OLIMPIADA CYFROWA

Informator 2018/2019

olimpiada cyfrowa

FUNDACJA nowoczesna Polska

OLIMPIADA CYFROWA

Informator 2018/2019

olimpiada cyfrowa

FUNDACJA nowoczesna Polska

wydawca:
Fundacja Nowoczesna Polska
ul. Marszałkowska 84/92 lok. 125
00-514 Warszawa
tel. 22 621-30-17
fundacja@nowoczesnapolska.org.pl
NIP: 952-187-70-87
KRS: 0000070056
Regon: 017423865
Numer konta: 59 1030 0019 0109 8530 0040 5685

Jeśli chcesz wesprzeć naszą działalność, odwiedź stronę:
nowoczesnapolska.org.pl/pomoz-nam/wesprzyj-nas

Chcesz dowiedzieć się więcej o Olimpiadzie Cyfrowej?
Odwiedź stronę internetową: olimpiadacyfrowa.pl
lub napisz: olimpiada@nowoczesnapolska.org.pl

ISBN: 978-83-288-5573-1
Warszawa 2018

Publikacja dostępna jest na licencji CC BY-SA 4.0 Międzynarodowe
Wolno w szczególności: korzystać z utworu na różne sposoby, w tym kopiować, rozpowszechniać, odtwarzać i wykonywać go, korzystać z utworu na różne sposoby, w tym kopiować, rozpowszechniać, odtwarzać i wykonywać go, korzystać z utworów zależnych (opracowań), czyli twórczych modyfikacji (np. tłumaczeń), użytkować utwór i jego opracowania w sposób komercyjny. Należy przy tym: szanować autorskie prawa osobiste twórcy, czyli korzystać z utworu tak, aby osobista więź twórcy z nim nie została naruszona, a w szczególności zapewnić uznanie autorstwa – zachować towarzyszące utworowi oznaczenia licencji i ochrony prawnej, informacje o autorach i wydawcy (fundacja nowoczesna polska), o tytule utworu oraz o jego źródle, rozpowszechniając utwór zależny (np. tłumaczenie), zezwalać odbiorcom na korzystanie z niego na tych samych warunkach, co oryginał (na tej samej licencji). Treść licencji dostępna jest na stronie: https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pl)

ORGANIZATOR:

FUNDACJA nowoczesna Polska

GRANTODAWCA:

MINISTER EDUKACJI NARODOWEJ

PARTNER STRATEGICZNY:

SAMSUNG

PATRONAT HONOROWY:

Ministerstwo Cyfryzacji

UNESCO Organizacja Narodów Zjednoczonych dla Wychowania, Nauki i Kultury
Polski Komitet do spraw UNESCO

PARTNERZY MERYTORYCZNI:

Collegium Civitas
Więcej niż studia!

AKADEMIA LEONA KOŹMIŃSKIEGO

PATRONI:

PIIT

Koalicja Edukacji Medialnej i Cyfrowej

SZEROKIE POROZUMIENIE NA RZECZ UMIEJETNOSCI CYFROWYCH W POLSCE

PARTNERZY:

FUNDACJA PANOPTYKON

CEO CENTRUM EDUKACJI OBYWATELSKIEJ

SUPER BELFRZY

FUNDACJA PIĄTE MEDIUM

Fundacja orange

PATRONI MEDIALNI:

CZWÓRKA POLSKIE RADIO

Cogito

Perspektywy

EDUKATOR MEDIALNY

OCDN

głosnauczycielski

Olimpiada Cyfrowa 2018/2019
Informator

Wstęp 5

Edukacja medialna i cyfrowa w fundacji Nowoczesna Polska 6

Samsung – partner strategiczny 8

Collegium Civitas – partner merytoryczny
Magia studiowania 9

Olimpiada Cyfrowa 12

Harmonogram 13

Jak się przygotować? Praktyczne porady 14

Regulamin 18

Program 24

Literatura 32

Wstęp

Jarosław Lipszyc
prezes Zarządu Fundacji Nowoczesna Polska

Motywem przewodnim Olimpiady są w tym roku prawne i ekonomiczne aspekty funkcjonowania mediów. To tematy mocno ze sobą powiązane: od sposobu regulacji mediów przepisami, zależy kto, komu i za co ma płacić. A więc także – w jaki sposób różnego typu media mogą się utrzymywać i zarabiać.

Jeszcze w połowie XIX wieku media działały w bardzo prosty sposób. Produkowano fizyczne przedmioty – takie jak książka czy gazeta – i je sprzedawano. Pojawienie się nowego wynalazku – prawa autorskiego – pozwoliło na czerpanie zysku nie tylko drukarzowi książki, ale także jej autorowi, nawet jeśli druk miał miejsce w innym kraju. A potem się posypało: pojawienie się technologii radiowej, po początkowym okresie eksperymentów, wywołało prawdziwą lawinę działań regulacyjnych na całym świecie. Każda kolejna technologia podlegała takiemu samemu procesowi: po okresie „dzikiego" rozwoju następował okres porządkowania sposobu korzystania z nowego medium przez biznes i aparat państwa. Pośrednia bądź bezpośrednia kontrola nad infosferą potrzebna jest każdej władzy, niezależnie od systemu politycznego i ekonomicznego, bo kto kontroluje media – ten kontroluje dusze.

Jak pokazały tegoroczne spory o nowe regulacje europejskie (najlepiej znane jako #ACTA2, choć dziś sprawa jest dużo bardziej skomplikowana, niż było to w czasach ACTA), temat regulacji mediów i przepływów finansowych pomiędzy różnymi aktorami na rynku może budzić duże emocje.

Głębokie zrozumienie zasad działania starych i nowych mediów w ich aspekcie ekonomicznym i prawnym jest nam niezbędne do sprawnego poruszania się w przestrzeni informacyjnej. Bez zrozumienia tych zasad możemy mieć pewność, że będziemy manipulowani i wykorzystywani w grach władzy i kapitału. Razem więc postarajmy się zrozumieć więcej.

Edukacja medialna i cyfrowa w fundacji Nowoczesna Polska

Fundacja Nowoczesna Polska od dekady działa na rzecz podnoszenia kompetencji cyfrowych Polaków. Wiemy, że w czasach gospodarki opartej na wiedzy, wszelka praca oparta jest o interakcje z narzędziami cyfrowymi. Przygotowanie młodzieży do świadomego korzystania z mediów cyfrowych jest warunkiem ich przyszłego sukcesu. Rozszerzona rzeczywistość, zarządzanie danymi czy wykorzystanie sztucznej inteligencji będzie codziennością „zawodów przyszłości". Kompetencje cyfrowe sprzyjają także większemu zaangażowaniu w życie społeczne i kulturalne.

Dlatego, kompetencje cyfrowe to dla nas coś więcej niż umiejętność sprawnej obsługi narzędzi technicznych. To cały szereg umiejętności związanych z krytycznym, twórczym i aktywnym korzystaniem z mediów. Naszą wizję edukacji medialnej zawarliśmy w **„Katalogu kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych"** katalog.edukacjamedialna.edu.pl. To program edukacji medialnej, który można realizować w szkołach, bibliotekach, domach kultury i innych instytucjach. Katalog zawiera spis umiejętności, którymi powinien wykazywać się człowiek na kolejnych etapach edukacji, w podziale na 10 obszarów:

- Korzystanie z informacji,
- Relacje w środowisku medialnym,
- Język mediów,
- Kreatywne korzystanie z mediów,
- Etyka i wartości,
- Bezpieczeństwo,
- Prawo,
- Ekonomiczne aspekty działania mediów,
- Kompetencje cyfrowe,
- Mobilne bezpieczeństwo

Na podstawie Katalogu stworzyliśmy **serwis Edukacja Medialna** edukacjamedialna.edu.pl, w którym publikujemy materiały do wykorzystania przez nauczycieli, bibliotekarzy i inne osoby pracujące z dziećmi i młodzieżą. Obecnie znajduje się tam 250 modułów edukacyjnych, które składają się ze scenariuszy, ćwiczeń i materiałów do prowadzenia zajęć na wszystkich etapach edukacyjnych.

edukacja medialna

Czym płacisz za oglądanie kotków w internecie?

Lekcja: Uwaga i jej wartość

I

edukacjamedialna.edu.pl

Wdrażanie edukacji medialnej w polskich szkołach, bibliotekach, domach kultury i innych instytucjach jest jednym z naszych priorytetowych działań. Ideą upowszechniania edukacji medialnej, informacyjnej i cyfrowej staramy się zarażać jak najszersze rzesze osób związanych z kulturą i edukacją. Dowodem tych działań są programy w szkołach i warsztaty, które prowadzimy dla nauczycieli, bibliotekarzy i animatorów kultury z całej Polski.

Od grudnia 2015 roku realizujemy projekt skierowany do szkół: **„Cybernauci - kompleksowy projekt kształtowania bezpiecznych zachowań w sieci"** cybernauci.edu.pl. Jest to działanie szkoleniowe, w którym odpowiednio przygotowani Emisariusze Bezpiecznego Internetu do końca 2018 roku przeprowadzą warsztaty dla 1600 społeczności szkolnych. Przygotowaliśmy również materiały edukacyjne dla nauczycieli, uczniów i rodziców, a placówki, które ukończą cykl warsztatów i udokumentują kontynuację działań na rzecz bezpiecznego korzystania z internetu, mogą wziąć udział w konkursie z nagrodami.

W 2017 roku rozpoczęliśmy rozbudowę serwisu edukacjamedialna.edu.pl o materiały skierowane bezpośrednio do uczniów i uczennic. Efektem tych prac są piewsze dwa kursy e-leraningowe z zakresu edukacji medialnej i cyfrowej, przygotowane dla młodzieży szkół średnich. Kursy dotyczą obszarów: **Kreatywne korzystanie z mediów** oraz **Etyka w komunikacji i mediach.** Obecnie trwają prace nad dwoma kolejnymi kursami: **Prawo w świecie mediów** i **Ekonomiczne aspekty działania mediów,** które zostaną opublikowane jeszcze w 2018 roku.

Kursy dają możliwość rozwinięcie wiedzy i kompetencji medialnych i cyfrowych, niezbędnych do skutecznego komunikowania się - nadawania i odbierania komunikatów poprzez różne media. Są też doskonałą pomocą dla każdego, kto chce przygotować się do startu w Olimpiadzie Cyfrowej.

Kursy powstały w ramach projektu **Collegium Młodych,** który Fundacja Nowoczesna Polska realizuje wraz z Collegium Civitas i są stale dostępne pod adresem: kurs.edukacjamedialna.edu.pl

W latach 2013-2016 organizowaliśmy **Wielki Turniej Edukacji Medialnej (WTEM)**, czyli konkurs dla uczniów i uczennic szkół ponadgimnazjalnych. Od roku szkolnego 2016/2017 konkurs zyskał status olimpiady Ministerstwa Edukacji Narodowej i jest kontynuowany jako Olimpiada Cyfrowa.

Chcemy, żeby Olimpiada zachęciła jej uczestników i uczestniczki do rozwoju kompetencji cyfrowych i medialnych, a także sprawić, by stali się krytycznymi odbiorcami informacji, rozumieli język mediów i w sposób przemyślany tworzyli wizerunek i relacje w sieci.

Więcej informacji o programie Edukacja Medialna realizowanym przez fundację Nowoczesna Polska można znaleźć na stronach:

edukacjamedialna.edu.pl
nowoczesnapolska.org.pl

Samsung – partner strategiczny

SAMSUNG

Samsung jako globalna marka jest świadomy swojej roli i konsekwentnie planuje działania na rzecz pozytywnych zmian w społeczeństwie, również w Polsce. Będąc liderem rynku nowoczesnych technologii wie, jak ważne są wiedza i rozwój kompetencji cyfrowych w tak szybko rozwijającym się świecie. Dlatego prowadzi programy skierowane do różnych grup wiekowych, rozwijające w Polakach ich umiejętności teleinformatyczne, ułatwiające dostęp do wiedzy i przeciwdziałające wykluczeniu cyfrowemu.

Jedną z takich inicjatyw są Mistrzowie Kodowania. Od 2013 roku, w ramach tego programu, Samsung wspiera naukę programowania dla dzieci w polskich szkołach i przedszkolach. W regularnych zajęciach wzięło udział już ponad 100 000 uczniów i blisko 5000 nauczycieli z 1700 placówek (przedszkoli, szkół i innych podmiotów realizujących zadania edukacyjne). 18 przedszkoli w całej Polsce zostało wyposażonych w profesjonalny sprzęt Samsung. Program Mistrzowie Kodowania jest pionierem w tematyce nauki programowania: zapoczątkował masowy ruch kodowania mogąc się dziś pochwalić unikatowym know-how w zakresie metodyki nauczania programowania na każdym poziomie edukacyjnym. Inicjatywa ta obecnie adresowana jest także do grupy rodziców, oferując cykliczne warsztaty familijne w Serwisie Premium w Warsaw Spire.

W rezultacie program zgromadził dużą liczbę autorskich narzędzi do prowadzenia zajęć, materiałów edukacyjnych w postaci kompleksowych kursów programowania dla każdej grupy wiekowej z wykorzystaniem różnorodnych narzędzi do nauki programowania, a także dotyczących bezpieczeństwa w sieci, BHP pracy z urządzeniami cyfrowymi, działań z zakresu STEAM oraz blisko 200 scenariuszy zajęć i 200 nagrań webinarów.

Kontynuując działania na rzecz rozwijania umiejętności cyfrowych, Samsung jest dumny, mogąc być partnerem tegorocznej Olimpiady Cyfrowej. Dbając o rozwój kompetencji cyfrowych w Polsce i na świecie, nie zapomina o odpowiedzialności związanej z dzieleniem się wiedzą na temat bezpieczeństwa w sieci (cybersecurity). Jednym z tematów towarzyszących temu zagadnieniu są prawne i ekonomiczne aspekty działania mediów w dzisiejszym świecie. I choć temat nie wydaje się łatwy, z pewnością przybliży uczestnikom Olimpiady zasady funkcjonowania mediów, a dzięki temu pomoże jeszcze lepiej zrozumieć otaczającą nas rzeczywistość. W końcu, jeśli chcemy ją wspólnie kreować, najpierw musimy ją dobrze poznać.

Collegium Civitas – partner merytoryczny

Magia studiowania

W samym sercu Warszawy, na XII piętrze Pałacu Kultury i Nauki, mieści się Collegium Civitas, nowoczesna uczelnia o ugruntowanej pozycji na rynku edukacyjnym. Co nas wyróżnia? Przede wszystkim praktyczne podejście do kształcenia docenione m.in. przez Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego, unikatowe w skali kraju specjalności stworzone we współpracy z pracodawcami oraz wysoki poziom umiędzynarodowienia. Rezultat? Jak wynika z ministerialnych badań ELA, nasi absolwenci z łatwością znajdują pracę w interesujących ich branżach.

Miejsce, gdzie spełniają się marzenia, a pasja zamienia się w sukces

Collegium Civitas jest uczelnią, która jest otwarta na swoich studentów. Wychodzimy naprzeciw potrzebom kandydatów i umożliwiamy im samodzielne konstruowanie toku własnych studiów. Tworzymy przestrzeń do rozwoju studenckich zainteresowań, talentów oraz oferujemy wsparcie w zakresie realizacji marzeń i planów, które mogą mieć korzystny wpływ na ich karierę zawodową. Jednym z najnowszych, zrealizowanych z sukcesem projektów studenckich jest Radio Pałacc, rozgłośnia mieszcząca się na VII piętrze Pałacu Kultury i Nauki. Radio powstało w wyniku współpracy studentów kierunku Dziennikarstwo i nowe media Collegium Civitas oraz Romana Kurkiewicza, wykładowcy uczelni, znanego i cenionego dziennikarza Radia TOK FM. W chwili obecnej, studenci planują pierwsze audycje, teksty oraz materiały wideo.

Radio Pałacc, projekt doradczy „K jak Kariera, Karierą w Przyszłość", konferencje koła 3D-Diplomacy oraz działalność Akademii Sukcesu Collegium Civitas realizowanej przez organizacje studenckie i koła naukowe we współpracy z uczelnianym Centrum Karier, to tylko wybrane przykłady przedsięwzięć, które powstały dzięki indywidualnej współpracy studentów z wykładowcami w ramach wyjątkowej relacji mistrz – uczeń.

Twoi mistrzowie i mentorzy – eksperci o międzynarodowym doświadczeniu

W Collegium Civitas spotkasz wykładowców posiadających międzynarodowe doświadczenie zdobyte w dyplomacji, renomowanych instytucjach publicznych i administracji, firmach czy mediach. W zależności od wybranej specjalności Twoje zajęcia prowadzą: Jacek Żakowski – publicysta i komentator tygodnika „Polityka", Joanna Berendt – dziennikarka „New York Timesa", prof. Krzysztof Zanussi – reżyser filmowy i teatralny, prof. Paweł Dobrowolski – były ambasador w Kanadzie i na Cyprze, pięciokrotny rzecznik prasowy MSZ, dr Krzysztof Liedel – ekspert ds. bezpieczeństwa i zwalczania terroryzmu międzynarodowego, dr Kerry Longhurst – laureatka prestiżowych grantów Jean Monnet i najlepiej oceniany przez studentów, orientalista, archeolog i dyplomata – ambasador Grzegorz Dziemidowicz.

Praktyczne zajęcia, które wspierają Twój rozwój zawodowy

Naszym celem jest kształcenie na najwyższym poziomie przyszłych liderów życia społecznego, politycznego i gospodarczego, a także przygotowanie absolwentów do efektywnego kształtowania własnej ścieżki kariery. Z tego względu znaczna część zajęć na wszystkich kierunkach ma wymiar praktyczny i jest realizowana w formule warsztatów. Nasi studenci przygotowują biznesplany, prezentacje, prowadzą negocjacje, przedstawiają hipotezy, prowadzą badania i samodzielne projekty. Zdobytą wiedzę testują w trakcie krajowych i zagranicznych praktyk oraz płatnych staży.

Podwójny dyplom i kariera za granicą

Porozumienia z brytyjską państwową uczelnią Anglia Ruskin University w Cambridge oraz West Virginia University w Stanach Zjednoczonych umożliwią Ci uzyskanie podwójnego dyplomu magisterskiego. Jeśli już dziś myślisz o pracy poza granicami Polski, możesz wybrać tryb studiów w języku polskim i angielskim lub wyłącznie w języku angielskim. Lektoraty w specjalistycznych pracowniach EMPIK-U przygotują Cię do udziału w międzynarodowym programie Erasmus+, projektach edukacyjnych realizowanych w Belgii, Francji, Hiszpanii, Kanadzie, Niemczech, Szwecji, USA, Wielkiej Brytanii i Włoszech oraz otworzą możliwości podjęcia pracy w każdym zakątku świata.

Lokalizacja w centrum Warszawy i wysoki komfort studiowania

Doskonała lokalizacja uczelni w samym centrum Warszawy – w Pałacu Kultury i Nauki (VII-XII piętro) – sprawia, że dojazd na zajęcia jest dogodny i szybki. Dodatkowo na terenie obiektu możesz korzystać z bogatej oferty restauracji, barów, sklepików, kawiarni, a po zajęciach pójść do kina, na wystawę lub na przedstawienie teatralne.

Przekonaj się, co kryje XII piętro PKiN! Odkryj magię studiowania!

Obszary tematyczne:

- Zarządzanie i marketing
- Nowe media i dziennikarstwo
- Psychologia i coaching
- Bezpieczeństwo i analiza informacji
- Socjologia, kultura i sztuka
- Stosunki międzynarodowe i dyplomacja

Zapraszamy na studia w języku polskim, angielskim oraz dwujęzyczne (polsko-angielskie).

edukacja medialna

Przebij bańkę - zaglądaj do różnych źródeł.

Lekcja: Co wpływa na przekazy medialne?

edukacjamedialna.edu.pl

Olimpiada Cyfrowa

Olimpiada Cyfrowa to jedyna olimpiada interdyscyplinarna, sprawdzająca kompetencje cyfrowe uczniów i uczennic szkół ponadpodstawowych. Składa się z trzech etapów: testu on-line (listopad 2018 r.), projektu medialnego (styczeń – luty 2019 r.) oraz zawodów finałowych (kwiecień 2019 r.).

Co sprawdza olimpiada?

Celem Olimpiady Cyfrowej jest wyłonienie takich uczniów i uczennic, którzy:

- są świadomymi użytkownikami mediów cyfrowych, krytycznymi odbiorcami informacji, którzy rozumieją język mediów,
- w sposób przemyślany tworzą wizerunek i relacje w sieci,
- przestrzegają standardów etycznych,
- dbają o swoje i innych bezpieczeństwo w sieci,
- dostrzegają i rozumieją prawne i ekonomiczne aspekty działania mediów,
- potrafią tworzyć komunikaty z użyciem nowoczesnych narzędzi, przetwarzać je i prezentować efekty swojej pracy,
- są kreatywni.

Aby wziąć udział w Olimpiadzie Cyfrowej, należy zgłosić się do dyrektora szkoły, który powoła Komisję Szkolną. W skład Komisji wchodzi co najmniej jeden pracownik dydaktyczny szkoły.

Przewodniczący Komisji Szkolnej rejestruje placówkę oraz zgłasza uczniów i uczennice, chcących/chcące wziąć udział w olimpiadzie, przy użyciu Elektronicznego Systemu Zgłoszeń na stronie internetowej Olimpiady w terminie wskazanym w harmonogramie.

MOTYWEM PRZEWODNIM III OLIMPIADY CYFROWEJ SĄ PRAWNE I EKONOMICZNE ASPEKTY FUNKCJONOWANIA MEDIÓW.

Tym zagadnieniom zostanie poświęcona duża część zadań, stawianych przed Uczestnikami i Uczestniczkami na każdym etapie Olimpiady.

Zagadnienia szczegółowe:

- rodzaje, źródła i praktyka stosowania prawa w kontekście mediów,
- media a prawa człowieka, obywatela i dziecka,
- prawa wyłączne i monopole intelektualne,
- regulacje działalności operatorskiej w mediach,
- prawa osób niepełnosprawnych,
- ochrona danych osobowych i dóbr osobistych.

fot. Barbara Wójcik

Harmonogram Olimpiady Cyfrowej 2018/2019

REJESTRACJA KOMISJI SZKOLNYCH ORAZ UCZESTNIKÓW I UCZESTNICZEK

17 września 2018 – 31 października 2018

ZAWODY I STOPNIA

20 listopada 2018

ZAWODY II STOPNIA

07 stycznia – 18 lutego 2019

ZAWODY III STOPNIA

12-13 kwietnia 2019

Jak się przygotować? Praktyczne porady:

UCZESTNICZKO! UCZESTNIKU!
Chcesz osiągnąć dobre rezultaty w Olimpiadzie Cyfrowej?

Zacznij przygotowania do Olimpiady od przejrzenia Katalogu kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych. Zaznacz te kompetencje, które już posiadasz i oddziel je od tych, które są Ci częściowo lub w ogóle nieznane.

Wejdź na stronę: edukacjamedialna.edu.pl
Znajdziesz tam lekcje podzielone na kolejne etapy edukacyjne. Przyjrzyj się najpierw tym ze szkoły podstawowej i gimnazjum, by sprawdzić, czy nic nie umknęło Twojej uwadze i czy wszystkie terminy, pojęcia są Ci znane.

Następnie przejdź do lekcji na poziomie szkoły średniej i skorzystaj z kursu pełnego. W każdej lekcji znajdują się interesujące Cię części:

- **Wiedza w pigułce**
  to krótkie wprowadzenie w temat. Znajdziesz tu ważne terminy i pojęcia, a także pewną ogólną refleksję, która szczególnie przyda Ci się na drugim i trzecim etapie Olimpiady.

- **Zadania sprawdzające**
  jak nazwa wskazuje, pomagają sprawdzić, czy opanowałeś/opanowałaś materiał. Możesz też sprawdzić poprawność udzielonych odpowiedzi.

- **Słowniczek**
  zbiór terminów, które obowiązkowo musisz znać.

- **Czytelnia**
  pomaga pogłębić wiedzę z danego tematu. Znajdziesz tu zarówno pozycje książkowe, jak i linki do haseł, artykułów, encyklopedii.

Kolejnym etapem przygotowań jest połączenie wszystkich wiadomości. Oczekujemy od laureatów i laureatek swobodnego poruszania się w obszarze edukacji medialnej. Dotyczy to nie tylko każdego działu kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych, ale także umiejętności łączenia wiedzy z różnych działów, np.: bankowość elektroniczna i mobilne bezpieczeństwo; wizerunek w sieci, bezpieczeństwo, prawo do wykorzystania swojego i cudzego wizerunku; prawo autorskie, wolne licencje, domena publiczna, otwarte zasoby. Przygotowując się do Olimpiady, spróbuj tworzyć notatki, np. w formie mapy myśli, które pomogą Ci usystematyzować wiedzę i powtórzyć wiadomości. Przejrzyj też nasze infografiki i zastanów się, czy niczego nie pominąłeś/pominęłaś.

Ostatni etap Twoich przygotowań powinien zostać poświęcony **zbudowaniu refleksji** na tematy związane z edukacją medialną, kompetencjami cyfrowymi i współczesnym światem. Zauważ, że wymagamy tej umiejętności już na drugim etapie – podczas pierwszej edycji uczestniczki i uczestnicy pisali pracę na temat: „Chmura nie istnieje, to zawsze jest czyjś komputer". Wymagał on nie tylko zrozumienia zjawiska chmury i mechanizmów np. rynkowych, jakim podlega, ale też zbudowania refleksji, np. czy warto/nie warto z chmury korzystać (za i przeciw), czy w przyszłości wszystko będziemy trzymać w chmurach, itd. Jeżeli wczytasz się uważnie w wymagania programowe Olimpiady, zwrócisz z pewnością uwagę, że od drugiego etapu pojawiają się tam wyrażenia: **„rozumie ograniczenia", „trafnie interpretuje", „odnosi problem … do…", „dokonuje krytycznej analizy problemu…", „potrafi podjąć refleksję…"**. Dlatego **skorzystaj z pozycji, które wskazaliśmy w bibliografii,** ponieważ dadzą Ci szerszą perspektywę, pokażą pewne zjawiska z różnych stron, zwrócą Twoją uwagę na to, co nie jest oczywiste.

fot. Barbara Wójcik

POTRZEBUJESZ POMOCY? SZUKASZ INSPIRACJI?

Posłuchaj naszych ekspertów.

Wsparciem przygotowań do III edycji Olimpiady Cyfrowej będą, przygotowane razem z naszym partnerem – firmą Samsung – webinary. Uczniów, uczennice, nauczycieli oraz opiekunów zapraszamy na cykl spotkań on-line, które – mamy nadzieję – zainspirują młodzież do dalszego pogłębiania poruszanych na nich tematów i pomogą w uporządkowaniu wiedzy przed kolejnymi etapami konkursu.

Webinary będą odbywały się raz w miesiącu i każdy będzie prowadzony przez ekspertów w swojej dziedzinie. Spotkania będą dostępne dla każdego, bez konieczności logowania. Zostaną też nagrane i udostępnione wszystkim, którzy nie mogli w nich uczestniczyć.

Harmonogram, tematy webinarów i dostęp do nich znajdziesz na naszej stronie:

olimpiadacyfrowa.pl/webinary

NAUCZYCIELU! NAUCZYCIELKO! CHCESZ, ABY TWOI UCZNIOWIE I UCZENNICE OSIĄGNĘLI/OSIĄGNĘŁY DOBRE REZULTATY W OLIMPIADZIE CYFROWEJ?

Prowadź zajęcia z edukacji medialnej.

W serwisie edukacjamedialna.edu.pl znajdziesz gotowe materiały, które możesz wykorzystać podczas prowadzenia lekcji przedmiotowych, na godzinie wychowawczej, lekcji bibliotecznej albo na zajęciach dodatkowych.

Media i Twoje prawa

Na straży naszych praw i wolności związanych z korzystaniem z mediów stoją akty prawne i urzędy

- Powszechna Deklaracja Praw Człowieka
- Konstytucja Rzeczpospolitej Polskiej
- Konwencja o Prawach Dziecka

Mamy prawo do:

- Prywatności
- Korzystania z dóbr kultury
- Swobody i ochrony tajemnicy komunikowania się
- Wyrażania swoich poglądów
- Pozyskiwania i rozpowszechniania informacji

Kto broni naszych praw?

RPO

Rzecznik Praw Obywatelskich stoi na straży wolności obywatelskich, walczy z dyskryminacją wszystkich grup społecznych

RPD

Rzecznik Praw Dziecka reprezentuje interesy osób poniżej 18 roku życia, pomaga rozwiązywać problemy związane z przemocą, pomocą finansową czy prawem do edukacji

KRRiT

Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji chroni wolność słowa w radiu i telewizji oraz interesy odbiorców, zapewniając otwarty i różnorodny charakter mediów

GIODO

Generalny Inspektor Ochrony Danych Osobowych kontroluje prawidłowe przetwarzanie naszych danych osobowych przez podmioty publiczne i prywatne

UOKiK

Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów zapewnia bezpieczeństwo interesów konsumentów i strzeże konkurencji na rynku

edukacjamedialna.edu.pl

PROJEKT
edukacja medialna

ORGANIZATOR
FUNDACJA nowoczesna Polska

LICENCJA
CC BY SA

FINANSOWANIE
Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego
Trust for Civil Society in Central and Eastern Europe
POLSKI INSTYTUT SZTUKI FILMOWEJ
Stowarzyszenie Autorów ZAiKS

Jak zarabiają media?

Reklama jest głównym źródłem finansowania mediów. Tak zarabiają media komercyjne i publiczne. Dodatkowo media publiczne finansowane są z abonamentu. Z kolei media społeczne nie mogą nadawać reklam - utrzymywane są z pieniędzy właścicieli i z datków odbiorców.

Ilość dostępnych treści rośnie, więc nasza zdolność do poświęcania im uwagi maleje. Twój czas jest cenny. Jeżeli dostajesz coś za darmo, płacisz za to swoją uwagą.

Dlatego właśnie reklamodawcy i media szukają nowych sposobów na przykucie Twojej uwagi.

Reklamodawcy płacą za miejsce lub czas w mediach. Im medium popularniejsze, tym więcej muszą wydać.

Media sprzedają dostęp do użytkowników, otrzymując zapłatę za emisję reklam.

Informacje o zasięgu reklamy (np. ilości wyświetleń) trafiają do reklamodawców.

Odbiorcy konsumują treści, płacąc za nie swoją uwagą poświęconą na oglądanie reklam.

edukacjamedialna.edu.pl

PROJEKT
edukacja medialna

ORGANIZATOR
FUNDACJA nowoczesna Polska

LICENCJA
CC BY SA

FINANSOWANIE
Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego
Trust for Civil Society in Central and Eastern Europe
POLSKI INSTYTUT SZTUKI FILMOWEJ
Stowarzyszenie Autorów ZAiKS

Regulamin Olimpiady Cyfrowej

Preambuła

1. Olimpiada Cyfrowa jest organizowana zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dnia 29 stycznia 2002 r. w sprawie organizacji oraz sposobu przeprowadzania konkursów, turniejów i Olimpiad (Dz. U. z 2002 r., nr 13 poz. 125, z późn. zm).

2. Olimpiada jest dofinansowana ze środków Ministerstwa Edukacji Narodowej oraz Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

3. Cele Olimpiady Cyfrowej:
   - weryfikacja poziomu wiedzy i umiejętności medialnych, informacyjnych i cyfrowych uczniów i uczennic szkół ponadpodstawowych;
   - podnoszenie kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych uczniów i uczennic szkół ponadpodstawowych;
   - promocja idei świadomego użytkowania nowych mediów, odbierania informacji w sposób krytyczny, rozumienia język mediów, budowania wizerunek i relacji w sposób przemyślany, przestrzegania standardów etycznych i dbania o swoje bezpieczeństwo; kreatywności, umiejętnego odbierania, przetwarzania i tworzenia komunikatów z użyciem nowoczesnych narzędzi oraz prezentowania efektów swojej pracy, rozumienia prawnych i ekonomicznych aspektów działania mediów;
   - wsparcie wybitnie zdolnych uczniów, zainteresowanych mediami, obiegiem informacji, jej odbiorem, przetwarzaniem i tworzeniem oraz promocja ich dokonań;
   - przygotowanie młodzieży do wyzwań współczesnego świata, do których należy wzrost roli informacji i wykorzystywanie nowych technologii we wszystkich dziedzinach życia;
   - zainteresowanie dyrektorów szkół oraz nauczycieli edukacją medialną, informacyjną i cyfrową i uświadomienie jej znaczącej roli w procesie kształcenia;
   - dążenie do ukonstytuowania edukacji medialnej jako pełnoprawnego przedmiotu obowiązującego w programie nauczania na IV etapie edukacyjnym.

Rozdział I
Olimpiada i jej Organizator

§ 1. Prawa i obowiązki Organizatora

1.1. Organizatorem Olimpiady Cyfrowej jest fundacja Nowoczesna Polska z siedzibą w Warszawie, ul. Marszałkowska 84/92
lok. 125, 00-514 Warszawa, tel./fax (22) 621-30-17, olimpiada@nowoczesnapolska.org.pl, olimpiadacyfrowa.pl

1.2. Zadaniem Organizatora jest przeprowadzenie corocznych edycji Olimpiady Cyfrowej, w szczególności:
   - powołanie Rady Programowej, Komitetu Głównego Olimpiady i Komisji Szkolnych (w porozumieniu z dyrektorami szkół);
   - zatwierdzenie Regulaminu Olimpiady, po zasięgnięciu opinii Rady Programowej;
   - zatwierdzenie Programu Olimpiady, po zasięgnięciu opinii Rady Programowej;
   - określenie Harmonogramu Olimpiady;
   - przeprowadzenie Olimpiady zgodnie z Regulaminem i dokumentacją wydaną na jego podstawie;
   - promocja Olimpiady, w tym przygotowanie i dystrybucja materiałów prasowych;
   - prowadzenie strony internetowej Olimpiady pod adresem olimpiadacyfrowa.pl;
   - publikacja wyników poszczególnych etapów Olimpiady;
   - działanie na rzecz upowszechniania Olimpiady;
   - prowadzenie dokumentacji finansowej związanej z organizacją Olimpiady;
   - dokonywanie ewaluacji każdej edycji Olimpiady, przy udziale pozostałych jej realizatorów i Uczestników;
   - administrowanie bazą danych szkół, Uczestników, Laureatów i Finalistów Olimpiady;
   - kontakt z Uczestnikami – rozwiązywanie problemów i sporów;
   - podejmowanie innych czynności związanych z przeprowadzeniem Olimpiady niezastrzeżonych w niniejszym Regulaminie dla innych osób i jednostek organizacyjnych.

1.3. Organizator ma prawo:
   - nawiązywania współpracy z partnerami zewnętrznymi;
   - podejmowania wiążących decyzji dotyczących przeprowadzania Olimpiady, z uwzględnieniem stanowiska Komitetu Głównego.

1.4. Organizator ma obowiązek pokryć koszty podróży, wyżywienia i noclegu Uczestników oraz, w miarę możliwości, Opiekunów, na określonych przez Organizatora zasadach.

1.5. Organizator jest reprezentowany przez Kierownika merytorycznego projektu.

§ 2. Struktura organizacyjna Olimpiady

2.1. Olimpiada jest prowadzona w modelu scentralizowanym.

2.2. Strukturę organizacyjną tworzą:
- Organizator;
- Rada Programowa;
- Komitet Główny;
- Jury (dla III etapu zawodów);
- Komisje Szkolne.

2.3. Rada Programowa

2.3.1. Radę Programową powołuje Organizator w składzie 9 osób. W skład Rady Programowej wchodzą nauczyciele akademiccy, posiadający co najmniej stopień doktora habilitowanego, zajmujący się zagadnieniami z zakresu edukacji cyfrowej, medialnej i informacyjnej.

2.3.2. Rada Programowa wybiera ze swojego składu Przewodniczącego. Przewodniczący kieruje pracami Rady Programowej.

2.3.3. Uchwały Rady Programowej podejmowane są zwykłą większością głosów. Przewodniczący ma głos decydujący przy równej liczbie głosów.

2.3.4. Rada Programowa opiniuje Program Olimpiady i wykaz zalecanej literatury.

2.3.5. Rada Programowa opiniuje treść zadań wszystkich stopni Olimpiady oraz kryteria ich oceny.

2.3.6. Rada Programowa rozpatruje odwołania od decyzji Komitetu Głównego.

2.4. Komitet Główny

2.4.1. Komitet Główny powołuje Organizator w składzie min. 7 osób oraz Kierownika merytorycznego projektu. W skład Komitetu Głównego wchodzą nauczyciele akademiccy, nauczyciele dotychczasowych szkół ponadgimnazjalnych, nauczyciele dotychczasowych gimnazjów, nauczyciele liceów ogólnokształcących, techników, branżowej szkoły I stopnia i branżowej szkoły II stopnia oraz specjaliści z zakresu edukacji medialnej, informacyjnej i cyfrowej.

2.4.2. Komitet Główny wybiera ze swojego składu Przewodniczącego, Wiceprzewodniczącego oraz Sekretarza. Przewodniczący, a w jego zastępstwie Wiceprzewodniczący kieruje pracami Komitetu Głównego.

2.4.3. Uchwały Komitetu Głównego podejmowane są zwykłą większością głosów w obecności co najmniej połowy jego członków. Przewodniczący, a w jego zastępstwie Wiceprzewodniczący mają głos decydujący przy równej liczbie głosów.

2.4.4. Komitet Główny opracowuje i przedstawia do zatwierdzenia Organizatorowi Program i Regulamin Olimpiady oraz wykaz literatury.

2.4.5. Komitet Główny opracowuje motywy przewodnie Olimpiady.

2.4.6. Komitet Główny opracowuje treść zadań zawodów wszystkich stopni oraz kryteria ich oceny.

2.4.7. Komitet Główny dokonuje oceny prac Uczestników, zgodnie z wyznaczonymi kryteriami.

2.4.8. Komitet Główny zatwierdza listy rankingowe na wszystkich etapach zawodów.

2.4.9. Komitet Główny wydaje Laureatom, Finalistom oraz Uczestnikom zaświadczenia zgodnie z właściwymi przepisami.

2.4.10. Komitet Główny prowadzi ewidencję wydanych zaświadczeń.

2.4.11. Komitet Główny gromadzi dokumentację: ws. powołania Olimpiady, prace pisemne z ostatnich 2 lat, informatory, listy Laureatów i nauczycieli przygotowujących Uczestników Olimpiady.

2.4.12. Posiedzenia Komitetu Głównego zwołuje Organizator z własnej inicjatywy, na wniosek Przewodniczącego, Wiceprzewodniczącego, lub co najmniej 2 członków. Pomiędzy posiedzeniami Komitetu Głównego decyzje mogą być podejmowanie w trybie obiegowym.

2.4.13. Decyzje w sprawie treści zadań Komitet Główny podejmuje przy zachowaniu tajemnicy tych treści.

2.5 Jury

2.5.1. Zadaniami Jury jest:

a) oocena rozwiązań na III etapie zawodów, na podstawie kryteriów określonych przez Komitet Główny;

b) podejmowanie decyzji w sprawie dyskwalifikacji Uczestników III etapu zawodów.

2.5.2. Jury powołuje Organizator w składzie członków Komitetu Głównego, Rady Programowej oraz przedstawicieli partnerów Olimpiady.

2.5.3. Jury wybiera ze swojego grona Przewodniczącego, Wiceprzewodniczącego i Sekretarza. Pracami Jury kieruje Przewodniczący, a w jego zastępstwie Wiceprzewodniczący.

2.5.4. Uchwały Jury podejmowane są zwykłą większością głosów przy obecności co najmniej połowy jego członków. Przewodniczący, a w jego zastępstwie Wiceprzewodniczący mają głos decydujący przy równej liczbie głosów.

2.6. Komisje Szkolne

2.6.1. Komisje Szkolne są powoływane przez Organizatora w porozumieniu z dyrektorami szkół i rejestrowane w Elektronicznym Systemie Zgłoszeń wraz z Uczestnikami.

2.6.2. Skład Komisji Szkolnej ustala dyrektor szkoły. W skład komisji wchodzi co najmniej jedna osoba, ale liczba jej członków powinna być adekwatna do liczby osób biorącej udział w Olimpiadzie i powinna umożliwiać przeprowadzenie zawodów I stopnia w sposób zgodny z Regulaminem.

2.6.3. Dyrektor szkoły wyznacza Przewodniczącego Komisji, który odpowiada za prawidłowy przebieg zawodów, w szczególności za przestrzeganie Regulaminu.

2.6.4. Komisje Szkolne odpowiadają za organizację zawodów I stopnia w danej szkole: rejestrację Komisji Szkolnej oraz Uczestników Olimpiady w Elektronicznym Systemie Zgłoszeń, zapewnienie w terminie wskazanym przez Organizatora w Harmonogramie Olimpiady dostępu do sali ze sprzętem komputerowym podłączonym do sieci internetowej oraz nadzór nad Uczestnikami podczas rozwiązywania zadań zawodów I stopnia.

2.6.5. Dyrektor szkoły lub Przewodniczący Komisji Szkolnej informuje uczniów o organizacji, terminach przeprowadzania i warunkach udziału w Olimpiadzie.

2.6.6. W przypadku decyzji o niepowoływaniu Komisji Szkolnej w danej placówce dyrektor zobowiązany jest wskazać Uczestnikowi inną placówkę, w której Komisja została powołana.

Rozdział II
Organizacja Olimpiady

§ 3. Uczestnicy Olimpiady

3.1. Adresatami Olimpiady są uczniowie szkół ponadpodstawowych.

3.2. Uczestnikami Olimpiady mogą być również uczniowie dotychczasowych gimnazjów oraz klas VII. i VIII. szkół podstawowych, których wiedza i zainteresowania w obszarach związanych z tematyką Olimpiady wykracza poza program nauczania. Zgoda jest wydawa-na na wniosek dyrektora szkoły.

3.3. By wziąć udział w Olimpiadzie Uczestnik powinien zgłosić chęć uczestnictwa w niej dyrektorowi szkoły. Organizator w porozumieniu z dyrektorem powołuje Komisję Szkolną, w skład której wchodzi co najmniej jedna osoba, i wskazuje jej Przewodniczącego.

3.4. Przewodniczący Komisji Szkolnej odpowiada za prawidłową rejestrację szkoły dokonaną w Elektronicznym Systemie Zgłoszeń na stronie internetowej Olimpiady. Rejestracja wymaga podania następujących danych:

a) imię, nazwisko, adres e-mail Uczestników;

b) imię, nazwisko, adres e-mail członków Komisji Szkolnej, wraz ze wskazaniem Przewodniczącego;

c) nazwa i dane teleadresowe szkoły.

3.5. Uczniowie z danej placówki mogą być zgłaszani w wielu zgłoszeniach, ale za każdym razem należy podać dane członków Komisji Szkolnej i dane placówki.

3.6. Administratorem danych osobowych Uczestników Olimpiady i członków Komisji Szkolnych przetwarzanych w związku z organizacją Olimpiady Cyfrowej jest Organizator – fundacja Nowoczesna Polska z siedzibą w Warszawie, ul. Marszałkowska 84/92 lok. 125, 00-514 Warszawa. Podanie danych osobowych wskazanych w zgłoszeniu uczestnictwa jest dobrowolne, niemniej jednak stanowi warunek udziału w Olimpiadzie. Dane osobowe Uczestników i członków Komisji Szkolnych są przetwarzane wyłącznie w celu przeprowadzenia zawodów oraz zapewnienia transparentności ich wyników, a w tym publikacji listy rankingowej zawierającej imiona, nazwiska oraz wyniki Uczestników. Uczestnicy i członkowie Komisji Szkolnych mają prawo dostępu do swoich danych oraz ich poprawiania. Więcej informacji w polityce prywatności: nowoczesnapolska.org.pl/prywatnosc/

3.7. Uczniowie, którzy nie zostali zarejestrowani w Elektronicznym Systemie Zgłoszeń nie mogą uczestniczyć w Olimpiadzie.

3.8. Wszystkie informacje dotyczące procesu rejestracji, warunków uczestnictwa i przebiegu Olimpiady są zamieszczane na stronie internetowej Olimpiady, która jest podstawowym źródłem komunikacji między Organizatorem a Uczestnikami.

3.9. Uczestnicy zobowiązani są do:
- przestrzegania Regulaminu i Harmonogramu przebiegu Olimpiady;
- realizacji zadań zgodnie z założeniami zawartymi w Regulaminie i Harmonogramie;
- informowania Organizatora o wszelkich sprawach związanych z udziałem w Olimpiadzie – w szczególności o nagłych wypadkach i zastrzeżeniach;
- udostępnienia prac powstałych w zawodach II i III stopnia na dowolnie wybranej wolnej licencji.

3.10. Uczestnik ma prawo do:
- dobrowolnego udziału w Olimpiadzie, po dopełnieniu formalności związanych ze zgłoszeniem;
- zwrotu kosztów dojazdu oraz do wyżywienia na III etapie na zasadach ustalonych przez Organizatora;
- złożenia odwołania od decyzji Komitetu Głównego na zasadach określonych w § 6 Regulaminu.

3.11. Uczestnik, w którego szkole zdecydowano o niepowoływaniu Komisji Szkolnej ma prawo przystąpić do zawodów w szkole wskazanej przez dyrektora szkoły, w której działa Komisja Szkolna.

§ 4. Organizacja zawodów

4.1. Zawody Olimpiady mają charakter indywidualny.

4.2. Olimpiada organizowana jest jako trójstopniowe zawody o zasięgu ogólnopolskim. Poszczególne stopnie organizowane są w ciągu roku szkolnego w następujących terminach:

- zawody I stopnia – do końca listopada;
- zawody II stopnia – do końca lutego;
- zawody III stopnia – do końca kwietnia.

4.3. Program Olimpiady stworzony jest na podstawie Katalogu kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych, pionierskiego pełnego programu edukacji medialnej stworzonego przez fundację Nowoczesna Polska, Organizatora Olimpiady, i zawiera elementy podstawy programowej realizowanej na IV poziomie edukacyjnym w ramach następujących przedmiotów: etyka, informatyka, język polski, wiedza o kulturze, wiedza o społeczeństwie.

4.4. Zawody I stopnia

4.4.1. Zawody I stopnia przeprowadza Komisja Szkolna, składająca się z co najmniej jednego członka.

4.4.2. Zawody I stopnia odbywają się równocześnie we wszystkich szkołach na terenie całego kraju zgłoszonych prawidłowo do zawodów.

4.4.3. Zawody I stopnia trwają 60 minut i odbywają się w terminie wskazanym w Harmonogramie zawodów, nie później niż 30 listopada.

4.4.4. . Zawody I stopnia polegają na rozwiązaniu testu wiedzy i umiejętności składającego się z 50 pytań, których poziom trudności i zakres tematyczny określony jest programem Olimpiady. Tematyka dominująca w pytaniach uzależniona jest od motywu przewodniego danej edycji Olimpiady.

4.4.5. Test przeprowadzany jest w formie elektronicznej. Dostęp do testu uzyskuje zarejestrowany Uczestnik dzięki indywidualnemu linkowi do zadań, których rozwiązanie będzie możliwe wyłącznie w terminie wskazanym w Harmonogramie.

4.4.6. Test składa się z zadań jedno – i wielokrotnego wyboru. Treść i kryteria oceny zadań określane są przez Komitet Główny.

4.4.7. Ze względu na specyfikę sprawdzanych kompetencji podczas rozwiązywania testu dopuszczalne jest korzystanie z zasobów internetu. Zakazane jest jednak korzystanie z pomocy osób trzecich przy rozwiązywaniu zadań.

4.4.8. Po zakończeniu wypełniania testu przez Uczestników rozwiązania zadań trafiają bezpośrednio do Organizatora. Weryfikacja rozwiązań odbywa się przy użyciu systemu informatycznego, posiadającego mechanizm samosprawdzający, a wyniki zatwierdzane są przez Komitet Główny.

4.4.9. Komisja Szkolna ma prawo zdyskwalifikować Uczestnika w przypadku stwierdzenia, że jego odpowiedzi nie zostały przygotowane samodzielnie.

4.4.10. Po weryfikacji rozwiązań Organizator podaje do wiadomości publicznej wyniki zawodów I stopnia. Lista rankingowa publikowana jest na stronie internetowej Olimpiady, a wyniki uczniów danej placówki przesyłane są drogą elektroniczną Przewodniczącemu Komisji Szkolnej oraz każdemu z Uczestników.

4.4.11. Do zawodów II stopnia kwalifikowane są osoby, które uzyskają min. 60% możliwych do zdobycia punktów, jednak nie więcej niż 300 osób. Organizator zastrzega, że wskazany w Regulaminie próg punktowy może ulec zmianie w zależności od wyników uzyskanych przez Uczestników w danej edycji Olimpiady.

4.5. Zawody II stopnia

4.5.1. Zawody II stopnia przeprowadza Organizator oraz Komitet Główny.

4.5.2. Zawody II stopnia odbywają się w terminie sześciu tygodni wskazanych przez Organizatora (od ogłoszenia treści zadań do ostatecznego terminu nadsyłania prac), nie później niż do 28 lutego.

4.5.3. Do udziału w zawodach II stopnia uprawnieni są wyłącznie zakwalifikowani Uczestnicy, którzy podczas zawodów I stopnia osiągnęli próg punktowy, o którym mowa w ust. 4.4.11 powyżej.

4.5.4. Zawody II stopnia polegają na kreatywnym rozwiązaniu zadań (mini-projektów), w ramach których Uczestnicy opracowują wskazane zagadnienia i przygotowują prezentację efektów swojej pracy oraz przebiegu realizacji zadań. Zakres tematyczny zadań określony jest programem Olimpiady. Szczegółowa tematyka projektów dostosowana jest do motywu przewodniego danej edycji Olimpiady. Prace nad projektami prowadzone są w czasie wolnym Uczestników.

4.5.5. Szczegółowe zasady przeprowadzenia zawodów II stopnia reguluje instrukcja Organizatora.

4.5.6. Ze względu na specyfikę zadania, podczas pracy nad zadaniami Uczestnicy mogą korzystać ze wszystkich dostępnych narzędzi i zasobów: literatura, komputer z dowolnym oprogramowaniem i dostępem do internetu, gdyż celem zadania jest m.in. weryfikacja umiejętności korzystania z różnorodnych źródeł informacji i nowych technologii

4.5.7. Ze względu na specyfikę zawodów II stopnia praca Uczestników nie jest nadzorowana. Samodzielność wykonywanej pracy weryfikowana jest za pośrednictwem analizy bibliografii załączonej do pracy oraz porównaniu efektów pracy projektowej z zasobami internetowymi i pracami innych Uczestników.

4.5.8. Dokumentacja projektowa przesyłana jest przez Uczestników w formie elektronicznej za pośrednictwem strony internetowej w określonym Harmonogramem terminie.

4.5.9. Prace oceniane są przez Komitet Główny na podstawie opracowanych kryteriów.

4.5.10. Komitet Główny ma prawo zdyskwalifikować Uczestnika w przypadku stwierdzenia, że jego odpowiedzi nie zostały przygotowane samodzielnie.

4.5.11. Po weryfikacji rozwiązań Organizator podaje do wiadomości publicznej wyniki zawodów II stopnia. Lista rankingowa publikowana jest na stronie internetowej Organizatora, a wyniki uczniów danej placówki przesyłane są drogą elektroniczną Przewodniczącemu Komisji Szkolnej oraz każdemu z Uczestników.

4.5.12. Do zawodów III stopnia kwalifikowane są osoby, które uzyskają min. 70% możliwych do zdobycia punktów, jednak nie więcej niż 20 osób.

4.6. Zawody III stopnia

4.6.1. Zawody III stopnia przeprowadza Organizator oraz Komitet Główny.

4.6.2. Zawody III stopnia odbywają się w Warszawie i składają się z trzech etapów, organizowanych w ciągu jednego dnia lub dwóch dni (w zależności od liczby Finalistów), nie później niż do 30 kwietnia.

4.6.3. Do udziału w zawodach III stopnia uprawnieni są wyłącznie zakwalifikowani Uczestnicy, którzy podczas zawodów II stopnia osiągnęli próg punktowy, o którym mowa w ust. 4.5.12. powyżej.

4.6.4. Do zawodów mogą przystąpić tylko osoby, które mają przy sobie ważny dokument tożsamości ze zdjęciem.

4.6.5. Zawody III stopnia składają się z trzech etapów:

- część pisemna (I etap) – składa się z min. 5 pytań wymagających otwartej odpowiedzi. Na część pisemną przeznacza się min. 60 minut.
- część praktyczna (II etap) – podczas II etapu Uczestnicy pracują nad realizacją zadania praktycznego, wymagającego wykazania się kompetencjami cyfrowymi, w tym przy użyciu sprzętu komputerowego.
- część ustna (III etap) – prezentacja efektów pracy wykonanej w ramach II etapu zawodów III stopnia oraz odpowiedzi na pytania Jury.

4.6.6. Szczegółowe zasady przeprowadzenia zawodów III stopnia reguluje instrukcja Organizatora.

4.6.7. Poziom trudności i zakres tematyczny zadań określony jest Programem Olimpiady. Tematyka dominująca w zadaniach uzależniona jest od motywu przewodniego danej edycji Olimpiady.

4.6.8. Jury ma prawo zdyskwalifikować Uczestnika w przypadku stwierdzenia, że jego odpowiedzi nie zostały przygotowane samodzielnie

4.6.9. Na wynik końcowy Uczestnika składa się wynik cząstkowy z części pisemnej, praktycznej i ustnej.

4.6.10. Listę Laureatów Olimpiady Organizator publikuje na stronie internetowej Olimpiady.

4.6.11. Organizator w terminie czternastu dni od dnia zawodów III stopnia przesyła szkołom Laureatów i Finalistów pisemne potwierdzenie wyników uzyskanych przez uczniów w zawodach III stopnia.

§ 5. Przepisy szczegółowe

5.1. Organizator dokłada starań, aby uczestnictwo w Olimpiadzie było możliwe bez względu na stopień niepełnosprawności. W przypadku, gdy stopień niepełnosprawności uniemożliwia lub utrudnia uczestnictwo w Olimpiadzie, uczestnicy są proszeni o niezwłoczne zgłaszanie tego faktu Organizatorowi.

5.2. Charakter Olimpiady wymaga osobistego uczestnictwa Uczestnika w rozwiązywaniu zadań. W przypadku niestawiennictwa Uczestnika w terminach zawodów z przyczyn nieleżących po stronie Organizatora, Uczestnik traci możliwość wzięcia udziału w danej edycji Olimpiady.

5.3. Organizator dołoży starań, aby terminy Olimpiady nie pokrywały się z terminami innych, pokrewnych Olimpiad.

5.4. Uczestnik zostaje zdyskwalifikowany w przypadku stwierdzenia, że któregokolwiek z przedstawionych przez niego rozwiązań zadań nie przygotował samodzielnie.

§ 6. Tryb odwoławczy

6.1. Uczestnik, który uważa, że wynik, jaki uzyskał w czasie Olimpiady, nie odzwierciedla poziomu jego odpowiedzi lub Olimpiada były prowadzone z naruszeniem Regulaminu, ma prawo złożenia odwołania.

6.2. Odwołanie od decyzji Komitetu Głównego składa się do Rady Programowej w terminie 14 dni roboczych od ogłoszenia wyników każdego z etapów (decyduje data stempla pocztowego).

6.3. Odwołanie składa się na piśmie, przesyłając listem poleconym na adres siedziby Rady Programowej lub osobiście w siedzibie Rady Programowej za potwierdzeniem zwrotnym. Odwołanie powinno zawierać możliwie szczegółowy opis okoliczności oraz dane kontaktowe.

6.4. Rada Programowa rozpatruje odwołanie i udziela odpowiedzi niezwłocznie, nie dłuższym jednak niż 14 dni roboczych od daty otrzymania. Odpowiedź udzielana jest na piśmie i przesyłana listem poleconym.

6.5. Po wpłynięciu odwołania Rada Programowa – jej Przewodniczący/Przewodnicząca lub wyznaczona przez niego/nią osoba zobowiązana jest do wyjaśnienia wszelkich okoliczności wskazanych w odwołaniu.

6.6. Po ustaleniu zasadności odwołania Rada Programowa wskazuje sposób realizacji odwołania. O decyzji zostanie poinformowany Uczestnik zgłaszający odwołanie. W przypadku pozytywnej decyzji Rady Programowej decyzja zostanie opublikowana na stronie Olimpiady: olimpiadacyfrowa.pl.

§ 7. Rejestracja przebiegu

7.1. Zawody III stopnia Olimpiady w części ustnej są rejestrowane.

7.2. Rejestracja odpowiedzi odbywa się za zgodą Uczestnika po uprzednim poinformowaniu go. Brak zgody Uczestnika nie wyklucza go z udziału w danym etapie, pozbawia jednak Organizatora możliwości wzięcia pod uwagę nagrania jako materiału dowodowego w przypadku złożenia odwołania od uzyskanej oceny.

7.3. Zarejestrowane odpowiedzi są przechowywane w siedzibie Komitetu Głównego przez 2 lata od dnia ogłoszenia wyników, po upływie tego czasu są niszczone.

7.4. Zarejestrowane odpowiedzi mogą być wykorzystane wyłącznie w celu weryfikacji wyników uzyskanych w czasie zawodów dla potrzeb realizacji trybu odwoławczego.

7.5. Rejestracja odbywa się poprzez nagranie audio-wideo.

Rozdział III

Uprawnienia i nagrody

§ 8. Nagrody i uprawnienia

8.1. Laureaci oraz Finaliści Olimpiady mogą otrzymać nagrody, w zależności od środków finansowych, jakie na ten cel uzyska Organizator i ustaleń z partnerami Olimpiady. Nagrody przyznaje Jury. Jury przysługuje ponadto prawo przyznania wyróżnienia.

8.2. Finalistą Olimpiady jest Uczestnik, który został zakwalifikowany do zawodów trzeciego stopnia Olimpiady. Laureatami są Uczestnicy, którzy uzyskali I, II oraz III miejsce w Olimpiadzie.

8.3. Uprawnienia Laureatów i Finalistów określa rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 18 czerwca 2015 r. w sprawie szczegółowych warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych (Dz.U. 2015 poz. 843) lub inne właściwe przepisy prawa.

8.4. Potwierdzeniem uzyskania uprawnień Laureata i Finalisty jest zaświadczenie, którego wzór stanowi załącznik do rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dnia 29 stycznia 2002 r. w sprawie organizacji oraz sposobów przeprowadzania konkursów, turniejów i Olimpiad (Dz.U. 2002 nr 13 poz. 125).

8.5. Nie obowiązują jednolite zasady przyjmowania Laureatów i Finalistów zawodów III stopnia Olimpiad interdyscyplinarnych na studia wyższe. Zgodnie z art. 169 ust. 6 ustawy z dnia 27 lipca 2005 r. Prawo o szkolnictwie wyższym (Dz.U. 2005 nr 164 poz. 1365) są one określane w uchwałach senatów uczelni i podawane do wiadomości publicznej.

Rozdział IV

§ 9 Przepisy końcowe

9.1 Decyzje w sprawach nieobjętych Regulaminem podejmuje Organizator.

Program Olimpiady Cyfrowej

Zawody I stopnia – wymagania programowe

Korzystanie z informacji

Uczestnik/Uczestniczka:

- Wie, co to są źródła informacji naukowej i zna jej typy.
- Wie, jakie są najważniejsze źródła informacji naukowej i potrafi z nich skorzystać w podstawowym zakresie, np. korzysta z katalogów elektronicznych bibliotek akademickich.
- Dokonuje wyboru źródeł informacji, biorąc pod uwagę dodatkowe kryteria takie jak rele-wancja, dostępność i łatwość korzystania.
- Wykorzystuje potencjał mediów społecznościowych, by dotrzeć do informacji, np. od grupy znajomych na Facebooku dowiaduje się, co warto zwiedzić w czasie wakacji.
- Wie, że różne typy źródeł informacji mają swoje wady, zalety i ograniczenia, np. Wikipedia jest aktualizowana na bieżąco, ale jej wiarygodność i obiektywność może być niższa niż encyklopedii drukowanej.
- Wykorzystuje narzędzia TIK do pracy nad projektami realizowanymi w grupie oraz na odległość, np. korzysta z dysków sieciowych, by dzielić się informacją z kolegami.
- Używa opcji przeglądarek internetowych w celu skorzystania z wyników wcześniejszych wyszukiwań, np. korzysta z historii wyszukiwania, tworzy zakładki.

Relacje w środowisku medialnym

Uczestnik/Uczestniczka:

- Świadomie dba o swój wizerunek w zależności od kontekstu, np. zdaje sobie sprawę, że komentarze wpisane na portalu społecznościowym są elementem jej/jego tożsamości w oczach innych, w tym również przyszłych pracodawców.
- Rozumie konsekwencje i potrzebę świadomego wpływu na własny wizerunek, np. rozumie znaczenie ustawień prywatności w portalach społecznościowych.
- Wie, jakie czynniki mogą mieć wpływ na przebieg komunikacji, np. zdaje sobie sprawę, że to, czy jej/jego wiadomość w rozmowie telefonicznej lub kontakcie mailowym zostanie odebrana zgodnie z jej/jego intencją, zależy od sytuacji i możliwości odbiorcy.
- Skutecznie i precyzyjnie porozumiewa się z innymi, wykorzystując do tego różnego rodzaju kanały komunikacji, również formalne, np. potrafi złożyć przez internet reklamację zakupionego produktu.
- Wie, że różne grupy istniejące w otoczeniu medialnym mają swój specyficzny charakter, zasady funkcjonowania oraz dynamikę, np. wskazuje różnice pomiędzy społecznościami online osób, które się nigdy nie spotkały, a tymi, które znają się np. ze szkoły.
- Wie, jak zainicjować powstanie grupy i inne grupowe działania w internecie, np. potrafi założyć grupę dyskusyjną albo zaplanować wydarzenie na portalu społecznościowym i zachęcić innych do uczestnictwa.

Język mediów

Uczestnik/Uczestniczka:

- Zna cechy różnicujące przekazu tekstowego dostosowa-
Zna cechy różnicujące przekazu tekstowego dostosowa-
nego do różnych mediów i potrafi dostosowywać formę przekazu do medium, np. wie, czym różni się dany tekst zapisany w formie linearnej, strony internetowej, e-maila, czatu, SMS-a, postu w serwisie społecznościowym, wspólnie pisanego dokumentu w sieci (booksprint).
- Tworzy przekazy informacyjne i reklamowe, np. dotyczące inicjatyw społecznych czy kulturalnych, w których bierze udział.
- Wie, że pewne przekazy informacyjne mogą zawierać elementy rozrywki, potrafi wskazać przykłady takiego połączenia w różnych gatunkach medialnych, np. potrafi wskazać, co w danym przekazie audiowizualnym jest elementem telewizyjnego show, a co ma wartość po-znawczą.
- Tworzy przekazy audiowizualne zawierające zarówno treści informacyjne, jak i elementy rozrywkowe, wpływające na emocje lub motywację odbiorcy.
- Rozumie i potrafi opisać zasady związane z savoir-vivre w zakresie komunikowania się z innymi osobami za pośrednictwem mediów, np. wie, o jakiej porze można zadzwonić do danej osoby ze względu na pełnioną funkcję, w jaki sposób powinno się odnosić do gości w studio telewizyjnym itp.
- Stosuje odpowiednią dykcję, intonację głosu i mowę ciała podczas komunikacji bezpośredniej oraz posługuje się symbolami w komunikacji wizualnej, np. dobiera ilustracje do prezentacji tak, aby wyrażała różne emocje lub przekonania.

Kreatywne korzystanie z mediów

Uczestnik/Uczestniczka:

- Zna narzędzia pozwalające na tworzenie notatek podczas pracy w sieci (narzędzia gromadzące dane w chmurze, np. blog, sieciowy edytor tekstu lub dedykowane do tworzenia notatek). Korzysta z nich samodzielnie lub w grupie. Potrafi synchronizować notatki między różnymi urządzeniami (np. smartfon, tablet, komputer przenośny i stacjonarny).
- Samodzielnie i w grupie przygotowuje obszerny zestaw

różnorodnych treści medialnych na wybrany temat.
- Wie, czym jest videocast.
- Przygotowuje samodzielnie lub w grupie cykl podcastów lub videocastów na dowolny temat.
- Tworzy memy, komiksy, plakaty i infografiki na wybrany temat, na bazie przygotowanego samodzielnie lub w grupie scenariusza, zna aplikacje/usługi pozwalające na szybkie przygo-towanie, np. dzięki szablonom czy generatorom wspomnianych form.
- Potrafi wybrać i dostosować do swoich potrzeb aplikacje, pozwalające na twórcze wykorzystywanie mediów, np. edytor tekstu, grafiki, dźwięku, program do obróbki zdjęć w telefonie, tablecie czy komputerze.
- Tworzy złożone wypowiedzi medialne o charakterze linearnym w formatach cyfrowych z określonymi cechami, np. dostępne dla osób niewidomych, interaktywne.
- Realizuje w grupie projekt medialny z podziałem zadań dotyczących przygotowywania składowych części medialnych oraz montowania w całość zgromadzonych elementów lub ich kolekcji, np. potrafi organizować pracę związaną z przygotowaniem działań grupy, korzystać z sieciowego, grupowego kalendarza, tworzyć listy zadań do zrealizowania (przy pomocy odpowiednich aplikacji lub usługi do zarządzania projektami), włączać się za pomocą narzędzi medialnych do grupowej pracy, nadzorować przebieg prac grupy, realizację kolejnych kroków i tworzenie efektów projektu przy użyciu sieciowych technologii współpracy, takich jak portal edukacyjny, wiki, blog, edytory tekstu lub prezentacje multimedialne współtworzone przez internet, np. serwisy społecznościowe.
- Współtworzy w grupie złożone teksty i prezentacje multimedialne przy użyciu sieciowych narzędzi współpracy, np. Google Docs, Prezi.
- Dokumentuje i komentuje otoczenie i zachodzące w nim procesy (samodzielnie lub w grupie), np. tworzy reportaż tekstowy, zdjęciowy, wideo, reportaż radiowy i inne formy radiowe publikowane w formie podcastu, wywiady, nagrania występów (sportowych, muzycznych, przygotowanych przez inne koleżanki i kolegów lub własnych).
- Planuje (samodzielnie i w grupie) działania związane z przetwarzaniem oraz podejmuje spontaniczną aktywność związaną z remiksowaniem treści.
- Działając w grupie, digitalizuje analogowe treści, np. wspólnie z innymi realizuje projekt digitalizacyjny oparty na wcześniej przygotowanym harmonogramie prac i podziale zadań.
- Obsługuje narzędzia do prezentacji treści w sieci w czasie rzeczywistym (synchronicznie, np. przy użyciu sieciowego edytora prezentacji multimedialnych lub komunikatora internetowego, np. Hangouts).
- Obsługuje systemy zarządzania treścią, zarządza listą autorów i publikowanymi treściami, dodaje, edytuje i usuwa treści przy użyciu narzędzi typu blog czy sieciowy pakiet biurowy.
- Potrafi rozpowszechniać informacje na temat własnej lub grupowej twórczości, np. wykorzystuje serwisy społecznościowe do tworzenia przestrzeni publikacji na określony temat.
- Potrafi tworzyć wydarzenia w serwisach społecznościowych, przygotowywać ich opisy i zapraszać do uczestnictwa.
- Wie, jak funkcjonuje redakcja internetowa, potrafi wykorzystywać umiejętności dziennikarskie do publikowania (przygotowanych wcześniej samodzielnie lub w grupie) bieżących informacji na temat życia społeczności lokalnej, w formie tekstowej, audio lub wideo.
- Redaguje i publikuje w sieci prezentowane za pomocą różnych mediów wypowiedzi dziennikarskie zarówno na tematy lokalne, jak też związane z własnymi zainteresowaniami, przekonaniami politycznymi itp.
- Wykorzystuje usługi i aplikacje do przechowywania danych w chmurze, do archiwizowania najważniejszych plików, budowania zasobów do pracy grupowej, dzielenia się treściami z innymi osobami (np. Dropbox, Google Drive, iCloud, SkyDrive, Ubuntu One) i synchronizowania zasobów między różnymi urządzeniami.
- Wykazuje się ostrożnością poznawczą podczas korzystania z mediów ich tworzenia, potrafi złagodzić swoją arbitralność, pokusę użycia ostrego języka czy zbyt silnego przywiązania do swoich poglądów.

Etyka i wartości w komunikacji i mediach

Uczestnik/Uczestniczka:

- Potrafi zdefiniować i zanalizować wyzwania etyczne w perspektywie mediów i komunika-cji niezależnie od własnych doświadczeń oraz potrafi znaleźć pomoc w ich krytycznej analizie i rozwiązywaniu problemów, np. potrafi krytycznie zanalizować etyczny problem zdrady on-line dzięki znalezionym w internecie wypowiedziom psychologów, badaniom itp.
- Rozumie potrzebę kształtowania swoich postaw w komunikacji i korzystaniu z mediów w kierunku wykształcenia własnych zasad postępowania opartych o sumienie.
- Potrafi wypracować własne zasady kształtowania relacji w komunikacji przez media w oparciu o osobiste doświadczenia.

Bezpieczeństwo w komunikacji i mediach

Uczestnik/Uczestniczka:

- Identyfikuje, czy dane narzędzie (np. czat na portalach społecznościowych) oferuje komunikację prywatną (czyli dostępną tylko dla osobiście wybranych rozmówców).
- Identyfikuje zakres widoczności komunikacji za pomocą danego narzędzia np. widoczność czatu tylko dla rozmówcy, dla grupy (otwartej, zamkniętej), innego zbioru adresatów (tzw. znajomych, kręgu), dla wszystkich odwiedzających.
- Wie, że cała komunikacja (np. czat lub wiadomości „prywatne" na portalach społecznościowych) dostępna jest również dla administratorów serwisów.
- 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).
- Zna przykłady narzędzi zwiększających anonimowość, np. TOR, anonimowe proxy, dystrybucja Linuksa TAILS.
- Rozpoznaje spam i typowe próby phishingu, np. zwraca uwagę na to, że nie zgadza się adres strony bankowej.
- Wie, że istnieją metody maskowania adresu nadawcy wiadomości.

- Wie, co to są certyfikaty uwierzytelniające (certyfikaty strony).
- Potrafi postępować, kiedy napotyka najprostsze komunikaty o certyfikatach, np. nie akceptuje automatycznie każdego napotkanego błędnego certyfikatu zgłoszonego przez przeglądarkę.
- Wie, że istnieją narzędzia zwiększające bezpieczeństwo komunikacji.
- Wie, że konsekwencje zachowań komunikacyjnych (również online) mogą wpływać na inne osoby, np. informacja o koledze lub koleżance może negatywnie wpłynąć na ich bezpieczeństwo lub prywatność.
- Wie, że należy zareagować w przypadku powzięcia wiadomości o przypadkach nękania osób trzecich (np. znajomych, rówieśników).
- Zna podstawowe cele wprowadzania nadzoru, np. walka z cyberprzestępczością, uzyskiwanie przez osoby lub instytucje przychodów ze sprzedaży prywatnych danych użytkowników.
- Wie, że nadzór może być legalny lub bezprawny, że może być prowadzony przez organy państwowe (np. policję) i osoby prywatne czy korporacje.
- Wie, że istnieją metody obejścia lub utrudnienia nadzoru, nie tylko techniczne, np. potrafi wymienić takie metody jak świadome umieszczanie informacji fałszywych lub stosowanie szyfrowania nie tylko do treści wrażliwych, ale również banalnych, celem utrudnienia identyfikacji, kiedy komunikacja dotyczy ważnych/wrażliwych kwestii.
- Potrafi świadomie kształtować swoje nawyki związane z korzystaniem z technologii, np. wylogowuje się z sieci społecznościowej lub zamyka komunikator, by nie rozpraszały przy odrabianiu pracy domowej.
- Wie, że istnieją powiązania pomiędzy własnymi działaniami w mediach a innymi sferami życia, np. publikowanie nieprzemyślanych wypowiedzi może skutkować złą opinią przyszłego pracodawcy lub nawet zamknięciem pewnych dróg kariery.
- Potrafi zaobserwować oznaki zagrożenia uzależnieniem u siebie i u innych, np. zaniedbywanie bieżących obowiązków wskutek poświęcania zbyt dużej ilości czasu na media społecznościowe.

Prawo w komunikacji i mediach

Uczestnik/Uczestniczka:

- Świadomie zawiera umowę na korzystanie z narzędzi komunikacyjnych (np. zakłada konto na profilu społecznościowym, konto e-mail) i potrafi wskazać wynikające z tej umowy prawa i obowiązki, np. rozumie, że choć usługa jest darmowa, godzi się na to, że usługodawca „w zamian" będzie gromadził jego/jej dane, udostępniał je innym podmiotom, wyświetlał reklamy etc. Wie, że zawsze przed skorzystaniem np. z nowej aplikacji, należy przeczytać regulamin takiej usługi.
- Wie, jak egzekwować swoje prawa związane z korzystaniem z mediów. Potrafi zwrócić się o pomoc do odpowiednich organów w przypadku naruszeń praw związanych z korzystaniem z mediów, np. wie, że gdyby ktoś bezpodstawnie ujawnił jego/jej dane w internecie, może zwrócić się do Generalnego Inspektora Ochrony Danych Osobowych (GIODO).
- Potrafi wymienić instytucje pełniące rolę regulatorów rynku mediów (Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji, Urząd Komunikacji Elektronicznej), a także instytucje broniące praw obywateli (Rzecznik Praw Obywatelskich, Rzecznik Praw Dziecka, Generalny Inspektor Ochrony Danych Osobowych) oraz zna ich kompetencje. Wie, jakie zadania wypełniają sądy krajowe. Potrafi wskazać sądy międzynarodowe (Europejski Trybunał Praw Człowieka i Trybunał Sprawiedliwości Unii Europejskiej) oraz określić ich rolę.
- Wie, jak zwrócić do ww. instytucji o wsparcie w celu ochrony swoich praw lub praw innych osób.
- Rozumie zasady współtworzenia zarówno w modelach hierarchicznych (np. reżyseruje lub gra w szkolnym przedstawieniu według ustalonego scenariusza), jak i w modelach otwartych (np. potrafi samodzielnie napisać artykuł na Wikipedii, zgodnie z zasadami tego projektu).
- Wie, że korzystanie z utworów w ramach dozwolonego użytku nie oznacza braku wynagrodzenia dla twórców, np. ma świadomość, że część ceny karty pamięci w jego smartfonie to opłata za prywatne kopiowanie utworów.
- Wie, że istnieją organizacje zbiorowego zarządzania, i wie, czym się zajmują. Jest w stanie odnaleźć OZZ, do której może zgłosić się po wynagrodzenie za swoje własne utwory.
- Wie, czym jest wolna kultura, copyleft, dobra wspólne (commons).
- Wie o ustawowych udogodnieniach dla niepełnosprawnych, które muszą stosować nadawcy telewizyjni, np. obowiązek wprowadzenia audiodeskrypcji, napisów pod filmem czy języka migowego.
- Wie o istnieniu standardów dostępności treści w mediach dla osób niepełnosprawnych i obowiązku ich stosowania, np. znane mu/jej są wytyczne dotyczące dostępności treści internetowych (WCAG).
- Wie, czym jest polityka prywatności, np. wie, jakie jego/jej dane i w jaki sposób są wykorzystywane przez serwisy internetowe; zarządza ustawieniami prywatności swojego profilu w serwisie.
- Wie, czego dotyczy ustawa o ochronie danych osobowych.
- Rozumie pojęcia: „przetwarzanie danych osobowych" i „administrator danych".
- Wie, co to są dane wrażliwe..

Ekonomiczne aspekty działania mediów

Uczestnik/Uczestniczka:

- Wie, że kontekst prawny i ekonomiczny (np. struktura własności, forma prawna, sposób finansowania itp.) może wpływać na treści prezentowane w mediach. Potrafi podać przykłady różnic w doborze treści i sposobie ich przedstawiania, np. na podstawie publicznej i komercyjnej stacji radiowej (w Programie I, II czy III Polskiego Radia oraz np. w Radiu ZET, RMF FM czy Radiu ESKA).
- Wie o istnieniu terminu „polityka medialna".
- Potrafi podać jej przykładowe cele, np. cele ekonomiczne, polityczne, kulturalne czy społeczne oraz potrafi podać konkretne przykłady tych celów, np. swoboda wypowiedzi, pluralizm mediów, dostęp do oferty programowej mediów publicznych, pomoc w kształtowaniu społeczeństwa informacyjnego itp.
- Wymienia przykładowe podmioty, które kształtują politykę medialną, np. ustawodawca, rząd, organy regulacyjne (np. KRRiT, UKE, UOKiK) i samoregulacyjne (np. Stowarzyszenie Dziennikarzy Polskich, Stowarzyszenie Dziennikarzy Rzeczypospolitej Polskiej, Rada Reklamy).

- Wie, że istnieje prawo własności intelektualnej (w tym w szczególności prawo autorskie) i ma ono wpływ na ekonomiczną wartość oraz dostępność danego dobra, np. wie, że autor może nie wyrazić zgody na publikację książki w formie e-booka albo że wysoka cena e-booka wynika z zapisów umowy między wydawnictwem a autorem.
- Wie, czym jest informacja publiczna i że może się domagać jej uzyskania, np. może wnioskować o informację na temat ekspertyz, na podstawie których uchwalono daną ustawę.
- Wie, że serwisy, w których sprzedaje się treści, to wyjątek, a nie zasada finansowania mediów, np. wie, że w internecie można kupić uprzywilejowany dostęp i czas, abonament dot. notowań na giełdzie itp.
- Wie, na czym polegają podstawowe zasady handlu w sieci i płatności online, np. wie, jak działają aukcje online.
- Wie, że niektóre blogi są sponsorowane przez firmy i potrafi odróżnić zachętę do zakupu danego dobra od informacji o nim.

Kompetencje cyfrowe

Uczestnik/Uczestniczka:

- Potrafi porównać urządzenia komputerowe na podstawie ich parametrów, np. prędkość pro-cesora, wielkość pamięci, wydajność podsystemu graficznego, rozdzielczość ekranu.
- Potrafi połączyć urządzenie komputerowe z urządzeniami peryferyjnymi (np. z projektorem, drukarką, głośnikami) z użyciem kabli, jak i bezprzewodowo.
- Potrafi łączyć komputer z urządzeniami zewnętrznymi (dodatkowy monitor, nośnik pamięci, zewnętrzna klawiatura).
- Potrafi łączyć z komputerem i przygotowywać do pracy urządzenia zewnętrzne (w tym np. zainstalować typowe sterowniki drukarki, wybrać drukarkę domyślną, wybrać tryb pracy zewnętrznego monitora (kopia ekranu, rozszerzony ekran, zewnętrzny ekran).
- Wie, że dane urządzenie komputerowe może pracować pod kontrolą różnych systemów operacyjnych.
- Wie o możliwości symbolicznego wskazywania plików („skrót"), istnieniu plików ukrytych, ograniczeniach możliwości dostępu do plików i sposobu korzystania z nich.
- Potrafi zapisywać pliki w różnych formatach (w tym konwertować formaty plików za pomocą dostępnych narzędzi).
- Dobiera format zapisywanych danych stosownie do potrzeb i zastosowań.
- Swobodnie korzysta z możliwości uruchamiania wielu aplikacji jednocześnie i zarządza nimi za pomocą dostępnych interfejsów systemu operacyjnego, np. zamyka lub minimalizuje niepotrzebne w danej chwili aplikacje.
- Zarządza zainstalowanymi aplikacjami, biorąc pod uwagę ograniczenia urządzenia komputerowego, np. usuwać niepotrzebne aplikacje, by zwolnić przestrzeń dyskową lub pamięć wewnętrzną.
- Potrafi zarządzać aplikacjami domyślnymi dla różnych formatów plików.
- Rozumie komunikaty oprogramowania i systemowe pojawiające się podczas instalacji, deinstalacji, konserwacji i eksploatacji.
- Samodzielnie tworzy, pozyskuje i przygotowuje obraz graficzny o żądanej treści (np. ilu-stracja przygotowana na podstawie własnego zdjęcia cyfrowego żądanego obiektu, wykres) i parametrach technicznych (np. rozdzielczość dobrana do potrzeb publikacji lub wydruku).
- Potrafi zidentyfikować, czy komputer jest chroniony oprogramowaniem ochronnym, potrafi określić jego nazwę i aktualność oraz wykonać podstawowe czynności związane z jego obsługą, takie jak aktualizację, skanowanie.
- Wie, że możliwe jest tworzenie szablonów korespondencji seryjnej.
- Korzysta z konspektu, spisu treści i podziału dokumentu na sekcje.
- Korzysta z mechanizmów recenzowania i śledzenia zmian.
- Tworzy i formatuje tabele, ilustruje tekst różnego rodzaju elementami graficznymi.
- Potrafi zaproponować, opisać i uargumentować konkretną budowę algorytmu rozwiązującego konkretną sytuację problemową.
- Potrafi opisać sytuację problemową, rozbijając ją na mniejsze podproblemy.

Zawody II stopnia – wymagania programowe

Na etapie II uczestniczka/uczestnik posiada, poza obowiązującymi na etapie I, następujące kompetencje:

Korzystanie z informacji

Uczestnik/Uczestniczka:

- Rozumie ograniczenia systemów organizacji informacji, w tym, że języki informacyjno-wyszukiwawcze są językami sztucznymi, np. Rozumie różnicę pomiędzy wyszukiwaniem pełnotekstowym w języku naturalnym a wyszukiwaniem za pomocą haseł przedmiotowych; potrafi dobrać odpowiednie operatory logiczne.
- Rozumie zagrożenia wynikające z tendencyjnego przedstawiania informacji, np. wie, że wybiórczy i/lub stronniczy opis sytuacji, sformułowany zgodnie z linią programową stacji, może zafałszować obraz rzeczywistości.

Relacje w środowisku medialnym

Uczestnik/Uczestniczka:

- Trafnie interpretuje poszczególne elementy składowe cudzego wizerunku; np. zdaje sobie sprawę, że wizerunek medialny osób publicznych wykorzystuje język i mowę ciała do realizacji zakładanych celów (np. pozyskania poparcia wyborców).
- Świadomie wybiera odpowiedni kanał komunikacyjny, w zależności od celu i możliwości nadawcy, np. wie, że zakończenie związku intymnego wymaga innej formy i innego kanału niż poinformowanie kogoś o spóźnieniu.
- Potrafi zidentyfikować sytuacje niebezpieczne w komunikacji z innymi użytkownikami (próby oszustwa, ataki agresji, naruszenie prywatności i praw) i wie, jak im przeciwdziałać, np. wie, w jaki sposób sprawdzić wiarygodność sprzedawcy na portalu aukcyjnym.
- Wykorzystuje społecznościowy potencjał sieci dla realizacji własnych celów, np. potrafi w zależności od potrzeby znaleźć pożądany produkt lub usługę i poznać opinie innych użytkowników na jej temat.

Język mediów

Uczestnik/Uczestniczka:

- Rozumie pojęcie interfejsu w relacjach użytkownik--medium, np. potrafi scharakteryzować różnice w sposobie korzystania z tabletu i z gazety, z interfejsu graficznego (GUI) i z inter-fejsu tekstowego aplikacji komputerowych.
- Rozumie pojęcie ekranu, potrafi opisać jego rolę i przemiany w kulturze audiowizualnej; np. potrafi wskazać różnice między odbiorem filmu w kinie, na ekranie telewizora, komputera i tabletu lub smartfonu.
- Zna pojęcia edutainment oraz infotainment oraz potrafi dokonać analizy tych przekazów.
- Wskazuje przykłady komunikatów medialnych oraz przedsięwzięć edukacyjnych należących do tych kategorii.

Kreatywne korzystanie z mediów

Uczestnik/Uczestniczka:

- Swobodnie łączy ze sobą różnorodne zgromadzone treści i tworzy na ich bazie rozbudowane narracje cyfrowe, np. blogi, wiki, opowiadanie hipertekstowe, serwis internetowy, gazetę on-line lub inne formy oparte na hipertekstowej architekturze.
- Tworzy zaawansowane mapy myśli zarówno z użyciem tradycyjnych narzędzi, jak i dedykowanych aplikacji.
- Potrafi projektować aplikacje przy użyciu dostępnych w sieci wizualnych edytorów.
- Potrafi zarządzać grupową komunikacją wideo i audio za pomocą sieciowych komunikatorów oraz korzystać z zaawansowanych opcji, takich jak udostępnianie ekranu.
- Wykorzystuje znane platformy publikacji do tworzenia rozbudowanych archiwów cyfrowych złożonych ze zdigitalizowanych materiałów.
- Na zaawansowanym poziomie, samodzielnie i w grupie, modyfikuje znalezione, dostępne lub przygotowane wcześniej rozbudowane zasoby treści multimedialnych i hipermedialnych.
- Samodzielnie lub w grupie tworzy zaawansowane cyfrowe narracje, filmy, hipermedialne projekty oparte na zmodyfikowanych (samodzielnie lub przez uczestników grupy) treściach lub znalezionych, złożonych komunikatach medialnych.

Etyka i wartości w komunikacji i mediach

Uczestnik/Uczestniczka:

- Potrafi podjąć refleksję etyczną nad komunikacją i mediami z różnych perspektyw, np. działalności biznesowej, reklamy, polityki, edukacji, nauki, z punktu widzenia różnych systemów moralnych.
- Rozumie problem języka stosowanego w dyskusjach nad etyką mediów i komunikacji, np. Rozumie problem zdefiniowania pojęcia piractwa komputerowego.
- Praktycznie rozpoznaje wyzwania wobec etyki dziennikarskiej, obejmującej również innych nadawców treści, z perspektywy różnych systemów moralnych, np. potrafi skonfrontować zasady etyki dziennikarskiej dotyczące prezentowania scen przemocy z przekazem płynącym z obejrzanej relacji korespondenta wojennego.
- Odnosi problem wolności słowa i pluralizmu mediów do konkretnych zjawisk medialnych, np. potrafi zanalizować funkcjonowanie Wikileaks w perspektywie wolności słowa i polityki bezpieczeństwa państw.
- Odnosi problem dobra wspólnego do systemu mediów i komunikacji z wykorzystaniem po-jęcia kultury (ekonomii) daru oraz pojęć związanych z ideą otwartości treści w Internecie (Otwarta Nauka, Otwarte Zasoby Edukacyjne, wolne licencje itp.), np. potrafi zanalizować model Wikipedii pod kątem dobra wspólnego, akcentując znaczenie wolnych licencji wykorzystywanych przez autorów haseł.
- Dokonuje krytycznej analizy problemu dobra wspólnego w perspektywie treści medialnych, np. w perspektywie pojęcia mediów publicznych.
- Dokonuje krytycznej oceny wartości, którymi usprawiedliwia się ograniczanie prawa do prywatności w mediach (np. prawo do informacji, bezpieczeństwo narodowe).
- Krytycznie podchodzi do skodyfikowanych zasad netykiety.
- Rozumie problem relacji między prawem stanowionym a moralnością, szczególnie w odniesieniu do prawa autorskiego, prawa własności i prawa do prywatności w mediach, oraz Rozumie problem języka używanego w dyskusjach na ten temat, np. Rozumie złożoność moralnej oceny piractwa komputerowego, potrafi rozważać, czy nielegalne korzystanie z programów komputerowych do celów edukacyjnych jest etyczne czy nie. Potrafi krytycznie zanalizować pojęcie piractwa komputerowego.
- Rozumie, że normy funkcjonowania mediów mogą być różne w różnych systemach prawnych i normatywnych.
- Potrafi odnieść się do problemu konieczności przestrzegania prawa, podejmując próbę etycznej oceny zjawiska medialnego, np. rozumie, że funkcjonowanie portalu Redwatch w kulturze prawnej USA jest dozwolone jako wyraz wolności słowa, a w Polsce traktowane jako przestępstwo. Rozumie, jakie problemy rodzi zróżnicowanie systemów prawnych i normatywnych, gdy podejmuje się próbę moralnej oceny tego zjawiska.

Bezpieczeństwo w komunikacji i mediach

Uczestnik/Uczestniczka:

- Posługuje się narzędziami zwiększającymi prywatność, np. pluginy, dodatki stanowiące rozszerzenia przeglądarek WWW, ustawienia prywatności w przeglądarce.
- Potrafi znaleźć przykładowe narzędzia zwiększające bezpieczeństwo komunikacji np. szyfrowanie end-to-end, poczty elektronicznej, PGP/GPG, TOR.
- Wymienia przykłady korzystnych i niekorzystnych lub niebezpiecznych zastosowań ciasteczek.
- Wie, że narzędzia zwiększające anonimowość są używane przez działaczy społecznych i politycznych, ofiary przemocy, sygnalistów (whistleblowerów).

Prawo w komunikacji i mediach

Uczestnik/Uczestniczka:

- Rozumie przepisy zawarte w konstytucji i ustawach oraz postanowienia konwencji międzynarodowych chroniące jego/jej prawa. Potrafi wskazać przykłady sytuacji w życiu (z własnego doświadczenia bądź wymyślone), do których regulacje te mogłyby znaleźć zastosowanie.
- Rozumie potrzebę aktywnej ochrony wolności i praw konstytucyjnych w obszarze mediów i komunikacji, np.

potrafi wskazać przykłady działań organizacji społecznych na rzecz wolności słowa lub prawa do prywatności w mediach.
- Potrafi opisać, jak powstają różne prawa wyłączne i jak długo trwa ich ochrona, np. wie, że utwór uzyskuje ochronę w chwili ustalenia autorstwa, a patent i znak towarowy trzeba rejestrować.
- Potrafi opisać obszary stosowania monopolu autorskiego i patentowego, np. wie, że prawo autorskie nie dotyczy dokumentów urzędowych, a ochrona patentowa odkryć naukowych, matematyki i programów komputerowych.
- Wie, że monopol twórczy jest kompromisem pomiędzy prawami użytkownika a prawami autora, np. aktywnie uczestniczy w dyskusji na temat wpływu internetu na sytuację twórców.
- Potrafi opisać konflikt między ochroną praw wyłącznych a wolnością dostępu do treści, np. aktywnie uczestniczy w dyskusji na temat wpływu poszerzenia/ograniczenia zakresu dozwolonego cytowania na swobodę badań naukowych oraz działalność prasy.
- Potrafi ustalić, czy usługa jest świadczona zgodnie z umową, a w razie potrzeby aktywnie bronić swych praw, np. skierować reklamację lub pismo do urzędu.
- Wie, czym jest licencja programowa i przydział pasma.
- Potrafi skorzystać z prawa do sprostowania.
- Potrafi reagować na przypadki łamania praw osób niepełnosprawnych do korzystania z me-diów, potrafi np. zawiadomić administratora strony internetowej o tym, że nie spełnia ona wymogów dostępności.

Ekonomiczne aspekty działania mediów

Uczestnik/Uczestniczka:
- Potrafi wymienić niektóre narzędzia polityki medialnej, np. akty prawne (ustawy i rozporządzenia), narzędzia regulacyjne, np. koncesjonowanie programów radiowych i telewizyj-nych czy nakładanie przez organ regulacyjny kar za nieprzestrzeganie przepisów prawa itp.
- Rozumie, że demokracja i swoboda wypowiedzi są ściśle powiązane z zewnętrznym i wewnętrznym pluralizmem mediów. Potrafi podać przykłady krajów, które ograniczają swobodę wypowiedzi w mediach (np. Chiny, Rosja, Iran). Potrafi podać przykłady pluralizmu na polskim rynku mediów, np. wskazać na wielość nadawców radiowych i telewizyjnych oraz na różnorodność ich oferty programowej (programy uniwersalne i tematyczne, np. sportowe, muzyczne, filmowe, dziecięce, poradniczo-edukacyjne, społeczno-religijne itp.).
- Wie, że między mediami tradycyjnymi a odbiorcami odbywa się wymiana na poziomie ekonomicznym, choć odbiorca nie płaci bezpośrednio za informację, np. TV czy radio finansowane są z wpływów z reklam. Z kolei w internecie dostępne są różne modele finansowania: reklamy, subskrypcja lub tzw. ekonomia uwagi.
- Rozumie ekonomiczne i prawne konsekwencje obowiązujących przepisów dotyczących własności intelektualnej, np. rozumie, że choć może wykonać kopię filmu, nie może jej sprzedać, bo grozi to konsekwencjami prawnymi i ekonomicznymi.
- Rozumie powiązanie malejącej asymetrii informacyjnej w środowisku cyfrowym z ceną na niektóre produkty nabywane w sieci, np. Rozumie wpływ wyszukiwarek internetowych, porównywarek cenowych i internetowych platform handlowych na obniżkę marż produktów nabywanych w sieci.

Kompetencje cyfrowe

Uczestnik/Uczestniczka:
- Rozumie miary i parametry strumienia danych.
- Wie, że ustawienia aplikacji przechowywane są na dysku twardym lub w pamięci wewnętrznej urządzenia komputerowego.
- Adekwatnie reaguje na pojawiające się komunikaty, np. dostosowuje parametry instalacji lub eksploatacji.
- Dobiera rodzaje obrazów (formaty plików graficznych) do konkretnego zastosowania, np. ska-lowalne/wektorowe w sytuacjach wymagających dużych powiększeń.
- Potrafi zmienić format zapisu dźwięku (dokonać konwersji) stosownie do swoich potrzeb, np. wybierając format obsługiwany przez przenośny odtwarzacz.
- Potrafi zmienić format zapisu wideo (dokonać konwersji) do swoich potrzeb, np. wybierając format obsługiwany przez przenośny odtwarzacz.
- Potrafi kompresować pliki i tworzyć skompresowane archiwa, korzystając z dostępnego opro-gramowania.
- Rozumie pojęcie związków relacyjnych między danymi oraz hierarchicznych struktur danych.

Mobilne bezpieczeństwo

Uczestnik/Uczestniczka:
- Posługuje się narzędziami zwiększającymi prywatność, np. ustawieniami lokalizacji w tele-fonie.
- 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, że narzędzia zwiększające anonimowość nie zwalniają z odpowiedzialności za własne czyny.
- Potrafi posłużyć się narzędziami o takich zastosowaniach.
- Potrafi postępować, kiedy napotyka najprostsze komunikaty o certyfikatach, np. nie akceptuje automatycznie każdego napotkanego błędnego certyfikatu zgłoszonego przez przeglądarkę albo aplikację pocztową.
- Potrafi znaleźć przykładowe narzędzia zwiększające bezpieczeństwo komunikacji, np. szyfrowanie end-to-end, poczty elektronicznej (PGP/GPG), wiadomości SMS.
- Rozumie, że poczucie bezpieczeństwa może być złudne, a zapewnienia twórców aplikacji (np. dotyczące zabezpieczeń) nie zawsze są zgodne z prawdą.
- Potrafi rozpoznać stalking i wie, jak się przed nim bronić.
- Potrafi zarządzać cyfrowym wizerunkiem; świadomie podejmuje decyzję, na ile cyfrowy wizerunek odzwierciedla jego prawdziwą tożsamość, np. o publikowaniu danych oraz o zakresie publikowanych danych umożliwiających odkrycie jego/jej tożsamości.
- Zna podstawowe cele wprowadzania nadzoru, np. walka z cyberprzestępczością, uzyskiwanie przez osoby lub instytucje przychodów ze sprzedaży prywatnych danych użytkowników.
- Wymienia przykłady korzystnych i niekorzystnych lub niebezpiecznych zastosowań ciasteczek.
- Wie, że przechowywanie plików „w chmurze" wiąże się

z akceptacją regulaminu i może oznaczać, że usługodawca będzie sprawdzać, jakie pliki są w niej trzymane; może też oznaczać, że usługodawca będzie kasować pliki, które są lub wydają się niezgodne z regulaminem (np. faktyczne lub domniemane naruszenie prawa autorskiego).
- Rozumie, że pliki trzymane „w chmurze" są faktycznie pod kontrolą usługodawcy.
- Wie, jakie są podstawowe modele funkcjonowania na rynku aplikacji mobilnych (sprzedaż aplikacji, reklama, model freemium, finansowanie publiczne, wolne oprogramowanie tworzone przez społeczność).
- Wie, że operator serwisu społecznościowego może kontrolować komunikację użytkowników, decydując np. o wyświetleniu lub nie danych postów konkretnym osobom, bądź o usunięciu prowadzonej w takim serwisie „strony".
- Potrafi wskazać środki komunikacji, które zostawiają większą kontrolę użytkownikom (np. e-mail, blog).

Zawody III stopnia – wymagania programowe

Na etapie III uczestniczka/uczestnik posiada, poza obowiązującymi na etapie I i II, następujące kompetencje:

Korzystanie z informacji

Uczestnik/Uczestniczka:
- Rozumie, jakie są konsekwencje korzystania z niewłaściwych źródeł informacji w odniesieniu do efektów wykonywanej pracy i realizacji konkretnego zadania.
- Wie, jakie są złożone strategie wyszukiwania.
- Sprawnie wyszukuje informacje, budując strategie wyszukiwania w oparciu o najważniejsze modele zachowań informacyjnych.
- Potrafi łączyć informacje pochodzące z różnych źródeł i w odpowiedni sposób przedstawia je odbiorcom.

Relacje w środowisku medialnym

Uczestnik/Uczestniczka:
- Rozumie szanse i korzyści płynące z przynależności do danej grupy, np. potrafi je wykorzystywać w planowaniu kariery zawodowej, dołączając do grup specjalistów w danej dziedzinie oraz tworząc profile w społecznościowych serwisach specjalistycznych.
- Potrafi nawiązywać kontakty z osobami mieszkającymi w różnych częściach świata; wie, jak różnice kulturowe mogą wpływać na proces komunikacji.
- Wychwytuje działania niezgodne z prawem lub społecznie nieakceptowane popełniane przez lub wobec innych członków społeczności oraz reaguje na nie, np. będąc administratorem forum moderuje i weryfikuje proces przepływu informacji.
- Potrafi przeciwdziałać barierom informacyjnym, wykluczeniu cyfrowemu, asymetrii informacji oraz prowadzić działalność informacyjną, np. samodzielnie tworzy materiały edukacyjne oraz odpowiednie narzędzia medialne dla osób mających trudności z poruszaniem się w środowisku medialnym.

Język mediów

Uczestnik/Uczestniczka:
- Swobodnie występuje przed kamerą, ma i stosuje wiedzę z zakresu wywierania wpływu na inne osoby za pomocą mowy ciała i intonacji głosu.
- Potrafi przekazywać swoją wiedzę i umiejętności w zakresie komunikacji innym, np. może prowadzić szkolenia i warsztaty z zakresu edukacji medialnej, etykiety komunikacyjnej.

Kreatywne korzystanie z mediów

Uczestnik/Uczestniczka:
- Potrafi koordynować działanie zespołu przygotowującego treści do realizowanego projektu medialnego.
- Potrafi uczyć innych, jak gromadzić treści i tworzyć na ich podstawie rozbudowane narracje cyfrowe.
- Potrafi nadzorować realizację projektu medialnego, dzielić zadania dotyczące przygotowywania składowych części medialnych oraz montowania w całość zgromadzonych elementów lub ich kolekcji, potrafi organizować pracę kilku zespołów realizujących wspólny projekt medialny.
- Potrafi uczyć innych, jak przygotowywać prezentacje medialne, potrafi tworzyć prezentacje medialne na profesjonalnym poziomie.
- Potrafi rozwiązywać problemy pojawiające się w trakcie zaawansowanego modyfikowania treści multimedialnych i hipermedialnych.
- Potrafi koordynować działanie zespołu lub zespołów tworzących zaawansowane cyfrowe narracje, filmy, hipermedialne projekty oparte na zmodyfikowanych treściach.
- Potrafi koordynować zaawansowane działania w zakresie digitalizacji.
- Potrafi animować sieciowe społeczności.
- Potrafi zorganizować internetową redakcję, koordynować jej funkcjonowanie i aktywizować za jej pomocą społeczność lokalną.

Bezpieczeństwo w komunikacji i mediach

Uczestnik/Uczestniczka:
- Biegle korzysta z narzędzi i technik zapewniających anonimowość w sieci.
- Kompleksowo dba o zachowanie anonimowości, korzystając z kombinacji narzędzi, np. tryb prywatny, TOR, blokada ciasteczek.
- Płynnie posługuje się systemami szyfrowania end-to-end (PGP/GPG, OTR).
- Śledzi najważniejsze doniesienia dotyczące naruszeń bezpieczeństwa i potrafi wdrożyć rozwiązania problemów oraz sugerowane praktyki.
- Zdaje sobie sprawę z zagrożeń związanych ze scentralizowanymi sieciami i usługami; potrafi podać przykłady sieci scentralizowanych (np. Facebook, Google) oraz zagrożeń z nimi związanych (np. utrata kontroli nad komunikacją, podsłuch).
- Podejmuje świadome, oparte na rzetelnych przesłankach decyzje dotyczące narzędzi, których używa, biorąc pod uwagę również przesłanki pozatechniczne, np. bierze pod uwagę to, czy wszystkie kanały komunikacji, z których korzysta, mogą być łatwo kontrolowane przez jedną organizację.

- Rozumie zalety decentralizacji i potrafi je uwzględnić w podejmowanych decyzjach.
- Potrafi przeprowadzić prosty, nieformalny audyt bezpieczeństwa, wskazując na braki w danej sytuacji, np. doradza szyfrowanie.
- Potrafi rozpoznać, które kanały komunikacji są bardziej podatne na nadzór niż inne.
- Potrafi aktywnie przeciwdziałać nadzorowi w sieci, świadomie stosując wiele technik w tym celu.
- Zna narzędzia i metody obrony przed zagrożeniami związanymi z komunikacją przez media.
- Potrafi zareagować na negatywne wzorce zachowań związane z uzależnieniem od mediów, np. szukając pomocy specjalisty.
- Potrafi zidentyfikować próby aktywnych ataków w środowisku medialnym (phishing targetowany) i się przed nimi obronić.

Prawo w komunikacji i mediach

Uczestnik/Uczestniczka:

- Potrafi zinterpretować normy prawne i zastosować je w ciągle zmieniającym się środowisku technologicznym.
- Rozumie przesłanki i skutki wyboru licencji dla swoich dzieł.
- Rozumie istotę sporu o patenty na programy, o obowiązki pośredników oraz o prawa i wolności prywatnego uczestnika obiegu kultury.
- Rozumie zasady ochrony patentowej i znaków towarowych.
- Wie, czym jest ochrona baz danych.
- Broni swych praw, gdy operator odetnie go od usługi lub danych.
- Potrafi ocenić i sprawdzić jakość usługi telekomunikacyjnej.
- Potrafi żądać dostarczenia usług powszechnych.
- Rozumie obowiązki pośrednika wynikające z powiadomienia o naruszeniu.
- Rozpoznaje naruszenie obowiązków wydawcy lub nadawcy.
- Potrafi przygotować komunikat medialny i wie, które medium może lub musi go zamieścić.
- Potrafi sprawdzić dane rejestracyjne medium.
- Dostrzega i potrafi opisać bezpośrednie i pośrednie bariery dostępności.
- Potrafi sprawdzić spełnienie wymogów dostępności.
- Wie, jakie dane i jak długo gromadzi i przechowuje operator usługi.
- Potrafi opisać treść ustawy o ochronie danych osobowych.
- Potrafi zwrócić się do GIODO z prośbą o interwencję lub interpretację.

Ekonomiczne aspekty działania mediów

Uczestnik/Uczestniczka:

- Dokonuje trafnej analizy wpływu ustawodawców, rządu, organów regulacyjnych i samore-gulacyjnych na politykę medialną.
- Rozumie konsekwencje konsolidacji i koncentracji mediów.
- Rozumie różnice między koncentracją poziomą i pionową.
- Wskazuje bariery wejścia na rynek mediów.
- Rozumie, na czym w środowisku cyfrowym polega zmiana ekonomicznego ujęcia „informacji jako dobra".
- Rozumie, na czym polega ekonomia uwagi i ekonomia daru i potrafi podać ich przykłady.
- Wskazuje źródła presji politycznej i ekonomicznej wywieranej na media ze względu na model finansowania.
- Biegle posługuje się następującymi terminami dot. zagadnień finansowania mediów i sprzedaży w internecie: przychody z reklam, dotacje, abonament, crowdfunding, freemium, sprzedaż w pakiecie. Rozumie ich znaczenie oraz powiązania.

Kompetencje cyfrowe

Uczestnik/Uczestniczka:

- Wie, że niektóre urządzenia komputerowe (np. komputery klasy PC) powinny być zasilane za pośrednictwem odpowiednio przystosowanych obwodów zasilających (np. listew wyposażonych w obwody zabezpieczające).
- Potrafi sprawdzić lub oszacować wymaganą moc zasilacza, stabilność napięcia i przebieg jego zmienności.
- Potrafi poprawnie eksploatować baterie urządzeń przenośnych (odpowiednie cykle ładowania i rozładowania).
- Potrafi oszacować wymaganą przepustowość łącza dla typowych operacji przesyłania danych przez sieć (w tym oszacować czas pobierania pliku o danych rozmiarach, oszacować możliwość strumieniowania dźwięku i wideo).
- Wie, że niektóre systemy operacyjne ograniczają maksymalne rozmiary pojedynczego pliku.
- Potrafi zidentyfikować na podstawie działania aplikacji, zainstalowanego oprogramowania diagnostycznego oraz ogólnodostępnych źródeł informacji, czy aplikacja, którą chce zastosować, jest bezpieczna.
- Dobiera metody i narzędzia (np. aplikacje, języki programowania) do rozwiązywanego problemu i na ich bazie stworzyć projekt rozwiązania.
- Tworzy rozwiązanie problemu w oparciu o swój projekt i wybrane narzędzia (np. aplikacje, języki programowania).
- Potrafi przetestować stworzone rozwiązanie, ocenić jego skuteczność działania (w tym pod kątem warunków brzegowych).

Mobilne bezpieczeństwo

Uczestnik/Uczestniczka:

- Wie, że istnieją metody obejścia/utrudnienia nadzoru (np. wyjęcie baterii z telefonu), nie tylko techniczne: potrafi wymienić takie metody, jak świadome umieszczanie informacji fałszywych lub stosowanie szyfrowania nie tylko do treści wrażliwych, ale również banalnych, celem utrudnienia identyfikacji, kiedy komunikacja dotyczy ważnych/wrażliwych kwestii.

Literatura

Doskonałym rozwinięciem treści zawartych w serwisie Edukacja Medialna są wymienione poniżej teksty. Zachęcamy również do samodzielnych poszukiwań i śledzenia aktualnych wiadomości dotyczących świata mediów.

Akademia Nowych Mediów, Instytut Kultury Miejskiej [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://szkolenia.ikm.gda.pl/.

Baltussen Lotte Belice, Oomen Johan i in., Open Culture Data: otwarcie danych GLAM od pod-staw [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://open.ebib.pl/ojs/index.php/ebib/article/view/288/450.

Bauer Zbigniew, Dziennikarstwo wobec nowych mediów. Historia, teoria, praktyka, Universitas, Kraków, 2009.

Bendyk Edwin, Bunt sieci, Biblioteka Polityki, Warszawa, 2012.

Bezpieczeństwo dzieci online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów, Fundacja Dzieci Niczyje [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://dzieckowsieci.fdn.pl/bezpieczenstwo-dzieci-online-kompendium-dla-rodzicow-i-profesjonalistow.

Biblioteka – tu można więcej! Jak budować centra edukacji medialnej i cyfrowej, red. Grzegorz D. Stunża, [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: https://issuu.com/bibliocamp/docs/biblioteka_issuu.

Bortnowska Halina, Toczyski Piotr, Nie jesteś panem jedynej prawdy [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://wyborcza.pl/magazyn/1,151483,19823040,nie-jestes-panem-jedynej-prawdy.html?disableRedirects=true.

Celiński Piotr, Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu, Fundacja na Rzecz Nauki Polskiej, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław, 2010.

Cisek Sabina, Dzielenie się wiedzą w Internecie [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: https://www.academia.edu/6157410/Dzielenie_si%C4%99_wiedz%C4%85_w_Internecie.

Cisek Sabina, Infobrokering w praktyce: zasady i metody wyszukiwania informacji w Internecie [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: https://www.academia.edu/6156789/Infobrokering_w_praktyce_zasady_i_metody_wyszukiwania_informacji_w_Internecie.

Cisek Sabina, Jak pozyskać rzetelną bezpłatną informację z Internetu? Wybrane praktyczne aspekty infobrokeringu [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: https://www.academia.edu/6695406/Jak_pozyska%C4%87_rzeteln%C4%85_bezp%C5%82atn%C4%85_informacj%C4%99_z_Internetu_Wybrane_praktyczne_aspekty_infobrokeringu.

Cybruch Stanisław, **Szpiedzy w sieci. Pomyśl co w niej zostawiasz i ile to warte** [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.wiadomosci24.pl/artykul/szpiedzy_w_sieci_pomysl_co_w_niej_zostawiasz_i_ile_to_warte_259207.html.

Czerniawski Piotr, Lipszyc Jarosław, Wilkowski Marcin, Pierwsza pomoc w prawie autorskim [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w interne-cie: http://prawokultury.pl/publikacje/pierwsza-pomoc/.

Czym jest Hipertekst? Co to znaczy HTML?, Wydział Intermediów ASP w Krakowie [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://wiki.intermedia.asp.krakow.pl/wiki/BazaWiedzyHTML.

Derfert-Wolf Lidia, Wyszukiwanie informacji w World Wide Web [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.oss.wroc.pl/biuletyn/ebib15/derfert.html.

Dziennikarstwo i świat mediów, red. Bauer Zbigniew, Chudziński Edward, Universitas, Kraków, 2008.

Filiciak Mirosław, Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk, 2013.

Film Dostępne Strony – (Nie)pełnosprawny dostęp do internetu [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://dostepnestrony.pl/film-dostepne-strony-niepelnosprawny-dostep-do-internetu/.

Fras Janina, Podstawy identyfikacji i typologii wypowiedzi w mediach masowych [PDF], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: https://repozytorium.amu.edu.pl/jspui/handle/10593/2855.

Fundacja Widzialni [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://widzialni.eu/.

Generalny Inspektor Ochrony Danych Osobowych [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.giodo.gov.pl/.

Gleick James, Informacja. Bit. Wszechświat. Rewolucja, Znak, Kraków, 2012.

Grodecka Karolina, Śliwowski Kamil, Przewodnik po otwartych zasobach edukacyjnych [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://koed.org.pl/wp-content/uploads/2014/05/OER_handbook_v5_online1.pdf.

Gubernat Barbara, Internet wie, co robisz [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://panoptykon.org/wiadomosc/internet-wie-co-robisz.

Hall Edward Thitchell, Ukryty wymiar, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 2009.

Hendrykowski Marek, Metafory internetu, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, 2005.

Hofmokl Justyna, Tarkowski Alek i in., Otwartość w publicznych instytucjach kultury [PDF], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://creativecommons.pl/wp-content/uploads/2012/01/CC-publikacja.pdf.

Hofmokl Justyna, Tarkowski Alek i in., Przewodnik po otwartej nauce [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://creativecommons.pl/wp-content/uploads/2012/06/Przewodnik_Po_Otwartej_Nauce.pdf.

Hopfinger Maryla, Literatura i media po 1989 roku, Warszawa, Oficyna Naukowa, 2010.

Jak bezpiecznie korzystać z Internetu – wskazówki GIODO [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://nk.pl/bezpieczenstwo/rodzice/giodo/wskazowki.

Jak reagować na cyberprzemoc. Poradnik dla szkół, red. Łukasz Wojtasik [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://dzieckowsieci.fdn.pl/podrecznik-jak-reagowac-na-cyberprzemoc.

Jakubik Andrzej, Zespół uzależnienia od Internetu (ZUI) [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.psychologia.net.pl/artykul.php?level=52.

Jarczyński Adam, Zasady netykiety. Korespondencja elektroniczna [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.proto.pl/artykuly/info?itemId=119591&rob=Zasady_netykiety._Korespondencja_elektronicz-na_Adam_Jarczynski,_dyrektor_generalny_Polskiej_Akademii_Public_Relations_oraz_Polskiej_Akademii_Protokolu_i_Etykiety.

Karta Etyczna Mediów [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.dziennikarzerp.pl/wp-content/uploads/2010/06/karta_dziennikarzy.pdf.

Koczergo Aleksandra, Szukasz pracy? Zadbaj o swój wizerunek w sieci [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.proto.pl/artykuly/szukasz-pracy-zadbaj-o-swoj-wizerunek-w-sieci.

Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.krrit.gov.pl/.

Król Karol, Definicja finansów społecznościowych (ang. crowdfunding) [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://crowdfunding.pl/2011/01/03/definicja-finansow-spolecznosciowych-definicja-crowdfunding/#.UXZpPM-Xup4.

Król Karol, Definicje crowdfundingu [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://crowdfunding.pl/2011/11/25/definicje-crowdfundingu/#.UXZo4c-Xup4.

Król Karol, Media społecznościowe na polskim rynku pracy [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://crowdfunding.pl/2011/03/30/media-spolecznosciowe-na-polskim-rynku-pracy/#.UXFFIs-Xup4.

Lenkowski Błażej, Bańka informacyjna [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://lenkowski.liberte.pl/banka-informacyjna/.

Lessig Lawrence, Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa, 2009.

Lessig Lawrence, Wolna kultura [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://otworzksiazke.pl/images/ksiazki/wolna_kultura/wolna_kultura.pdf.

Manovich Lev, Język nowych mediów, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.

Miłoszewska Anna, Ukryty przekaz reklamowy [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://civilia.pl/art,94,ukryty-przekaz-reklamowy,1.

Nadmierne korzystanie z komputera i Internetu przez dzieci i młodzież, Polskie Centrum Programu Safer Internet [PDF], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w interncie: http://www.saferinternet.pl/images/stories/pdf/nadmierne_korzystanie_z_internetu_przez_dzieci_i_mlodziez.pdf.

Netykieta: internetowe savoir-vivre, TAAT Technologie Cyfrowe [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://taat.pl/article/netykieta/index.php.

Nie-bój się bloga. Jak wykorzystywać blog w edukacji, red. Peszko P., Stunża G. D. [online], [dstęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://repozytorium.ikm.gda.pl/items/show/18.

Niklas Jędrzej, Kto znajdzie sposób na profilowanie? [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://panoptykon.org/wiadomosc/kto-znajdzie-sposob-na-profilowanie.

Niklas Jędrzej, Szymielewicz Katarzyna, Jedwabny szlak danych [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.panoptykon.org/wiadomosc/jedwabny-szlak-danych.

Nowak-Brzezińska Agnieszka, Wyszukiwanie informacji za pomocą Google jest łatwe [PDF], [dstęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://zsi.tech.us.edu.pl/~nowak/wi/cw1.pdf.

Obem Anna, Czyżewski Michał, Szymielewicz Katarzyna, Prywatność w sieci – odzyskaj kontrolę! [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.panoptykon.org/wiadomosc/prywatnosc-zrob-sam.

O potrzebie edukacji medialnej w Polsce, red. Michał Federowicz, Sławomir Ratajski, Polski Komitet do spraw UNESCO, KRRiT, Warszawa 2015.

Orliński Wojciech, Internet. Czas się bać, Biblioteka Gazety Wyborczej, Warszawa, 2013.

Otwartezasoby.pl [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://otwartezasoby.pl.

Pamuła-Cieślak Natalia, Ukryty Internet – jeśli nie wyszukiwarka, to co? [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.ebib.pl/2004/58/pamula.php.

Paszkiewicz Dominik, Podręcznik na temat dobrych rozwiązań w projektowaniu dostępnych serwisów internetowych [PDF], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://dostepnestrony.pl/wp-content/uploads/2012/02/Dostepnosc_serwisow_internetowych-PODRECZNIK11.pdf.

Plaga celebrytów, red. Włodzimierz Karol Pessel, Stanisław Zagórski, Oficyna Wydawnicza „Stopka", Łomża, 2013.

Podcast – a co to jest? [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://podcastsportowy.wordpress.com/podcast-a-co-to-jest/.

Poradnik dla użytkowników publicznie dostępnych usług telekomunikacyjnych [PDF], Urząd Komunikacji Elektronicznej, [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.giodo.gov.pl/plik/id_p/1920/j/pl/.

Prawo prasowe – podstawowe pojęcia [online], Ngo.pl, [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://poradnik.ngo.pl/x/1510073.

Prezentacja wybranych wyników badań uzyskanych w ramach realizacji projektu „Postrzeganie zagadnień związanych z ochroną danych i prywatnością przez dzieci i młodzież" [PDF], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.giodo.gov.pl/560/id_art/4699/j/pl/.

Ramowy katalog kompetencji cyfrowych, red. Justyna Jasiewicz, Mirosław Filiciak i in. [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: https://cppc.gov.pl/wp-content/uploads/zal.-13-Ramowy_katalog_kompetencji_cyfrowych.pdf.

Rzecznik Praw Dziecka [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.brpd.gov.pl/.

Rzecznik Praw Obywatelskich [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.rpo.gov.pl/.

Sawicka Ewa, Savoir-vivre : podręcznik dobrych manier, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa – Bielsko-Biała 2011.

Sitarski Piotr, Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej, Rabid, Kraków, 2002.

Słobodianiuk Elina, Wizerunek osobisty. Tworzenie wizerunku narzędziami PR [PDF], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.proto.pl/PR/Pdf/Wizerunek_osobisty.pdf.

Słownik wiedzy o mediach, red. Edward Chudziński, Park Edukacja, Bielsko-Biała, 2009.

Smith Tierney, ABC Digital Storytellingu: Blog [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.technologie.org.pl/artykuly/abc-digital-storytelling-blog.

Sochocka Dorota, Nie bądź głupi w social mediach [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://artykuly.bibliosfera.net/2013/04/nie-badz-glupi-w-social-mediach/.

Spitzer Manfred, Cyfrowa demencja, Dobra Literatura, Słupsk, 2013.

Społeczne konteksty edukacji medialnej, red. Grażyna Penkowska, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk, 2014.

Stallman Richard, Prawo do czytania [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.gnu.org/philosophy/right-to-read.pl.html.

Stasiowski Maciej, Kultura 2.0. Czarny ekran w dziczy luster [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.dwutygodnik.com/artykul/1578-kultura-20-czarny-ekran-w-dziczy-luster.html.

Sternik. Słownik terminologiczny z zakresu bibliografii i katalogowania [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://sternik.bn.org.pl/vocab/index.php.

Stramek Agata, Źródła informacji [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.szkolnictwo.pl/index.php?id=PV0107.

Szumańska Małgorzata, Co warto wiedzieć o śledzeniu i profilowaniu w sieci? [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.panoptykon.org/wiadomosc/co-warto-wiedziec-o-sledzeniu-i-profilowaniu-w-sieci.

Szymoniak Krzysztof, Między gazetą a Internetem – nowe gatunki dziennikarskie, paragatunki czy hybrydy? [PDF], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: https://repozytorium.amu.edu.pl/jspui/handle/10593/4721.

Śliwowski Kamil, Obem Anna, Odzyskaj kontrolę w sieci. Odcinek I: przeglądarka [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: https://panoptykon.org/wiadomosc/odzyskaj-kontrole-w-sieci-odcinek-i-przegladarka.

Śliwowski Kamil, Obem Anna, Odzyskaj kontrolę w sieci. Odcinek II: wtyczki [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: https://panoptykon.org/wiadomosc/odzyskaj-kontrole-w-sieci-odcinek-ii-wtyczki.

Śliwowski Kamil, Obem Anna, Odzyskaj kontrolę w sieci. Odcinek III: ustawienia prywatności na Facebooku[online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: https://panoptykon.org/wiadomosc/odzyskaj-kontrole-w-sieci-odcinek-iii-ustawienia-prywatnosci-na-facebooku.

Śliwowski Kamil, Obem Anna, Odzyskaj kontrolę w sieci. Odcinek IV: Google [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: https://panoptykon.org/wiadomosc/odzyskaj-kontrole-w-sieci-odcinek-iv-google.

Śliwowski Kamil, Obem Anna, Odzyskaj kontrolę w sieci. Odcinek V: alternatywne wyszukiwarki [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: https://panoptykon.org/wiadomosc/odzyskaj-kontrole-w-sieci-odcinek-v-alternatywne-wyszukiwarki.

Tarkowski Alek, Od heavy metalu po świadome kserowanie [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.dwutygodnik.com/artykul/4332-kultura-20-od-heavy-metalu-po-swiadome-kserowanie.html.

Tokarz Marek, Argumentacja, perswazja, manipulacja, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk, 2006.

TOR and HTTPS, Electronic Frontier Foundation [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: https://www.eff.org/pages/tor-and-https.

Tychek Waldemar, Umiejętności informacyjne użytkowników zasobów informacyjnych [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.wbp.olsztyn.pl/bwm/3-4_08-ie/umiejetnosci.htm.

Tychek Waldemar, Wyszukiwanie Informacji. Podstawy strategii wyszukiwawczych [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.wbp.olsztyn.pl/bwm/1-2_08-ie/wyszukiwanie.htm.

Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://uokik.gov.pl.

Urząd Patentowy Rzeczypospolitej Polskiej [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.uprp.pl.

Usability.edu.pl [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://usability.edu.pl/.

Ustawa z dnia 16 kwietnia 1993 r. o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji, Dz.U. 1993 nr 47 poz. 211 [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://isap.sejm.gov.pl/DetailsServlet?id=WDU19930470211,art.16.

Ustawa z dnia 26 stycznia 1984 r. Prawo prasowe, Dz.U. 1984 nr 5 poz. 24, z późn. zm. [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://isap.sejm.gov.pl/DetailsServlet?id=WDU19840050024.

Ustawa z dnia 29 grudnia 1992 r. o radiofonii i telewizji, Dz.U. 1993 nr 7 poz. 34, z późn. zm. [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://isap.sejm.gov.pl/DetailsServlet?id=WDU19930070034.

Ustawa z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych, Dz.U. 1997 nr 133 poz. 883 [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://isip.sejm.gov.pl/DetailsServlet?id=WDU19971330883.

Wilkowski Marcin, Warsztat: jak przygotować prezentację na konferencję naukową [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://historiaimedia.org/2009/10/23/jak-przygotowac-prezentacje-na-konferencje-naukowa/.

Wprowadzenie do społeczeństwa nadzorowanego [online] [w:] **Raport o społeczeństwie nadzorowanym, red. Murakami Wood David, s. 5–15,** [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://panoptykon.org/sites/panoptykon.org/files/raport-o-spoleczenstwie-nadzorowanym.pdf.

Zasady tworzenia prezentacji multimedialnych [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://metodyka.wikidot.com/book:zasady-tworzenia-prezentacji.

Złapani w sieć, reż. Artur Sochan i Michalina Taczanowska, cz. 1 [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.youtube.com/watch?v=cZVE2u0tTcw.

Złapani w sieć, reż. Artur Sochan i Michalina Taczanowska, cz. 2 [online], [dostęp: 11.07.2017], dostępny w internecie: http://www.youtube.com/watch?v=zHWerpLQsU0.

Zmiany medialne i komunikacyjne. W stronę innowacyjności, red. Katarzyna Kopecka-Piech, t. 1, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk, 2015.

Zmiany medialne i komunikacyjne. Media. Wizerunek. Biznes, red. Katarzyna Kopecka-Piech, t. 2, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk, 2015.

Chcesz dowiedzieć się więcej o Olimpiadzie Cyfrowej?

Odwiedź stronę internetową: olimpiadacyfrowa.pl

ISBN: 978-83-288-5573-1

FUNDACJA nowoczesna Polska

olimpiada cyfrowa