etyczną nad komunikacją i mediami z różnych perspektyw, np. działalności biznesowej, reklamy, polityki, edukacji, nauki, z punktu widzenia różnych systemów moralnych.
- Rozumie problem języka stosowanego w dyskusjach nad etyką mediów i komunikacji; np. rozumie problem zdefiniowania pojęcia piractwa komputerowego.
- Rozumie potrzebę kształtowania swoich postaw w komunikacji i korzystaniu z mediów w kierunku wykształcenia własnych zasad postępowania opartych o sumienie.
- Umie wypracować subiektywne zasady etyczne dotyczące komunikacji i korzystania z mediów oraz stosować je na co dzień.

### WYZWANIA ETYCZNE A TREŚCI MEDIÓW I KOMUNIKACJI

- Umie praktycznie rozpoznać wyzwania wobec etyki dziennikarskiej, obejmującej również innych nadawców treści, z perspektywy różnych systemów moralnych; np. potrafi skonfrontować zasady etyki dziennikarskiej dotyczące prezentowania scen przemocy z przekazem płynącym z obejrzonej relacji korespondenta wojennego.
- Umie odnieść problem wolności słowa i pluralizmu mediów do konkretnych zjawisk medialnych; np. potrafi zanalizować funkcjonowanie Wikileaks w perspektywie wolności słowa i polityki bezpieczeństwa państw.
- Umie odnieść problem dobra wspólnego do systemu mediów i komunikacji z wykorzystaniem pojęcia kultury (ekonomii) daru oraz pojęć związanych z ideą otwartości treści w Internecie (Otwarta Nauka, Otwarte Zasoby Edukacyjne, wolne licencje itp.); np. potrafi zanalizować model Wikipedii pod kątem dobra wspólnego, akcentując znaczenie wolnych licencji wykorzystywanych przez autorów haseł.
- Umie krytycznie zanalizować problem dobra wspólnego w perspektywie treści medialnych, np. w perspektywie pojęcia mediów publicznych.

## STUDENCI

- Rozumie pojęcie plagiatu w kontekście etyki pracy naukowej, rozumie pojęcie uczciwości naukowej.
- Rozumie pojęcie prawa do bycia zapomnianym oraz umie określić problemy związane z jego stosowaniem w kontekście wartości takich jak wolność słowa i prawo do informacji oraz ochrona dóbr osobistych.

## ZAGADNIENIA

### WYZWANIA ETYCZNE W RELACJACH PRZEZ MEDIA

## 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

- Umie określić i krytycznie ocenić wartości, którymi usprawiedliwia się ograniczanie prawa do prywatności w mediach (np. prawo do informacji, bezpieczeństwo narodowe).
- Potrafi krytycznie podejść do skodyfikowanych zasad netykiety.
- Potrafi wypracować własne zasady kształtowania relacji w komunikacji przez media w oparciu o osobiste doświadczenia.

## STUDENCI

- Zna pojęcie integralności kontekstualnej (contextual integrity) w perspektywie określania zakresu prywatności.

### WYZWANIA ETYCZNE A NORMY PRAWA W MEDIACH I KOMUNIKACJI

- Rozumie problem relacji między prawem stanowionym a moralnością, szczególnie w odniesieniu do prawa autorskiego, prawa własności i prawa do prywatności w mediach, oraz rozumie problem języka używanego w dyskusjach na ten temat; np. rozumie złożoność moralnej oceny piractwa komputerowego, potrafi rozważyć, czy nielegalne korzystanie z programów komputerowych do celów edukacyjnych jest etyczne czy nie. Potrafi krytycznie zanalizować pojęcie piractwa komputerowego.
- Rozumie, że normy funkcjonowania mediów mogą być różne w różnych systemach prawnych i normatywnych.
- Potrafi odnieść się do problemu konieczności przestrzegania prawa, podejmując próbę etycznej oceny zjawiska medialnego; np. rozumie, że funkcjonowanie portalu Redwatch w kulturze prawnej USA jest dozwolone jako wyraz wolności słowa, a w Polsce traktowane jako przestępstwo. Rozumie, jakie problemy rodzi zróżnicowanie systemów prawnych i normatywnych, gdy podejmuje się próbę moralnej oceny tego zjawiska.

# ETYKA I WARTOŚCI W KOMUNIKACJI I MEDIACH

## ZAGADNIENIA

## STANDARD

### KOMUNIKACJA I MEDIA JAKO PRZEDMIOT REFLEKSJI ETYCZNEJ

- Rozumie, dlaczego normy moralne i wartości odnoszą się także do mediów i komunikacji przez media; np. rozumie, dlaczego obrażanie kogoś w internecie jest równie niewłaściwym postępowaniem jak obrażanie drugiej osoby twarzą w twarz.
- Rozumie, że wyzwania etyczne w mediach i komunikacji dotyczą nie tylko sfery jej/jego własnych doświadczeń i umie zadawać pytania na ten temat; np. potrafi opisać, na czym polega moralny problem związany z kontrolowaniem przez pracodawcę aktywności internetowej pracownika oraz zadać pytania dotyczące natury tego problemu: granic prywatności pracownika, wymogów uczciwej i skutecznej pracy itp.
- Umie wypracować subiektywne zasady etyczne dotyczące komunikacji i korzystania z mediów oraz stosować je na co dzień.

### WYZWANIA ETYCZNE A TREŚCI MEDIÓW I KOMUNIKACJI

- Wie, jakie czynniki wpływają na obecność i kształt określonych wartości w mediach i komunikacji; np. wie, że frakcja polityczna kontrolująca media publiczne może mieć wpływ na wartości, jakie dominować będą w przekazach tych mediów.
- Rozumie, dlaczego korzystając z materiałów dostępnych w internecie, należy szanować pracę innych; np. rozumie, dlaczego wklejając do prezentacji multimedialnej obrazek ściągnięty z internetu, należy podać jego źródło.
- Rozumie prawo do sprzeciwu lub czynnego oporu wobec treści medialnych czy komunikacji; np. rozumie, dlaczego może protestować przeciwko instalacji banerów reklamowych w budynku szkoły. Rozumie, że instalacja dodatku AdBlock w przeglądarce wynika z jego prawa do kontrolowania treści, które odbiera.
- Rozumie problem komunikowania treści takich jak przemoc, nagość, prywatność. Rozumie, że problem ten dotyczyć może także treści o charakterze historycznym; np. rozumie, że należy zastanowić się nad formą i stylem fotografii dokumentującej wizytę w Muzeum Auschwitz.

### WYZWANIA ETYCZNE W RELACJACH PRZEZ MEDIA

### WYZWANIA ETYCZNE A NORMY PRAWA W MEDIACH I KOMUNIKACJI

- Wie, że ma wynikające z praw człowieka i z konstytucji prawo dostępu do informacji i korzystania z mediów.
- Rozumie, że normy funkcjonowania mediów mogą być różne w różnych systemach prawnych i normatywnych.
- Rozumie konieczność przestrzegania prawa także w perspektywie mediów i komunikacji.

## ZAGADNIENIA

### OCHRONA PRYWATNOŚCI I WIZERUNKU

## 4-6 LAT (WYCHOWANIE PRZEDSZKOLNE)

- Umie zakomunikować, że się wstydzi i nie chce uczestniczyć w danej sytuacji komunikacyjnej; np. nie chce być nagrywana/y lub fotografowana/y, nie chce rozmawiać przez telefon.

### ANONIMOWOŚĆ

## 7-10 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 1-3)

- Wie, że niektórych informacji nie wolno udostępniać obcym i potrafi wymienić typowe przykłady takich informacji i sytuacji (np. nie podaje obcym osobom adresu ani numeru telefonu).
  - Wie, że w razie wątpliwości trzeba zasięgnąć rady rodziców lub opiekunów.
  - Wie, że istnieje różnica pomiędzy zrobieniem zdjęcia lub nakręceniem filmiku, a udostępnieniem ich publicznie, np. w internecie.
  - Umie wskazać proste przykłady upublicznienia (np. strona internetowa, druk, tablica ogłoszeń, wystawa publiczna).
  - Umie wymienić proste przykłady utworów, których może być autorem (np. wiersz, opowiadanie, rysunek, fotografia).
  - Umie wymienić proste przykłady zapisów, które mogą zawierać jego wizerunek (np. fotografia z rozpoznawalną twarzą, wideo z jego udziałem).
  - Wie, że ma prawo decydować o publikacji swojego wizerunku i swojego utworu.
  - Wie, że osobami odpowiedzialnymi za taką decyzję są jego rodzice lub opiekunowie.
  - Wie, do kogo może się zwrócić o pomoc w egzekwowaniu swoich praw i potrafi wskazać sytuacje, w których powinien to uczynić.
- 
- Umie rozróżnić proste sytuacje komunikacyjne anonimowe i nieanonimowe.
  - Wie, że imiennosc może być pozorowana (np. rozmówca może podać fałszywe nazwisko i funkcję).
  - Umie wskazać proste przykłady sytuacji, w której może lub powinien pozostać anonimowy (np. że nie musi podawać swoich danych wszystkim dorosłym na żądanie), oraz sytuacji, w której nie może zachować anonimowości (np. na żądanie rozpoznanego nauczyciela własnej szkoły, policjanta).



# BEZPIECZEŃSTWO

## ZAGADNIENIA

### BEZPIECZEŃSTWO KOMUNIKACJI, PRACY I TRANSAKCJI

## 4-6 LAT (WYCHOWANIE PRZEDSZKOLNE)

- Umie zakomunikować, że dana treść budzi w nim/niej strach lub poczucie zagrożenia.
- Wie, że może poprosić dorosłego o pomoc lub interwencję (np. wyjście z kina, wyłączenie filmu, przerwanie gry).

### NADZÓR NAD SIECIĄ

- Wie, że powinien/powinna korzystać z telewizora i internetu tylko pod nadzorem rodziców i opiekunów.

### UZALEŻNIENIA I HIGIENA KORZYSTANIA Z MEDIÓW

- Wie, że rodzice lub opiekunowie decydują o wyborze i czasie korzystania z mediów dla dobra dziecka.

## 7-10 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 1-3)

- Rozumie, co to jest sekret, tajemnica.
- Potrafi wskazać proste przykłady informacji poufnych.
- Umie wskazać przykłady osób (lub przedstawicieli zawodów), którym można powierzyć informacje poufne np. rodzice, opiekunowie, wychowawca, lekarz, psycholog.
- Umie w prosty sposób dokonać wyboru treści, które odbiera, np. poprzez wyłączenie telewizora, zmianę kanału, filmu, zamknięcie lub zmianę strony WWW.

- Wie, że powinien korzystać z telewizji i internetu tylko pod nadzorem rodziców i opiekunów lub w wyznaczonych przez nich granicach (np. czas korzystania, dozwolone kanały, strony WWW).

- Zna ograniczenia czasu korzystania z mediów.
- Potrafi podać proste przykłady przyczyn, dla których ograniczenia czasu korzystania z mediów są korzystne.
- Zna oznakowanie stron WWW przeznaczonych dla dzieci; umie wymienić ich przykłady.
- Wie, że istnieją treści szkodliwe i niedozwolone.

## ZAGADNIENIA

### OCHRONA PRYWATNOŚCI I WIZERUNKU

#### 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Umie wskazać różnice pomiędzy komunikacją prywatną a publiczną; np. wie, że podczas wypowiedzi na forum klasy lub szkoły nie podaje się niektórych faktów, które można podać w rozmowie z przyjacielem lub członkiem najbliższej rodziny, potrafi wskazać przykłady rozmów lub innych aktów komunikacji, które można lub których nie można uznać za prywatne, oraz przykłady rodzajów informacji, które nie nadają się do publicznego komunikowania.

### ANONIMOWOŚĆ

- Wie, że z sieci można korzystać anonimowo (w tym także, że anonimowość może być ukryta za pomocą fałszywych danych).
- Wie, że jego własna anonimowość może być pozorna i łatwa do zdemaskowania lub pokonania.
- Wie, że w komunikacji przez media (np. internet) nie każdy jest tym, za kogo się podaje.
- Umie podać przykład sytuacji, w której anonimowość jest wskazana.

#### 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Umie zdecydować, czy w danej sytuacji komunikacja powinna być prywatna czy publiczna.
- Zna podstawowe sposoby zapewnienia prywatności komunikacji i wie, że mogą różnić się skutecznością np. wiadomość prywatna do konkretnej osoby zamiast rozmowy na czacie, wiadomość e-mail zamiast rozmowy na forum internetowym.
- Wie, że wiadomości e-mail można szyfrować.
- Wie, że istnieją narzędzia zwiększające prywatność np. pluginy, dodatki stanowiące rozszerzenia przeglądarki WWW, ustawienia prywatności w przeglądarce.
- Wie, że są specjalne narzędzia do zwiększania anonimowości w sieci, i umie o nie spytać.
- Wie, że anonimowość w sieci może być pozorna i że możliwe jest ustalenie autora danej informacji, nawet jeżeli używał pseudonimu lub fałszywych danych; np. że w pewnych sytuacjach nawet zwykły internauta może zidentyfikować osobę ukrytą pod pseudonimem na podstawie innych udostępnionych przez nią informacji oraz że w razie potrzeby osoby lub instytucje dysponujące specjalistycznym oprogramowaniem mogą identyfikować autora na podstawie m.in. miejsca, urządzeń i łączy, z których korzystał.
- Wie, że nawet korzystając z odpowiednich narzędzi, może utracić anonimowość przez nieostrożne udostępnienie informacji w treści komunikacji (np. ujawniając swój adres, imię lub informacje identyfikujące pośrednio, jak klasa, numer w dzienniku itp.).

## ZAGADNIENIA

### BEZPIECZEŃSTWO KOMUNIKACJI, PRACY I TRANSAKCJI

#### 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Wie, że niektóre dane powinny być poufne.
- Umie wskazać przykłady takich danych (np. hasło do poczty elektronicznej i innych kont).
- Umie wskazać proste przykłady sytuacji sprzyjających i niesprzyjających zachowaniu takiej poufności (np. trudne hasło, dobre i złe sposoby przechowywania haseł, umieszczanie danych osobowych i teleadresowych w publicznych miejscach).
- Wie, że istnieją sposoby zapewnienia poufności danych.
- Wie, do kogo może się zwrócić o pomoc w sprawach związanych z poufnością danych np. pedagog szkolny, nauczyciel informatyki.
- Wie, jakie są konsekwencje dokonywania zakupów zdalnie (np. w sklepie internetowym, na portalu aukcyjnym), a nie osobiście; np. wie, że zakupy dokonywane zdalnie mają nieco inne konsekwencje niż zakupy dokonywane osobiście, ale że są to rzeczywiste zakupy o realnych konsekwencjach prawnych i finansowych.
- Wie, że osoba w jego/jej wieku powinna takie operacje wykonywać wyłącznie w ścisłej współpracy z rodzicami lub opiekunami prawnymi, za ich pośrednictwem.
- Wie, że należy się wylogować po zakończeniu pracy np. z konta poczty elektronicznej, portali społecznościowych.
- Wie, co to jest spam.
- Umie wskazać przykłady spamu.
- Wie, że nie musi zgadzać się na komunikację, zwłaszcza jeśli komunikacja w danej sytuacji lub z danymi osobami powoduje poczucie zagrożenia lub innego rodzaju dyskomfortu.
- Wie, że w takiej sytuacji może zwrócić się do dorosłych po pomoc.

#### 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Wie, że dane prywatne mogą być traktowane jak towar (np. adres e-mail, dane teleadresowe, preferencje i zachowania w sieci oraz poza nią są gromadzone i sprzedawane).
- Umie korzystać z podstawowych narzędzi zapewniających bezpieczeństwo komunikacji; np. świadomie korzysta z szyfrowanej transmisji (protokół HTTPS) w portalach społecznościowych, poczcie elektronicznej, sklepie internetowym, portalu aukcyjnym (a w przypadku posiadania konta młodzieżowego w banku, także na stronie banku).
- Wie, że dokonywanie zakupów online obarczone jest ryzykiem.
- Wie, że należy być ostrożnym przy podawaniu własnych danych osobowych i danych karty kredytowej lub debetowej przy dokonywaniu zakupów online (np. trzeba zwracać uwagę na tzw. renomę sklepu).
- Umie przewidzieć konsekwencje działań w sieci, które mogą spowodować groźne sytuacje także poza nią; np. nie podaje publicznie informacji o planowanej dłuższej nieobecności w domu na portalu społecznościowym, na którym podany jest również adres zamieszkania.
- Zna podstawowe reguły postępowania ze spamem.
- Wie, co to jest stalking.
- Zna reguły postępowania w przypadku, gdy doświadczy ataku lub poweźmie informację o zagrożeniu.
- Wie, do kogo się zwrócić o pomoc w takim przypadku.
- Wie, co to jest cyberprzemoc i zna reguły postępowania w przypadku, gdy doświadczy ataku lub jest jego świadkiem.
- Zna pojęcie cyfrowego wizerunku.
- Wie, że cyfrowy wizerunek można kształtować (np. odpowiednio dobierając zdjęcia umieszczane w portalach społecznościowych).

## ZAGADNIENIA

### NADZÓR NAD SIECIĄ

#### 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Wie, co to znaczy cenzura (rozumiana jako celowe ograniczanie dostępu do informacji).
- Wie, co to znaczy podsłuchiwać, również w kontekście technologii i sieci; np. wie, że kiedy pisze do kogoś w internecie, jest możliwe, że czyta to też ktoś inny niż tylko adresat.

### UZALEŻNIENIA I HIGIENA KORZYSTANIA Z MEDIÓW

- Wie, co oznacza pojęcie „higiena” w odniesieniu do korzystania z mediów.
- Umie wskazać proste zasady higieny (fizycznej i psychicznej) korzystania z mediów, np. związane z porą (także: czasem korzystania z mediów w stosunku do czasu innych aktywności), miejscem, usytuowaniem urządzeń, pozycją ciała.
- Umie dostrzec sytuacje, w których przekroczone zostają granice higieny korzystania z mediów, także w odniesieniu do swoich bliskich np. mama za dużo gra w gry, kolega za dużo rozmawia przez telefon.
- Wie, że relacje zapośredniczone (przez media) mają wpływ na relacje bezpośrednie i potrafi wskazać proste przykłady takich zależności; np. zdaje sobie sprawę, że to, co napisze w sieci społecznościowej o osobie bliskiej, koledze, nauczycielu czy osobie obcej lub to, w jaki sposób się do niej odniesie na internetowym forum, może mieć konkretne konsekwencje dla bezpośrednich relacji z tymi (lub też innymi) osobami.

#### 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Wie, że sieć może być nadzorowana.
- Wie, że nadzór ten może mieć wiele form, w tym formę cenzury lub podsłuchu.
- Wie, że nadzór może nie być zauważalny dla nadzorowanych; np. że skutkiem nadzoru może być zmiana wyników wyszukiwania.
- Zna pojęcie ciasteczka (cookie).
- Rozumie podstawowe zastosowania ciasteczek.
- Wie, że ciasteczka bywają nadużywane do działań sprzecznych z jego interesem i bezpieczeństwem.

- Wie, że niektóre wzorce zachowań mogą prowadzić do uzależnienia.
- Umie wymienić przykłady niebezpiecznych wzorców zachowań, np. rezygnowanie z bezpośrednich kontaktów rówieśniczych na rzecz kontaktów zapośredniczonych (np. czatu internetowego, portali społecznościowych) tam, gdzie nie ma to uzasadnienia w konkretnej sytuacji.
- Umie zidentyfikować niebezpieczne wzorce i umie ich unikać.

## ZAGADNIENIA

---

### OCHRONA PRYWATNOŚCI I WIZERUNKU

## 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

---

- Umie zidentyfikować, czy dane narzędzie (np. czat na portalach społecznościowych) oferuje komunikację prywatną (czyli dostępną tylko dla osobiście wybranych rozmówców).
- Umie zidentyfikować zakres widoczności komunikacji za pomocą danego narzędzia np. widoczność czatu tylko dla rozmówcy, dla grupy (otwartej, zamkniętej), innego zbioru adresatów (tzw. znajomych, kręgu), dla wszystkich odwiedzających.
- Wie, że cała komunikacja (np. czat lub wiadomości „prywatne” na portalach społecznościowych) dostępna jest również dla administratorów serwisów.
- Umie posłużyć się narzędziami zwiększającymi prywatność, np. pluginy, dodatki stanowiące rozszerzenia przeglądarek WWW, ustawienia prywatności w przeglądarce.
- Zna przeznaczenie regulaminów na stronach WWW (serwisach WWW), z których korzysta i wie, że powinno się je poznać przed skorzystaniem z danego serwisu.
- Rozumie treści typowych regulaminów korzystania ze stron WWW (serwisów WWW).

### ANONIMOWOŚĆ

- Zna przykłady narzędzi zwiększających anonimowość; np. TOR, anonimowe proxy, dystrybucja Linuksa TAILS.
- Umie się posłużyć przykładowymi narzędziami o takich zastosowaniach np. w określonych sytuacjach wyłącza usługi lokalizacyjne dostępne w przeglądarce.

## STUDENCI

---

- Umie samodzielnie posługiwać się metodami i narzędziami ochrony prywatności (np. skorzystać z TOR Browser Bundle, zarządzać ciasteczkami w przeglądarce).
- Rozumie regulaminy stron WWW (serwisów WWW), z których korzysta, i umie świadomie podjąć decyzje dotyczące przyjęcia albo odrzucenia ich postanowień.

- Umie podejmować trafne decyzje dotyczące własnej anonimowości w różnych sytuacjach komunikacyjnych.

## ZAGADNIENIA

### BEZPIECZEŃSTWO KOMUNIKACJI, PRACY I TRANSAKcji

## 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

- Umie rozpoznać spam i typowe próby phishingu; np. zwraca uwagę na to, że nie zgadza się adres strony bankowej.
- Wie, że istnieją metody maskowania adresu nadawcy wiadomości.
- Wie, co to są certyfikaty uwierzytelniające (certyfikaty strony).
- Wie, jak postępować, kiedy napotyka najprostsze komunikaty o certyfikatach np. nie akceptuje automatycznie każdego napotkanego błędnego certyfikatu zgłoszonego przez przeglądarkę.
- Wie, że istnieją narzędzia zwiększające bezpieczeństwo komunikacji.
- Umie znaleźć przykładowe narzędzia zwiększające bezpieczeństwo komunikacji np. szyfrowanie end-to-end, poczty elektronicznej, PGP/GPG, TOR.
- Wie, że konsekwencje zachowań komunikacyjnych (również online) mogą wpływać na inne osoby (np. informacja o koledze lub koleżance może negatywnie wpłynąć na ich bezpieczeństwo lub prywatność).
- Umie rozpoznać stalking i wie, jak się przed nim bronić.
- Wie, że należy zareagować w przypadku powzięcia wiadomości o przypadkach nękania osób trzecich (np. znajomych, rówieśników).
- Umie zarządzać cyfrowym wizerunkiem; świadomie podejmuje decyzję, na ile cyfrowy wizerunek odzwierciedla jego prawdziwą tożsamość; np. o publikowaniu danych oraz o zakresie publikowanych danych umożliwiających odkrycie jego/jej tożsamości.

## NADZÓR NAD SIECIĄ

- Zna podstawowe cele wprowadzania nadzoru; np. walka z cyberprzestępczością, uzyskiwanie przez osoby lub instytucje przychodów ze sprzedaży prywatnych danych użytkowników.
- Wie, że nadzór może być legalny lub bezprawny; że może być prowadzony przez organy państwowe (np. policję) i osoby prywatne czy korporacje.
- Wie, że istnieją metody obejścia/utrudnienia nadzoru, nie tylko techniczne; np. potrafi wymienić takie metody jak świadome umieszczanie informacji fałszywych lub stosowanie szyfrowania nie tylko do treści wrażliwych, ale również banalnych, celem utrudnienia identyfikacji, kiedy komunikacja dotyczy ważnych/wrażliwych kwestii.
- Umie wymienić przykłady korzystnych i niekorzystnych lub niebezpiecznych zastosowań ciasteczek.

## STUDENCI

- Umie się bronić przed spamem i próbami phishingu.
- Umie skutecznie zadbać o bezpieczeństwo komunikacji ze stronami i usługami wymagającymi podwyższonego standardu bezpieczeństwa (np. sieci społecznościowe, banki, serwisy związane z płatnościami).
- Umie użyć narzędzi zwiększających bezpieczeństwo komunikacji np. PGP/GPG, OTR.
- Umie podejmować trafne decyzje dotyczące udostępniania informacji o innych w komunikacji online i offline, z uwzględnieniem preferencji osób, których te informacje dotyczą np. nie udostępnia na portalu społecznościowym zdjęć znajomych niezyczących sobie tego.
- Umie korzystać z narzędzi obejścia/utrudnienia nadzoru (np. TOR Browser Bundle, serwery proxy, zmiana serwerów DNS).
- Umie podjąć decyzję o doborze narzędzi do konkretnych celów, biorąc pod uwagę możliwość nadzoru osób trzecich nad tymi narzędziami oraz specyfikę treści (np. prowadzenie zdalnych wywiadów z osobami badanymi w ramach pracy naukowej dotyczącej wrażliwych tematów przez narzędzia zapewniające prywatność i anonimowość respondentów).

# BEZPIECZEŃSTWO

## ZAGADNIENIA

---

### UZALEŻNIENIA I HIGIENA KORZYSTANIA Z MEDIÓW

## 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

---

- Umie świadomie kształtować swoje nawyki związane z korzystaniem z technologii (np. wylogowuje się z sieci społecznościowej lub zamyka komunikator, by nie rozpraszały przy odrabianiu pracy domowej).
- Umie zaobserwować oznaki zagrożenia uzależnieniem u siebie i u innych (np. zaniedbywanie bieżących obowiązków wskutek poświęcania zbyt dużej ilości czasu na media społecznościowe).
- Wie, że istnieją powiązania pomiędzy własnymi działaniami w mediach a innymi sferami życia (np. publikowanie nieprzemyślanych wypowiedzi może skutkować złą opinią przyszłego pracodawcy lub nawet zamknięciem pewnych dróg kariery).

## STUDENCI

---

- Umie zareagować na negatywne zachowania u innych, np. pomagając uzyskać pomoc specjalisty.

## ZAGADNIENIA

### OCHRONA PRYWATNOŚCI I WIZERUNKU

## STANDARD

- Umie zdecydować, czy w danej sytuacji komunikacja powinna być prywatna czy publiczna.
- Zna podstawowe sposoby zapewnienia prywatności komunikacji i wie, że mogą różnić się skutecznością; np. wiadomość prywatna do konkretnej osoby zamiast rozmowy na czacie, wiadomość e-mail zamiast rozmowy na forum internetowym.
- Wie, że wiadomości e-mail można szyfrować.
- Umie posłużyć się najprostszymi narzędziami zwiększającymi prywatność np. pluginy, dodatki stanowiące rozszerzenia przeglądarek WWW, ustawienia prywatności w przeglądarce.
- Zna przeznaczenie regulaminów na stronach WWW (serwisach WWW), z których korzysta i wie, że powinno się je poznać przed skorzystaniem z danego serwisu.
- Rozumie treści typowych regulaminów korzystania ze stron WWW (serwisów WWW).

### ANONIMOWOŚĆ

- Umie się posłużyć najprostszymi narzędziami zwiększającymi anonimowość, np. w określonych sytuacjach wyłącza usługi lokalizacyjne dostępne w przeglądarce.
- Wie, że anonimowość w sieci może być pozorna i że możliwe jest ustalenie autora danej informacji, nawet jeżeli używał pseudonimu lub fałszywych danych; np. że w pewnych sytuacjach nawet zwykły internauta może zidentyfikować osobę ukrytą pod pseudonimem na podstawie innych udostępnionych przez nią informacji oraz że w razie potrzeby osoby lub instytucje dysponujące specjalistycznym oprogramowaniem mogą identyfikować autora na podstawie m.in. miejsca, urządzeń i łączy, z których korzystał.
- Wie, że nawet korzystając z odpowiednich narzędzi, może utracić anonimowość przez nieostrożne udostępnienie informacji w treści komunikacji (np. ujawniając swój adres, imię lub informacje identyfikujące pośrednio: miejsce pracy i stanowisko itp.).



## ZAGADNIENIA

## STANDARD

### BEZPIECZEŃSTWO KOMUNIKACJI, PRACY I TRANSAKCJI

- Umie rozpoznać spam i typowe próby phishingu; np. zwraca uwagę na to, że nie zgadza się adres strony bankowej.
- Wie, że istnieją metody maskowania adresu nadawcy wiadomości.
- Wie, co to są certyfikaty uwierzytelniające (certyfikaty strony).
- Wie, że strony przetwarzające dane prywatne lub wrażliwe (np. strony banków, sieci społecznościowe, poczta, sklepy internetowe) powinny być zabezpieczone protokołem HTTPS.
- Wie, jak postępować, kiedy napotyka najprostsze komunikaty o certyfikatach np. nie akceptuje automatycznie każdego napotkanego błędnego certyfikatu zgłoszonego przez przeglądarkę.
- Wie, że istnieją narzędzia zwiększające bezpieczeństwo komunikacji.
- Wie, że dokonywanie zakupów online obarczone jest ryzykiem.
- Wie, że należy być ostrożnym przy podawaniu własnych danych osobowych i danych karty kredytowej lub debetowej przy dokonywaniu zakupów online (np. trzeba zwracać uwagę na renomę sklepu).
- Wie, że konsekwencje zachowań komunikacyjnych (również online) mogą wpływać na inne osoby (np. informacja o bliskich lub współpracownikach może negatywnie wpłynąć na ich bezpieczeństwo lub poczucie prywatności).
- Wie, co to jest spam.
- Zna podstawowe reguły postępowania ze spamem.
- Umie rozpoznać stalking.
- Wie, że należy reagować na stalking, również w odniesieniu do osób trzecich (np. bliskich, współpracowników).
- Umie rozpoznać cyberprzemoc.
- Wie, że należy reagować na cyberprzemoc, również w odniesieniu do osób trzecich (np. bliskich, współpracowników).
- Zna pojęcie cyfrowego wizerunku.
- Wie, że cyfrowy wizerunek można kształtować (np. odpowiednio dobierając zdjęcia umieszczane w portalach społecznościowych).

## ZAGADNIENIA

### NADZÓR NAD SIECIĄ

## STANDARD

- Zna podstawowe cele wprowadzania nadzoru; np. walka z cyberprzestępczością, uzyskiwanie przez osoby lub instytucje przychodów ze sprzedaży prywatnych danych użytkowników.
- Wie, że nadzór może być legalny lub bezprawny; że może być prowadzony nie tylko przez organy państwowe (np. policję), ale także przez osoby prywatne czy korporacje; że nawet pewne formy nadzoru przez organy państwa mogą być nielegalne.
- Wie, że istnieją metody obejścia/utrudnienia nadzoru.
- Zna pojęcie ciasteczka (cookie).
- Rozumie podstawowe zastosowania ciasteczek.
- Wie, że ciasteczka bywają wykorzystywane do działań sprzecznych z jego/jej interesem i bezpieczeństwem.

### UZALEŻNIENIA I HIGIENA KORZYSTANIA Z MEDIÓW

- Umie świadomie kształtować swoje nawyki związane z korzystaniem z technologii (np. wylogowuje się z sieci społecznościowej lub zamyka komunikator, by nie rozpraszały przy pracy).
- Umie zareagować na negatywne zachowania u innych, np. pomagając uzyskać pomoc specjalisty.
- Umie zaobserwować oznaki zagrożenia uzależnieniem u siebie i u innych (np. zaniedbywanie bieżących obowiązków wskutek poświęcania zbyt dużej ilości czasu na aktywność w mediach społecznościowych).
- Wie, że istnieją powiązania pomiędzy własnymi działaniami w mediach a innymi sferami życia (np. publikowanie nieprzemyślanych wypowiedzi może skutkować złą opinią pracodawcy lub nawet zamknięciem pewnych dróg kariery).

# PRAWO W KOMUNIKACJI I MEDIACH

## ZAGADNIENIA

### RODZAJE, ŹRÓDŁA I PRAKTYKA STOSOWANIA PRAWA W KONTEKŚCIE MEDIÓW

### MEDIA A PRAWA CZŁOWIEKA, OBYWATELA I DZIECKA

## 4-6 LAT (WYCHOWANIE PRZEDSZKOLNE)

- Wie, co znaczy zobowiązać się do czegoś, umówić się na coś; rozumie konieczność przestrzegania ustalonych zasad postępowania i sumiennie wykonuje powierzone obowiązki. Np. gdy obieca mamie, że posprząta zabawki w pokoju, powinien/powinna to zrobić zgodnie z daną obietnicą.
- Wie, że istnieją określone reguły dobrego zachowania w stosunku do innych osób, panuje nad agresywnymi zachowaniami w sytuacjach konfliktowych. Wie, że np. nie należy obrażać innych dzieci, stosować wobec nich przemoc czy zabierać cudzych przedmiotów bez pozwolenia.

- Wie, że dzięki mediom może komunikować się z innymi ludźmi na odległość, np. przesłać zdjęcie pocztą elektroniczną, napisać e-mail do kolegi mieszkającego w innym mieście.
- Wie, że należy powiadomić rodziców lub opiekunów, jeśli podczas korzystania z mediów spotka się z nieprzyjemną sytuacją, np. gdy trafi w internecie na zdjęcia lub filmy pokazujące przemoc wobec innych ludzi czy zwierząt lub gdy zauważy, że ktoś udostępnił jego/jej dane (imię, nazwisko, adres czy zdjęcie) bez jego/jej zgody.

## 7-10 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 1-3)

- Wie, czym są normy w komunikacji i umie je zastosować w podstawowych sytuacjach; np. wie, kiedy mówi się dzień dobry, dobry wieczór, dziękuję, przepraszam.
  - Wie, że istnieją regulacje prawne, które odnoszą się do pewnych aspektów naszej komunikacji z innymi osobami, a naruszenie tych regulacji może być karane. Wie np., że nie należy rozpowszechniać nieprawdziwych i ośmieszających informacji na temat innej osoby; jest to niegodne z prawem i może skutkować z pociągnięciem do odpowiedzialności.
- 
- Wie, że może korzystać z mediów anonimowo, np. nie musi podawać imienia i nazwiska, aby połączyć się z internetem i przeglądać strony internetowe, może też brać udział w dyskusji na forach internetowych, podając jedynie tzw. nick. Ma też prawo do anonimowości jako twórcy, np. może podpisać rysunek pseudonimem i nie musi ujawniać prawdziwego imienia i nazwiska. Wie też, że prawo do anonimowości nie oznacza bezkarności, np. nie można swobodnie obrażać innych w internecie czy publikować wulgarnych treści, tylko dlatego że nie występuje się pod własnym imieniem i nazwiskiem.
  - Umie sprzeciwić się naruszaniu norm w komunikacji, np. wie, że należy zwrócić uwagę koledze lub koleżance, którzy używają w stosunku do innych dzieci obraźliwych określeń.
  - Wie, że każdy ma prawo do dostępu do informacji - może korzystać z mediów, aby zdobywać wiedzę na interesujące go tematy związane z nauką w szkole (np. aby rozwiązać zadanie domowe) czy z uprawianym hobby (np. aby dowiedzieć się więcej o ulubionej drużynie piłkarskiej lub zespole muzycznym).

## ZAGADNIENIA

### PRAWA WYŁĄCZNE I MONOPOLE INTELEKTUALNE

#### 4-6 LAT (WYCHOWANIE PRZEDSZKOLNE)

- Wie, że każde dzieło ma autora(ów); np. umie wskazać, że to rysunek Kasi, a ten wierszyk wymyślił Tomek; potrafi pokazać, które elementy wspólnego rysunku narysowała jaka osoba.
- Wie, że nie powinno się przypisywać sobie cudzych dzieł; np. potrafi się przyznać, jeżeli ktoś pomógł mu/jej coś narysować.
- Wie, że o publikacji decyduje autor, np. sam/sama może zdecydować, kiedy rysunek jest gotowy i kiedy pokazać go kolegom.
- Wie, że może określić sposób, w jaki inni będą korzystali z jego utworu; np. pozwolić innym na dorysowanie czegoś do rysunku albo oczekiwać, że inni nie będą tego robić.
- Odróżnia tworzenie od korzystania z dzieł i wie, że czynności te mogą się przenikać; np. odróżnia samodzielny rysunek od wypełnienia gotowej kolorowanki; oglądanie przedstawienia od wymyślenia bajki, którą potem opowiada.

### REGULACJE DZIAŁALNOŚCI OPERATORSKIEJ W MEDIACH (PRAWO TELEKOMUNIKACYJNE, RADIOFONIA I TELEWIZJA, PRAWO PRASOWE, ŚWIADCZENIE USŁUG DROGĄ ELEKTRONICZNĄ)

- Wie, że „za” różnymi mediami stoją konkretne osoby (dziennikarz, autor, reżyser, wydawca, redaktor itp.)
- Wie, że istnieją specjalne rodzaje mediów przeznaczone dla dzieci (np. dziecięcy program TV).
- Wie, że niektóre programy są dla dzieci starszych (np. różne rodzaje kreskówek).
- Umie rozpoznać reklamę.

#### 7-10 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 1-3)

- Potrafi zidentyfikować nieprawidłowe wykorzystanie własnego lub cudzego utworu; np. reaguje, gdy ktoś na swojej stronie internetowej umieści pod własnym nazwiskiem cudzy rysunek.
- Współpracuje z innymi przy tworzeniu utworów ze świadomością równych praw i możliwości współdecydowania o jego ostatecznym kształcie i sposobach wykorzystania.
- Wie, że komunikacja elektroniczna wiąże się z rozpowszechnianiem utworów, które podlega ograniczeniom (np. nie umieszcza na stronach internetowych wszystkiego, co przygotowuje na zajęcia szkolne).
- Wie, że może wykorzystać cudze dzieła we własnej pracy, pod warunkiem poszanowania praw autorów (np. przygotowując „gazetkę ścienną”, nie skopiuje tam cudzego utworu bez oznaczenia cytatu i wskazania źródła).
- Wie, że różne media są związane z różnymi ograniczeniami (np. umowa dziadka z dostawcą telewizji kablowej zabrania mu przegrywania filmów HD z jego nagrywarki na komputer wnuczka).
- Konsultuje z dorosłymi problemy napotykane przy korzystaniu z mediów (np. poinformuje o nieprawidłowym zachowaniu na forum internetowym i poprosi dorosłego o kontakt z administratorem forum w tej sprawie).
- Umie rozpoznać różne oznaczenia mediów (programy TV dla różnych grup wiekowych, oznaczenia na grach komputerowych).
- Wie, że materiały reklamowe i sponsorowane muszą być odpowiednio oznaczone.

# PRAWO W KOMUNIKACJI I MEDIACH

## ZAGADNIENIA

### PRAWA OSÓB NIEPEŁNOSPRAWNYCH

## 4-6 LAT (WYCHOWANIE PRZEDSZKOLNE)

- Wie, że wszyscy, także osoby niepełnosprawne, mają równe prawo do korzystania z mediów.
- Wie, że osoby niepełnosprawne mogą mieć trudności w korzystaniu z mediów oraz że trudności te mogą mieć różny charakter w zależności od rodzaju i stopnia niepełnosprawności. Potrafi wskazać przykłady różnych rodzajów niepełnosprawności i wynikające z nich ograniczenia, wie np., że niedosłysząca babcia musi nastawiać głośniej telewizor, a tata zakłada okulary do czytania gazety.

### OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH I DÓBR OSOBISTYCH

- Wie, że nie należy mówić i pisać o sobie i o rodzinie bez potrzeby; np. nie mówi obcym osobom, gdzie mieszka lub jaki samochód mają rodzice.

## 7-10 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 1-3)

- Wie, że aby niepełnosprawni mogli na równorzędnych zasadach realizować prawo do korzystania z mediów, należy wprowadzić dla nich pewne ułatwienia, np. wolność słowa wymaga, aby każdy miał równy dostęp do informacji, dlatego strony internetowe czy programy telewizyjne powinny być dostosowane do potrzeb osób niedowidzących.
- Umie opisać, co przykładowo stanowi barierę w korzystaniu z mediów przez osoby niepełnosprawne, utrudniającą im dostęp do edukacji, informacji, kultury. Np. wie, że program telewizyjny emitowany bez napisów może być niezrozumiały do osób niesłyszących.
- Umie opisać przykład ułatwienia w korzystaniu z mediów przez osoby niepełnosprawne, zwiększającego ich dostęp do edukacji, informacji, kultury. Np. wie, że tłumaczenie migowe w programie telewizyjnym sprawi, że będzie on dostępny dla osób niewidomych.

- Wie, że komunikacja elektroniczna wiąże się z gromadzeniem i przechowywaniem informacji o użytkownikach (np. że informacje wpisywane w serwisie społecznościowym mogą tam zostać, pomimo ich skasowania z profilu użytkownika).
- Rozumie ideę ochrony prywatności, ochrony danych osobowych i swoje prawa do takiej ochrony (np. reaguje, gdy koleżdy zaczną ujawniać informacje prywatne na forum internetowym).
- Wie, że podawanie pewnych danych osobowych jest niedopuszczalne (np. nie poda informacji o przebytych chorobach na forum internetowym).

## ZAGADNIENIA

### RODZAJE, ŹRÓDŁA I PRAKTYKA STOSOWANIA PRAWA W KONTEKŚCIE MEDIÓW

## 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Wie, że podstawowym źródłem praw i wolności jest konstytucja.
- Wie, że normy w komunikacji obowiązują również w kontaktach z innymi za pośrednictwem mediów, np. podczas pisania e-maila, rozmawiania przez komunikator internetowy itp.
- Potrafi wyjaśnić, czym jest umowa. Wie, że korzystanie z różnych narzędzi służących komunikacji wiąże się z zawarciem umowy, której postanowień należy przestrzegać. Np. założenie konta na portalu społecznościowym lub instalacja komunikatora internetowego na komputerze wymaga zawarcia umowy z podmiotem, który udostępni te usługi. Wie też, że regulaminy korzystania z różnych usług narzucają czasami minimalną granicę wieku dla swoich użytkowników albo wymagają zgody rodziców na zawarcie umowy w przypadku osób poniżej 18 roku życia.

### MEDIA A PRAWA CZŁOWIEKA, OBYWATELA I DZIECKA

- Zna swoje prawa związane z korzystaniem z mediów, takie jak wolność twórczości artystycznej i korzystania z dóbr kultury czy wolność słowa; wie, że ma prawo np. malować, robić zdjęcia i je publikować w internecie, czytać książki, pisać wiersze, prowadzić bloga, kontaktować się i dyskutować z innymi osobami itd.
- Zna swoje obowiązki związane z korzystaniem z internetu, takie jak poszanowanie prawa do prywatności, tajemnica komunikowania się. Wie, że np. nie powinno się rozpowszechniać prywatnych informacji o innych w internecie bez ich zgody czy udostępniać treści maila.
- Wie, że prawo chroni zarówno tych, którzy przekazują informacje, jak i tych, których te informacje dotyczą; np. bloger, publikując swoje teksty w sieci, korzysta z wolności słowa. Jeśli jednak wpis na jego/jej blogu kogoś ośmieszają, bądź ujawniają intymne informacje z czyjegoś życia, osoby te mają prawo domagać się ich usunięcia, powołując się na ochronę prawa do prywatności.

## 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Wie, że istnieją regulacje prawne dotyczące komunikowania się za pośrednictwem mediów; np. niektóre przepisy kodeksu karnego, kodeksu cywilnego, prawa autorskiego, prawa prasowego, prawa telekomunikacyjnego, regulacje dotyczące ochrony danych osobowych.
- Wie, że jeśli ktoś kogoś znieważy albo rozpowszechni o kimś nieprawdziwe informacje, osoba poszkodowana ma prawo domagać się przeprosin czy sprostowania. Wie też, że osoba ta może dochodzić swoich praw nawet w sądzie.
- Wie, że zwyczajowym zbiorem zasad kulturalnego zachowania w internecie jest tzw. netykieta, która zakazuje np. używania wulgaryzmów na forach internetowych czy publikowania na portalach społecznościowych zdjęć znajomych, gdy sobie tego nie życzą.

- Potrafi wskazać przykłady różnych naruszeń wolności i praw konstytucyjnych w mediach, takich jak wolność słowa (np. sądowy zakaz publikacji artykułu na temat nieprawidłowości, których dopuścili się politycy) czy prawo do prywatności (publikacja intymnych zdjęć danej osoby w internecie wbrew jej woli).
- Wie, że wolności i prawa konstytucyjne wymagają ochrony i należy reagować na ich naruszenia; np. poinformować o nich rodziców, opiekunów lub nauczycieli.

# PRAWO W KOMUNIKACJI I MEDIACH

## ZAGADNIENIA

### PRAWA WYŁĄCZNE I MONOPOLE INTELEKTUALNE

## 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Potrafi reagować w przypadku, gdy ktoś przypisuje sobie autorstwo cudzego utworu (np. zgłosić nadużycie administratorowi serwisu internetowego).
- Ma bardziej rozwiniętą świadomość autorstwa i współautorstwa, (np. konsultuje z innymi osobami zakres prac nad utworem oraz zasady jego wykorzystania).
- Ma bardziej szczegółową wiedzę na temat sposobów korzystania z dóbr niematerialnych, które nie wymagają niczyjej zgody (np. korzystanie z biblioteki, prawo do czytania); odróżnia wykorzystanie informacji z książki od skopiowania tekstu książki (bez oznaczenia cytatu), nie kopiuje do własnych prac cudzych tekstów ponad zakres dozwolonego cytowania.
- Wie, że korzystanie z dzieła zależnego wymaga zgody twórcy oryginału (np. umieszcza na stronach internetowych tylko te remiksy, które mieszczą się w granicach dozwolonego cytowania).
- Wie, że różne prawa wyłączne odnoszą się nie tylko do kultury (prawo autorskie), ale też do techniki (patenty) itp. Wie np., że potrzebna jest zgoda nie tylko na rozpowszechnienie cudzej książki, ale też na wyprodukowanie cudzego opatentowanego wynalazku.

### REGULACJE DZIAŁALNOŚCI OPERATORSKIEJ W MEDIACH (PRAWO TELEKOMUNIKACYJNE, RADIOFONIA I TELEWIZJA, PRAWO PRASOWE, ŚWIADCZENIE USŁUG DROGĄ ELEKTRONICZNĄ)

- Umie opisać różnice między rodzajami usług medialnych (np. telefon, TV, serwis internetowy, e-mail).
- Umie podać przykłady płatnych usług.
- Wie, że usługodawcy mają obowiązki i potrafi wskazać ich przykłady (np. zakaz filtrowania zawartości danych przesyłanych przez internet).
- Wie, że nie może samodzielnie zawierać umów; np. zakładać kont w serwisach internetowych.
- Wie o prawie do autoryzacji i sprostowania.
- Wie, że korzystanie z różnych usług ogranicza umowa (np. regulamin serwisu internetowego, umowa z dostawcą usług telekomunikacyjnych).

## 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Rozumie i umie stosować prawa osobiste autora: prawo do oznaczenia autorstwa i zachowania integralności dzieła (np. wrzucając na YouTube nagranie szkolnego przedstawienia, dopilnuje, aby na końcu umieścić planszę z nazwiskami/pseudonimami współtwórców).
- Wie, że wspólna praca nad utworem oznacza prawo do współdecydowania o nim (np. potrafi uzgodnić ze współtwórcami zakres rozpowszechniania nagrania szkolnego przedstawienia).
- Ma bardziej szczegółową wiedzę na temat licencji, w szczególności wolnych licencji (np. potrafi znaleźć i wybrać darmowe oprogramowanie, z którego może korzystać legalnie na własne potrzeby; potrafi dobrać muzykę na wolnych licencjach do szkolnego przedstawienia, którego nagranie umieści następnie na YouTube).
- Ma bardziej szczegółową wiedzę na temat różnych praw wyłącznych i umie wskazać, jakiego rodzaju prawo dotyczy danej sytuacji (np. wie, że pomimo wygaśnięcia autorskich praw majątkowych nadal nie można sobie przypisywać autorstwa dzieła).
- Wie, że prawa wyłączne są ograniczone w czasie i że istnieje domena publiczna (np. potrafi odnaleźć i stworzyć kolaż tylko z tych obrazów, które należą do domeny publicznej).
- Umie podać przykłady wzajemnych zobowiązań wynikających z umów zawartych z dostawcami usług; np. na jaki okres zawarta jest umowa, jak ją można rozwiązać, jakie są standardy usługi.
- Wie, że usługodawcy podlegają regulacji i że w przypadku problemów można zwrócić się o pomoc do właściwego urzędu (KRRiT, UOKiK, UKE, GIODO).
- Umie opisać zadania mediów publicznych, ich misję oraz sposób finansowania; np. abonament, reklamy, datki.
- Umie opisać modele zarabiania pieniędzy przez media prywatne, np. reklamy, abonament, dostęp na żądanie, datki.
- Umie rozpoznać ukrytą reklamę i przesłanie marketingowe.
- Umie rozróżnić treści informacyjne, publicystyczne i rozrywkowe.

## ZAGADNIENIA

### PRAWA OSÓB NIEPEŁNOSPRAWNYCH

#### 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Umie rozpoznać łamanie prawa osób niepełnosprawnych do korzystania z mediów, np. umie rozpoznać przekazy medialne niedostępne dla osób niewidzących czy niedosłyszących.
- Umie wymienić typowe bariery dostępności treści w mediach dla osób niepełnosprawnych; np. zbyt małe czcionki, nieprawidłowy kontrast, chaotyczny układ informacji.
- Umie wymienić typowe ułatwienia dostępności treści w mediach dla osób niepełnosprawnych; np. wie, że można powiększyć litery na ekranie komputera, aby mogły je przeczytać osoby słabowidzące, a do filmów można dodać napisy lub tłumaczyć programy telewizyjne na język migowy, tak aby mogły je oglądać osoby niedosłyszące.

### OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH I DÓBR OSOBISTYCH

- Potrafi samodzielnie decydować o podaniu danych osobowych w najbardziej typowych sytuacjach (np. samodzielnie wypełnia formularz rejestracji w serwisie internetowym; wie jednocześnie, że samodzielnie nie może wysłać takich danych).
- Umie rozpoznać sytuacje wymuszania danych osobowych (np. nie odpisze na e-mail z podejrzaną atrakcyjną ofertą zarobku).
- Konsultuje podawanie własnych i cudzych danych osobowych z osobami dorosłymi (opiekunami).
- Umie podjąć podstawowe kroki chroniące prywatność (np. jeżeli to możliwe, korzysta z pseudonimów).

#### 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Wie, że istnieją międzynarodowe instrumenty prawne dotyczące praw osób niepełnosprawnych, do których należy stosować się w Polsce (np. Konwencja ONZ o prawach osób niepełnosprawnych) i potrafi je znaleźć w internecie.
- Wie, że informacja przedstawiona w sposób dostępny dla wszystkich dociera do większej liczby odbiorców, a niestosowanie ułatwień dostępności dla osób niepełnosprawnych powoduje wykluczenie części obywateli (np. osób starszych, niedowidzących czy niedosłyszących) z pełnego uczestniczenia w życiu społecznym.
- Umie rozpoznać łamanie prawa osób niepełnosprawnych do korzystania z mediów i wie, że należy na nie reagować, np. poinformować o tym rodziców, opiekunów, nauczycieli.
- Umie podać przykłady gromadzenia i przechowywania informacji o użytkownikach; np. billingi, dane geolokalizacyjne, e-maile, wiadomości, wpisy na forach i w mediach społecznościowych.
- Umie w praktyce chronić prywatność swoją i innych (np. w podstawowym zakresie konfiguruje oprogramowanie typu firewall, zmienia ustawienia prywatności w wykorzystywanych aplikacjach).
- Wie o istnieniu obowiązków administratorów danych np. wie, że może uzyskać informację na temat swoich danych przechowywanych przez właściciela serwisu internetowego.
- Umie opisać problemy związane z ochroną danych np. gromadzenie baz danych, wycieki informacji, łączenie danych z różnych zasobów, dane wrażliwe.



# PRAWO W KOMUNIKACJI I MEDIACH

## ZAGADNIENIA

### RODZAJE, ŹRÓDŁA I PRAKTYKA STOSOWANIA PRAWA W KONTEKŚCIE MEDIÓW

## 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

- Umie świadomie zawrzeć umowę na korzystanie z narzędzi komunikacyjnych (np. założyć konto na profilu społecznościowym, konto e-mail) i umie wskazać wynikające z tej umowy prawa i obowiązki; np. rozumie, że choć usługa jest darmowa, godzi się na to, że usługodawca „w zamian” będzie gromadził jego/jej dane, udostępniał je innym podmiotom, wyświetlał reklamy etc. Wie, że zawsze przed skorzystaniem np. z nowej aplikacji, należy przeczytać regulamin takiej usługi.
- Wie, jak egzekwować swoje prawa związane z korzystaniem z mediów. Potrafi zwrócić się o pomoc do odpowiednich organów w przypadku naruszeń praw związanych z korzystaniem z mediów, np. wie, że gdyby ktoś bezpodstawnie ujawnił jego/jej dane w internecie, może zwrócić się do Generalnego Inspektora Ochrony Danych Osobowych (GIODO).
- Rozumie przepisy zawarte w konstytucji i ustawach oraz postanowienia konwencji międzynarodowych chroniące jego/jej prawa. Potrafi wskazać przykłady sytuacji w życiu (z własnego doświadczenia bądź wymyślone), do których regulacje te mogłyby znaleźć zastosowanie.

### MEDIA A PRAWA CZŁOWIEKA, OBYWATELA I DZIECKA

- Potrafi wymienić instytucje pełniące rolę regulatorów rynku mediów (Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji, Urząd Komunikacji Elektronicznej), a także instytucje broniące praw obywateli (Rzecznik Praw Obywatelskich, Rzecznik Praw Dziecka, Generalny Inspektor Ochrony Danych Osobowych) oraz zna ich kompetencje. Wie, jakie zadania wypełniają sądy krajowe. Potrafi wskazać sądy międzynarodowe (Europejski Trybunał Praw Człowieka i Trybunał Sprawiedliwości Unii Europejskiej) oraz określić ich rolę.
- Wie, jak zwrócić do ww. instytucji o wsparcie w celu ochrony swoich praw lub praw innych osób.
- Rozumie potrzebę aktywnej ochrony wolności i praw konstytucyjnych w obszarze mediów i komunikacji; np. potrafi wskazać przykłady działań organizacji społecznych na rzecz wolności słowa lub prawa do prywatności w mediach.

## STUDENCI

- Umie zinterpretować regulacje prawne dotyczące komunikacji i zastosować je w ciągle zmieniającym się środowisku technologicznym. Wie np., że rozpowszechniając o kimś nieprawdziwe lub obraźliwe informacje w internecie naraża się na surowszą odpowiedzialność karną niż w przypadku zniesławienia w kontaktach bezpośrednich (art. 212 p. 2). Surowsza odpowiedzialność dotyczy zniesławienia za pomocą „środków masowego komunikowania” i obejmuje nie tylko media tradycyjne (radio, prasa), ale także wszelkie wypowiedzi w internecie, które są dostępne dla nieograniczonej liczby odbiorców.
- Umie korzystać z mediów w celu ochrony swoich praw oraz praw innych ludzi, potrafi np. wykorzystywać portale społecznościowe do promocji określonej idei lub stworzyć elektroniczną petycję w konkretnej sprawie i zbierać pod nią podpisy za pośrednictwem internetu.
- Potrafi korzystać z dostępu do informacji publicznej, wykorzystując internet. Wie m.in., do czego służą Biuletyny Informacji Publicznej i jakie informacje można tam znaleźć. Wie też, że może wysłać wnioski o udostępnienie informacji publicznej przez e-mail i ma prawo domagać się odpowiedzi także w formie elektronicznej.

## ZAGADNIENIA

### PRAWA WYŁĄCZNE I MONOPOLE INTELEKTUALNE

## 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

- Rozumie zasady współtworzenia zarówno w modelach hierarchicznych (np. reżyseruje lub gra w szkolnym przedstawieniu według ustalonego scenariusza), jak i w modelach otwartych (np. potrafi samodzielnie napisać artykuł na Wikipedii, zgodnie z zasadami tego projektu).
- Wie, że korzystanie z utworów w ramach dozwolonego użytku nie oznacza braku wynagrodzenia dla twórców (np. ma świadomość, że część ceny karty pamięci w jego smartfonie to opłata za prywatne kopiowanie utworów).
- Wie, że istnieją organizacje zbiorowego zarządzania, i wie, czym się zajmują (jest w stanie odnaleźć OZZ, do której może zgłosić się po wynagrodzenie za swoje własne utwory).
- Wie, czym jest copyleft.
- Umie opisać, jak powstają różne prawa wyłączne i jak długo trwa ich ochrona; np. wie, że utwór uzyskuje ochronę w chwili ustalenia autorstwa, a patent i znak towarowy trzeba rejestrować.
- Umie opisać obszary stosowania monopolu autorskiego i patentowego; np. wie, że prawo autorskie nie dotyczy dokumentów urzędowych, a ochrona patentowa odkryć naukowych, matematyki i programów komputerowych.
- Wie, że monopol twórczy jest kompromisem pomiędzy prawami użytkownika a prawami autora (np. aktywnie uczestniczy w dyskusji na temat wpływu internetu na sytuację twórców).
- Umie opisać konflikt między ochroną praw wyłącznych a wolnością dostępu do treści (np. aktywnie uczestniczy w dyskusji na temat wpływu poszerzenia/ograniczenia zakresu dozwolonego cytowania na swobodę badań naukowych oraz działalność prasy).

## STUDENCI

- Wykorzystuje we własnej pracy cudzy dorobek bez popełniania plagiatu, zarówno w rozumieniu prawa autorskiego, jak i w rozumieniu zasad naukowej rzetelności (np. prawidłowo konstruuje przypisy bibliograficzne i bibliografię w przygotowywanych przez siebie referatach i prezentacjach; podaje również źródło wykorzystanych w pracy cudzych idei i odkryć).
- Prawidłowo oznacza współautorstwo prac przygotowywanych wspólnie z innymi studentami (referaty, prezentacje); rozumie prawno-autorskie konsekwencje zaangażowania w projekty badawcze (np. zbieranie danych dla pracowników naukowych); reaguje w przypadku, gdy ktoś odmawia uznania jej/jego wkładu w wyniki badań.
- Dostosowuje zakres korzystania z cudzych dzieł do sytuacji, różnicując go w zależności od tego, czy odbywa się to w kontekście naukowo-dydaktycznym czy poza nim (np. nie umieści w internecie prezentacji zaliczeniowej z filmem, którego użycie wykracza poza dozwolony cytat).
- Sprawnie dobiera materiały na różnych licencjach do swoich prac (referatów, prezentacji); rozumie konsekwencje udostępnienia własnych prac na wolnych licencjach.
- Potrafi stworzyć projekt wykorzystujący materiały na różnych licencjach z zachowaniem obowiązków wynikających z klauzul copyleft.
- Potrafi wstępnie ocenić, czy i jakie prawo ochronne może być uzyskane w odniesieniu do efektów jego pracy (np. patent lub wzór użytkowy w przypadku kierunków technicznych, wzór przemysłowy lub znak towarowy dla kierunków plastycznych).
- Rozumie istotę sporu o patenty na programy, o obowiązki pośredników oraz o prawa i wolności prywatnego uczestnika obiegu kultury.
- Rozumie zasady ochrony patentowej i znaków towarowych.
- Wie, czym jest ochrona baz danych.
- Rozumie konflikt między monopolem rozpowszechniania a modelem komunikowania się w sieci.

# PRAWO W KOMUNIKACJI I MEDIACH

## ZAGADNIENIA

REGULACJE DZIAŁALNOŚCI OPERATORSKIEJ W MEDIACH (PRAWO TELEKOMUNIKACYJNE, RADIOFONIA I TELEWIZJA, PRAWO PRASOWE, ŚWIADCZENIE USŁUG DROGĄ ELEKTRONICZNĄ)

## 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

- Umie ustalić, czy usługa jest świadczona zgodnie z umową, a w razie potrzeby aktywnie bronić swych praw; np. skierować reklamację lub pismo do urzędu.
- Wie, czym jest licencja programowa i przydział pasma.
- Umie skorzystać z prawa do sprostowania.

PRAWA OSÓB NIEPEŁNOSPRAWNYCH

- Wie o ustawowych udogodnieniach dla niepełnosprawnych, które muszą stosować nadawcy telewizyjni, np. obowiązek wprowadzenia audiodeskrypcji, napisów pod filmem czy języka migowego.
- Wie o istnieniu standardów dostępności treści w mediach dla osób niepełnosprawnych i obowiązku ich stosowania; np. znane mu/jej są wytyczne dotyczące dostępności treści internetowych (WCAG).
- Umie reagować na przypadki łamania praw osób niepełnosprawnych do korzystania z mediów, potrafi np. zawiadomić administratora strony internetowej o tym, że nie spełnia ona wymogów dostępności.

OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH I DÓBR OSOBISTYCH

- Wie, czym jest polityka prywatności (np. wie, jakie jego dane i w jaki sposób są wykorzystywane przez serwisy internetowe; zarządza ustawieniami prywatności swojego profilu w serwisie).
- Wie, czego dotyczy ustawa o ochronie danych osobowych.
- Rozumie pojęcia: „przetwarzanie danych osobowych” i „administrator danych”.
- Wie, co to są dane wrażliwe.
- Wie, co to jest GIODO i jakie są jego zadania.

## STUDENCI

- Umie przygotować komunikat medialny i wie, które medium może lub musi go zamieścić.
- Umie rozpoznać naruszenie obowiązków usługodawcy (np. rozpoznać ukryte lokowanie produktu, odróżnia artykuł niejawnie sponsorowany od rzetelnej informacji, potrafi ocenić wiarygodność sklepu internetowego).
- Wie, kto i na jakich zasadach świadczy mu usługę (np. na kogo jest zarejestrowana domena internetowa, jakie są postanowienia regulaminu, czy strona posługuje się szyfrowaniem komunikacji).
- Potrafi samodzielnie prowadzić działalność medialną (np. zarządzać serwisem internetowym).

- Umie zweryfikować, czy zostały spełnione wymogi dostępności treści dla osób niepełnosprawnych; np. potrafi korzystać z narzędzi do automatycznej analizy dostępności treści na stronach internetowych (np. [www.validator.utilitia.pl](http://www.validator.utilitia.pl)).
- Wie, że należy zwracać uwagę na wytyczne dotyczące dostępności treści internetowych zarówno w trakcie korzystania ze stron internetowych, jak podczas ich tworzenia.

- Rozumie politykę prywatności firm, z których usług korzysta.
- Umie stosować zasady ochrony we własnych publikacjach i usługach.
- Umie zwrócić się do GIODO z prośbą o interwencję lub interpretację przepisów.
- Umie sprawdzić własne dane w zbiorach, w których są zawarte (np. potrafi sporządzić wniosek o informację o zakresie danych przetwarzanych przez serwis internetowy).
- Wie, jak zabezpieczyć dane osobowe, które przetwarza w charakterze administratora (np. prowadząc bloga lub inny serwis internetowy, dopilnuje ustawień bezpieczeństwa serwisu hostingowego).

## ZAGADNIENIA

### RODZAJE, ŹRÓDŁA I PRAKTYKA STOSOWANIA PRAWA W KONTEKŚCIE MEDIÓW

## STANDARD

- Zna podstawowe akty prawne, które dotyczą funkcjonowania mediów, takie jak prawo prasowe, ustawa o radiofonii i telewizji, ustawa o świadczeniu usług drogą elektroniczną. Wie, że internet nie jest strefą wyłączoną spod prawa, oraz wie, że tak jak w życiu realnym, w sieci także należy przestrzegać regulacji prawnych. Wie np., że niektóre regulacje kodeksu cywilnego czy kodeksu karnego mogą mieć zastosowanie do działań w internecie.
- Wie, jakie są podstawowe akty prawne, które chronią prawa i wolności obywatelskie, takie jak Konstytucja, Karta Praw Podstawowych czy Europejska Konwencja Praw Człowieka.
- Wie, że korzystanie z różnych usług dostępnych w internecie wiąże się zawarciem umowy z podmiotem udostępniającym te usługi. Np. jeśli chce się ściągnąć program z internetu na dysk komputera, zainstalować komunikator lub założyć profil na portalu społecznościowym, do zawarcia umowy dochodzi najczęściej, gdy użytkownik akceptuje regulamin danej usługi, zobowiązując się tym samym do przestrzegania jego zasad.
- Wie, że choć często nie płaci bezpośrednio za usługi w internecie (np. za konto na portalu społecznościowym), w zamian - w ramach zawartej umowy - zgadza się na wyświetlanie reklam lub przekazuje usługodawcy swoje dane osobowe, które ten może wykorzystać np. do celów marketingowych.

### MEDIA A PRAWA CZŁOWIEKA, OBYWATELA I DZIECKA

- Wie, jakie prawa i wolności konstytucyjne wiążą się z korzystaniem z mediów, np. wolność słowa, prawo do prywatności, tajemnica komunikowania się, swoboda ekspresji twórczej. Potrafi także wskazać sytuacje, w których różne prawa i wolności mogą ze sobą kolidować, np. wolność słowa często stoi w opozycji do prawa do prywatności, kiedy media ujawniają różne informacje o politykach, które mogą być szkodliwe dla ich reputacji.
- Wie, jakie organy stoją na straży praw i wolności konstytucyjnych, np. Rzecznik Praw Obywatelskich czy Generalny Inspektor Ochrony Danych Osobowych (GIODO). Wie, w jaki sposób może złożyć skargę do tych organów. Wie także, że może dochodzić swoich praw w sądzie, jeśli ktoś je naruszył za pośrednictwem mediów, zwłaszcza gdy nie jest możliwe ugodowe rozwiązanie takiego konfliktu.
- Wie, że może ponosić odpowiedzialność za treści, które umieszcza w sieci, jeśli np. naruszają dobra osobiste innych osób. Wie, że w niektórych sytuacjach może ponosić odpowiedzialność jako administrator strony za tego rodzaju treści dodane także przez innych użytkowników. Np. jeśli wie o tym, że ktoś zamieścił na jej/jego blogu bezprawny komentarz, powinien/powinna niezwłocznie go zablokować, jeśli nie chce narazić się na pociągnięcie z tego tytułu do odpowiedzialności.
- Potrafi korzystać z dostępu do informacji publicznej, wykorzystując internet. Wie m.in., do czego służą Biuletyny Informacji Publicznej i jakie informacje można w nich znaleźć. Wie też, że może wysłać wnioski o udostępnienie informacji publicznej przez e-mail i ma prawo domagać się odpowiedzi także w formie elektronicznej.

# PRAWO W KOMUNIKACJI I MEDIACH

## ZAGADNIENIA

### PRAWA WYŁĄCZNE I MONOPOLE INTELEKTUALNE

## STANDARD

- Wykorzystuje we własnej pracy cudzy dorobek bez popełniania plagiatu, zarówno w rozumieniu prawa autorskiego, jak i w rozumieniu etycznym (np. prawidłowo oznacza autorstwo utworów wykorzystywanych we własnej pracy, jak również nie przypisuje sobie cudzych pomysłów i odkryć).
- Prawidłowo oznacza współautorstwo prac przygotowywanych wspólnie z innymi osobami; konsultuje z nimi wykorzystanie wspólnego dzieła; odróżnia wkład o charakterze twórczym od nietwórczego, np. dopisanie fragmentu artykułu od dostarczenia informacji lub danych opisanych w artykule.
- Potrafi korzystać z cudzych utworów w ramach dozwolonego użytku, wybierając postać dozwolonego użytku w zależności od sytuacji (np. prowadząc gazetę internetową, nie przedrukowuje swobodnie materiałów innych portali, a tylko te, których wykorzystanie mieści się w zakresie dozwolonego przedruku).
- Potrafi stworzyć projekt wykorzystujący materiały na różnych licencjach z zachowaniem obowiązków wynikających z klauzul copyleft.
- Umie ustalić status prawny dzieła lub rozwiązania technicznego (np. rozumie informacje zawarte w bazach danych urzędu patentowego; potrafi wstępnie ocenić, czy dany produkt narusza cudzy patent).
- Rozumie istotę sporu o patenty na programy, o obowiązki pośredników oraz o prawa i wolności prywatnego uczestnika obiegu kultury.
- Rozumie zasady ochrony patentowej (np. jest w stanie wyjaśnić, dlaczego w przypadku dokonania wynalazku ochrona prawa autorskiego nie musi wystarczać) i znaków towarowych (np. rozumie korzyści wynikające z rejestracji oznaczenia wykorzystywanego w jego działalności).
- Wie, czym jest ochrona baz danych.
- Rozumie konflikt między monopolem rozpowszechniania a modelem komunikowania się w sieci.

### REGULACJE DZIAŁALNOŚCI OPERATORSKIEJ W MEDIACH (PRAWO TELEKOMUNIKACYJNE, RADIOFONIA I TELEWIZJA, PRAWO PRASOWE, ŚWIADCZENIE USŁUG DROGĄ ELEKTRONICZNĄ)

- Umie przygotować komunikat medialny i wie, które medium może lub musi go zamieścić.
- Umie rozpoznać naruszenie obowiązków usługodawcy (np. rozpoznaje ukryte lokowanie produktu, odróżnia artykuł niejawnie sponsorowany od rzetelnej informacji, potrafi ocenić wiarygodność sklepu internetowego).
- Wie, kto i na jakich zasadach świadczy mu usługę (np. na kogo jest zarejestrowana domena internetowa, jakie są postanowienia regulaminu, czy strona posługuje się szyfrowaniem komunikacji).
- Potrafi samodzielnie prowadzić działalność medialną (np. zarządzać serwisem internetowym).

## ZAGADNIENIA

## STANDARD

### PRAWA OSÓB NIEPEŁNOSPRAWNYCH

- Wie, że osoby niepełnosprawne powinny mieć równy dostęp do mediów. Wie, że informacja przedstawiona w sposób dostępny dla wszystkich dociera do większej liczby odbiorców, a niestosowanie ułatwień dostępności dla osób niepełnosprawnych powoduje wykluczenie części obywateli (np. osób starszych, niedowidzących czy niedosłyszących) z pełnego uczestniczenia w życiu społecznym.
- Potrafi wskazać główne bariery utrudniające osobom niepełnosprawnym dostęp do mediów, a także wie, jakie ułatwienia pozwalają na wyeliminowanie tych barier. Np. dla osób z dysfunkcją wzroku w telewizji można stosować audiodeskrypcję, a w internecie wprowadzić możliwość powiększenia czcionek i kontrastu na stronie internetowej.
- Wie o istnieniu standardów dostępności treści w mediach dla osób niepełnosprawnych i obowiązku ich stosowania. Np. znane jej/mu są wytyczne dotyczące dostępności treści internetowych (WCAG).

### OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH I DÓBR OSOBISTYCH

- Rozumie politykę prywatności firm, z których usług korzysta.
- Umie stosować zasady ochrony we własnych publikacjach i usługach.
- Umie zwrócić się do GIODO z prośbą o interwencję lub interpretację przepisów.
- Umie sprawdzić własne dane w zbiorach, w których są zawarte (np. potrafi sporządzić wniosek o informację o zakresie danych przetwarzanych przez serwis internetowy).
- Wie, jak zabezpieczyć dane osobowe, które przetwarza w charakterze administratora (np. prowadząc bloga lub inny serwis internetowy dopilnuje ustawień bezpieczeństwa serwisu hostingowego).

# EKONOMICZNE ASPEKTY DZIAŁANIA MEDIÓW

## ZAGADNIENIA

### RYNEK MEDIÓW I ELEMENTY POLITYKI MEDIALNEJ

### INFORMACJA JAKO DOBRO EKONOMICZNE

### FINANSOWANIE MEDIÓW I WYBRANE SPOSOBY ZARABIANIA W NOWYCH MEDIACH

## 4-6 LAT (WYCHOWANIE PRZEDSZKOLNE)

- Na podstawie znanych mu/jej bajek, gier itp. umie podać przykłady:
  - bajki do oglądania w telewizji, kinie, internecie;
  - bajki do słuchania w radiu, na audiobooku;
  - historyjek, które może obejrzeć lub przeczytać w czasopiśmie dziecięcym;
  - gry internetowej, kolorowanek zamieszczonych w internecie.

- Wie, czym jest informacja; np. wie, na jakim kanale znajdzie ulubioną bajkę albo w którym czasopiśmie znajdzie materiał zgodny z jego/jej zainteresowaniami.
- Umie dzielić się informacjami z innymi; np. mówi koleżance/koledze, gdzie może obejrzeć jego/jej ulubioną bajkę.

- Wie, że w mediach są reklamy; np. umie wskazać reklamy w ulubionym piśmie albo między bajkami w telewizji.
- Wie, że za dostęp do mediów się płaci; np. rodzice kupują mu/jej w kiosku czasopismo albo zamawiają odpowiedni pakiet TV z programami dla dzieci.

## 7-10 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 1-3)

- Umie zauważyć, że dla dzieci w jego/jej wieku przeznaczone są inne gry internetowe, inne czasopisma, inne audycje w radiu czy w telewizji niż dla rodziców lub dla starszego rodzeństwa; umie też zauważyć, że dzieci w jego/jej wieku mają duży wybór bajek w telewizji, kinie czy radiu, gier i czasopism z ulubionymi bohaterami tych bajek. Np. jedne dzieci wybierają bajki, gry i historyjki z postaciami książeczek, a inne z postaciami superbohaterów itp.
- Na podstawie znanych mu/jej bajek/historyjek dla dzieci umie zauważyć, że np. w papierowym czasopiśmie dla dzieci można przeczytać jakąś historyjkę i obejrzeć towarzyszące jej obrazki, ale nie można zobaczyć, jak postaci z tej historyjki ruszają się i nie można usłyszeć ich mówiących. Umie zauważyć, że słuchając bajki w radiu, można usłyszeć głosy bohaterów, ale nie można zobaczyć tych postaci, natomiast w telewizji, w kinie czy w internecie można widzieć, słyszeć i obserwować ruch postaci. Jeśli jakaś bajka bardzo się dziecku podoba, to za zgodą rodziców w internecie może obejrzeć ją tyle razy, ile chce i kiedy chce, podczas gdy nie jest to możliwe np. w kinie.

- Wie, że informację można przekazać bezpośrednio lub pośrednio (za pomocą mediów); np. o nowej zabawce może dowiedzieć się od koleżanki albo z programu TV.
- Wie, że w języku mediów informacje to: wydarzenia/newsy/wiadomości.
- Umie rozróżnić reklamę od przekazu informacyjnego; np. widzi różnicę między wiadomościami w TV a pasmem reklamowym.

- Wie, że dobra można nabywać w sklepie, ale też przez internet. Wie, że grę można kupić w sklepie albo przez internet.
- Wie, że jako nieletni nie może dokonywać samodzielnie transakcji w internecie; np. nie może sam kupić ulubionej gry, lecz musi o to poprosić rodziców.
- Wie, że są takie usługi, w których podstawowa usługa jest bezpłatna, ale trzeba płacić za dodatkowe funkcjonalności, np. w niektórych grach sieciowych.

## ZAGADNIENIA

### RYNEK MEDIÓW I ELEMENTY POLITYKI MEDIALNEJ

#### 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Wie, że są różne media i umie podać kilka przykładów (np. telewizja, radio, prasa, kino, internet). Umie podać przykłady podobieństw i różnic między mediami; np. zarówno artykuł w gazecie, jak i post na blogu można przeczytać, ale o ile pod postem można od razu umieścić widoczny dla innych komentarz, o tyle w gazecie drukowanej nie da się tego zrobić.
- Wie, że zarówno szkoła, jak i przedsiębiorstwa medialne to miejsca pracy dla wielu ludzi, którzy zarabiają tam na życie i mają swoich szefów. Umie wymienić kilka zawodów/pozycji/stanowisk związanych z mediami np. dziennikarz, redaktor, redaktor naczelny, komentator sportowy, prezenter, wydawca, dyrektor, właściciel.

#### 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Wie, że rynek mediów tworzą media i ich użytkownicy. Wie, że media muszą przestrzegać nałożonych przez prawo obowiązków, a użytkownicy mają w relacji z mediami swoje prawa; np. jeżeli zobaczy, że w telewizji przed godziną 20.00 jest nadawany film z oznaczeniem graficznym „16”, to wie, że jego rodzice albo inne osoby dorosłe mogą złożyć skargę do KRRiT. Wie, że użytkownicy mediów mają nie tylko swoje prawa, ale też obowiązują ich pewne ograniczenia i umie podać ich przykłady; np. zgodnie z regulaminem Facebooka dolna granica wieku użytkowników wynosi 13 lat; a w celu ochrony osób, które nie skończyły jeszcze 18 lat Facebook ma prawo stosować specjalne zabezpieczenia oraz dostosowywać wyświetlane treści i reklamy do wieku użytkownika.
- Umie podać przykłady różnych typów mediów, np. media tradycyjne i tzw. nowe media czy media społecznościowe, media elektroniczne i prasa drukowana, media publiczne i media prywatne.
- Umie podać przykłady różnic między podanymi przez siebie typami, np. media publiczne od mediów prywatnych różni nieprzerwanie reklamami audycji, co związane jest ze sposobem finansowania tych mediów; media tradycyjne i media społecznościowe różni np. rola, którą pełni w nich użytkownik (w mediach tradycyjnych jest on odbiorcą treści, a w mediach społecznościowych może być i odbiorcą, i nadawcą treści).
- Wie, że w mediach jedne treści są bezpłatne, a inne płatne i umie pod tym kątem ocenić treści, z których sam/sama korzysta. Wie, że w przypadku wątpliwości powinien/powinna być czujny/a i sprawdzić warunki korzystania z treści płatnych, a w razie potrzeby poprosić o pomoc.



# EKONOMICZNE ASPEKTY DZIAŁANIA MEDIÓW

## ZAGADNIENIA

### INFORMACJA JAKO DOBRO EKONOMICZNE

#### 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Rozumie, że informacja ma swój kontekst, który decyduje, czy mamy do czynienia z przekazem perswazyjnym czy czysto informacyjnym; np. wie, że zachęta do kupna lub zachwalanie danej zabawki lub gry to elementy reklamy.
- Wie, że reklama może być informacją, ale przede wszystkim zachęca do zakupu. Informacją jest np. cena podana na billboardzie lub wskazanie sklepu, w jakim można nabyć dany produkt.
- Wie, że zachęta do zakupu lub informacja o danym produkcie może się pojawiać także w innych przekazach. Np. wie, że pudełko herbaty lub napoju z widoczną nazwą produktu, trzymane przez bohatera serialu ma zachęcać do zakupu.
- Wie, że informacja to pewne dobro; np. w szkole otrzymuje stopnie za przekazanie informacji wymaganych przez nauczyciela.
- Wie, że nie każdy ma dostęp do informacji; np. kolega/koleżanka może przekazać daną informację tylko jemu/jej, a pozostali koledzy i koleżanki nie będą mieli tej samej wiedzy.

### FINANSOWANIE MEDIÓW I WYBRANE SPOSOBY ZARABIANIA W NOWYCH MEDIACH

- Wie, że czasem informacja o podwyższonej płatności za skorzystanie z jakiejś usługi nie jest dość wyeksponowana i trzeba umieć ją rozkodować: np. koszt SMS-ów w głosowaniach telewizyjnych czy reguła dla telefonicznych numerów specjalnych, gdzie cena zakodowana jest w pierwszych cyfrach danego numeru.
- Wie o istnieniu ukrytych płatności w internecie; np. w serwisie Pobieraczek.
- Wie, że media dzielą się na prywatne, publiczne i społeczne ze względu na sposób ich finansowania.
- Rozumie, dlaczego nie może samodzielnie dokonywać transakcji w internecie.

#### 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Zna pojęcia: lokowanie produktu, artykuł/post sponsorowany.
- Zna pojęcie asymetrii informacji, tzn. wie, że występuje ona, kiedy kolega/koleżanka nie zna informacji, którą zna on/ona.
- Wie, że dzięki internetowi asymetria informacji może zanikać. Np. można znaleźć informację w więcej niż jednym miejscu, osoby mające dostęp do internetu mogą również tam szukać informacji, nie tylko w bibliotece.
- Wie, że tworzenie informacji, jak również jej przekazywanie, pociąga za sobą koszty. Ponoszą je producenci, a nie bezpośredni odbiorcy (czytelnicy, słuchacze, widzowie); np. wydawca płaci za druk darmowej gazety rozdawanej na ulicach.
- Wie, że koszt wytworzenia danego dobra nie jest równoznaczny z jego wartością ani ceną; np. cena e-booków jest wyższa niż koszt ich wytworzenia.
- Wie, że jedną z zasad biznesu w sieci jest ekonomia uwagi i umie pokazać ten mechanizm; np. na przykładzie historii wyszukiwania w Google.
- Rozumie, że cena jest wynikiem umowy: sprzedawca proponuje cenę, a nabywca ją akceptuje lub odrzuca. Np. kupując jakiś przedmiot na Allegro, licytuje do takiej ceny, którą gotów/gotowa jest zapłacić.
- Wie, że są różne modele finansowania mediów; np. TV publiczna jest finansowana z abonamentu i reklam, a telewizje prywatne jedynie z reklam.
- Wie, czemu służy abonament radiowo-telewizyjny.
- Wie, że niektóre blogi są sponsorowane przez firmy i umie odróżnić zachętę do zakupu danego dobra od informacji o tym dobru.
- Zna pojęcia freemium, crowdfunding, sprzedaż w pakiecie.

## ZAGADNIENIA

### RYNEK MEDIÓW I ELEMENTY POLITYKI MEDIALNEJ

## 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

- Wie, że kontekst prawny i ekonomiczny (np. struktura własności, forma prawna, sposób finansowania itp) może wpływać na treści prezentowane w mediach. Umie podać przykłady różnic w doborze treści i sposobie ich przedstawiania, np. na podstawie publicznej i komercyjnej stacji radiowej (w Programie I, II czy III Polskiego Radia oraz np. w Radiu ZET, RMF FM czy Radiu ESKA).
- Wie o istnieniu terminu „polityka medialna”.
- Umie wymienić przykładowe podmioty, które ją kształtują np. ustawodawca, rząd, organy regulacyjne (np. KRRiT, UKE, UOKiK) i samoregulacyjne (np. Stowarzyszenie Dziennikarzy Polskich, Stowarzyszenie Dziennikarzy Rzeczypospolitej Polskiej, Rada Reklamy).
- Umie podać przykładowe cele polityki medialnej np. cele ekonomiczne, polityczne, kulturalne czy społeczne oraz umie podać konkretne przykłady tych celów np. swoboda wypowiedzi, pluralizm mediów, dostęp do oferty programowej mediów publicznych, pomoc w kształtowaniu społeczeństwa informacyjnego itp.
- Umie wymienić niektóre narzędzia polityki medialnej, np. akty prawne (ustawy i rozporządzenia), narzędzia regulacyjne, np. koncesjonowanie programów radiowych i telewizyjnych czy nakładanie przez organ regulacyjny kar za nieprzestrzeganie przepisów prawa itp.
- Rozumie, że demokracja i swoboda wypowiedzi są ściśle powiązane z zewnętrznym i wewnętrznym pluralizmem mediów. Umie podać przykłady krajów, które ograniczają swobodę wypowiedzi w mediach (np. Chiny, Rosja, Iran). Umie podać przykłady pluralizmu na polskim rynku mediów, np. wskazać na wielość nadawców radiowych i telewizyjnych oraz na różnorodność ich oferty programowej (programy uniwersalne i tematyczne, np. sportowe, muzyczne, filmowe, dziecięce, poradniczo-edukacyjne, społeczno-religijne itp).

## STUDENCI

- Wie, że na treści prezentowane w mediach wpływa ich struktura własności, forma prawna i sposób finansowania.
- Umie wymienić instytucje regulujące rynek medialny w Polsce.

# EKONOMICZNE ASPEKTY DZIAŁANIA MEDIÓW

## ZAGADNIENIA

### INFORMACJA JAKO DOBRO EKONOMICZNE

## 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

- Wie, że między mediami tradycyjnymi a odbiorcami odbywa się wymiana na poziomie ekonomicznym, choć odbiorca nie płaci bezpośrednio za informację; np. TV czy radio finansowane są z wpływów z reklam. Z kolei w internecie dostępne są różne modele finansowania: reklamy, subskrypcja lub tzw. ekonomia uwagi.
- Wie, że istnieje prawo własności intelektualnej (w tym w szczególności prawo autorskie) i ma ono wpływ na ekonomiczną wartość oraz dostępność danego dobra. Np. wie, że autor może nie wyrazić zgody na publikację książki w formie e-booka albo że wysoka cena e-booka wynika z zapisów umowy między wydawnictwem a autorem.
- Rozumie ekonomiczne i prawne konsekwencje obowiązujących przepisów dotyczących własności intelektualnej; np. rozumie, że choć może wykonać kopię filmu, nie może jej sprzedać, bo grozi to konsekwencjami prawnymi i ekonomicznymi.
- Wie, czym jest informacja publiczna i że może się domagać jej uzyskania; np. może wnioskować o informację na temat ekspertyz, na podstawie których uchwalono daną ustawę.

### FINANSOWANIE MEDIÓW I WYBRANE SPOSOBY ZARABIANIA W NOWYCH MEDIACH

- Wie, że serwisy, w których sprzedaje się treści, to wyjątek, a nie zasada finansowania mediów; np. wie, że w internecie można kupić uprzywilejowany dostęp i czas, abonament dot. notowań na giełdzie itp.
- Wie, na czym polegają podstawowe zasady handlu w sieci i płatności on-line; np. wie, jak działają aukcje on-line.
- Biegłe umie posługiwać się następującymi terminami dot. zagadnień finansowania mediów i sprzedaży w internecie: przychody z reklam, dotacje, abonament, crowdfunding, freemium, sprzedaż w pakiecie. Rozumie ich znaczenie oraz powiązania.
- Rozumie powiązanie malejącej asymetrii informacyjnej w środowisku cyfrowym z ceną na niektóre produkty nabywane w sieci np. rozumie wpływ wyszukiwarek internetowych, porównywarek cenowych i internetowych platform handlowych na obniżkę marż produktów nabywanych w sieci.

## STUDENCI

## ZAGADNIENIA

### RYNEK MEDIÓW I ELEMENTY POLITYKI MEDIALNEJ

## STANDARD

- Wie, że na treści prezentowane w mediach wpływa ich struktura własności, forma prawna i sposób finansowania. Wie, że rynek radiofonii i telewizji jest regulowany. Umie np. wymienić KRRiT, jako organ przyznający koncesje i nakładający na nadawców radiowych i telewizyjnych kary za nieprzestrzeganie przepisów. Wie też, że do KRRiT może złożyć skargę na zawartość programu w radiu lub w telewizji, np. w zakresie ochrony małoletnich czy ze względu na dyskryminujące treści. Wie o istnieniu ciał samoregulujących, czyli samorządów branżowych (np. dziennikarskich) oraz komisji etyki. Umie np. wymienić Radę Reklamy, do której może złożyć skargę na reklamę w radiu lub w telewizji. Wie, że internet nie podlega regulacji treści.

### INFORMACJA JAKO DOBRO EKONOMICZNE

- Wie, że na świecie istnieją różne modele finansowania radiofonii i telewizji: reklama, abonament radiowo-telewizyjny, którego pobór zależy od faktu posiadania i rejestracji odbiornika lub powszechna opłata audiowizualna, której pobór nie wiąże się z udokumentowanym faktem posiadania urządzenia do odbioru RTV.
- Wie, czym jest lokowanie produktu oraz reklama; zdaje sobie sprawę z tego, że są to metody finansowania treści w mediach.
- Rozumie ekonomiczne i prawne konsekwencje obowiązujących przepisów dotyczących własności intelektualnej; np. rozumie, że choć może wykonać kopię filmu, nie może jednak jej sprzedać, bo grozi to konsekwencjami prawnymi i ekonomicznymi.

### FINANSOWANIE MEDIÓW I WYBRANE SPOSOBY ZARABIANIA W NOWYCH MEDIACH

- Rozumie powiązanie malejącej asymetrii informacyjnej w środowisku cyfrowym z ceną na niektóre produkty nabywane w sieci np. rozumie wpływ wyszukiwarek internetowych, porównywarek cenowych i internetowych platform handlowych na obniżkę marż produktów nabywanych w sieci.
- Wie, że zawierając transakcje w sieci, powinien/powinna zwracać uwagę bezpieczeństwo witryny sklepu lub innego serwisu.
- Wie, że produkty zakupione przez internet może zwrócić lub zareklamować u sprzedawcy; że warunki dotyczące reklamacji regulowane są ustawowo (np. standardowym terminem na zwrot jest 14 dni od zawarcia umowy, ale niektóre sklepy mogą oferować inne warunki).

# KOMPETENCJE CYFROWE

## ZAGADNIENIA

### BUDOWA, DZIAŁANIE, OBSŁUGA I PARAMETRY URZĄDZEŃ KOMPUTEROWYCH

## 4-6 LAT (WYCHOWANIE PRZEDSZKOLNE)

- Umie wskazać przykłady urządzeń komputerowych (np. komputer PC, laptop, tablet, telefon).
- Umie włączać i wyłączać urządzenia komputerowe (np. TV, kino domowe, PC, laptop, tablet, telefon itd.).
- Umie wskazać przykłady sposobów obsługi urządzenia komputerowego (np. głosem, myszą, ekranem dotykowym, etc.).
- Umie zrobić zdjęcie (np. aparatem cyfrowym, komórką).
- Wie, że urządzenie komputerowe wymaga zasilania elektrycznego.
- Umie wskazać przykłady różnych sposobów zasilania urządzeń (np. z sieci elektrycznej, baterii, akumulatora, ogniwa słonecznego).

## DANE I ICH FORMATY

## 7-10 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 1-3)

- Umie wskazać najważniejsze części urządzenia komputerowego (takie jak ekran lub monitor, klawiatura fizyczna lub dotykowa, urządzenie wskazujące lub ekran dotykowy itp.).
  - Umie komunikować się z urządzeniem komputerowym za pomocą typowych interfejsów wejściowych (klawiatura fizyczna i dotykowa, sterowanie głosem, ekran dotykowy).
  - Umie rozpoznawać elementy aktywne w aplikacjach, z których korzysta (w tym na stronach internetowych).
  - Wie, że należy dbać o włączanie i wyłączanie urządzeń komputerowych stosownie do potrzeb (np. dbać o wyłączanie niepotrzebnych urządzeń, poprawnie wyłączać urządzenia przed transportem lub przechowywaniem etc.).
  - Umie zadbać o zapewnienie zasilania urządzenia komputerowego (np. przyłączyć do sieci zasilającej, przyłączyć do ładowarki, sprawdzić stan naładowania na standardowym wskaźniku naładowania).
- 
- Wie, że w urządzeniu komputerowym mogą być zapisane różnorodne zasoby (np. teksty, obrazy, filmy).
  - Umie wymienić przykłady różnych rodzajów zapisów w urządzeniu komputerowym (np. ebook, dźwięk, muzyka, wideo).
  - Wie, że informacja może mieć różne postaci (np. tekstową, graficzną, dźwiękową, audiowizualną, multimedialną).

## ZAGADNIENIA

### KORZYSTANIE Z OPROGRAMOWANIA

## 4-6 LAT (WYCHOWANIE PRZEDSZKOLNE)

- Umie uruchomić wskazaną aplikację (np. dotykając jej ikony).
- Umie wyświetlić obraz lub zdjęcie dostępne na urządzeniu komputerowym.
- Umie odtworzyć dźwięk dostępny na urządzeniu komputerowym.
- Umie odtworzyć wideo dostępne na urządzeniu komputerowym.

## 7-10 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 1-3)

- Umie uruchamiać przeznaczone dla niej/niego aplikacje zainstalowane w urządzeniu komputerowym.
- Wie, że w urządzeniu komputerowym można instalować zewnętrzne aplikacje.
- Wie, że konfiguracja niektórych aplikacji wpływa na ich działanie.
- Rozumie najprostsze komunikaty urządzenia komputerowego i jego aplikacji.
- Umie za pomocą prostych, odpowiednio dobranych aplikacji tworzyć obrazy (rysunki).
- Umie za pomocą prostych, odpowiednio dobranych aplikacji wykonać najprostsze operacje na obrazie (takie jak przycięcie, obrócenie zdjęcia).
- Umie nagrać dźwięk za pomocą dedykowanego urządzenia (np. dyktafonu lub komórki) lub za pomocą przygotowanej w tym celu aplikacji.
- Umie odtworzyć nagrany przez siebie dźwięk.
- Umie nagrać wideo za pomocą dedykowanego urządzenia (np. aparatu cyfrowego, kamerki cyfrowej, komórki) lub za pomocą przygotowanej w tym celu aplikacji.
- Umie odtworzyć wideo dostępne na urządzeniu, w sieci lub na nośniku zewnętrznym.
- Rozumie pojęcie trybu pełnoekranowego.
- Umie korzystać z podstawowych narzędzi wprowadzania i edycji tekstu (np. edytora tekstu).

### MYŚLENIE LOGICZNE, ALGORYTMICZNE, PROGRAMOWANIE

- Wie, że urządzenie komputerowe wykonuje czynności zadane przez człowieka, w tym polecenia wydawane bezpośrednio (w tym zdalnie) lub wcześniej zaprogramowane.
- Umie, korzystając z odpowiedniego oprogramowania (np. Scratch), stworzyć, zapisać i odtworzyć proste zestawy instrukcji realizujące zaplanowane efekty.

### HIGIENA KORZYSTANIA Z URZĄDZEŃ KOMPUTEROWYCH

- Wie, że niektóre pozycje pracy z urządzeniami komputerowymi są niezdrowe (np. zgarbiona pozycja nad laptopem umieszczonym na kolanach).
- Wie, że należy stosować się do ograniczeń dotyczących sposobu i czasu korzystania z urządzeń komputerowych.

# KOMPETENCJE CYFROWE

## ZAGADNIENIA

### BUDOWA, DZIAŁANIE, OBSŁUGA I PARAMETRY URZĄDZEŃ KOMPUTEROWYCH

## 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Umie opisać budowę urządzenia komputerowego i jego podstawowe elementy (np. pamięć, procesor).
- Umie wskazać urządzenia peryferyjne, które można połączyć z urządzeniem komputerowym (np. rzutnik, monitor, klawiatura, słuchawki, głośniki, mysz).
- Umie połączyć ze sobą typowe elementy zestawów komputerowych (np. przyłączyć do urządzenia komputerowego klawiaturę, mysz, drukarkę, nośnik zewnętrzny).
- Umie skutecznie komunikować się z urządzeniem komputerowym za pomocą dostępnych interfejsów (klawiatura, dostępne urządzenia wskazujące, w tym ekrany dotykowe, interfejsy głosowe etc.).
- Wie, że zasilacz musi być dopasowany do urządzenia, które zasila.
- Umie wymienić baterię w urządzeniach komputerowych, których budowa na to pozwala.
- Wie, co to power-bank.
- Umie rozróżnić stan uśpienia i wyłączenia urządzenia komputerowego.
- Wie, że urządzenia komputerowe funkcjonują pod kontrolą systemów operacyjnych.

## 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Umie opisać funkcje i parametry podstawowych elementów urządzenia komputerowego (np. procesora, pamięci, podsystemu graficznego).
- Wie, że niektóre urządzenia zewnętrzne wymagają instalacji specjalnego oprogramowania lub dodatkowych interfejsów, aby poprawnie współpracować z urządzeniem komputerowym (np. sterowniki, konwertery, przejściówki).
- Umie łączyć z komputerem typowe urządzenia zewnętrzne takie jak drukarka, drukujące urządzenie wieloczynnościowe, projektor.
- Umie połączyć urządzenie komputerowe z siecią (bezprzewodowo lub przewodowo).
- Umie podać przykłady wpływu typowych parametrów urządzeń komputerowych na ich działanie (np. urządzenie ze słabszym procesorem będzie działać wolniej, zbyt mała wielkość pamięci wewnętrznej nie pozwoli na instalację lub działanie niektórych programów).
- Umie dostosować interfejs komunikacji z urządzeniem komputerowym do swoich potrzeb (np. zmieniając układ klawiatury lub zamieniając funkcje klawiszy myszy).
- Umie rozróżnić źródło napięcia stałego i zmiennego oraz sprawdzić, czy napięcie i moc zasilacza są zgodne ze specyfikacją danego urządzenia.
- Wie, jak można ochronić urządzenie komputerowe przed nagłą utratą zasilania i jej skutkami, na przykład za pomocą baterii, zasilaczy awaryjnych (ang. UPS).
- Umie skonfigurować sprzęt i oprogramowanie w taki sposób, aby zużycie energii było dostosowane do faktycznych potrzeb.
- Umie podać przykłady systemów operacyjnych dla różnych urządzeń komputerowych (np. GNU/Linux, Windows, iOS, Android).

## ZAGADNIENIA

### DANE I ICH FORMATY

#### 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Rozumie pojęcie katalogu (z plikami) i ścieżki dostępu.
- Umie kopiować i przenosić pliki.
- Wie, że istnieją różne rodzaje plików (formaty).
- Wie, że pliki mają różną wielkość.
- Wie, że niektóre rodzaje danych są związane z dużymi rozmiarami plików (np. wideo).
- Umie znaleźć wielkość pliku w wybranych środowiskach systemowych.

#### 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Rozumie pojęcia adresu sieciowego, zdalnego udostępniania plików i uniwersalnego adresu URL.
- Umie zapisywać, gromadzić, odnajdywać i przenosić dane w systemie plików dostępnego systemu operacyjnego.
- Zna pojęcie chmury.
- Umie zapisywać, przechowywać i przenosić dane między urządzeniami przy pomocy wybranych, prostych mechanizmów chmurowych (takich jak np. e-dysk Dropbox, Dysk Google, ownCloud).
- Wie, że te same dane można zapisywać w różnych formatach (np. obrazy PNG i JPG) o różnych właściwościach i zakresach użyteczności.
- Umie dokonać wyboru formatu pliku podczas zapisywania danych powszechnego użytku i prosto uzasadnić dokonany wybór.
- Umie wymienić podstawowe parametry obrazu, np. rozdzielczość.
- Umie sprawdzić rozmiar pliku.
- Wie, jakie są zależności między rozmiarami zbiorów danych i możliwościami ich przechowywania i przesyłania (w tym np. umie określić pojemność znamionową oraz aktualnie dostępną typowych nośników danych).
- Umie dopasować sposób przesyłu i składowania plików do ich rozmiaru (np. załączniki do maila, utworzyć wielosegmentowe archiwum plików z ich zbioru).
- Umie wskazać podstawowe cechy i zastosowania różnych postaci informacji.



# KOMPETENCJE CYFROWE

## ZAGADNIENIA

## 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

### KORZYSTANIE Z OPROGRAMOWANIA

- Umie wczytać do uruchomionej aplikacji pliki z danymi (np. otwierać w programie odtwarzacza wybrany film lub zapis dźwięku).
- Umie zainstalować aplikacje za pomocą typowych procedur lub kreatorów (np. ze sklepu Google, AppStore, narzędzia zarządzania aplikacjami lub posiadanego pliku instalacyjnego).
- Wie, że aplikacje domyślnie zainstalowane na urządzeniu można zastąpić innymi (np. lepiej dostosowanymi do konkretnych potrzeb lub upodobań).
- Umie odtworzyć popularne rodzaje danych zapisane w różnych formatach (np. prezentacje multimedialne ODP, PPT, PDF, dokumenty ODT, DOC, RTF, PDF etc.).
- Umie wykonać proste czynności konfiguracyjne aplikacji (np. spersonalizować przez podanie własnego pseudonimu, dostosować głośność efektów dźwiękowych, jasność obrazu etc.).
- Rozumie standardowe komunikaty urządzenia komputerowego i jego aplikacji.
- Wie, że istnieją różne sposoby zapisu obrazów (formaty plików graficznych).
- Umie wykonać proste operacje (np. obracanie, kadrowanie) na obrazach przy pomocy dostępnych aplikacji.
- Umie nagrywać i odtwarzać dźwięk za pomocą aplikacji dostępnej na urządzeniu komputerowym.
- Umie wykonać proste operacje (np. przycinanie i łączenie) na plikach dźwiękowych przy pomocy aplikacji dostępnej na urządzeniu komputerowym.
- Umie odtworzyć wideo za pomocą dedykowanej aplikacji dostępnej na urządzeniu komputerowym.
- Umie wykonać proste operacje edycyjne na plikach wideo (np. przycinanie i łączenie, animacja poklatkowa) przy pomocy wybranych aplikacji.
- Wie, że faktyczne działanie aplikacji może się różnić od deklarowanego (jawnie lub niejawnie; np. zawierać błędy lub wykonywać ukryte operacje na szkodę użytkownika - złośliwe oprogramowanie).
- Potrafi odróżnić redagowanie treści tekstu od jego formatowania.
- Wie, że cechy formatowania mogą być przypisane do różnych bloków tekstu: sekcji, akapitu lub znaku.
- Umie formatować wygląd znaku w podstawowym zakresie (np. zmieniać rodzaj i parametry czcionek).
- Umie formatować układ akapitu w podstawowym zakresie (np. wyrównanie tekstu, wcięcie, odstępy).
- Umie korzystać z narzędzi wspomagających redagowanie treści (słownik itd.).

## ZAGADNIENIA

## 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

### KORZYSTANIE Z OPROGRAMOWANIA

- Umie wyszukać i uruchomić dowolną zainstalowaną w urządzeniu komputerowym aplikację.
- Wie, że na wielu systemach operacyjnych możliwe jest uruchamianie wielu aplikacji jednocześnie.
- Rozumie, że zainstalowanie aplikacji powoduje zajęcie pewnych zasobów urządzenia komputerowego (np. przestrzeń dyskowa, pamięć wewnętrzna).
- Umie otworzyć plik w aplikacji innej niż domyślna dla jego typu.
- Umie znaleźć i przetestować aplikacje lepiej niż aplikacje domyślne dostosowane do swoich potrzeb i upodobań.
- Umie dostosować format zapisu danych do swoich potrzeb, korzystając z dostępnego oprogramowania (np. zapisać prezentację jako PDF, zmienić format z DOC na ODT).
- Umie wykonać typowe czynności konfiguracyjne aplikacji (np. zmienić jej domyślne działanie - folder startowy i docelowy, domyślny format zapisu plików, dostosować jakość i głośność efektów dźwiękowych, jasność obrazu etc.).
- Umie rozróżniać komunikaty informacyjne, ostrzegawcze i komunikaty błędów.
- Umie dobrać dostępne programy graficzne (np. bitmapowe lub wektorowe) do konkretnego zastosowania oraz rodzaju obrazu (formatu pliku graficznego) i wykonywać w nich typowe operacje edycji grafiki.
- Wie, jakie są podstawowe właściwości wektorowego i rastrowego obrazu.
- Umie zmienić rozdzielczość obrazu (pliku graficznego) rastrowego przy użyciu wybranego oprogramowania.
- Umie montować zapis dźwiękowy (cięcie i łączenie fragmentów, sumowanie ścieżek etc.) przy pomocy wybranych aplikacji.
- Umie wymienić najpopularniejsze formaty zapisu dźwięku (np. MP3, Ogg, FLAC).
- Umie zapisać nagrany lub zmontowany dźwięk w jednym z popularnych formatów.
- Rozumie pojęcie rozdzielczości obrazu wideo.
- Umie wymienić najpopularniejsze formaty zapisu wideo (np. MP4, WebM, AVI).
- Wie, że z zapisem wideo można synchronizować napisy i listy dialogowe z zewnętrznych napisów o możliwości wyszukania i wyświetlenia napisów.
- Umie wykonać proste czynności montażowe zapisu wideo (np. cięcie i łączenie fragmentów) przy pomocy wybranej aplikacji.
- Umie zapisać nagrany lub zmontowany zapis wideo w jednym z popularnych formatów.
- Rozumie pojęcie synchronizacji dźwięku i napisów.
- Wie, że pliki można kompresować i tworzyć archiwa skompresowane.
- Umie korzystać ze skompresowanych plików i archiwów przy pomocy dostępnego oprogramowania.
- Umie podać typowe przykłady działania złośliwego oprogramowania i typowe sposoby jego rozpowszechniania.
- Wie, że należy przed instalacją aplikacji zasięgnąć informacji, czy można ją uznać za godną zaufania (czy nie wykazuje cech złośliwego oprogramowania).
- Wie, że istnieje oprogramowanie ochronne, w które urządzenie komputerowe może być wyposażone.
- Wie, z jakich bloków funkcjonalnych składa się tekst i zna podstawowe zasady formatowania tekstu.
- Wie, że wygląd i sposób prezentacji tekstu można kształtować przez definiowane style.
- Umie zastosować podstawowe zasady typografii (takie jak dobór czcionek i ich parametrów w dokumencie, planowanie i realizacja układu graficznego dokumentu).
- Umie formatować tekst w podstawowym zakresie (włącznie ze stosowaniem twardej spacji, paginacji, nagłówków i stopek).
- Umie współpracować nad tekstem w grupie z wykorzystaniem systemu komentarzy.

# KOMPETENCJE CYFROWE

## ZAGADNIENIA

---

### MYŚLENIE LOGICZNE, ALGORYTMICZNE, PROGRAMOWANIE

## 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

---

- Umie za pomocą ciągu poleceń sterować obiektem na ekranie lub utworzyć prosty artefakt, np. prosty motyw graficzny.
- Wie, że w programach można opisać działania powtarzalne, warunkowe, sposób reakcji na zdarzenia.
- Umie wykonać, zapisać i odtworzyć zadane sekwencje czynności zawierające warunki i powtórzenia.

### HIGIENA KORZYSTANIA Z URZĄDZEŃ KOMPUTEROWYCH

- Umie dobrać pozycję pracy z urządzeniem komputerowym tak, aby nie szkodzić swemu zdrowiu.

## 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

---

- Umie zanalizować prostą sytuację problemową (np. mnożenie czy potęgowanie liczb naturalnych) i przedstawić jej rozwiązanie w postaci algorytmicznej.
- Umie zaprojektować proste struktury danych.
- Umie wykonać wybrane algorytmy za pomocą urządzenia komputerowego (np. umie rozwiązywać proste problemy algorytmiczne przy pomocy arkusza kalkulacyjnego).

- Umie zorganizować swoje stanowisko pracy z urządzeniem komputerowym tak, aby nie szkodzić swojemu zdrowiu.

## ZAGADNIENIA

### BUDOWA, DZIAŁANIE, OBSŁUGA I PARAMETRY URZĄDZEŃ KOMPUTEROWYCH

## 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

- Umie porównać urządzenia komputerowe na podstawie ich parametrów (np. prędkość procesora, wielkość pamięci, wydajność podsystemu graficznego, rozdzielczość ekranu).
- Umie połączyć urządzenie komputerowe z urządzeniami peryferyjnymi (np. z projektorem, drukarką, głośnikami) z użyciem kabli, jak i bezprzewodowo.
- Umie łączyć komputer z urządzeniami zewnętrznymi (dodatkowy monitor, nośnik pamięci, zewnętrzna klawiatura).
- Umie łączyć z komputerem i przygotowywać do pracy urządzenia zewnętrzne (w tym np. zainstalować typowe sterowniki drukarki, wybrać drukarkę domyślną, wybrać tryb pracy zewnętrznego monitora (kopia ekranu, rozszerzony ekran, zewnętrzny ekran).
- Wie, że niektóre urządzenia komputerowe (np. komputery klasy PC) powinny być zasilane za pośrednictwem odpowiednio przystosowanych obwodów zasilających (np. listew wyposażonych w obwody zabezpieczające).
- Umie sprawdzić lub oszacować wymaganą moc zasilacza, stabilność napięcia i przebieg jego zmienności.
- Umie poprawnie eksploatować baterie urządzeń przenośnych (odpowiednie cykle ładowania i rozładowania).
- Wie, że dane urządzenie komputerowe może pracować pod kontrolą różnych systemów operacyjnych.

## DANE I ICH FORMATY

- Wie o możliwości symbolicznego wskazywania plików („skrót”), istnieniu plików ukrytych, ograniczeniach możliwości dostępu do plików i sposobu korzystania z nich.
- Umie zapisywać pliki w różnych formatach (w tym konwertować formaty plików za pomocą dostępnych narzędzi).
- Umie dobrać format zapisywanych danych stosownie do potrzeb i zastosowań.
- Rozumie miary i parametry strumienia danych.
- Umie oszacować wymaganą przepustowość łącza dla typowych operacji przesyłania danych przez sieć (w tym oszacować czas pobierania pliku o danych rozmiarach, oszacować możliwość strumieniowania dźwięku i wideo).
- Wie, że niektóre systemy operacyjne ograniczają maksymalne rozmiary pojedynczego pliku.

## STUDENCI

- Umie określić wpływ typowych parametrów urządzeń komputerowych na ich działanie i na tej podstawie zaplanować wybór (np. zakup) urządzenia komputerowego dostosowanego do konkretnych grup zadań (np. do uruchamiania procesorów grafiki, wideo, CAD etc.).
- Umie zidentyfikować i zapewnić bezpieczne i ekonomiczne zasilanie urządzeń komputerowych (zawierające takie elementy jak uziemienie, filtry przeciwzakłócające i przeciwprzepięciowe, tzw. inteligentne listwy zasilające).
- Umie poprawnie obsługiwać urządzenie komputerowe niezależnie od systemu operacyjnego, o ile system ten oferuje standardowy, intuicyjny interfejs (np. MS Windows, popularne dystrybucje GNU/Linux, iOS, Android).

# KOMPETENCJE CYFROWE

## ZAGADNIENIA

## 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

### KORZYSTANIE Z OPROGRAMOWANIA

- Umie swobodnie korzystać z możliwości uruchamiania wielu aplikacji jednocześnie i zarządzać nimi za pomocą dostępnych interfejsów systemu operacyjnego (np. zamknąć lub zminimalizować niepotrzebne w danej chwili aplikacje).
- Umie zarządzać zainstalowanymi aplikacjami, biorąc pod uwagę ograniczenia urządzenia komputerowego (np. usuwać niepotrzebne aplikacje, by zwolnić przestrzeń dyskową lub pamięć wewnętrzną).
- Umie zarządzać aplikacjami domyślnymi dla różnych formatów plików.
- Wie, że ustawienia aplikacji przechowywane są na dysku twardym lub w pamięci wewnętrznej urządzenia komputerowego.
- Rozumie komunikaty oprogramowania i systemowe pojawiające się podczas instalacji, deinstalacji, konserwacji i eksploatacji.
- Umie adekwatnie reagować na pojawiające się komunikaty (np. dostosować parametry instalacji lub eksploatacji).
- Umie dobrać rodzaje obrazów (formaty plików graficznych) do konkretnego zastosowania (np. skalowalne/wektorowe w sytuacjach wymagających dużych powiększeń).
- Umie samodzielnie stworzyć, pozyskać i przygotować obraz graficzny o żądanej treści (np. ilustracja przygotowana na podstawie własnego zdjęcia cyfrowego żądanego obiektu, wykres) i parametrach technicznych (np. rozdzielczość dobrana do potrzeb publikacji lub wydruku).
- Umie zmienić format zapisu dźwięku (dokonać konwersji) stosownie do swoich potrzeb (np. wybierając format obsługiwany przez przenośny odtwarzacz).
- Umie zmienić format zapisu wideo (dokonać konwersji) do swoich potrzeb (np. wybierając format obsługiwany przez przenośny odtwarzacz).
- Umie kompresować pliki i tworzyć skompresowane archiwa, korzystając z dostępnego oprogramowania.
- Umie zidentyfikować na podstawie działania aplikacji, zainstalowanego oprogramowania diagnostycznego oraz ogólnodostępnych źródeł informacji, czy aplikacja, którą chce zastosować, jest bezpieczna.
- Umie zidentyfikować, czy komputer jest chroniony oprogramowaniem ochronnym, potrafi określić jego nazwę i aktualność oraz wykonać podstawowe czynności związane z jego obsługą (takie jak aktualizację, skanowanie).
- Wie, że możliwe jest tworzenie szablonów korespondencji seryjnej.
- Umie korzystać z konspektu, spisu treści i podziału dokumentu na sekcje.
- Umie korzystać z mechanizmów recenzowania i śledzenia zmian.
- Umie tworzyć i formatować tabele, ilustrować tekst różnego rodzaju elementami graficznymi.

## ZAGADNIENIA

### KORZYSTANIE Z OPROGRAMOWANIA

## STUDENCI

- Umie oszacować wymagania wobec oprogramowania i sprzętu, konieczne do zrealizowania zaplanowanych zadań.
- Umie przenieść ustawienia systemowe aplikacji, które przechowują swoje ustawienia na dysku lub w pamięci wewnętrznej urządzenia, na inne urządzenie i wykonać ich kopię bezpieczeństwa.
- Umie posłużyć się pomocą dostępną lokalnie oraz zdalnie.
- Umie znaleźć kontakt z serwisem lub ze społecznościowymi serwisami wzajemnej pomocy oraz odpowiednio opisać swój problem.
- Umie dobrać oprogramowanie do kompresji plików i tworzenia skompresowanych archiwów stosownie do swoich potrzeb.
- Zna różne rodzaje ryzyka związane z korzystaniem z narzędzi informatycznych.
- Umie jakościowo wskazać rodzaje ryzyka związanego z konkretnym projektem i oszacować prawdopodobieństwo i potencjalne skutki ich wystąpienia.
- Zna podstawowe sposoby zabiegania wystąpieniu najważniejszych rodzajów ryzyka.
- Umie za pomocą dostępnego oprogramowania (np. edytor tekstu, oprogramowanie do składu tekstu) przygotowywać dowolne dokumenty, w tym wielostronicowe, o złożonej strukturze treści, zawierające spisy treści, tabele, przypisy, odnośniki, wykresy i ilustracje graficzne. Umie je poprawnie formatować, w tym za pomocą stylów, zapisywać w różnych formatach dostosowanych do potrzeb (w tym PDF) oraz drukować.

# KOMPETENCJE CYFROWE

## ZAGADNIENIA

---

### MYŚLENIE LOGICZNE, ALGORYTMICZNE, PROGRAMOWANIE

## 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

---

- Umie zaproponować, opisać i uargumentować konkretną budowę algorytmu rozwiązującego konkretną sytuację problemową.
  - Rozumie pojęcie związków relacyjnych między danymi oraz hierarchicznych struktur danych.
  - Umie opisać sytuację problemową, rozbijając ją na mniejsze podproblemy.
  - Umie dobrać metody i narzędzia (np. aplikacje, języki programowania) do rozwiązywanego problemu i na ich bazie stworzyć projekt rozwiązania.
  - Umie stworzyć rozwiązanie problemu w oparciu o swój projekt i wybrane narzędzia (np. aplikacje, języki programowania).
  - Umie przetestować stworzone rozwiązanie, ocenić jego skuteczność działania (w tym pod kątem warunków brzegowych).
- 

### HIGIENA KORZYSTANIA Z URZĄDZEŃ KOMPUTEROWYCH

## STUDENCI

---

- Umie zaprojektować strukturę danych odpowiednią dla podstawowych pojęć związanych z jego zadaniem.
  - Umie rozpoznać zadanie, przy którego realizacji można i warto skorzystać z technik informatycznych, oraz wskazać możliwe rozwiązania.
  - Umie oszacować zasoby (czas, praca ludzka, ekspertyza, koszt zakupu sprzętu i usług) potrzebne do rozwiązania takiego zadania.
- 
- Umie zorganizować pracę swoją i współpracowników w sposób wydajny, a zarazem bezpieczny dla zdrowia i sprzyjający zdrowemu trybowi życia.

## ZAGADNIENIA

### BUDOWA, DZIAŁANIE, OBSŁUGA I PARAMETRY URZĄDZEŃ KOMPUTEROWYCH

## STANDARD

- Umie samodzielnie łączyć, konfigurować i przygotowywać do pracy w prostych zastosowaniach typowe zestawy komputerowe (np. urządzenie komputerowe z monitorem, klawiaturą, typowymi urządzeniami wskazującymi, drukarką, głośnikami, mikrofonami, w tym także bezprzewodowo, np. przez Bluetooth).
- Rozumie wpływ typowych parametrów urządzeń komputerowych na ich działanie (np. szybkości procesora, zainstalowanej pamięci RAM).
- Umie skutecznie komunikować się z urządzeniem komputerowym za pomocą wybranego przez siebie interfejsu.
- Wie, że niektóre urządzenia komputerowe (np. komputery klasy PC) powinny być zasilane za pośrednictwem odpowiednio przystosowanych obwodów zasilających (np. listew wyposażonych w obwody zabezpieczające).
- Umie wymienić baterię w urządzeniach komputerowych, których budowa na to pozwala.
- Wie, co to jest power-bank.
- Wie, że należy dbać o włączanie i wyłączanie urządzeń komputerowych stosownie do potrzeb (np. dbać o wyłączanie niepotrzebnych urządzeń, poprawnie wyłączać urządzenia przed transportem lub przechowywaniem etc.).
- Umie rozróżnić stan uśpienia i wyłączenia urządzenia komputerowego (komputera PC, laptopa, tabletu, smartfona etc.).
- Umie skonfigurować sprzęt i oprogramowanie w taki sposób, aby zużycie energii było dostosowane do faktycznych potrzeb.
- Umie poprawnie obsługiwać w podstawowym zakresie (np. uruchamianie zainstalowanych programów) urządzenie komputerowe niezależnie od systemu operacyjnego (w najpopularniejszych systemach operacyjnych, takich jak np. MS Windows, GNU/Linux, iOS, Android).

## DANE I ICH FORMATY

- Umie zapisywać i odnajdywać własne dane w systemie plików wybranego systemu operacyjnego.
- Wie, że dane tego samego rodzaju (np. dokumenty tekstowe, graficzne, multimedialne) mogą być zapisywane w różnych formatach o różnych właściwościach i zakresie zastosowań.
- Umie zidentyfikować najpopularniejsze formaty plików danych powszechnego użytku (jak np. pliki JPG i PNG jako pliki graficzne, MP4 i AVI jako pliki wideo etc.).
- Umie określić pojemność nośników danych powszechnego użytku oraz ilość dostępnego miejsca.
- Rozumie, że niektóre zbiory danych (np. skompresowane archiwa) są zestawami plików, z których korzystanie wymaga zachowania specyficznych warunków (np. rozpakowania archiwum za pomocą programu archiwizującego).
- Umie skorzystać z danych umieszczonych w skompresowanym archiwum (np. ZIP, RAR) przy pomocy dostępnego oprogramowania.
- Umie wskazać podstawowe cechy i zastosowania różnych postaci informacji.



# KOMPETENCJE CYFROWE

## ZAGADNIENIA

### KORZYSTANIE Z OPROGRAMOWANIA

## STANDARD

- Umie wyszukać i uruchomić zainstalowaną w urządzeniu komputerowym aplikację.
- Umie zainstalować aplikacje za pomocą typowych procedur lub kreatorów (np. ze sklepu Google, AppStore, narzędzia zarządzania aplikacjami lub posiadanego pliku instalacyjnego).
- Wie, że instalacja aplikacji wykorzystuje zasoby urządzenia komputerowego (np. przestrzeń dyskowa, pamięć wewnętrzna).
- Umie otworzyć plik w aplikacji innej niż domyślna dla jego typu.
- Umie znaleźć i przetestować aplikacje dostosowane do swoich potrzeb i upodobań lepiej niż aplikacje domyślne.
- Umie dostosować format zapisu danych do swoich potrzeb, korzystając z dostępnego oprogramowania (np. zapisać prezentację jako PDF, zmienić format z DOC na ODT).
- Umie rozpoznawać elementy aktywne w aplikacjach, z których korzysta (w tym na stronach internetowych)
- Umie wykonać proste czynności konfiguracyjne aplikacji (np. spersonalizować przez podanie własnego pseudonimu, dostosować głośność efektów dźwiękowych, jasność obrazu etc.).
- Rozumie proste i typowe komunikaty urządzenia komputerowego i jego aplikacji (w tym pojawiające się podczas instalacji, deinstalacji, eksploatacji i konserwacji).
- Umie rozróżnić komunikaty informacyjne, ostrzegawcze i komunikaty błędów.
- Umie samodzielnie stworzyć, pozyskać (np. zrobić zdjęcie, pobrać z internetu) obraz graficzny (np. zdjęcie cyfrowe żądanego obiektu) i za pomocą wybranego oprogramowania przygotować je w podstawowym zakresie do dalszego użytkowania (np. selekcja, obracanie i kadrowanie zdjęć cyfrowych, gromadzenie ich w galerii do przeglądania).
- Umie nagrywać i odtwarzać dźwięk za pomocą aplikacji dostępnej na urządzeniu komputerowym.
- Umie odtworzyć wideo za pomocą dedykowanej aplikacji dostępnej na urządzeniu komputerowym.
- Wie, że z odtwarzanym zapisem wideo można synchronizować napisy z zewnętrznymi plikami.
- Umie korzystać ze skompresowanych plików i archiwów przy pomocy dostępnego oprogramowania.
- Umie kompresować pliki i tworzyć skompresowane archiwa, korzystając z dostępnego oprogramowania.
- Umie zidentyfikować na podstawie działania aplikacji, zainstalowanego oprogramowania diagnostycznego oraz ogólnodostępnych źródeł informacji, czy aplikacja, którą chce zastosować, jest bezpieczna.
- Umie za pomocą wybranego procesora tekstu przygotowywać dokumenty powszechnego użytku (takie jak np. podanie, CV), poprawnie je formatować oraz drukować na dostępnej drukarce.

## ZAGADNIENIA

---

### MYŚLENIE LOGICZNE, ALGORYTMICZNE, PROGRAMOWANIE

---

## STANDARD

---

- Rozumie pojęcie algorytmu.
  - Wie, że oprogramowanie to konkretne zestawy instrukcji stworzone przez człowieka.
  - Umie podać przykłady algorytmów rozwiązywania prostych problemów.
  - Umie posłużyć się narzędziami informatycznymi powszechnego użytku (np. arkuszem kalkulacyjnym) w rozwiązywaniu prostych problemów.
- 

### HIGIENA KORZYSTANIA Z URZĄDZEŃ KOMPUTEROWYCH

- Umie zorganizować swoje stanowisko pracy z urządzeniem komputerowym tak, aby nie szkodzić swojemu zdrowiu.

# MOBILNE BEZPIECZEŃSTWO

## ZAGADNIENIA

### PRYWATNOŚĆ, KOMUNIKACJA

#### 7-10 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 1-3)

- Wie, że niektórych informacji nie wolno udostępniać obcym i potrafi wymienić typowe przykłady takich informacji i sytuacji (np. nie podaje obcym osobom swojego ani cudzego adresu czy numeru telefonu).
- Wie, że w razie wątpliwości trzeba zasięgnąć rady rodziców lub opiekunów.
- Wie, że istnieje różnica pomiędzy zrobieniem zdjęcia lub nakręceniem filmiku a udostępnieniem ich publicznie, np. w internecie.
- Umie wskazać proste przykłady upublicznienia (np. strona internetowa, druk, tablica ogłoszeń, wystawa publiczna).
- Umie wymienić proste przykłady zapisów, które mogą zawierać jego wizerunek (np. fotografia z rozpoznawalną twarzą, wideo z jego udziałem).
- Wie, że każdy ma prawo decydować o publikacji swojego wizerunku i swojego utworu.
- Wie, że osobami odpowiedzialnymi za taką decyzję są jego rodzice lub opiekunowie.
- Wie, do kogo może się zwrócić o pomoc w egzekwowaniu swoich praw i potrafi wskazać sytuacje, w których powinien to uczynić.

### ANONIMOWOŚĆ

- Umie rozróżnić proste sytuacje komunikacyjne anonimowe i nieanonimowe.
- Wie, że imiennosc może być pozorowana (np. rozmówca może podać fałszywe nazwisko i funkcję).
- Umie wskazać proste przykłady sytuacji, w której może lub powinien pozostać anonimowy (np. że nie musi podawać swoich danych wszystkim dorosłym na żądanie), oraz sytuacji, w której nie może zachować anonimowości (np. na żądanie rozpoznanej nauczyciela własnej szkoły, policjanta).

#### 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Umie wskazać różnice pomiędzy komunikacją prywatną a publiczną; np. wie, że podczas wypowiedzi na forum klasy lub szkoły nie podaje się niektórych faktów, które można podać w rozmowie z przyjacielem lub członkiem najbliższej rodziny, potrafi wskazać przykłady rozmów lub innych aktów komunikacji, które można lub których nie można uznać za prywatne, oraz przykłady rodzajów informacji, które nie nadają się do publicznego komunikowania.
  - Wie, że wykonane i przechowywane przez niego/nią pliki (w tym fotografie) mogą wpaść w niepowołane ręce.
- 
- Wie, że z sieci można korzystać anonimowo (w tym także, że anonimowość może być ukryta za pomocą fałszywych danych).
  - Wie, że jego własna anonimowość może być pozorna i łatwa do zdemaskowania lub pokonania.
  - Wie, że w komunikacji przez media (np. internet) nie każdy jest tym, za kogo się podaje.
  - Umie podać przykład sytuacji, w której anonimowość jest wskazana.

## ZAGADNIENIA

### BEZPIECZEŃSTWO KOMUNIKACJI, PRACY I TRANSAKCCI

## 7-10 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 1-3)

- Rozumie, co to jest sekret, tajemnica.
- Potrafi wskazać proste przykłady informacji poufnych.
- Umie wskazać przykłady osób (lub przedstawicieli zawodów), którym można powierzyć informacje poufne np. rodzice, opiekunowie, wychowawca, lekarz, psycholog.
- Umie w prosty sposób dokonać wyboru treści, które odbiera, np. poprzez wyłączenie aplikacji.
- Wie, że nie wolno wysyłać nikomu swoich zdjęć bez wiedzy i zgody rodziców

### BEZPIECZEŃSTWO KOMUNIKACJI, PRACY I TRANSAKCCI

- Wie, że niektóre dane powinny być poufne.
- Umie wskazać przykłady takich danych (np. hasło do poczty elektronicznej i innych kont).
- Umie wskazać proste przykłady sytuacji sprzyjających i niesprzyjających zachowaniu takiej poufności (np. trudne hasło, dobre i złe sposoby przechowywania haseł, umieszczanie danych osobowych i teled adresowych w publicznych miejscach).
- Wie, że ktoś może próbować wyłudzić jego/jej dane.
- Wie, że istnieją sposoby zapewnienia poufności danych.
- Wie, do kogo może się zwrócić o pomoc w sprawach związanych z poufnością danych np. pedagog szkolny, nauczyciel informatyki. Patrz też: Prawo.
- Wie, że może ponieść różne koszty korzystania z internetu w zależności od rodzaju połączenia, z którego korzysta.
- Wie, jakie są konsekwencje dokonywania zakupów zdalnie (np. w sklepie internetowym, na portalu aukcyjnym), a nie osobiście; np. wie, że zakupy dokonywane zdalnie mają nieco inne konsekwencje niż zakupy dokonywane osobiście, ale że są to rzeczywiste zakupy o realnych konsekwencjach prawnych i finansowych.
- Wie, że osoba w jego/jej wieku powinna takie operacje wykonywać wyłącznie w ścisłej współpracy z rodzicami lub opiekunami prawnymi, za ich pośrednictwem.
- Wie, że niektóre aplikacje mogą obciążać swoich użytkowników dodatkowymi kosztami za udostępnianie płatnych rozszerzeń (zakupy wewnątrz aplikacji np. w niektórych grach).
- Wie, że aplikacje posiadające uprawnienia do wykonywania połączeń, wysyłania wiadomości SMS oraz przesyłu danych mogą narazić go na dodatkowe koszty wykonując takie połączenia.
- Wie, że należy się wylogować po zakończeniu pracy np. z konta poczty elektronicznej, portali społecznościowych.
- Wie, że należy blokować ekran za pomocą trudnego do odgadnięcia hasła (lub symbolu blokującego) oraz nie należy udostępniać swojego telefonu osobom trzecim bez nadzoru.
- Wie, co to jest spam.
- Umie wskazać przykłady spamu.
- Wie jak postępować w przypadku telefonu od telemarketera.
- Wie, że nie musi zgadzać się na komunikację, zwłaszcza jeśli komunikacja w danej sytuacji lub z danymi osobami powoduje poczucie zagrożenia lub innego rodzaju dyskomfortu.
- Wie, że w takiej sytuacji może zwrócić się do dorosłych po pomoc.
- Wie, co to jest cyberprzemoc i zna reguły postępowania w przypadku, gdy doświadczy ataku lub jest świadkiem przemocy.
- Wie, że nawet pozornie błahе działania przeciwko rówieśnikom w sieci potrafią być dla nich dotkliwe, np. nieprzychylnе komentarze, negatywna ocena wyglądu.
- Wie, że za przemoc wobec innych w sieci grożą konsekwencje.
- Wie, że o przypadkach przemocy w sieci należy informować zaufane osoby dorosłe.
- Wie że przesyłanie lub publikowanie w sieci nieodpowiednich zdjęć i filmów – np. nago lub bieliznie może mieć poważne negatywne konsekwencje.

# MOBILNE BEZPIECZEŃSTWO

## ZAGADNIENIA

### NADZÓR NAD SIECIĄ

#### 7-10 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 1-3)

- Wie, że powinien korzystać z telewizji, internetu i telefonu komórkowego tylko pod nadzorem rodziców i opiekunów lub w wyznaczonych przez nich granicach (np. czas korzystania, dozwolone kanały, strony WWW, aplikacje).

### UZALEŻNIENIA I HIGIENA KORZYSTANIA Z MEDIÓW

- Zna ograniczenia czasu korzystania z mediów.
- Potrafi podać proste przykłady przyczyn, dla których ograniczenia czasu korzystania z mediów są korzystne.
- Zna oznakowanie stron WWW przeznaczonych dla dzieci; umie wymienić ich przykłady.
- Ma świadomość istnienia treści szkodliwych i niedozwolonych.

#### 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

- Wie, co to znaczy cenzura (rozumiana jako celowe ograniczanie dostępu do informacji).
- Wie, co to znaczy podsłuchiwać, również w kontekście technologii i sieci; np. wie, że kiedy pisze do kogoś w internecie, jest możliwe, że czyta to też ktoś inny niż tylko adresat.

- Wie, co oznacza pojęcie „higiena” w odniesieniu do korzystania z mediów.
- Umie wskazać proste zasady higieny (fizycznej i psychicznej) korzystania z mediów, np. związane z porą i czasem korzystania z mediów (także w stosunku do czasu innych aktywności), miejscem, usytuowaniem urządzeń, pozycją ciała.
- Umie dostrzec sytuacje, w których przekroczone zostają granice higieny korzystania z mediów, także w odniesieniu do swoich bliskich np. mama za dużo gra w gry, kolega za dużo rozmawia przez telefon.
- Wie, że nieprawidłowe korzystanie z urządzeń mobilnych może być szkodliwe dla zdrowia.
- Stosuje podstawowe zasady higieny korzystania z urządzeń mobilnych – np. nie nosi telefonu przy ciele, ogranicza rozmowy przez telefon do niezbędnego minimum.
- Wie, że relacje zapośredniczone (przez media) mają wpływ na relacje bezpośrednie i potrafi wskazać proste przykłady takich zależności; np. zdaje sobie sprawę, że to, co napisze w sieci społecznościowej o osobie bliskiej, koleżance, nauczycielu czy osobie obcej lub to, w jaki sposób się do niej odniesie na internetowym forum, może mieć konkretne konsekwencje dla bezpośrednich relacji z tymi (lub też innymi) osobami.
- Umie zaobserwować oznaki zagrożenia uzależnieniem u siebie i u innych (np. zaniedbywanie bieżących obowiązków wskutek poświęcania zbyt dużej ilości czasu na media społecznościowe).

## ZAGADNIENIA

---

### CHMURA

---

### EKOSYSTEM APLIKACJI

---

### ZAPOŚREDNICZENIE KOMUNIKACJI

## 7-10 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 1-3)

---

## 10-12 LAT (SZKOŁA PODSTAWOWA, KLASY 4-6)

---

- Wie, że niektóre aplikacje pozwalają na przechowywanie plików „w chmurze”, poza urządzeniem.
- 

- Wie, że aplikacje mogą generować koszty, zarówno przy instalacji, jak i podczas ich późniejszego używania.
  - Wie, że instalowane w urządzeniu aplikacje mogą okazać się niebezpieczne.
-

# MOBILNE BEZPIECZEŃSTWO

## ZAGADNIENIA

### PRYWATNOŚĆ, KOMUNIKACJA

#### 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Umie zdecydować, czy w danej sytuacji komunikacja powinna być prywatna czy publiczna.
- Wie, jakie są podstawowe sposoby zapewnienia prywatności komunikacji i wie, że mogą różnić się skutecznością np. wiadomość prywatna do konkretnej osoby zamiast rozmowy na czacie, wiadomość e-mail zamiast rozmowy na forum internetowym, SMS zamiast wiadomości w sieci społecznościowej;
- rozumie, że prywatność innych osób zależy również od jego/jej zachowań i odwrotnie.
- Umie zidentyfikować zakres widoczności komunikacji za pomocą danego narzędzia np. widoczność czatu tylko dla rozmówcy, dla grupy (otwartej, zamkniętej), innego zbioru adresatów (tzw. znajomych, kręgu), dla wszystkich odwiedzających.
- Umie posłużyć się narzędziami zwiększającymi prywatność np. ustawieniami lokalizacji w telefonie.

### ANONIMOWOŚĆ

- Wie, że są specjalne narzędzia do zwiększania anonimowości w sieci, i umie o nie spytać.
- Wie, że anonimowość w sieci może być pozorna i że możliwe jest ustalenie autora danej informacji, nawet jeżeli używał pseudonimu lub fałszywych danych; np. że w pewnych sytuacjach nawet zwykły internauta może zidentyfikować osobę ukrytą pod pseudonimem na podstawie innych udostępnionych przez nią informacji oraz że w razie potrzeby osoby lub instytucje dysponujące odpowiednimi kompetencjami mogą identyfikować autora na podstawie m.in. miejsca, urzędzeń i łączy, z których korzystał.
- Wie, że nawet korzystając z odpowiednich narzędzi, może utracić anonimowość przez nieostrożne udostępnienie informacji w treści komunikacji (np. ujawniając swój adres, imię lub informacje identyfikujące pośrednio, jak klasa, numer w dzienniku itp.).

#### 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

- Umie zidentyfikować, czy dane narzędzie (np. czat na portalach społecznościowych) oferuje komunikację prywatną (czyli dostępną tylko dla osobiście wybranych rozmówców).
- Wie, że cała komunikacja (np. czat lub wiadomości „prywatne” na portalach społecznościowych) dostępna jest również dla administratorów serwisów.
- Umie posłużyć się narzędziami zwiększającymi prywatność np. ustawieniami lokalizacji w telefonie.
- Wie jakie jest przeznaczenie regulaminów na stronach WWW oraz aplikacjach, z których korzysta
- Wie, że powinno się je poznać przed skorzystaniem z danego serwisu.
- Rozumie treści typowych regulaminów korzystania ze stron WWW oraz aplikacji.
- Wie, że w trakcie instalacji, w zależności od systemu operacyjnego, aplikacje mogą wymagać przyznania uprawnień dostępu do różnych rodzajów funkcji urządzenia oraz danych użytkownika.
- Rozumie różnice pomiędzy różnymi grupami uprawnień i umie świadomie podjąć decyzję ich przyznaniu lub odmowie.

- Zna przykłady narzędzi zwiększających anonimowość: np. aplikacje klienckie sieci TOR.
- Wie, że takie narzędzia są używane przez działaczy społecznych i politycznych, ofiary przemocy, sygnalistów (whistleblowerów).
- Rozumie, że narzędzia zwiększające anonimowość nie zwalniają z odpowiedzialności za własne czyny.
- Umie posłużyć się narzędziami o takich zastosowaniach.

## ZAGADNIENIA

### BEZPIECZEŃSTWO KOMUNIKACJI, PRACY I TRANSAKCJI

#### 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Wie, że dane prywatne mogą być traktowane jak towar (np. adres e-mail, dane teleadresowe, preferencje i zachowania w sieci oraz poza nią są gromadzone i sprzedawane).
- Wie, co to jest phishing.
- Umie korzystać z podstawowych narzędzi zapewniających bezpieczeństwo komunikacji; np. świadomie korzysta z szyfrowanej transmisji (protokół HTTPS) w portalach społecznościowych, poczcie elektronicznej, sklepie internetowym, portalu aukcyjnym (a w przypadku posiadania konta młodzieżowego w banku, także na stronie banku),
- Wie jakie potencjalne zagrożenia niesie za sobą używanie otwartych sieci WiFi.
- Umie wybrać spośród różnych rodzajów połączenia np. wybiera bezpłatne wifi, aby uniknąć kosztów.
- Wie, że dokonywanie zakupów online obarczone jest ryzykiem.
- Wie, że należy być ostrożnym przy podawaniu własnych danych osobowych i danych karty kredytowej lub debetowej przy dokonywaniu zakupów online (np. trzeba zwracać uwagę na tzw. renomę sklepu, czy też firmy publikującej aplikację)
- Umie przewidzieć konsekwencje działań w sieci, które mogą spowodować groźne sytuacje także poza nią; np. nie podaje publicznie informacji o planowanej dłuższej nieobecności w domu na portalu społecznościowym, na którym podany jest również adres zamieszkania.
- Zna podstawowe reguły postępowania ze spamem.
- Wie jak postępować w przypadku telefonu od telemarketera.
- Wie, co to jest stalking.
- Zna reguły postępowania w przypadku, gdy doświadczy ataku lub powęźmie informację o zagrożeniu.
- Wie, do kogo się zwrócić o pomoc w takim przypadku.
- Wie jakie są formy i mechanizmy sekstingu i nie ulega presji związanej z prośbą o prezentowanie się nago w sieci lub przesłanie tego typu materiałów (filmów, zdjęć).
- Rozumie konsekwencje prawne udziału w sekstingu.
- Wie czym jest cyfrowy wizerunek.
- Wie, że cyfrowy wizerunek można kształtować (np. odpowiednio dobierając zdjęcia umieszczane w portalach społecznościowych).

#### 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

- Umie rozpoznać typowe próby phishingu; np. zwraca uwagę na to, że nie zgadza się adres strony bankowej.
- Wie, że istnieją metody maskowania adresu nadawcy wiadomości.
- Wie, co to są certyfikaty uwierzytelniające (certyfikaty strony).
- Umie postępować, kiedy napotyka najprostsze komunikaty o certyfikatach np. nie akceptuje automatycznie każdego napotkanego błędnego certyfikatu zgłoszonego przez przeglądarkę albo aplikację pocztową.
- Wie, że istnieją narzędzia zwiększające bezpieczeństwo komunikacji.
- Umie znaleźć przykładowe narzędzia zwiększające bezpieczeństwo komunikacji np. szyfrowanie end-to-end, poczty elektronicznej (PGP/GPG), wiadomości SMS.
- Rozumie, że poczucie bezpieczeństwa może być złudne, a zapewnienia twórców aplikacji (np. dotyczące zabezpieczeń) nie zawsze są zgodne z prawdą.
- Wie, że konsekwencje zachowań komunikacyjnych (również online) mogą wpływać na inne osoby (np. informacja o koleździe lub koleżance może negatywnie wpłynąć na ich bezpieczeństwo lub prywatność).
- Umie rozpoznać stalking i wie, jak się przed nim bronić.
- Wie, że należy zareagować w przypadku powięźcia wiadomości o przypadkach nękania osób trzecich (np. znajomych, rówieśników).
- Umie zarządzać cyfrowym wizerunkiem; świadomie podejmuje decyzję, na ile cyfrowy wizerunek odzwierciedla jego prawdziwą tożsamość; np. o publikowaniu danych oraz o zakresie publikowanych danych umożliwiających odkrycie jego/jej tożsamości.



# MOBILNE BEZPIECZEŃSTWO

## ZAGADNIENIA

### NADZÓR NAD SIECIĄ

#### 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Wie, że może być nadzorowany.
- Wie, że nadzór ten może mieć wiele form, w tym formę cenzury lub podsłuchu.
- Wie, że nadzór może nie być zauważalny dla nadzorowanych; np. że skutkiem nadzoru może być zmiana wyników wyszukiwania.
- Zna pojęcie ciasteczka (cookie).
- Rozumie podstawowe zastosowania ciasteczek.
- Wie, że ciasteczka bywają nadużywane do działań sprzecznych z jego interesem i bezpieczeństwem.
- Wie, że urządzenie (lub aplikacja na nim zainstalowana) może gromadzić i przesyłać informacje, nawet gdy jest uśpione lub wyłączone.

### UZALEŻNIENIA I HIGIENA KORZYSTANIA Z MEDIÓW

- Wie, że niektóre wzorce zachowań mogą prowadzić do uzależnienia.
- Umie wymienić przykłady niebezpiecznych wzorców zachowań, np. rezygnowanie z bezpośrednich kontaktów rówieśniczych na rzecz kontaktów zapośredniczonych (poprzez czat internetowy, portale społecznościowe) tam, gdzie nie ma to uzasadnienia w konkretnej sytuacji.
- Umie zidentyfikować niebezpieczne wzorce i umie ich unikać.

#### 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

- Zna podstawowe cele wprowadzania nadzoru; np. walka z cyberprzestępczością, uzyskiwanie przez osoby lub instytucje przychodów ze sprzedaży prywatnych danych użytkowników.
- Wie, że nadzór może być legalny lub bezprawny; że może być prowadzony przez organy państwowe (np. policję) i osoby prywatne czy korporacje.
- Wie, że istnieją metody obejścia/utrudnienia nadzoru (np. wyjęcie baterii z tel.), nie tylko techniczne; np. potrafi wymienić takie metody jak świadome umieszczanie informacji fałszywych lub stosowanie szyfrowania nie tylko do treści wrażliwych, ale również banalnych, celem utrudnienia identyfikacji, kiedy komunikacja dotyczy ważnych/wrażliwych kwestii.
- Umie wymienić przykłady korzystnych i niekorzystnych lub niebezpiecznych zastosowań ciasteczek.
- Wie, że jedyną pewną metodą wyłączenia urządzenia jest wyjęcie z niego baterii.

- Umie świadomie kształtować swoje nawyki związane z korzystaniem z technologii (np. wylogowuje się z sieci społecznościowej lub zamyka komunikator, by nie rozpraszały przy odrabianiu pracy domowej).
- Umie zaobserwować oznaki zagrożenia uzależnieniem u siebie i u innych (np. zaniedbywanie bieżących obowiązków wskutek poświęcania zbyt dużej ilości czasu na media społecznościowe).
- Wie, że istnieją powiązania pomiędzy własnymi działaniami w mediach a innymi sferami życia (np. publikowanie nieprzemyślanych wypowiedzi może skutkować złą opinią przyszłego pracodawcy lub nawet zamknięciem pewnych dróg kariery).

## ZAGADNIENIA

### CHMURA

#### 13-15 LAT (GIMNAZJUM)

- Wie, że pliki i dane przechowywane „w chmurze” przechowywane są faktycznie na serwerach firm oferujących tę usługę.
- Rozumie, że do plików tak przechowywanych dostęp mają również pracownicy tych firm.

### EKOSYSTEM APLIKACJI

- Rozumie, że instalowane aplikacje mogą mieć dostęp do wielu funkcji urządzenia, a także danych użytkownika.
- Wie, że, w zależności od systemu operacyjnego, istnieje wiele źródeł aplikacji mobilnych prowadzonych przez różne podmioty.
- Umie ocenić wiarygodność aplikacji w oparciu o jej pochodzenie, dostępność kodu źródłowego itp. kryteria.

### ZAPOŚREDNICZENIE KOMUNIKACJI

#### 16-18 LAT (SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA)

- Wie, że przechowywanie plików „w chmurze” wiąże się z akceptacją regulaminu i może oznaczać, że usługodawca będzie sprawdzać, jakie pliki są w niej trzymane; może też oznaczać, że usługodawca będzie kasować pliki, które są lub wydają się niezgodne z regulaminem (np. faktyczne lub domniemane naruszenie prawa autorskiego).
- Rozumie, że pliki trzymane „w chmurze” są faktycznie pod kontrolą usługodawcy.

- Wie, jakie są podstawowe modele funkcjonowania na rynku aplikacji mobilnych (sprzedaż aplikacji, reklama, model freemium, finansowanie publiczne, wolne oprogramowanie tworzone przez społeczność).

- Wie, że operator serwisu społecznościowego może kontrolować komunikację użytkowników, decydując np. o wyświetleniu lub nie danych postów konkretnym osobom, bądź o usunięciu prowadzonej w takim serwisie „strony”.
- Umie wskazać środki komunikacji, które zostawiają większą kontrolę użytkownikom (np. e-mail, blog).

# MOBILNE BEZPIECZEŃSTWO

## ZAGADNIENIA

### PRYWATNOŚĆ, KOMUNIKACJA

## STANDARD

- Umie zdecydować, czy w danej sytuacji komunikacja powinna być prywatna czy publiczna.
- Zna podstawowe sposoby zapewnienia prywatności komunikacji i wie, że mogą różnić się skutecznością; np. wiadomość prywatna do konkretnej osoby zamiast rozmowy na czacie, wiadomość e-mail zamiast rozmowy na forum internetowym, SMS zamiast wiadomości w sieci społecznościowej.
- Wie, że wiadomości e-mail można szyfrować, a aplikacje umożliwiające komunikację różnią się stopniem zapewnianej prywatności i niektóre z nich również mogą zapewniać szyfrowanie.
- Umie posłużyć się najprostszymi narzędziami zwiększającymi prywatność np. zmienić ustawienia lokalizacji w telefonie.
- Umie zidentyfikować różnice pomiędzy sposobami określania jego lokalizacji używanymi w telefonach komórkowych.
- Potrafi określić, w których przypadkach korzystanie z danych lokalizacyjnych przez aplikacje jest uzasadnione.
- Wie jakie jest przeznaczenie regulaminów na stronach WWW oraz aplikacjach, z których korzysta.
- Wie, że powinno się je poznać przed skorzystaniem z danego serwisu.
- Rozumie treści typowych regulaminów korzystania ze stron WWW oraz aplikacji.
- Wie, że w trakcie instalacji, w zależności od systemu operacyjnego, aplikacje mogą wymagać przyznania uprawnień dostępu do różnych rodzajów funkcji urządzenia oraz danych użytkownika.
- Rozumie różnice pomiędzy różnymi grupami uprawnień i umie świadomie podjąć decyzję ich przyznaniu lub odmowie.

### ANONIMOWOŚĆ

- Zna przykłady narzędzi zwiększających anonimowość: np. aplikacje klienckie sieci TOR.
- Wie, że takie narzędzia są używane przez działaczy społecznych i politycznych, ofiary przemocy, sygnalistów (whistleblowerów).
- Rozumie, że narzędzia zwiększające anonimowość nie zwalniają z odpowiedzialności za własne czyny.
- Umie posłużyć się narzędziami o takich zastosowaniach.
- Wie, że anonimowość w sieci może być pozorna i że możliwe jest ustalenie autora danej informacji, nawet jeżeli używał pseudonimu lub fałszywych danych; np. że w pewnych sytuacjach nawet zwykły internauta może zidentyfikować osobę ukrytą pod pseudonimem na podstawie innych udostępnionych przez nią informacji oraz że w razie potrzeby osoby lub instytucje dysponujące odpowiednimi kompetencjami mogą identyfikować autora na podstawie m.in. miejsca, urządzeń i łączy, z których korzystał.
- Wie, że nawet korzystając z odpowiednich narzędzi, może utracić anonimowość przez nieostrożne udostępnienie informacji w treści komunikacji (np. ujawniając swój adres, imię lub informacje identyfikujące pośrednio: miejsce pracy i stanowisko itp.).

## ZAGADNIENIA

### BEZPIECZEŃSTWO KOMUNIKACJI, PRACY I TRANSAKcji

## STANDARD

- Umie rozpoznać typowe próby phishingu; np. zwraca uwagę na to, że nie zgadza się adres strony bankowej.
- Wie, że istnieją metody maskowania adresu nadawcy wiadomości.
- Wie, co to są certyfikaty uwierzytelniające (certyfikaty strony).
- Wie, że strony przetwarzające dane prywatne lub wrażliwe (np. strony banków, sieci społecznościowe, poczta, sklepy internetowe) powinny być zabezpieczone protokołem HTTPS.
- Umie postępować, kiedy napotyka najprostsze komunikaty o certyfikatach np. nie akceptuje automatycznie każdego napotkanego błędnego certyfikatu zgłoszonego przez przeglądarkę albo aplikację pocztową.
- Wie, że istnieją narzędzia zwiększające bezpieczeństwo komunikacji.
- Umie znaleźć przykładowe narzędzia zwiększające bezpieczeństwo komunikacji np. szyfrowanie end-to-end, poczty elektronicznej (PGP/GPG), wiadomości SMS.
- Rozumie, że poczucie bezpieczeństwa może być złudne, a zapewnienia twórców aplikacji (np. dotyczące zabezpieczeń) nie zawsze są zgodne z prawdą.
- Umie wybrać spośród różnych rodzajów połączenia np. wybiera bezpłatne wifi, aby uniknąć kosztów.
- Wie, że dokonywanie zakupów online obarczone jest ryzykiem.
- Wie, że należy być ostrożnym przy podawaniu własnych danych osobowych i danych karty kredytowej lub debetowej przy dokonywaniu zakupów online (np. trzeba zwracać uwagę na tzw. renomę sklepu, czy też firmy publikującej aplikację).
- Wie, że konsekwencje zachowań komunikacyjnych (również online) mogą wpływać na inne osoby (np. informacja o bliskich lub współpracownikach może negatywnie wpłynąć na ich bezpieczeństwo lub poczucie prywatności).
- Wie, co to jest spam.
- Zna podstawowe reguły postępowania ze spamem.
- Wie jak postępować w przypadku telefonu od telemarketera.
- Umie rozpoznać stalking.
- Wie, że należy reagować na stalking, również w odniesieniu do osób trzecich (np. bliskich, współpracowników).
- Umie rozpoznać cyberbullying.
- Wie, że należy reagować na cyberbullying, również w odniesieniu do osób trzecich (np. bliskich, współpracowników).
- Wie czym jest cyfrowy wizerunek.
- Wie, że cyfrowy wizerunek można kształtować (np. odpowiednio dobierając zdjęcia umieszczane w portalach społecznościowych).
- Umie zarządzać cyfrowym wizerunkiem; świadomie podejmuje decyzję, na ile cyfrowy wizerunek odzwierciedla jego prawdziwą tożsamość; np. o publikowaniu danych oraz o zakresie publikowanych danych umożliwiających odkrycie jego/jej tożsamości.

# MOBILNE BEZPIECZEŃSTWO

## ZAGADNIENIA

## STANDARD

### NADZÓR NAD SIECIĄ

- Zna podstawowe cele wprowadzania nadzoru; np. walka z cyberprzestępczością, uzyskiwanie przez osoby lub instytucje przychodów ze sprzedaży prywatnych danych użytkowników.
- Wie, że nadzór może być legalny lub bezprawny; że może być prowadzony nie tylko przez organy państwowe (np. policję), ale także przez osoby prywatne czy korporacje.
- Wie, że nawet pewne formy nadzoru przez organy państwa mogą być nielegalne.
- Wie, że istnieją metody obejścia/utrudnienia nadzoru.
- Zna pojęcie ciasteczka (cookie).
- Rozumie podstawowe zastosowania ciasteczek.
- Wie, że ciasteczka bywają wykorzystywane do działań sprzecznych z jego/jej interesem i bezpieczeństwem.
- Wie, że jedyną pewną metodą wyłączenia urządzenia jest wyjęcie z niego baterii.

### UZALEŻNIENIA I HIGIENA KORZYSTANIA Z MEDIÓW

- Umie świadomie kształtować swoje nawyki związane z korzystaniem z technologii (np. wylogowuje się z sieci społecznościowej lub zamyka komunikator, by nie rozpraszały przy pracy).
- Umie zareagować na negatywne zachowania u innych, np. pomagając uzyskać pomoc specjalisty.
- Umie zaobserwować oznaki zagrożenia uzależnieniem u siebie i u innych (np. zaniedbywanie bieżących obowiązków wskutek poświęcania zbyt dużej ilości czasu na aktywność w mediach społecznościowych).
- Wie, że istnieją powiązania pomiędzy własnymi działaniami w mediach a innymi sferami życia (np. publikowanie nieprzemyślanych wypowiedzi może skutkować złą opinią pracodawcy lub nawet zamknięciem pewnych dróg kariery).

## ZAGADNIENIA

## STANDARD

### CHMURA

- Wie, że przechowywanie plików „w chmurze” wiąże się z akceptacją regulaminu i może oznaczać, że usługodawca będzie sprawdzać, jakie pliki są w niej trzymane; może też oznaczać, że usługodawca będzie kasować pliki, które są lub wydają się niezgodne z regulaminem (np. faktyczne lub domniemane naruszenie prawa autorskiego).
- Rozumie, że pliki trzymane „w chmurze” są faktycznie pod kontrolą usługodawcy.

### EKOSYSTEM APLIKACJI

- Rozumie, że instalowane aplikacje mogą mieć dostęp do wielu funkcji urządzenia, a także danych użytkownika.
- Wie, że, w zależności od systemu operacyjnego, istnieje wiele źródeł aplikacji mobilnych prowadzonych przez różne podmioty.
- Umie ocenić wiarygodność aplikacji w oparciu o jej pochodzenie, dostępność kodu źródłowego itp. kryteria.
- Wie, jakie są podstawowe modele funkcjonowania na rynku aplikacji mobilnych (sprzedaż aplikacji, reklama, model freemium, finansowanie publiczne, wolne oprogramowanie tworzone przez społeczność).

### ZAPOŚREDNICZENIE KOMUNIKACJI

- Wie, że operator serwisu społecznościowego może kontrolować komunikację użytkowników, decydując np. o wyświetleniu lub nie danych postów konkretnym osobom, bądź o usunięciu prowadzonej w takim serwisie „strony”.
- Umie wskazać środki komunikacji, które zostawiają większą kontrolę użytkownikom (np. e-mail, blog).

# NOTATKI

A series of horizontal dotted lines for taking notes.

Ważną częścią misji Narodowego Instytutu Audiowizualnego (NInA) jest edukacja. Wspierają ją serwisy internetowe wydawane przez NInA, dostarczające sprawdzone źródła wiedzy i scenariuszy lekcji, dostępnych dla nauczycieli, uczniów i animatorów kultury wszędzie i o każdej porze.



## NInA

## NINATEKA | EDU

NInA

[www.ninateka.pl/edu](http://www.ninateka.pl/edu)

NINATEKA to audiowizualna biblioteka kultury polskiej - filmy, animacje, dokumenty, najgłośniejsze spektakle ostatnich lat, koncerty, archiwalne programy telewizyjne i audycje radiowe – w sumie ponad 4500 materiałów. Cennym elementem serwisu jest sekcja edukacyjna, w ramach której uczniowie i nauczyciele mają dostęp do blisko 200 gotowych scenariuszy lekcji. NINATEKA EDU to pierwsza tego typu multimedialna biblioteka edukacyjna w Polsce, zawierająca klasykę polskiego dokumentu, audycje, spektakle wybitnych polskich reżyserów, nagrania koncertów artystów współczesnej polskiej sceny, muzyczne filmy dokumentalne, reportaże, animacje, programy poświęcone kulturze i sztuce – bezcenne źródło rzetelnie opisanych materiałów dotyczących polskiego dziedzictwa audiowizualnego i audialnego.

Dla uczniów i nauczycieli szkół podstawowych, gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych przygotowano specjalne konto EDU. Jego posiadacze mają bezpłatny dostęp do wszystkich materiałów edukacyjnych, w tym scenariuszy lekcji. Aby założyć takie konto uczniowie potrzebują specjalnego kodu, który może im przekazać zarejestrowany w NINATECE EDU nauczyciel.

## Muzykoteka Szkolna

NInA

[www.muzykotecaszkolna.pl](http://www.muzykotecaszkolna.pl)

Ogólnodostępny internetowy serwis edukacyjny skierowany do uczniów, nauczycieli i melomanów. Jego zadaniem jest kształcenie świadomych odbiorców muzyki i aktywnych uczestników kultury oraz podniesienie poziomu powszechnej edukacji muzycznej w Polsce poprzez multimedialne i interaktywne zasoby. W ich skład wchodzi m.in. pliki muzyczne oraz filmowe (w tym kanon najważniejszych utworów w historii) i definicje terminów, gatunków, epok i instrumentów (w tym filmiki i lekcje). Na stronie można znaleźć także biogramy kompozytorów i teksty lub rysunki pogłębiające wiedzę, wreszcie scenariusze lekcji na różnym poziomie oraz gry i nauka nut dla początkujących. Muzykoteka Szkolna prowadzi warsztaty dla edukatorów i młodzieży, współprodukuje lub rejestruje koncerty i spektakle, dostarcza narzędzi do atrakcyjnego poznawania muzyki wokół nas.

## iPSB

INTERNETOWY POLSKI SŁOWNIK BIOGRAFICZNY

[www.ipsb.nina.gov.pl](http://www.ipsb.nina.gov.pl)

Serwis jest internetową wersją 49-tomowego Polskiego Słownika Biograficznego, wydawanego przez Polską Akademię Nauk i Polską Akademię Umiejętności od 1935 r. W stale rozbudowywanym serwisie oryginalne hasła (ponad 6400 biogramów) są opatrzone dodatkowymi materiałami multimedialnymi – filmami i audycjami (80 materiałów), fotografiami (2900 fotosów), pochodzącymi ze zbiorów m.in. Telewizji Polskiej, Polskiego Radia, Biblioteki Narodowej i wielu innych instytucji. IPSB jest rzetelnym źródłem sprawdzonej historycznej wiedzy i ciekawych materiałów dodatkowych, które uzupełniają hasła biograficzne.



[www.europeana.eu](http://www.europeana.eu)

Europeana to największa europejska platforma cyfrowa, która umożliwia dostęp do ponad 40 milionów zbiorów instytucji kultury, archiwów, bibliotek i muzeów z wszystkich unijnych państw. Odwiedzający stronę mają dostęp do tysięcy cyfrowych fotografii, skanów książek, klipów wideo, rysunków, a nawet partytur nutowych, pochodzących nie tylko z archiwum NInA, ale także z Holandii, Hiszpanii czy Węgier. To niesamowite źródło wiedzy o europejskiej historii, kulturze, technologii.

Blisko związany z Europeaną jest portal EUscreen [www.euscreen.eu](http://www.euscreen.eu), który jest doskonałym źródłem archiwalnych programów telewizyjnych, zdjęć i artykułów. EUscreen umożliwia zestawienie polskich materiałów dotyczących teatru, mody czy przemian politycznych w szerokim międzynarodowym kontekście z archiwami pochodzącymi z innych europejskich krajów.

Narodowy Instytut Audiowizualny (NInA) to państwowa instytucja kultury powołana w celu digitalizacji, udostępniania i promocji polskiego dziedzictwa audiowizualnego. Misją statutową NInA jest gromadzenie, archiwizacja, rekonstrukcja i udostępnianie najbardziej wartościowych przejawów kultury filmowej, muzycznej i teatralnej. Instytut prowadzi działania z zakresu edukacji medialnej oraz badań dotyczących edukacji audiowizualnej i kultury 2.0, współpracując z ekspertami w zakresie nowych mediów, prawa autorskiego i archiwizacji. NInA pełni funkcję instytucji zarządzającej priorytetem „Edukacja medialna i informacyjna” w Programach Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.



**FONTY:**

**OSTRICH SANS / COPYRIGHT (C) 2013, TYLER FINCK (HI@TYLERFINCK.COM),  
LATO / ŁUKASZ DZIEDZIC WWW.TYPOLAND.COM**

**WSPÓŁWYDAWCA:**

**NARODOWY INSTYTUT AUDIOWIZUALNY; 2014 R.,  
WWW.NINA.GOV.PL.**

**© FUNDACJA NOWOCZESNA POLSKA**

UKŁAD, WYBÓR I REDAKCJA ZBIORU, TEKSTY I MATERIAŁY ILUSTRACYJNE (O ILE NIE JEST TO WSKAZANE INACZEJ)  
SĄ DOSTĘPNE NA LICENCJI CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA-NA TYCH SAMYCH WARUNKACH 3.0.

TREŚĆ LICENCJI JEST DOSTĘPNA NA STRONIE: **[CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSES/BY-SA/3.0/PL](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl)**

WERSJA ELEKTRONICZNA NINIEJSZEJ KSIĄŻKI DOSTĘPNA JEST NA STRONIE: **[HTTP://KATALOG.EDUKACJAMEDIALNA.EDU.PL](http://katalog.edukacjamedialna.edu.pl)**

FUNDACJA NOWOCZESNA POLSKA UL. MARSZAŁKOWSKA 84/92 LOK. 125 00-514 WARSZAWA  
FUNDACJA@NOWOCZESNAPOLSKA.ORG.PL NOWOCZESNAPOLSKA.ORG.PL/







FUNDACJA  
nowoczesna  
Polska

NARODOWY  
INSTYTUT  
AUDIOWIZUALNY



NInA

FUNDACJA NOWOCZESNA POLSKA, UL. MARSZAŁKOWSKA 84/92 LOK. 125, 00-514 WARSZAWA

tel/fax: (22) 621-30-17, email: FUNDACJA@NOWOCZESNAPOLSKA.ORG.PL

NIP: 952-187-70-87, KRS: 0000070056, REGON: 017423865

Numer konta: 59 1030 0019 0109 8530 0040 5685

JĘŚLI CHCESZ WESPRZEĆ NASZĄ DZIAŁALNOŚĆ, ODWIEDŹ STRONĘ [HTTP://NOWOCZESNAPOLSKA.ORG.PL/POMOZ-NAM/WESPRZYJ-NAS/](http://nowoczesnapolska.org.pl/pomoz-nam/wesprzyj-nas/)

WERSJA CYFROWA PUBLIKACJI DOSTĘPNA NA [HTTP://KATALOG.EDUKACJAMEDIALNA.EDU.PL](http://katalog.edukacjamedialna.edu.pl)