



KATALOG KOMPETENCJI MEDIALNYCH, INFORMACYJNYCH I CYFROWYCH 2014 (wybór)

Redakcja merytoryczna: Anna Gruhn, Iwona Brzózka-Złotnicka
Redakcja metodyczna: Joanna Góral-Wojtalik, Joanna Waszczuk
Redakcja językowa: Aleksandra Sekuła

Wykorzystano rekomendacje opracowane przez: Radosława Bombę, Piotra Celińskiego, Mirosława Filiciaka, Damiana Muszyńskiego, Jacka Pyżalskiego, Ewę Rozkosz, Grzegorza Stunżę i Marcina Wilkowskiego.

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 Tańkowski, Marcin Wilkowski, Łukasz Wojtasik, Michał Woźniak, Marcin Zaród

Współwydawca: Narodowy Instytut Audiowizualny 2014 r.

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. (CC BY 3.0).

Treść licencji jest dostępna na stronie: creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl
Wersja elektroniczna dostępna jest na stronie: <http://katalog.edukacjamedialna.edu.pl>

Fundacja Nowoczesna Polska
ul. Marszałkowska 84/92; lok. 125; 00-514 Warszawa

Fundacja@nowoczesnapolska.org.pl
Nowoczesnapolska.org.pl

SPIS TREŚCI

WSTĘP

1. Założenia metodologiczne
2. Struktura katalogu
3. Jak korzystać z Katalogu 2.0
 - 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 między innymi 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. I–III (7–10 l.),
 - szkoła podstawowa kl. IV–VI (10–12 l.),
 - gimnazjum (13–15 l.),
 - szkoła ponadgimnazjalna (16–18 l.),
 - szkolnictwo wyższe.

WYKAZ SKRÓTÓW

SŁOWNICZEK

BIBLIOGRAFIA

KATALOG KOMPETENCJI – WYBÓR

STANDARDY

Korzystanie z informacji – standardy

Jednostka w środowisku medialnym – standardy

Język mediów – standardy

Kreatywne korzystanie z mediów – standardy

Etyka i wartości w komunikacji i mediach – standardy

Bezpieczeństwo – standardy

Prawo w komunikacji i mediach – standardy

Ekonomiczne aspekty działania mediów – standardy

Kompetencje cyfrowe – standardy

Mobilne bezpieczeństwo – standardy

WSTĘP

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 ogni-skowały 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 edukacja medialna edu.pl, na której opublikowaliśmy dotychczas prawie 200 scenariuszy lekcji z zakresu edukacji medialnej dla: przedszkola, klas I–III i IV–VI szkoły podstawowej, gimnazjum oraz szkół ponadgimnazjalnych. Jesienią 2013 roku 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 najrado-śniejszych 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 badaczy, którzy przygotowali nieraz surowe, ale zawsze bardzo cenne recenzje. Z drugiej strony pojawiły się nowe dla nas wyzwania, jak na przykład 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 poszerza-

niem swoich umiejętności w tym zakresie. Nasz katalog udostępniamy na wolnej licencji *Creative Commons Uznanie Autorstwa – na tych samych 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 redaktorkom merytorycznym, 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, na przykład 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 między innymi 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 przygotowanej 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 proponowane 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, wchodząc w kolejny etap edukacji, ma już wiedzę z poprzedniego. W edukacji formalnej uwzględniliśmy także studia wyższe – tu zawarliśmy kompetencje przydatne na etapie studiowania na przykład 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, na przykład 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 dziesięć obszarów tematycznych i sześć 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 między innymi 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. I–III (7–10 l.);
- szkoła podstawowa kl. IV–VI (10–12 l.);
- gimnazjum (13–15 l.);
- szkoła ponadgimnazjalna (16–18 l.);
- szkolnictwo wyższe.

Z myślą o osobach dorosłych wyodrębniliśmy również *Standardy edukacji medialnej, informacyjnej i cyfrowej*.

Gdzie znaleźć Katalog 2.0?

Katalog znajduje się na stronie: <http://edukacjamedialna.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 umożliwia 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 na przykład 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.

WYKAZ SKRÓTÓW

GIODO – Główny Inspektor Ochrony Danych Osobowych (patrz: słowniczek)

GUI – Graphical User Interface (patrz: słowniczek)

GUS – Główny Urząd Statystyczny

IMGW – Instytut Meteorologii i Gospodarki Wodnej

KRRiT – Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji (patrz: słowniczek)

OZZ – Organizacja Zbiorowego Zarządzania (patrz: słowniczek)

PGP – Pretty Good Privacy (patrz: słowniczek)

TIK – technologie informacyjno-komunikacyjne

TOR – The Onion Router (patrz: słowniczek)

UKE – Urząd Komunikacji Elektronicznej (patrz: słowniczek)

UOKiK – Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów (patrz: słowniczek)

WCAG – 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 Pruszczyk, Kamil Śliwowski, <http://www.ceo.org.pl/pl/szkolazklasa2zero/news/bezpieczenstwo-w-sieci>, CC BY-SA 3.0 PL.

abonament radiowo-telewizyjny – opłata mająca na celu umożliwienie realizacji misji publicznej telewizji i radia.

AdBlock – 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.

administrator danych osobowych – 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.

advertorial (inaczej: artykuł sponsorowany) – płatna reklama w gazecie przypominająca wyglądem artykuł prasowy.

anonimowość – brak możliwości zidentyfikowania osoby.

asymetria informacji – zachodzi w procesie wymiany informacji; sytuacja, w której jedna strona wie więcej, posiada więcej informacji niż druga.

audiodeskrypcja – technika, która umożliwia osobom niewidomym odbiór między innymi programów telewizyjnych dzięki dodaniu do nich słownych opisów tego, co dzieje się na ekranie.

blog – rodzaj strony internetowej zawierającej odrębne, uporządkowane chronologicznie wpisy. Blogi umożliwiają zazwyczaj kategoryzację wpisów oraz ich komentowanie przez czytelników.

- booksprint** – grupowa forma redagowania książki; dzięki odpowiednio zorganizowanej pracy grupowej książka powstaje w ciągu kilku dni.
- cenzura** – kontrola informacji; cenzura prewencyjna to kontrola podejmowana przed publikacją tekstu lub innego utworu.
- certyfiakat strony** – elektroniczny podpis strony internetowej, niezbędny do nawiązania połączenia <https://>.
- chmura obliczeniowa** (ang. *cloud computing*) – model, w którym użytkownik może korzystać z danej usługi (na przykład gry, bazy danych, przechowywania plików) bez konieczności kupowania sprzętu ani oprogramowania: dane przechowywane są na serwerze dostawcy usługi.
- ciasteczko (HTTP cookie, cookie)** – małe pliki tekstowe zapisywane na dysku użytkownika podczas korzystania ze stron WWW, zapamiętujące określone informacje o ustawieniach przeglądarki (na przykład wybrany język strony WWW, dane logowania) lub przesyłające pewne informacje z powrotem na serwery danej strony (na przykład 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 między innymi 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.
- copyleft** – 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.
- crowdfunding** (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, wytwórni i sponsorów, często narzucających warunki współpracy.
- cyberprzemoc** (ang. *cyberbullying*) (inaczej: agresja elektroniczna) – stosowanie przemocy poprzez: prześladowanie, zastraszanie, nękanie, wyśmiewanie innych osób przy pomocy narzędzi typu elektronicznego, takich jak na przykład: SMS, e-mail, witryny internetowe, fora dyskusyjne; osobę dopuszczającą się takich czynów określa się mianem stalkera.

dane osobowe – wszelkie informacje dotyczące określonej osoby fizycznej (czyli zidentyfikowanej lub możliwej do zidentyfikowania); nie mamy do czynienia z danymi osobowymi wówczas, gdy informacja dotyczy instytucji (na przykład firmy), grupy osób, osoby fikcyjnej (na przykład postaci literackiej) czy takiej, której nie jesteśmy w stanie rozpoznać; dane osobowe podlegają ochronie i nie mogą być zbierane bez odpowiedniej podstawy prawnej (na przykład zgody osoby, której dotyczą).

dane osobowe wrażliwe – 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.

digitalizacja – działanie polegające na przeniesieniu materiałów zapisanych w postaci analogowej do formatu cyfrowego.

domena publiczna – zbiór utworów będących dobrem wspólnym, do których prawa autorskie wygasły (na przykład utwory Chopina), oraz utwory, które nigdy nie były chronione, ponieważ zostały stworzone przed powstaniem prawa autorskiego.

dozwolony użytek – 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.

edutainment (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 na przykład quizy lub seriale; stosowane często w mediach do masowego przekazywania wiedzy lub kształtowania postaw społecznych; patrz także -> infotainment.

emotikony – znaki emocji tworzone głównie za pomocą znaków interpunkcyjnych i liter alfabetu łacińskiego, na przykład: :-), ^-^, ;P.

Eurydice – 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).

freemium – 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, na przykład

aplikacja sportowa Endomondo i Endomondo Pro czy program Adobe Reader i Adobe Reader Pro.

Główny Inspektor Ochrony Danych Osobowych (GIODO) – organ kontrolujący zgodność przetwarzania danych z przepisami o ochronie danych osobowych.

GPG – oprogramowanie implementujące PGP.

GUI – graficzny interfejs użytkownika, środowisko graficzne (ang. *Graphical User Interface*); ogólne określenie dotyczące wizualnego sposobu komunikowania się komputer-użytkownik.

hipertekst – 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.

infografika – przystępna i przejrzysta prezentacja danych, wiedzy lub informacji w formie grafiki.

infotainment (z ang. *information*: informacja + *entertainment*: rozrywka) – zjawisko zacierania różnic pomiędzy przekazami informacyjnymi i rozrywkowymi; obserwujemy je we współczesnych mediach; patrz także – *edutainment*.

integralność kontekstualna – 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.

interfejs – 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.

konwencja – umowa międzynarodowa mająca skutki prawne.

konwergencja kompetencji – łączenie się i przenikanie kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych.

konwergencja mediów (łac. *convergere*: zbierać się, upodabniać się) – kulturowe i technologiczne przenikanie się i łączenie różnych środków przekazu, urządzeń informatycznych i telekomunikacyjnych.

Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji (KRRiT) – 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

między innymi przyznawanie koncesji, kontrolowanie nadawców, badanie treści i odbioru programów radiowych i telewizyjnych.

lokowanie produktu – przekaz handlowy polegający na przedstawieniu lub nawiązywaniu do towaru, usługi lub ich znaku towarowego w taki sposób, że stanowią one element samej audycji.

mapa myśli – 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 używanie wielu kolorów i tworzenie struktury promienistej: pośrodku kartki znajduje się rysunek lub słowo odzwierciedlające najważniejszą ideę, od niej rozchodzą się promieniście inne skojarzenia.

media społecznościowe – 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.

mem – najczęściej zdjęcie lub inna forma grafiki wraz z podpisem; memy rozpowszechniane są głównie w mediach społecznościowych.

multimedia – media łączące kilka różnych form przekazu (na przykład: tekst, obraz statyczny, dźwięk, film); często pojęcie to łączy się z interaktywnością.

narracja cyfrowa – opowieść w formie multimedialnej; jej autor przekazuje treść za pomocą połączenia różnych form przekazu, na przykład tekstu, animacji, dźwięku, obrazu, wideo; może przybierać formę hipertekstu, prezentacji, filmu.

netykieta – zwyczajowy zbiór zasad kulturalnego zachowania w Internecie.

normy w komunikacji – zwyczajowe reguły, które mają na celu zapewnienie nam swobody komunikowania się, ale też określają pewne obowiązki wobec osób, z którymi się komunikujemy.

operatory logiczne – elementy umożliwiające działania na zbiorach, przydatne przy formułowaniu zapytań wyszukiwawczych, na przykład 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.

opłata audiowizualna – 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 na przykład we Francji, Holandii, Niemczech czy Wielkiej Brytanii; w Polsce wprowadzenie opłaty audiowizualnej zapowiedział w styczniu 2014 roku ówczesny Minister Kultury i Dziedzictwa Narodowego Bogdan Zdrojewski. Obecnie opracowywa-

ne są założenia ustawy zastępującej abonament radiowo-telewizyjny opłatą audiowizualną.

Organizacja Zbiorowego Zarządzania (OZZ) – organizacja zbiorowego zarządzania prawami autorskimi i prawami pokrewnymi; OZZ-y zarządzają majątkowymi prawami autorskimi, głównie poprzez wydawanie licencji na korzystanie z utworów.

Otwarte Zasoby Edukacyjne (OZE) – zasoby edukacyjne na wolnych licencjach (lub przeniesione do domeny publicznej), udostępniane za pośrednictwem dowolnych technologii informacyjno-telekomunikacyjnych.

PGP (skrót od ang. *Pretty Good Privacy*) – standard szyfrowania między innymi poczty elektronicznej.

phishing – wyłudzenie informacji osobistych (na przykład haseł lub szczegółów karty kredytowej) przez podszywanie się przez godną zaufania osobę lub instytucję, której te dane są potrzebne.

plagiat – skopiowanie utworu (lub jego części) innego autora i przedstawienie pod własnym nazwiskiem.

pluralizm mediów (pluralizm źródła, treści i dostawców; pluralizm zewnętrzny) – wielość mediów i różnorodność ich rodzajów; istnieje też pluralizm wewnętrzny, czyli różnorodność treści dostarczanych odbiorcom.

podcast – internetowe nagrania audio (czasem też wideo -> vodcast), najczęściej tworzące serie.

polityka medialna – strategia określająca ramy prawne i regulacyjne działalności mediów; dotyczy treści przekazów medialnych, organizacji i funkcjonowania mediów oraz ich technicznej infrastruktury.

postać analogowa – tradycyjny zapis informacji, na przykład na taśmie filmowej, papierze, płycie winylowej; w przeciwieństwie do postaci analogowej postać cyfrowa umożliwia zapis za pośrednictwem kodu binarnego: zer i jedynek.

potrzeba informacyjna – 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].

prywatność – sfera życia człowieka, w którą nie należy wkraczać bez pozwolenia. Ma ona swój aspekt cielesny, terytorialny, informacyjny i komunikacyjny. Prywatność jest chroniona przez prawo (między innymi 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).

regulacja mediów – nadzór i kontrola działalności przedsiębiorstw medialnych, na przykład na rynku mediów w Polsce regulacją treści w radiofonii i tele-

wizji zajmuje się KRRiT, kwestiami gospodarki i częstotliwościami UKE, a kwestiami konkurencji UOKiK.

savoir-vivre (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.

sieciowy edytor tekstu – 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 na przykład Pad.

SPAM – niechciane, niepotrzebne, niezamówione wiadomości elektroniczne; zwykle wysyłane za pośrednictwem e-maila i dużych serwisów społecznościowych; spam ma najczęściej (ale nie zawsze) charakter reklamowy.

sprzedaż w pakiecie – dostępna okresowo (na przykład tylko przez tydzień) sprzedaż pakietów gier, e-booków, albumów muzycznych itp.; nabywca sam decyduje, ile zapłaci za dany pakiet, zaś sprzedawca może podawać progi cenowe lub premiować zakup za cenę wyższą niż średnia dodatkowym produktem; w taki sposób działa na przykład Humble Bundle lub BookRage.

strona wiki – 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.

sygnalista (in. whistleblower) – ten, który bije na alarm. Osoba informująca opinię publiczną o nieprawidłowościach (etycznych, finansowych) w swoim miejscu pracy (może to być jednostka budżetowa, prywatna firma itp.). Sygnalistą jest na przykład Edward Snowden – były pracownik firm świadczących usługi kontraktowe dla amerykańskiej Agencji Bezpieczeństwa Narodowego (ang. National Security Agency, NSA) – który w 2013 roku ujawnił tajne dokumenty tej instytucji. W wyniku tego wycieku w prasie opublikowano między innymi 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.

stalking – złośliwe i powtarzające się nagabywanie, naprzykrzanie się czy prześladowanie, zagrażające czyjemuś bezpieczeństwu.

szyfrowanie poczty elektronicznej – metody szyfrowania treści komunikacji e-mail tak, by odczytać ją mogli tylko nadawca i adresaci.

TOR (ang. *The Onion Router*) – specjalne oprogramowanie, które pomaga ukryć lokalizację (adres IP) oraz zapewnić poufność komunikacji w sieci.

transmisja strumieniowa – 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).

umowa – porozumienie dwóch lub więcej stron mające na celu ustalenie wzajemnych obowiązków i praw.

Urząd Komunikacji Elektronicznej (UKE) – jeden z regulatorów rynku mediów, do jego zadań należy między innymi zarządzanie częstotliwościami, na których są nadawane programy radiowe i telewizyjne.

Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów (UOKiK) – urząd administracji publicznej; odpowiada za kształtowanie polityki antymonopolowej oraz ochronę praw konsumentów.

videocast (in. vodcast) (ang. *Video-On-Demand broadCAST*) – internetowe nagrania wideo, najczęściej tworzące serie; vodcast uznaje się czasem za typ – podcastu.

WCAG – 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 na przykład 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 roku).

wolne licencje – licencje, które odpowiadają definicji Wolnych Dóbr Kultury i respektują prawa użytkowników, czyli zezwalają na korzystanie, rozpowszechnianie, modyfikowanie oraz rozpowszechnianie modyfikacji utworu.

wolności i prawa konstytucyjne – uprawnienia przysługujące obywatelom danego państwa; wyróżniamy wolności i prawa osobiste, wolności i prawa polityczne oraz wolności i prawa ekonomiczne, socjalne oraz kulturalne.

znieważenie – ubliżanie komuś, często przy użyciu obelżywego, wulgarного słownictwa, obraźliwych epitetów czy inne zachowanie (gest, rysunek itp.) wobec drugiej osoby wyrażające pogardę dla godności drugiego człowieka (art. 216 Kodeksu karnego).

Bibliografia

- 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: J. Czapiński, T. Panek (red.) (2013), 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 (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-wolimyaplikacje-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_edukacji/SPRAWOZDANIECYFROWASZKOLA-przyjetepzezRM25_02_2014.pdf (dostęp: 17.07.2014).
- Strategia nauczania – uczenia się*, S. Dyjak, S. Ubermanowicz (red.), Fundacja Wolnego i Otwartego Oprogramowania, Poznań 2014.

KATALOG KOMPETENCJI – WYBÓR

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
KORZYSTANIE Z INFORMACJI		
Źródła informacji	• Wie, jakie są najważniejsze źródła informacji dostosowane do jego wieku i poziomu edukacji i umie z nich skorzystać, na przykład korzysta z drukowanych i elektronicznych encyklopedii i słowników dla dzieci. • Umie skorzystać z biblioteki szkolnej, kierując się wskazówkami nauczyciela-bibliotekarza, na przykład wybiera lektury, korzystając z rad nauczyciela-bibliotekarza. • Wie, że forma informacji różni się w zależności od źródła, na przykład opowieść babci i tekst w książce przekazują tę samą treść w różny sposób.	• Wie, że istnieją źródła informacji zróżnicowane pod względem jakości, co ma zasadnicze znaczenie dla wyników pracy, na przykład dostrzega różnicę między korzystaniem z popularnych portali internetowych oraz ze źródeł encyklopedycznych. • Umie dokonać wyboru źródeł informacji, kierując się przede wszystkim kryterium jakości, na przykład 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.
Wyszukiwanie informacji	• Umie wyszukiwać potrzebne informacje w słownikach i encyklopediach drukowanych, używając haseł osobowych i przedmiotowych, na przykład znaleźć w encyklopedii dla dzieci informacje na temat słoneczników. • Wie, że „język komputera” różni się od języka naturalnego, na przykład inaczej należy zapytać o coś babcię, a inaczej wpisać hasło w wyszukiwarkę. • Wie, jakich terminów użyć podczas wyszukiwania w elektronicznych źródłach informacji, na przykład że należy wpisać „słoneczniki uprawa”, a nie: „jak uprawiać słoneczniki?”. • Wie, że działania na zbiorach mogą być przydatne przy wyszukiwaniu informacji, na przykład 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.	• Wie, że wynik wyszukiwania zależy od tego, jak będzie sformułowane zapytanie informacyjno-wyszukiwawcze. • Wie, że są różne strategie wyszukiwania informacji, na przykład podczas korzystania z biblioteki szkolnej bądź z wyszukiwarki internetowej. • Umie skorzystać z fraz i operatorów logicznych, wyszukując w elektronicznych źródłach informacji.

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
Podjęcie krytyczne do informacji	Wie, że informacje mogą być nieprawdziwe, niepełne, niedokładne. • Umie ocenić prawdziwość informacji, korzystając ze swojej wiedzy i doświadczenia, na przykład 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, na przykład wie, że zabawki w reklamach wyglądają lepiej niż w rzeczywistości, co ma na celu zachęcić do ich zakupu.	• Wie, że przekazywane informacje różnią się w zależności od intencji nadawcy, na przykład porównuje, jak przekazywana jest ta sama informacja w różnych mediach. • Wie, jakie są podstawowe kryteria oceny źródeł informacji, na przykład 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, na przykład streszczenie z Internetu nie jest równoznaczne z oryginalnym tekstem lektury. • Wie, że należy weryfikować informacje poprzez porównywanie ich w różnych źródłach, na przykład w encyklopediach drukowanych i w źródłach internetowych.
Wykorzystanie informacji	• Wie, że należy rozmawiać na temat sposobów korzystania z informacji, na przykład 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, na przykład tworzy dokumenty w edytorze tekstów. • Umie zastosować proste schematy organizacji informacji, na przykład 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, na przykład inaczej przedstawiać wiadomości młodszemu rodzeństwu, a inaczej nauczycielowi. • Umie wykorzystywać TIK podczas tworzenia, ulepszania i zapisywania wyników pracy, na przykład umie skorzystać z poczty e-mail, by przesłać wyniki pracy kolegom. • Umie wykorzystywać TIK do przedstawienia wyników pracy, na przykład tworzy różne formy prezentacji informacji (tekst, tabele, ilustracje).
JEDNOSTKA W ŚRODOWISKU MEDIALNYM		
Ja	• Umie dostrzec różnice między swoim wizerunkiem, zdolnościami i umiejętnościami a cechami postaci w grze, na przykład 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, na przykład rodzice mogą ograniczać czas spędzony przed telewizorem lub komputerem, lub	• Wie, że wizerunek można budować i prezentować na różne sposoby, na przykład 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, na przykład rejestrując się na nowym portalu, umie wybrać, kierując się względami bezpieczeństwa, które informacje o sobie podaje, a których nie.

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
Ja	dostęp do pewnych treści, gdyż niektóre przekazy medialne są przeznaczone dla osób starszych lub bardziej doświadczonych.	• Wie, jakie działania w mediach mogą mieć negatywne konsekwencje dla niego/niej lub innych osób, na przykład wie, że śmieszny filmik z jego/jej udziałem, wrzucony spontanicznie do Internetu, może kiedyś zostać wykorzystany przeciwko niemu/niej.
Ja i inni	• Wie, że istnieją różne rodzaje komunikatów (formalne i nieformalne), na przykład dostrzega, że innymi kanałami i w inny sposób komunikuje się z kolegami i z nauczycielem. • Umie obsługiwać podstawowe narzędzia komunikacyjne, na przykład 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, na przykład wie, że napisanie złośliwego komentarza na czyjś temat może sprawić tej osobie przykrość. • Umie poinformować o sytuacji nietypowej lub niebezpiecznej, na przykład wie, jakie są numery alarmowe, potrafi je wybrać w telefonie, wie, jak skontaktować się zdalnie z rodzicem lub opiekunem.	• Umie stworzyć różne komunikaty w zależności od odbiorcy (formalne, nieformalne), na przykład umie napisać mail do nauczyciela. • Wie, jak znaleźć w sieci osoby, które podziwiają jego/jej zainteresowania, i umie się z nimi komunikować, na przykład potrafi założyć nowy wątek na forum lub dołączyć się do istniejącej już grupy dyskusyjnej. • Wie, jak reagować na sytuacje niebezpieczne w Internecie, na przykład 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, na przykład 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, na przykład świadomie włącza lub wyłącza kamerę internetową podczas rozmowy przez komunikator.
Ja i otoczenie	• Wie, że świat przedstawiany w mediach może się różnić od świata doświadczanego bezpośrednio, na przykład wie, że filmy mogą być oparte na wymyślonej fabule. • Wie, jakie są zasady bezpieczeństwa i higieny korzystania z mediów, na przykład ma świadomość, że nie należy zbyt długo siedzieć przed telewizorem lub monitorem komputera. • Wie, że dzięki mediom można poznawać świat, na przykład zdaje sobie sprawę, że na wybranym kanale telewizyjnym lub w Internecie może oglądać rzeczy odległe	• Umie aktywnie korzystać z nowych mediów, na przykład umie zainstalować aplikację w telefonie lub na komputerze, dołączyć do portalu z grami itp. • Rozumie podstawowe zasady bezpieczeństwa w przestrzeni cyfrowej, na przykład nie pobiera z Internetu treści nieznanego pochodzenia lub pochodzących z niepewnych źródeł. • Wie, że wszystkie treści umieszczone w przestrzeni cyfrowej są archiwizowane, na przykład wie, że usunięcie raz opublikowanego w Internecie zdjęcia często jest niemożliwe.

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
Ja i otoczenie	i nieznane mu z najbliższego otoczenia (dzięki filmom przyrodniczym itp.).	• Umie być uczestnikiem wirtualnej grupy, na przykład umie dołączyć do forum specjalistycznego i wie, że w Internecie obowiązują również zasady właściwego zachowania.
JĘZYK MEDIÓW		
Językowa natura mediów	• Wie, że same przekazy audiowizualne, nawet prezentujące realnie istniejące postacie, różnią się od spotkania w rzeczywistym świecie, na przykład postacie obserwowane w telewizji, na ekranie kinowym lub komputerowym mogą wyglądać odmiennie, kiedy spotka je osobiście. • Umie wskazać najprostsze przykłady różnic pomiędzy językiem słyszany w mediach (na przykład w telewizji) a językiem potocznym (słyszany wśród własnych rówieśników itp.), na przykład 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, na przykład 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.	• Zna pojęcie technologii analogowej i cyfrowej, na przykład wie, że media cyfrowe opierają się na kodowaniu przekazów w formie zapisu binarnego (zero-jedynkowego, innego niż powszechnie stosowany dziesiętny). • Zna podstawowe pojęcia związane z językiem filmu oraz fotografii, zarówno w odniesieniu do mediów analogowych, jak i cyfrowych, na przykład 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, na przykład 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, na przykład wie, że czytanie książki wymaga większego skupienia uwagi i wyobraźni niż oglądanie telewizji; że słuchanie radia zwykle mniej angażuje uwagę. • Rozumie pojęcie multimedii jako technologii integrujących różne techniki przekazu, na przykład 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	• Umie zidentyfikować przekazy reklamowe, które go otaczają, na przykład potrafi rozpoznawać reklamy na ulicy, w prasie, telewizji, Internecie.	• Wie, jakie podstawowe elementy powinna zawierać każda informacja, także medialna, na przykład umie analizować dany przekaz wiadomości telewizyjnych (dlaczego, kto, co, kiedy, gdzie).

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
Funkcje komunikatów medialnych	• Wie, które przekazy służą zabawie, a które dotyczą poważnych spraw, informują o pewnych wydarzeniach, na przykład umie rozróżnić pomiędzy bajką a programem dla dzieci, w którym podawane są wiadomości dotyczące naszego życia.	• Rozumie różnicę pomiędzy informacją a opinią. • Umie formułować komunikaty zróżnicowane pod względem funkcji w mediach (w tym także społecznościowych), na przykład umie podać informację o danym przedsięwzięciu społecznym czy kulturalnym oraz wyrazić swoją opinię; widzi różnicę pomiędzy tymi dwoma rodzajami wypowiedzi medialnych.
Kultura komunikacji medialnej	• Umie ocenić dany przekaz medialny w kategoriach estetycznych, uzasadniając swoją opinię, na przykład 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, na przykład zna znaczenia najczęściej używanych symboli i wie, że w oficjalnych sytuacjach komunikacyjnych nie należy ich stosować.	• Rozumie zjawisko wulgaryzacji kultury medialnej, umie oceniać i wybierać przekazy, które temu przeciwdziałają, na przykład 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, na przykład „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, na przykład używa stwierdzeń 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, na przykład decyduje o zastosowaniu bądź zaniechaniu używania emotikonów w nieformalnych SMS-ach, czatach z rówieśnikami, korespondencji z nauczycielem.

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
KREATYWNE KORZYSTANIE Z MEDIÓW		
Tworzenie	• 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, na przykład zdjęciowe, w formie filmowej lub dźwiękowej. • Próbuje tworzyć opowieści, na przykład dopowiadając do przedstawionego zdjęcia czy rysunku lub opowiadając historię przedstawioną na wykonanym samodzielnie rysunku lub zdjęciu. • Umie tworzyć opowieści w grupie, na przykład 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 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 (na przykład 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.
Przetwarzanie	• 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 (na przykład 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.	• 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 (na przykład 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.

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
Przetwarzanie		• 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 kasyety magnetofonowej lub film z kasyety VHS do komputera.
Prezentowanie	• 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.	• Umie obsługiwać rzutnik multimedialny lub inne narzędzie o podobnym zastosowaniu, na przykład wyświetla pojedyncze komunikaty: zdjęcia, teksty, slajdy prezentacji multimedialnej, filmy, strony internetowe. • Wie o istnieniu serwisów internetowych, blogów, narzędzi do kolektywnego tworzenia treści w Internecie.
ETYKA I WARTOŚCI W KOMUNIKACJI I MEDIACH		
Komunikacja i media jako przedmiot refleksji etycznej	• Wie, że problem dobra i zła, kłamstwa i prawdy dotyczy także mediów i komunikacji, na przykład 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, dlaczego normy moralne i wartości odnoszą się także do mediów i komunikacji przez media, na przykład 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, na przykład umie opowiedzieć o problemie manipulacji w reklamie telewizyjnej.
Wyzwania etyczne a treści mediów i komunikacji	• Rozumie, że należy stosować się do ograniczeń w dostępie do treści mediów wprowadzonych dla jego dobra, takich jak zakaz oglądania niektórych programów w telewizji.	• Rozumie, dlaczego korzystając z materiałów dostępnych w Internecie, należy szanować pracę innych, na przykład rozumie, dlaczego wklejając do prezentacji multimedialnej obrazek ściągnięty z Internetu, należy podać jego źródło. • Umie wskazać podstawowe wartości w przekazie medialnym, na przykład wskazać, do jakich wartości odwołuje się postępowanie bohatera oglądanego filmu. • Rozumie, że wartości promowane w treści mediów i komunikacji są zależne od wielu czynników, na przykład 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.

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
Wyzwania etyczne a treści mediów i komunikacji		• Potrafi rozpoznać problem stereotypizacji i uprzedmiotowienia osób w komunikacji medialnej, na przykład potrafi wskazać reklamy wykorzystujące stereotypy płciowe lub etniczne.
Wyzwania etyczne w relacjach przez media	• Wie, że ma prawo do zachowania anonimowości i prywatności, na przykład 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, na przykład 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, na przykład rozumie wady przyjaźni tylko przez Internet.	• Wie, że prywatność własna i innych jest wartością, na przykład 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, na przykład 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 przepisy prawa obejmują także media i komunikację. • Rozumie konieczność przestrzegania prawa także w perspektywie mediów i komunikacji.	• Wie, że ma wynikające z praw człowieka i z konstytucji prawo dostępu do informacji i korzystania z mediów.
BEZPIECZEŃSTWO		
Ochrona prywatności i wizerunku	• Wie, że niektórych informacji nie wolno udostępniać obcym i potrafi wymienić typowe przykłady takich informacji i sytuacji (na przykład 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, na przykład w Internecie. • Umie wskazać proste przykłady upublicznienia (na przykład: strona internetowa, druk, tablica ogłoszeń, wystawa publiczna).	• Umie wskazać różnice pomiędzy komunikacją prywatną a publiczną, na przykład 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.

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
Ochrona prywatności i wizerunku	• Umie wymienić proste przykłady utworów, których może być autorem (na przykład: wiersz, opowiadanie, rysunek, fotografia). • Umie wymienić proste przykłady zapisów, które mogą zawierać jego wizerunek (na przykład: 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.	
Anonimowość	• Umie rozróżnić proste sytuacje komunikacyjne anonimowe i nieanonimowe. • Wie, że imiennosc może być pozorowana (na przykład rozmówca może podać fałszywe nazwisko i funkcję). • Umie wskazać proste przykłady sytuacji, w której może lub powinien pozostać anonimowy (na przykład że nie musi podawać swoich danych wszystkim dorosłym na żądanie), oraz sytuacji, w której nie może zachować anonimowości (na przykład na żądanie rozpoznanego nauczyciela własnej szkoły, policjanta).	• 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 (na przykład Internet) nie każdy jest tym, za kogo się podaje. • Umie podać przykład sytuacji, w której anonimowość jest wskazana.
Bezpieczeństwo komunikacji, pracy i transakcji	• Rozumie, co to jest sekret, tajemnica. • Potrafi wskazać proste przykłady informacji poufnych. • Umie wskazać przykłady osób (lub przedstawicieli zawodów), którym można powierzyć informacje poufne, na przykład: rodzice, opiekunowie, wychowawca, lekarz, psycholog. • Umie w prosty sposób dokonać wyboru treści, które odbiera, na przykład poprzez wyłączenie telewizora, zmianę kanału, filmu, zamknięcie lub zmianę strony WWW.	• Wie, że niektóre dane powinny być poufne. • Umie wskazać przykłady takich danych (na przykład hasło do poczty elektronicznej i innych kont). • Umie wskazać proste przykłady sytuacji sprzyjających i niesprzyjających zachowaniu takiej poufności (na przykład: 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, na przykład: pedagog szkolny, nauczyciel informatyki.

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
Bezpieczeństwo komunikacji, pracy i transakcji		• Wie, jakie są konsekwencje dokonywania zakupów zdalnie (na przykład: w sklepie internetowym, na portalu aukcyjnym), a nie osobiście, na przykład 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 na przykład 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.
Nadzór nad siecią	• Wie, że powinien korzystać z telewizji i Internetu tylko pod nadzorem rodziców i opiekunów lub w wyznaczonych przez nich granicach (na przykład: czas korzystania, dozwolone kanały, strony WWW).	• Wie, co to znaczy cenzura (rozumiana jako celowe ograniczanie dostępu do informacji). • Wie, co to znaczy podsłuchiwać, również w kontekście technologii i sieci, na przykład 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	• 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.	• Wie, co oznacza pojęcie „higiena” w odniesieniu do korzystania z mediów. • Umie wskazać proste zasady higieny (fizycznej i psychicznej) korzystania z mediów, na przykład związane z porą (także: czasem korzystania z mediów w stosunku do czasu innych aktywności), miejscem, usytuowaniem urządzeń, pozycją ciała. • Umie dostrzec sytuację, w których przekroczone zostają granice higieny korzystania z mediów, także w odniesieniu do swoich bliskich na przykład: mama za dużo gra w gry, kolega za dużo rozmawia przez telefon.

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
Uzależnienia i higiena korzystania z mediów		• Wie, że relacje zapośredniczone (przez media) mają wpływ na relacje bezpośrednie i potrafi wskazać proste przykłady takich zależności, na przykład 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.
PRAWO W KOMUNIKACJI I MEDIACH		
Rodzaje, źródła i praktyka stosowania prawa w kontekście mediów	• Wie, czym są normy w komunikacji i umie je zastosować w podstawowych sytuacjach, na przykład 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 na przykład, że nie należy rozpowszechniać nieprawdziwych i ośmieszających informacji na temat innej osoby; jest to niezgodne z prawem i może skutkować z pociągnięciem do odpowiedzialności.	• Wie, że podstawowym źródłem praw i wolności jest konstytucja. • Wie, że normy w komunikacji obowiązują również w kontaktach z innymi za pośrednictwem mediów, na przykład 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. Na przykład założenie konta na portalu społecznościowym lub instalacja komunikatora internetowego na komputerze wymaga zawarcia umowy z podmiotem, który udostępnia 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	• Wie, że może korzystać z mediów anonimowo, na przykład 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, na przykład może podpisać rysunek pseudonimem i nie musi ujawniać prawdziwego imienia i nazwiska. Wie też, że prawo do anonimowości nie oznacza bezkarności, na przykład nie można swobodnie obrażać innych w Internecie czy publikować wulgarnych treści, tylko dlatego że nie występuje się pod własnym imieniem i nazwiskiem.	• 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 na przykład: 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 na przykład nie powinno się rozpowszechniać prywatnych informacji o innych w Internecie bez ich zgody czy udostępniać treści maila.

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
Media a prawa człowieka, obywatela i dziecka	• Umie sprzeciwić się naruszaniu norm w komunikacji, na przykład 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 (na przykład aby rozwiązać zadanie domowe) czy z uprawianym hobby (na przykład aby dowiedzieć się więcej o ulubionej drużynie piłkarskiej lub zespole muzycznym).	• Wie, że prawo chroni zarówno tych, którzy przekazują informacje, jak i tych, których te informacje dotyczą, na przykład 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.
Prawa wyłączne i monopole intelektualne	• Potrafi zidentyfikować nieprawidłowe wykorzystanie własnego lub cudzego utworu, na przykład 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 (na przykład 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 (na przykład przygotowując „gazetkę ścienną”, nie skopiuje tam cudzego utworu bez oznaczenia cytatu i wskazania źródła). • Wie, że różne media są związane z różnymi ograniczeniami (na przykład umowa dziadka z dostawcą telewizji kablowej zabrania mu przegrywania filmów HD z jego nagrywarki na komputer wnuczka).	• Potrafi reagować w przypadku, gdy ktoś przypisuje sobie autorstwo cudzego utworu (na przykład zgłosić nadużycie administratorowi serwisu internetowego). • Ma bardziej rozwiniętą świadomość autorstwa i współautorstwa (na przykład 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 (na przykład 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 (na przykład 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 na przykład, że potrzebna jest zgoda nie tylko na rozpowszechnienie cudzej książki, ale też na wyprodukowanie cudzego opatentowanego wynalazku.

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
Regulacje działalności operatorskiej w mediach (prawo telekomunikacyjne, radiofonia i telewizja, prawo prasowe, świadczenie usług drogą elektroniczną)	• Konsultuje z dorosłymi problemy napotykane przy korzystaniu z mediów (na przykład 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.	• Umie opisać różnice między rodzajami usług medialnych (na przykład: telefon, TV, serwis internetowy, e-mail). • Umie podać przykłady płatnych usług. • Wie, że usługodawcy mają obowiązki i potrafi wskazać ich przykłady (na przykład zakaz filtrowania zawartości danych przesyłanych przez Internet). • Wie, że nie może samodzielnie zawierać umów, na przykład zakładać kont w serwisach internetowych. • Wie o prawie do autoryzacji i sprostowania. • Wie, że korzystanie z różnych usług ogranicza umowa (na przykład: regulamin serwisu internetowego, umowa z dostawcą usług telekomunikacyjnych).
Prawa osób niepełnosprawnych	• Wie, że aby niepełnosprawni mogli na równorzędnych zasadach realizować prawo do korzystania z mediów, należy wprowadzić dla nich pewne ułatwienia, na przykład 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. Na przykład wie, że program telewizyjny emitowany bez napisów może być niezrozumiały dla osób niesłyszących. • Umie opisać przykład ułatwienia w korzystaniu z mediów przez osoby niepełnosprawne, zwiększającego ich dostęp do edukacji, informacji, kultury. Na przykład wie, że tłumaczenie migowe w programie telewizyjnym sprawi, że będzie on dostępny dla osób niewidomych.	• Umie rozpoznać łamanie prawa osób niepełnosprawnych do korzystania z mediów, na przykład umie rozpoznać przekazy medialne niedostępne dla osób niewidzących czy niedosłyszących. • Umie wymienić typowe bariery dostępności treści w mediach dla osób niepełnosprawnych, na przykład: zbyt małe czcionki, nieprawidłowy kontrast, chaotyczny układ informacji. • Umie wymienić typowe ułatwienia dostępności treści w mediach dla osób niepełnosprawnych, na przykład 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	• Wie, że komunikacja elektroniczna wiąże się z gromadzeniem i przechowywaniem informacji o użytkownikach (na przykład że informacje wpisywane w serwisie społecznościowym mogą tam zostać, pomimo ich skasowania z profilu użytkownika).	• Potrafi samodzielnie decydować o podaniu danych osobowych w najbardziej typowych sytuacjach (na przykład samodzielnie wypełnia formularz rejestracji w serwisie internetowym; wie jednocześnie, że samodzielnie nie może wysyłać takich danych).

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
Ochrona danych osobowych i dóbr osobistych	• Rozumie ideę ochrony prywatności, ochrony danych osobowych i swoje prawa do takiej ochrony (na przykład reaguje, gdy koledzy zaczną ujawniać informacje prywatne na forum internetowym). • Wie, że podawanie pewnych danych osobowych jest niedopuszczalne (na przykład nie poda informacji o przebytych chorobach na forum internetowym).	• Umie rozpoznać sytuacje wymuszania danych osobowych (na przykład 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 (na przykład jeżeli to możliwe, korzysta z pseudonimów).
EKONOMICZNE ASPEKTY DZIAŁANIA MEDIÓW		
Rynek mediów i elementy polityki medialnej	• 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. Na przykład 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 na przykład 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 na przykład w kinie.	• Wie, że są różne media i umie podać kilka przykładów (na przykład: telewizja, radio, prasa, kino, Internet). Umie podać przykłady podobieństw i różnic między mediami, na przykład 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, na przykład: dziennikarz, redaktor, redaktor naczelny, komentator sportowy, prezenter, wydawca, dyrektor, właściciel.
Informacja jako dobro ekonomiczne	• Wie, że informację można przekazać bezpośrednio lub pośrednio (za pomocą mediów), na przykład o nowej zabawce może dowiedzieć się od koleżanki albo z programu TV. • Wie, że w języku mediów informacje to: wydarzenia/newsy/wiadomości.	• Rozumie, że informacja ma swój kontekst, który decyduje, czy mamy do czynienia z przekazem perswazyjnym czy czysto informacyjnym, na przykład wie, że zachęta do kupna lub zachwalanie danej zabawki lub gry to elementy reklamy.

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
Informacja jako dobro ekonomiczne	• Umie rozróżnić reklamę od przekazu informacyjnego, na przykład widzi różnicę między wiadomościami w TV a pasmem reklamowym.	• Wie, że reklama może być informacją, ale przede wszystkim zachęca do zakupu. Informacją jest na przykład 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. Na przykład wie, że pudełko herbaty lub napoju z widoczną nazwą produktu, trzymane przez bohatera serialu, ma zachęcać do zakupu. • Wie, że informacja to pewne dobro, na przykład w szkole otrzymuje stopnie za przekazanie informacji wymaganych przez nauczyciela. • Wie, że nie każdy ma dostęp do informacji, na przykład 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 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, na przykład 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, na przykład w niektórych grach sieciowych.	• Wie, że czasem informacja o podwyższonej płatności za skorzystanie z jakiejś usługi nie jest dość wyeksponowana i trzeba umieć ją rozkodować: na przykład 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, na przykład 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.
KOMPETENCJE CYFROWE		
Budowa, działanie, obsługa i parametry urządzeń komputerowych	• 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 opisać budowę urządzenia komputerowego i jego podstawowe elementy (na przykład: pamięć, procesor). • Umie wskazać urządzenia peryferyjne, które można połączyć z urządzeniem komputerowym (na przykład: rzutnik, monitor, klawiatura, słuchawki, głośniki, mysz). • Umie połączyć ze sobą typowe elementy zestawów komputerowych (na przykład przyłączyć do urządzenia komputerowego klawiaturę, mysz, drukarkę, nośnik zewnętrzny).

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
Budowa, działanie, obsługa i parametry urządzeń komputerowych	• 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 (na przykład dbać o wyłączanie niepotrzebnych urządzeń, poprawnie wyłączać urządzenia przed transportem lub przechowywaniem etc.). • Umie zadbać o zapewnienie zasilania urządzenia komputerowego (na przykład przyłączyć do sieci zasilającej, przyłączyć do ładowarki, sprawdzić stan naładowania na standardowym wskaźniku naładowania).	• 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 zasilą. • 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.
Dane i ich formaty	• Wie, że w urządzeniu komputerowym mogą być zapisane różnorodne zasoby (na przykład: teksty, obrazy, filmy). • Umie wymienić przykłady różnych rodzajów zapisów w urządzeniu komputerowym (na przykład: ebook, dźwięk, muzyka, wideo). • Wie, że informacja może mieć różne postaci (na przykład: tekstową, graficzną, dźwiękową, audiowizualną, multimedialną).	• 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 (na przykład wideo). • Umie znaleźć wielkość pliku w wybranych środowiskach systemowych.
Korzystanie z oprogramowania	• 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 (na przykład dyktafonu lub komórki) lub za pomocą przygotowanej w tym celu aplikacji. • Umie odtworzyć nagrany przez siebie dźwięk.	• Umie wczytać do uruchomionej aplikacji pliki z danymi (na przykład otwierać w programie odtwarzacza wybrany film lub zapis dźwięku). • Umie zainstalować aplikacje za pomocą typowych procedur lub kreatorów (na przykład ze sklepu Google, AppStore, narzędzia zarządzania aplikacjami lub posiadanego pliku instalacyjnego). • Wie, że aplikacje domyślne zainstalowane na urządzeniu można zastąpić innymi (na przykład lepiej dostosowanymi do konkretnych potrzeb lub upodobań). • Umie odtworzyć popularne rodzaje danych zapisane w różnych formatach (na przykład: prezentacje multimedialne ODP, PPT, PDF, dokumenty ODT, DOC, RTF, PDF). • Umie wykonać proste czynności konfiguracyjne aplikacji (na przykład: spersonalizować przez podanie własnego pseudonimu,

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
Korzystanie z oprogramowania	• Umie nagrać wideo za pomocą dedykowanego urządzenia (na przykład: aparatu cyfrowego, kamery 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 (na przykład edytora tekstu).	- 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 (na przykład: obracanie, kadrowanie) na obrazach przy pomocy dostępnych aplikacji. • Umie nagrywać i odtwarzać dźwięk za pomocą aplikacji dostępnej na urządzeniu komputerowym. • Umie wykonać proste operacje (na przykład 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 (na przykład: przycinanie i łączenie, animacja poklatkowa) przy pomocy wybranych aplikacji. • Wie, że faktyczne działanie aplikacji może się różnić od deklarowanego (jawnie lub niejawnie, na przykład 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 (na przykład zmieniać rodzaj i parametry czcionek). • Umie formatować układ akapitu w podstawowym zakresie (na przykład: wyrównanie tekstu, wcięcie, odstępy). • Umie korzystać z narzędzi wspomagających redagowanie treści (słownik itd.).
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 (na przykład Scratch), stworzyć, zapisać i odtworzyć proste zestawy instrukcji realizujące zaplanowane efekty.	• Umie za pomocą ciągu poleceń sterować obiektem na ekranie lub utworzyć prosty artefakt, na przykład 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.

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
Higiena korzystania z urządzeń komputerowych	• Wie, że niektóre pozycje pracy z urządzeniami komputerowymi są niezdrowe (na przykład zgarbiona pozycja nad laptopem umieszczonym na kolanach). • Wie, że należy stosować się do ograniczeń dotyczących sposobu i czasu korzystania z urządzeń komputerowych.	• Umie dobrać pozycję pracy z urządzeniem komputerowym tak, aby nie szkodzić swemu zdrowiu.
MOBILNE BEZPIECZEŃSTWO		
Prywatność, komunikacja	• Wie, że niektórych informacji nie wolno udostępniać obcym i potrafi wymienić typowe przykłady takich informacji i sytuacji (na przykład 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, na przykład w Internecie. • Umie wskazać proste przykłady upublicznienia (na przykład: strona internetowa, druk, tablica ogłoszeń, wystawa publiczna). • Umie wymienić proste przykłady zapisów, które mogą zawierać jego wizerunek (na przykład: 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.	• Umie wskazać różnice pomiędzy komunikacją prywatną a publiczną, na przykład 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 wpasnąć w niepowołane ręce.
Anonimowość	• Umie rozróżnić proste sytuacje komunikacyjne anonimowe i nieanonimowe. • Wie, że imiennosc może być pozorowana (na przykład rozmówca może podać fałszywe nazwisko i funkcję). • Umie wskazać proste przykłady sytuacji, w której może lub powinien pozostać anonimowy (na przykład że nie musi podawać swoich danych wszystkim dorosłym na żądanie), oraz sytuacji, w której nie może zachować anonimowości (na przykład na żądanie rozpoznanego nauczyciela własnej szkoły, policjanta).	• 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 (na przykład Internet) nie każdy jest tym, za kogo się podaje. • Umie podać przykład sytuacji, w której anonimowość jest wskazana.

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
Bezpieczeństwo komunikacji, pracy i transakcji	• Rozumie, co to jest sekret, tajemnica. • Potrafi wskazać proste przykłady informacji poufnych. • Umie wskazać przykłady osób (lub przedstawicieli zawodów), którym można powierzyć informacje poufne, na przykład: rodzice, opiekunowie, wychowawca, lekarz, psycholog. • Umie w prosty sposób dokonać wyboru treści, które odbiera, na przykład poprzez wyłączenie aplikacji. • Wie, że nie wolno wysyłać nikomu swoich zdjęć bez wiedzy i zgody rodziców.	• Wie, że niektóre dane powinny być poufne. • Umie wskazać przykłady takich danych (na przykład hasło do poczty elektronicznej i innych kont). • Umie wskazać proste przykłady sytuacji sprzyjających i niesprzyjających zachowaniu takiej poufności (na przykład: trudne hasło, dobre i złe sposoby przechowywania haseł, umieszczanie danych osobowych i teleadresowych 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, na przykład: 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 (na przykład: w sklepie internetowym, na portalu aukcyjnym), a nie osobiście, na przykład 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 na przykład w niektórych grach). • Wie, że aplikacje posiadające uprawnienia do wykonywania połączeń, wysyłania wiadomości SMS oraz przesyłu danych mogą narazić go na dodatkowe koszty, kiedy wykonuje takie połączenia. • Wie, że należy się wylogować po zakończeniu pracy na przykład z konta poczty elektronicznej, portali społecznościowych.

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
Bezpieczeństwo komunikacji, pracy i transakcji		• 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, na przykład: 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 – na przykład nago lub w bieliźnie – może mieć poważne negatywne konsekwencje.
Nadzór nad siecią	• Wie, że powinien korzystać z telewizji, Internetu i telefonu komórkowego tylko pod nadzorem rodziców i opiekunów lub w wyznaczonych przez nich granicach (na przykład: czas korzystania, dozwolone kanały, strony WWW, aplikacje).	• Wie, co to znaczy cenzura (rozumiana jako celowe ograniczanie dostępu do informacji). • Wie, co to znaczy podsłuchiwać, również w kontekście technologii i sieci, na przykład 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	• 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, co oznacza pojęcie „higiena” w odniesieniu do korzystania z mediów. • Umie wskazać proste zasady higieny (fizycznej i psychicznej) korzystania z mediów, na przykład: związane z porą i czasem korzystania z mediów (także w stosunku do czasu innych aktywności), miejscem, usytuowaniem urządzeń, pozycją ciała.

ZAGADNIENIA	7–10 lat (szkoła podstawowa, klasy I–III)	10–12 lat (szkoła podstawowa, klasy IV–VI)
Uzależnienia i higiena korzystania z mediów	• Ma świadomość istnienia treści szkodliwych i niedozwolonych.	• Umie dostrzec sytuacje, w których przekroczone zostają granice higieny korzystania z mediów, także w odniesieniu do swoich bliskich, na przykład: 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 – na przykład 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, na przykład 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. • Umie zaobserwować oznaki zagrożenia uzależnieniem u siebie i u innych (na przykład zaniedbywanie bieżących obowiązków wskutek poświęcania zbyt dużej ilości czasu na media społecznościowe).
Chmura	–	• Wie, że niektóre aplikacje pozwalają na przechowywanie plików „w chmurze”, poza urządzeniem.
Ekosystem aplikacji	–	• 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.

STANDARDY

KORZYSTANIE Z INFORMACJI – STANDARDY

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, na przykład korzysta z wiarygodnych źródeł, takich jak: encyklopedie, słowniki drukowane lub elektroniczne.
- Umie skorzystać z zasobów biblioteki publicznej lub punktów informacyjnych, jeśli jest taka potrzeba, na przykład 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. Na przykład 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, na przykład 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, na przykład znaleźć w encyklopedii informacje na temat II wojny światowej.

Podejście krytyczne do informacji

- Wie, że nadawcy informacji mogą chcieć wywierać na niego wpływ i skłaniać do określonych zachowań, na przykład 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, na przykład korzysta z encyklopedii PWN, by potwierdzić informacje znalezione na blogu.

- Wie, że różne typy źródeł informacji mają swoje wady, zalety i ograniczenia, na przykład 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, na przykład 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, na przykład tworzy katalogi i foldery, opisuje je w zrozumiały dla siebie sposób.
- Umie wykorzystywać TIK podczas tworzenia, ulepszania i zapisywania wyników pracy, na przykład umie skorzystać z poczty e-mail, by przesłać wyniki pracy.
- Umie wykorzystywać TIK do przedstawienia wyników pracy, na przykład tworzy różne formy prezentacji informacji (tekst, tabele, ilustracje).
- Umie używać opcji przeglądarek internetowych w celu skorzystania z wyników wcześniejszych wyszukiwań, na przykład korzystać z historii wyszukiwania, tworzyć zakładki.

JEDNOSTKA W ŚRODOWISKU MEDIALNYM – STANDARDY

Ja

- Umie, w zależności od potrzeb, tworzyć i modyfikować swój wizerunek, na przykład ujawnia tylko niektóre swoje dane w serwisach randkowych.
- Rozumie szanse i zagrożenia wynikające z budowania własnego wizerunku, na przykład 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, na przykład rozumie znaczenie ustawień prywatności w portalach społecznościowych.

Ja i inni

- Rozumie zasady komunikacji niebezpośredniej, na przykład 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: na przykład wie, że może zgłosić zachowanie agresywne do administratora strony WWW.
- Umie świadomie wybrać odpowiedni kanał komunikacyjny, w zależności od celu i możliwości nadawcy, na przykład 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, na przykład 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, na przykład 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, na przykład 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, na przykład wie, gdzie zamieścić swoje CV, gdzie dać ogłoszenie o sprzedaży auta i gdzie znaleźć partnera życiowego.

JĘZYK MEDIÓW – STANDARDY

Językowa natura mediów

- Rozumie pojęcie hipertekstu, na przykład wie, że są to powiązane ze sobą odсылaczami 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, takie jak na przykład: thriller, komedia romantyczna, telenowela dokumentalna, talk show.
- Rozumie pojęcie interfejsu w relacjach użytkownik-medium, na przykład 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, na przykład wie, że współczesne urządzenia rejestrujące dźwięk i obraz zapisują go w formie plików lub strumieni o binarnej zawartości.
- Zna zjawisko konwergencji mediów, na przykład 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, na przykład 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, na przykład 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, na przykład 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), na przykład 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, na przykład 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, na przykład 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, na przykład 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 – STANDARDY

Tworzenie

- Umie tworzyć zestawy tematyczne różnorodnych treści medialnych (na przykład 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 (na przykład 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, na przykład 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, na przykład: 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 (na przykład 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 (na przykład 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 na przykład lokalnej sytuacji w miejscu zamieszkania, sytuacji politycznej lub społecznej).

Prezentowanie

- Potrafi wysyłać odnośniki do interesujących tekstów, obrazów, filmów (na przykład 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 (na przykład na blogu lub jako niezależną stronę WWW).
- Potrafi tworzyć otwarte i zamknięte grupy tematyczne w serwisach społecznościowych (na przykład 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 (na przykład: Skype, Hangouts).
- 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 (na przykład na blogu, wiki, koncie w usłudze przechowującej pliki w chmurze, serwerze plików lub koncie w serwisie do publikacji i przechowywania treści, jak na przykład Internet Archive).

ETYKA I WARTOŚCI W KOMUNIKACJI I MEDIACH – STANDARDY

Komunikacja i media jako przedmiot refleksji etycznej

- Rozumie, dlaczego normy moralne i wartości odnoszą się także do mediów i komunikacji przez media, na przykład 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, na przykład 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, na przykład 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, na przykład 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, na przykład 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, na przykład rozumie, że należy zastanowić się nad formą i stylem fotografii dokumentującej wizytę w Muzeum Auschwitz.

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.

BEZPIECZEŃSTWO – STANDARDY

Ochrona prywatności i wizerunku

- 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, na przykład 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, na przykład: 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, na przykład 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, na przykład 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 między innymi miejsca, urządzeń i łączy, z których korzystał.
- Wie, że nawet korzystając z odpowiednich narzędzi, może utracić anonimowość przez nieostrożne udostępnienie informacji w treści komunikacji (na przykład ujawniając swój adres, imię lub informacje identyfikujące pośrednio: miejsce pracy i stanowisko itp.).

Bezpieczeństwo komunikacji, pracy i transakcji

- Umie rozpoznać spam i typowe próby phishingu, na przykład 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 (na przykład strony banków, sieci społecznościowe, poczta, sklepy internetowe) powinny być zabezpieczone protokołem HTTPS.
- Wie, jak postępować, kiedy napotyka najprostsze komunikaty o certyfikatach na przykład 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 (na przykład trzeba zwracać uwagę na renomę sklepu).
- Wie, że konsekwencje zachowań komunikacyjnych (również online) mogą wpływać na inne osoby (na przykład 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 (na przykład: bliskich, współpracowników).
- Umie rozpoznać cyberprzemoc.
- Wie, że należy reagować na cyberprzemoc, również w odniesieniu do osób trzecich (na przykład: bliskich, współpracowników).
- Zna pojęcie cyfrowego wizerunku.
- Wie, że cyfrowy wizerunek można kształtować (na przykład odpowiednio dobierając zdjęcia umieszczane w portalach społecznościowych).

Nadzór nad siecią

- Zna podstawowe cele wprowadzania nadzoru, na przykład 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 (na przykład 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 (na przykład wylogowuje się z sieci społecznościowej lub zamyka komunikator, by nie rozpraszały przy pracy).
- Umie zareagować na negatywne zachowania u innych, na przykład pomagając uzyskać pomoc specjalisty.
- Umie zaobserwować oznaki zagrożenia uzależnieniem u siebie i u innych (na przykład 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 (na przykład publikowanie nieprzemyślanych wypowiedzi może skutkować złą opinią pracodawcy lub nawet zamknięciem pewnych dróg kariery).

PRAWO W KOMUNIKACJI I MEDIACH – STANDARDY

Rodzaje, źródła i praktyka stosowania prawa w kontekście mediów

- 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 na przykład, 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 z zawarciem umowy z podmiotem udostępniającym te usługi. Na przykład 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 (na przykład 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 na przykład do celów marketingowych.

Media a prawa człowieka, obywatela i dziecka

- Wie, jakie prawa i wolności konstytucyjne wiążą się z korzystaniem z mediów, na przykład 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, na przykład 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, na przykład 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 na przykład 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. Na przykład 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 między innymi, do czego służą Biuletyny Informacji Publicznej i jakie informacje można w nich znaleźć. Wie też, że może wysyłać wnioski o udostępnienie informacji publicznej przez e-mail i ma prawo domagać się odpowiedzi także w formie elektronicznej.

Prawa wyłączne i monopole intelektualne

- Wykorzystuje we własnej pracy cudzy dorobek bez popełniania plagiatu, zarówno w rozumieniu prawa autorskiego, jak i w rozumieniu etycznym (na przykład 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, na przykład 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 (na przykład 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 (na przykład 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 (na przykład jest w stanie wyjaśnić, dlaczego w przypadku dokonania wynalazku ochrona prawa autorskiego nie musi wystarczać) i znaków towarowych (na przykład 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 (na przykład 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 (na przykład na kogo jest zarejestrowana domena internetowa, jakie są postanowienia regulaminu, czy strona posługuje się szyfrowaniem komunikacji).
- Potrafi samodzielnie prowadzić działalność medialną (na przykład zarządzać serwisem internetowym).

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 (na przykład 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. Na przykład 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. Na przykład 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 (na przykład potrafi sporządzić wniosek o informację o zakresie danych przetwarzanych przez serwis internetowy).
- Wie, jak zabezpieczyć dane osobowe, które przetwarza w charakterze administratora (na przykład prowadząc bloga lub inny serwis internetowy dopilnuje ustawień bezpieczeństwa serwisu hostingowego).

EKONOMICZNE ASPEKTY DZIAŁANIA MEDIÓW – STANDARDY

Rynek mediów i elementy polityki medialnej

- 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 na przykład 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, na przykład w zakresie ochrony małoletnich czy ze względu na dyskryminujące treści.
- Wie o istnieniu ciał samoregulujących, czyli samorządów branżowych (na przykład dziennikarskich), oraz komisji etyki. Umie na przykład 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 zależny jest 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, na przykład 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, na przykład 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 na 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 (na przykład standardowym terminem na zwrot jest 14 dni od zawarcia umowy, ale niektóre sklepy mogą oferować inne warunki).

KOMPETENCJE CYFROWE – STANDARDY**Budowa, działanie, obsługa i parametry urządzeń komputerowych**

- Umie samodzielnie łączyć, konfigurować i przygotowywać do pracy w prostych zastosowaniach typowe zestawy komputerowe (na przykład urządzenie komputerowe z monitorem, klawiaturą, typowymi urządzeniami wskazującymi, drukarką, głośnikami, mikrofonami, w tym także bezprzewodowo, na przykład przez Bluetooth).
- Rozumie wpływ typowych parametrów urządzeń komputerowych na ich działanie (na przykład szybkości procesora, zainstalowanej pamięci RAM).
- Umie skutecznie komunikować się z urządzeniem komputerowym za pomocą wybranego przez siebie interfejsu.

- Wie, że niektóre urządzenia komputerowe (na przykład komputery klasy PC) powinny być zasilane za pośrednictwem odpowiednio przystosowanych obwodów zasilających (na przykład 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 (na przykład dbać o wyłączanie niepotrzebnych urządzeń, poprawnie wyłączać urządzenia przed transportem lub przechowywaniem).
- 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 (na przykład uruchamianie zainstalowanych programów) urządzenie komputerowe niezależnie od systemu operacyjnego (w najpopularniejszych systemach operacyjnych, takich jak na przykład: 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 (na przykład 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 na przykład 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 (na przykład skompresowane archiwa) są zestawami plików, z których korzystanie wymaga zachowania specyficznych warunków (na przykład rozpakowania archiwum za pomocą programu archiwizującego).
- Umie skorzystać z danych umieszczonych w skompresowanym archiwum (na przykład ZIP, RAR) przy pomocy dostępnego oprogramowania.
- Umie wskazać podstawowe cechy i zastosowania różnych postaci informacji.

Korzystanie z oprogramowania

- Umie wyszukiwać i uruchomić zainstalowaną w urządzeniu komputerowym aplikację.
- Umie zainstalować aplikacje za pomocą typowych procedur lub kreatorów (na przykład ze sklepu Google, AppStore, narzędzia zarządzania aplikacjami lub posiadanego pliku instalacyjnego).
- Wie, że instalacja aplikacji wykorzystuje zasoby urządzenia komputerowego (na przykład: przestrzeń dyskowa, pamięć wewnętrzna).
- Umie utworzyć 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 (na przykład: 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 (na przykład: spersonalizować przez podanie własnego pseudonimu, dostosować głośność efektów dźwiękowych, jasność obrazu).
- 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 (na przykład: zrobić zdjęcie, pobrać z Internetu) obraz graficzny (na przykład zdjęcie cyfrowe żadanego obiektu) i za pomocą wybranego oprogramowania przygotować je w podstawowym zakresie do dalszego użytkowania (na przykład: 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 zewnętrznych plików.
- 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 na przykład podanie, CV), poprawnie je formatować oraz drukować na dostępnej drukarce.

Myślenie logiczne, algorytmiczne, programowanie

- 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 (na przykład 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 – STANDARDY

Prywatność, komunikacja

- 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, na przykład: 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, na przykład 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 o ich przyznaniu lub odmowie.

Anonimowość

- Zna przykłady narzędzi zwiększających anonimowość, na przykład 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, na przykład 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 między innymi miejsca, urządzeń i łączy, z których korzystał.
- Wie, że nawet korzystając z odpowiednich narzędzi, może utracić anonimowość przez nieostrożne udostępnienie informacji w treści komunikacji (na przykład ujawniając swój adres, imię lub informacje identyfikujące pośrednio: miejsce pracy i stanowisko itp.).

Bezpieczeństwo komunikacji, pracy i transakcji

- Umie rozpoznać typowe próby phishingu, na przykład 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 (na przykład: strony banków, sieci społecznościowe, poczta, sklepy internetowe) powinny być zabezpieczone protokołem HTTPS.

- Umie postępować, kiedy napotyka najprostsze komunikaty o certyfikatach, na przykład 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, na przykład szyfrowanie end-to-end, poczty elektronicznej (PGP/GPG), wiadomości SMS.
- Rozumie, że poczucie bezpieczeństwa może być złudne, a zapewnienia twórców aplikacji (na przykład dotyczące zabezpieczeń) nie zawsze są zgodne z prawdą.
- Umie wybrać spośród różnych rodzajów połączenia na przykład 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 (na przykład trzeba zwracać uwagę na tzw. renomę sklepu czy też firmy publikującej aplikację).
- Wie, że konsekwencje zachowań komunikacyjnych (również online) mogą wpływać na inne osoby (na przykład 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 (na przykład: bliskich, współpracowników).
- Umie rozpoznać cyberbullying.
- Wie, że należy reagować na cyberbullying, również w odniesieniu do osób trzecich (na przykład: bliskich, współpracowników).
- Wie, czym jest cyfrowy wizerunek.
- Wie, że cyfrowy wizerunek można kształtować (na przykład odpowiednio dobierając zdjęcia umieszczane w portalach społecznościowych).
- Umie zarządzać cyfrowym wizerunkiem; świadomie podejmuje decyzję, na ile cyfrowy wizerunek odzwierciedla jego prawdziwą tożsamość, na przykład o publikowaniu danych oraz o zakresie publikowanych danych umożliwiających odkrycie jego/jej tożsamości.

Nadzór nad siecią

- Zna podstawowe cele wprowadzania nadzoru, na przykład 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 (na przykład 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 (na przykład wylogowuje się z sieci społecznościowej lub zamyka komunikator, by nie rozpraszały przy pracy).
- Umie zareagować na negatywne zachowania u innych, na przykład pomagając uzyskać pomoc specjalisty.
- Umie zaobserwować oznaki zagrożenia uzależnieniem u siebie i u innych (na przykład 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 (na przykład publikowanie nieprzemyślanych wypowiedzi może skutkować złą opinią pracodawcy lub nawet zamknięciem pewnych dróg kariery).

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 (na przykład 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 istnieje, w zależności od systemu operacyjnego, 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 na przykład 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 (na przykład: e-mail, blog).

