

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

ПЛАНЕР ОБРАЗОВАЊА ЗА ДИГИТАЛНО ГРАЂАНСТВО



THE DCE PLANNER©

A CURRICULUM FRAMEWORK FOR
DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION

©Council of Europe 2025

Планер за дигитално образовање развио је Савет Европе (©Council of Europe 2025), а превод и прилагођавање за српски образовни систем урадио је Завод за унапређивање образовања и васпитања.

азуов

Планер образовања за дигитално грађанство

Оквир програма наставе и учења за образовање за дигитално грађанство

Оснаживање младих грађана у дигиталном добу

Представљамо важан нови ресурс за дигитално грађанско образовање – кључни алат за оснаживање младих грађана у дигиталној ери. Намењен просветним радницима, овај ресурс нуди једноставан и делотворан начин за интегрисање дигиталног грађанског образовања у наставни програм било које школе.

Флексибилан алат

Са 320 примерних исхода учења, распоређених према узрасту и дигиталним областима, овај планер представља динамичан и прилагодљив алат који одговара потребама различитих актера у образовању – наставника, директора школа, едукатора наставника, школских администратора и креатора образовних политика. Његов јасан и приступачан језик, као и једноставна структура, омогућавају наставницима да осмисле садржајна искуства учења за ученике. Руководиоци школа га могу користити као основу за одређивање школских приоритета. Едукатори наставника га могу користити у планирању стручног усавршавања, а администратори у праћењу образовних постигнућа. Креатори образовних политика могу се на њега ослонити као на смерницу у решавању савремених образовних изазова који проистичу из утицаја дигитализације на друштво, људска права и демократију.

Образовање за грађанство у дигиталном добу

Овај планер није само средство за увођење елемената дигиталног грађанства у наставу – он представља заједничку визију тема које грађани треба да истраже како би успешно одговорили на изазове дигиталног доба. Јасноћа те визије омогућава просветним радницима да се на повезан и делотворан начин усредсреде на наставу кључних начела као што су етичко понашање, права и одговорности, критичко мишљење и демократија. Његови прецизни циљеви и нагласак на активном учешћу помажу наставницима да подстакну самопоуздање ученика, омогућавајући им да преузму контролу над својим онлајн искуствима и да активно учествују у обликовању дигиталног окружења.

Једноставан за употребу

Без обзира на област интересовања, коришћење овог планера је једноставно. Потребно је само одабрати исходе који одговарају вашој ситуацији и по потреби их прилагодити, распоредити или детаљније разрадити у складу са потребама.

Доступан одмах

Овај ресурс је доступан одмах за преузимање или за интерактивну употребу на интернету:

zuov.gov.rs/digitalno-gradjanstvo

1. Приступ и инклузија

Ученици уче како да учине предности технологије доступним свима

Тема	ИД	Исход за узраст 5-7 година	ИД	Исход за узраст 8-11 година	ИД	Исход за узраст 12-15 година	ИД	Исход за узраст 16-18 година
Предности технологије	1.1.1	Наводи примере начина на које технологија помаже људима да се повежу, деле и уче заједно	1.2.1	Наводи примере начина на које технологија помаже у дељењу идеја и заједничком раду	1.3.1	Даје примере начина на које технологија побољшава живот у локалној заједници	1.4.1	Наводи примере начина на које технологија ствара могућности за грађане да учествују у доношењу одлука
Проширивање могућности	1.1.2	Укључује вршњаке у једноставне заједничке активности	1.2.2	Описује како другови из разреда уз помоћ технологије могу да подрже једни друге	1.3.2	Описује како технологија помаже људима да приступе јавним услугама	1.4.2	Описује како технологија помаже у побољшању образовних, економских и здравствених могућности грађана
Помоћна технологија	1.1.3	Идентификује сметње које деци отежавају коришћење дигиталних уређаја	1.2.3	Наводи примере алата осмишљених да помогну особама са инвалидитетом да приступе дигиталном окружењу	1.3.3	Процењује предности и слабости веб-сајтова, апликације или другог дигиталног производа из перспективе приступачности	1.4.3	Примењује принципе приступачности у дигиталном задатку или пројекту
Родна равноправност	1.1.4	Увиђа да су дечаци и девојчице, односно мушкарци и жене подједнако добри у коришћењу технологије	1.2.4	Договара се о правилима у учионици која обезбеђују да дечаци и девојчице имају исти приступ технологији за учење	1.3.4	Истражује разлоге зашто девојчице и жене понекад бивају искључене из дигиталног окружења	1.4.4	Истражује питање родне равноправности у осмишљавању, развоју или примени технологије
Језичка и културна инклузија	1.1.5	Проналази начине комуникације са неким ко не говори исти језик	1.2.5	Уграђује елементе језика и начина живота друге културе у неку причу или активност која укључује технологију	1.3.5	Процењује снаге и слабости онлајн платформе из перспективе друге етничке групе или културе	1.4.5	Разрађује принципе инклузивног дизајна за дигитални производ који одражавају језичку и културну разноликост Европе
Дигитална искљученост	1.1.6	Увиђа да немају сва деца на свету приступ технологији	1.2.6	Разговара о неким последицама недостатка приступа технологији или интернету	1.3.6	Идентификује друштвене, економске и географске препреке које ограничавају дигитални приступ	1.4.6	Процењује утицај дигиталне искључености на друштвене и економске прилике
Политика дигиталног приступа	1.1.7	Осмишљава сопствена правила за дељење играчака, смењивање у играма или управљање временом проведеним испред екрана	1.2.7	Описује како правила и одлуке одраслих могу помоћи да технологија постане доступнија људима	1.3.7	Разматра шта би требало да представља минимални приступ технологији у данашњем друштву	1.4.7	Разговара о томе шта друштво треба да уради у вези са дигиталном искљученошћу
Активности за подстицање укључености	1.1.8	Описује начине како да се други људи осете укљученим и цењеним	1.2.8	Предлаже правила у учионици која обезбеђују да сви ученици имају приступ технологији потребној за школски рад	1.3.8	Осмишљава смернице за заједнице на онлајн платформама које подстичу инклузију	1.4.8	Процењује рад организације или иницијативе која подстиче дигиталну укљученост

2. Учење и креативност

Ученици уче како им технологија помаже у учењу и како својом креативношћу могу да помогну другима

Тема	ИД	Исход за узраст 5-7 година	ИД	Исход за узраст 8-11 година	ИД	Исход за узраст 12-15 година	ИД	Исход за узраст 16-18 година
Учење уз помоћ технологије	2.1.1	Прича о томе шта учи уз помоћ технологије	2.2.1	Описује које врсте технологије користи у школи и како оне помажу у учењу	2.3.1	Процењује предности учења у виртуелној учионици	2.4.1	Истражује начине на које алати засновани на вештачкој интелигенцији помажу у унапређивању учења
Стварање са сврхом	2.1.2	Прави једноставни дигитални садржај на друштвену тему	2.2.2	Прави дигиталну причу или анимацију о проблему у школи или крају у ком живи	2.3.2	Прави подкаст или видео-запис у ком изражава своје мишљење о неком питању које се тиче младих	2.4.2	Покреће онлајн кампању или изазов ради промене јавног мњења о неком питању
Заједничко стварање	2.1.3	Дели играчке, материјале и идеје са другима и смењује се током активности	2.2.3	Користи технологију за дељење и надограђивање идеја у заједничкој активности или пројекту	2.3.3	Користи технологију ради подстицања групне дискусије или расправе	2.4.3	Користи технологију да окупи групу вршњака сличних интересовања за рад на онлајн пројекту
Етичко стварање	2.1.4	Препознаје важност тражења дозволе пре употребе туђих ствари	2.2.4	Описује како да наведе изворе људи чије идеје, речи или слике користи на интернету	2.3.4	Описује начине провере чињеница и података пре него што их подели на интернету	2.4.4	Израже етичке и академске последице плагијата
Ауторско право	2.1.5	Схвата да је све што види или чује на интернету створила нека особа	2.2.5	Објасни како закон о ауторским правима штити дигитални рад	2.3.5	Наводи примере дигиталног материјала заштићеног ауторским правом и објашњава казне за коришћење без дозволе	2.4.5	Идентификује проблеме са ауторским правима у вези са употребом вештачке интелигенције за креирање садржаја
Отворени садржаји	2.1.6	Креира нешто што други могу да користе и у томе уживају	2.2.6	Описује где се на интернету могу наћи материјали слободни за употребу	2.3.6	Објашњава шта су материјали отвореног кода и како су корисни за креативне и образовне пројекте	2.4.6	Описује начине учешћа у заједници отвореног кода
Културно разумевање	2.1.7	Препознаје музику, одећу или друге елементе традиције из целог света у причама и видео-записима које воли	2.2.7	Повезује се са децом у другим школама, локално или глобално, користећи дигиталну технологију	2.3.7	Идентификује принципе за креирање садржаја који поштује различите културе и традиције	2.4.7	Идентификује начине за укључивање људи из различитих култура и традиција у онлајн групу или пројекат отвореног кода
Одговорне иновације	2.1.8	Описује начине на које се шири љубазност	2.2.8	Предлаже начине коришћења технологије за бригу о људима или другим живим бићима	2.3.8	Предлажи начине коришћења технологије за решавање проблема у школи или заједници	2.4.8	Предлаже начине коришћења технологије за решавање друштвеног или еколошког проблема

3. Медијска и информатичка писменост

Ученици уче како да процене поузданост вести и информација на интернету

Тема	ИД	Исход за узраст 5-7 година	ИД	Исход за узраст 8-11 година	ИД	Исход за узраст 12-15 година	ИД	Исход за узраст 16-18 година
Информисаност	3.1.1	Препознаје „вести“ као догађаје које се сада дешавају негде у свету	3.2.1	Користи апликације и веб-сајтове прилагођене деци за анализу вести о људима и догађајима	3.3.1	Процењује предности и недостатке различитих начина приступа вестима на интернету	3.4.1	Размишља о томе како његово/њено понашање на интернету утиче на вести које прима и како може да се ослободи тог утицаја
Ко или шта стоји иза вести	3.1.2	Препричава бајку или догађај из дечје књиге или видео-записа из перспективе различитих ликова	3.2.2	Објашњава шта је „мамац за кликове“ и како утиче на вести које људи читају	3.3.2	Објашњава шта су „филтер мехурићи“ и како утичу на начин на који људи доживљавају свет	3.4.2	Испитује утицај власништва над медијима на садржај онлајн вести
Критичко промишљање	3.1.3	Разврстава једноставне примере дигиталног садржаја на „стварне“ и „измишљене“	3.2.3	Разликује чињенице и мишљења у различитим типовима онлајн вести	3.3.3	Процењује поузданост информација које објављују различити блогери	3.4.3	Објашњава шта су „теорије завере“ и какав утицај имају на друштво
Пропаганда и манипулација	3.1.4	Анализира једноставну причу или визуелни приказ са очигледним недоследностима и уочи шта нема смисла	3.2.4	Препознаје неке обмањујуће тактике које се користе да би људи поверовали у неистините вести на интернету	3.3.4	Препознаје пропагандне технике и друге облике манипулације који се користе на интернету да утичу на јавно мњење	3.4.4	Процењује утицај онлајн дезинформација на изборну кампању
Зашто је истина важна	3.1.5	Описује како изношење лажи доводи до неспоразума и повређених осећања	3.2.5	Идентификује начине на које измишљене информације на интернету наносе штету деци	3.3.5	Идентификује начине на које измишљене информације искривљују разумевање важних питања и утичу на доношење одлука	3.4.5	Идентификује начине на које измишљене информације подривају поверење у јавне институције и демократске процесе
Проналажење поузданих вести	3.1.6	Објашњава зашто је важно да се посаветује са поузданом одраслом особом ако примети нешто ново, чудно или необично	3.2.6	Препознаје знакове који указују да је нека вест вероватно лажна	3.3.6	Процењује поузданост онлајн вести користећи различите технике верификације	3.4.6	Процењује кредибилитет различитих дигиталних медија користећи индикаторе одговорног новинарства
Одговорно дељење информација	3.1.7	Објашњава зашто је важно да се посаветује са поузданом одраслом особом ако сумња да ли је у реду да нешто подели	3.2.7	Договара се око једноставних правила понашања за одговорно дељење вести и информација на интернету	3.3.7	Идентификује начине на које оно што дели на интернету други људи могу различито да протумаче	3.4.7	Разматра законске прописе који се баве борбом против измишљених информација на интернету и процењује да ли их треба унапредити
Креирање сопственог информативног садржаја	3.1.8	Дели вести са другима — о породици, пријатељима или нечему из свог непосредног окружења	3.2.8	Креира извештај о својој школи за школски билтен или веб-сајт	3.3.8	Креира вести о младим људима за платформу за дељење видео-записа или друштвене мреже	3.4.8	Истражује актуелну вест на интернету и објављује сопствену верзију

4. Етика и емпатија

Ученици уче како њихово понашање у онлајн окружењу утиче на друге људе

Тема	ИД	Исход за узраст 5-7 година	ИД	Исход за узраст 8-11 година	ИД	Исход за узраст 12-15 година	ИД	Исход за узраст 16-18 година
Како се људи понашају на интернету	4.1.1	Говори о томе како воли да користи технологију — када је сам/а или када се игра са пријатељима	4.2.1	Идентификује начине на које се онлајн разговори разликују од разговора лицем у лице	4.3.1	Разматра зашто се понашање људи на интернету често разликује од њиховог понашања у стварном животу	4.4.1	Описује како интернет истовремено унапређује и урушава људске квалитете попут емпатије и поштовања
Промишљање о другима	4.1.2	Схвата да се према људима на интернету треба односити са љубазношћу и поштовањем, као и у стварном животу	4.2.2	Објашњава шта је „нетикета“ и зашто је важна	4.3.2	Идентификује начине показивања емпатије у онлајн комуникацији	4.4.2	Описује ситуације на интернету у којима другима људима може бити потребна подршка
Подстицање укључености	4.1.3	Предлаже начине да нико не буде запостављен у онлајн окружењу	4.2.3	Предлаже практичне начине да се људи на интернету осећају добродошло и прихваћено	4.3.3	Идентификује опасности које носе друштвене мреже затворених група и истражује начине да своје присуство на друштвеним медијима учини отворенијим и инклузивнијим	4.4.3	Идентификује гласове који недостају на друштвеним мрежама и разматра шта се може учинити да буду укључени
Увредљиво понашање	4.1.4	Препознаје да људи могу бити нељубазни на интернету	4.2.4	Идентификује различите облике увредљивог понашања на интернету	4.3.4	Описује различите облике онлајн узнемиравања	4.4.4	Разговара о томе како друштво треба да одговори на проблем онлајн злостављања
Дигитално насиље	4.1.5	Препознаје да понављано и намерно понашање које повређује друге представља злостављање	4.2.5	Објашњава шта је дигитално насиље	4.3.5	Објашњава личне и правне последице дигиталног насиља	4.4.5	Разматра у којој мери су друштвене мреже одговорне за онлајн насиље
Како насиље утиче на појединца	4.1.6	Описује како се вероватно осећа особа изложена злостављању	4.2.6	Разговара о разлици између дигиталног насиља и такозваних „безазлених шала“	4.3.6	Разговара о утицају онлајн насиља на односе у одељењу и начинима да се оно реши	4.4.6	Испитује на који начин онлајн злоупотребе и узнемиравање утичу на јавну расправу и демократске процесе
Заштита себе	4.1.7	Препознаје значај пријављивања узнемирујућих или збуњујућих разговора поузданој одраслој особи	4.2.7	Објашњава шта треба урадити ако постане жртва дигиталног насиља	4.3.7	Описује мере предострожности које може предузети да се заштити од онлајн злостављања	4.4.7	Објашњава како се документују и пријављују случајеви онлајн узнемиравања и злоупотребе
Предузимање акције за помоћ другима	4.1.8	Предлаже једноставне активности за подстицање љубазности у школи, као што су „клуба пријатељства“ или „зид захвалности“	4.2.8	Објашњава шта треба урадити ако сведочи дигиталном насиљу	4.3.8	Предлаже начине на које ученици могу да допринесу школским правилима о дигиталној безбедности	4.4.8	Оцењује националну иницијативу усмерену на борбу против дигиталног насиља

5. Здравље и благостање

Ученици уче како технологија утиче на њихово ментално и физичко здравље и добробит

Тема	ИД	Исход за узраст 5-7 година	ИД	Исход за узраст 8-11 година	ИД	Исход за узраст 12-15 година	ИД	Исход за узраст 16-18 година
Опште користи по здравље	5.1.1	Препознаје начине на које технологија помаже породици да остане здрава	5.2.1	Описује начине на које технологија помаже у склапању пријатељстава и одржавању контакта са породицом	5.3.1	Описује начине на које технологија помаже у изражавању идентитета и грађењу нових односа	5.4.1	Описује начине на које технологија помаже маргинализованим и рањивим групама у друштву да побољшају своје стање
Дигитални здравствени алати	5.1.2	Користи апликације, веб-сајтове или видео-садржаје који промовишу здравље деце	5.2.2	Наводи примере апликација за здравље и физичку активност прилагођених узрасту	5.3.2	Наводи примере апликација, веб-сајтова или видео-садржаја који подржавају ментално благостање младих	5.4.2	Процењује предности и недостатке коришћења интернета за добијање здравствених информација и медицинских савета
Прекомерна употреба и зависност	5.1.3	Говори о опасностима превише временаведеног пред екраном	5.2.3	Описује физичке последице прекомерног коришћења технологије	5.3.3	Препознаје знаке зависности од паметног телефона	5.4.3	Идентификује опасности ослањања на интернет као средства за успостављање односа
Штетан садржај	5.1.4	Објашњава шта треба урадити ако се због дигиталног садржаја осећа непријатно	5.2.4	Идентификује опасности повезане са онлајн изазовима и разматра шта привлачи децу тим активностима	5.3.4	Идентификује опасности нереалних слика тела и животних стилова које промовишу инфлуенсери	5.4.4	Разматра како друштво треба да одговори на платформе које промовишу деструктивна понашања као што су поремећаји у исхрани или самоповређивање
Играње игрица и здравље	5.1.5	Разликује безбедне и ризичне ситуације у игрицама	5.2.5	Идентификује карактеристике видео-игара које наводе кориснике да наставе да играју	5.3.5	Описује симптоме поремећаја зависности од видео-игара	5.4.5	Расправља о етичким питањима укључивања система насумичних награда налик коцкању у видео-игре, попут „наградних кутија“
Постизање здраве равнотеже	5.1.6	Објашњава важност прављења редовних пауза у активностима на екрану	5.2.6	Договара се око основних правила за очување здравља при коришћењу технологије	5.3.6	Идентификује мере предострожности које млади могу предузети како би избегли поремећаје повезане са технологијом	5.4.6	Препознаје знаке проблематичног коришћења технологије
Здравија дигитална култура	5.1.7	Наводи примере забавних активности које не укључују екран	5.2.7	Упоређује предности играња видео-игара са играњем у друштву, читањем књига или бављењем спортом	5.3.7	Користи технологију за праћење и анализу сопствених дигиталних навика	5.4.7	Разматра законске прописе који се тичу утицаја технологије на здравље и благостање и процењује да ли их треба унапредити
Активности у области дигиталног здравља	5.1.8	Сарађује са другима у изради једноставног плана за усвајање здравих дигиталних навика	5.2.8	Учествује у школској активности која промовише здраве дигиталне навике	5.3.8	Осмишљава иницијативу за подизање свести о негативним ефектима дигитално измењених слика тела	5.4.8	Спроводи локално истраживање о утицају технологије на животне навике људи

6. Дигитално присуство и комуникација

Ученици уче како да створе и одржавају здрав дигитални идентитет

Тема	ИД	Исход за узраст 5-7 година	ИД	Исход за узраст 8-11 година	ИД	Исход за узраст 12-15 година	ИД	Исход за узраст 16-18 година
Шта чини твој дигитални траг	6.1.1	Објашњава зашто треба бити опрезан у вези с тим шта говори и коме то говори	6.2.1	Објашњава шта је дигитални траг и које врсте информација се могу наћи у њему	6.3.1	Проверава свој дигитални траг и размишља о томе шта он садржи	6.4.1	Анализира уговоре о условима коришћења да пронађе које податке компаније смеју да прикупљају
Како настаје дигитални траг	6.1.2	Схвата да информације остају забележене приликом сваког коришћења интернета	6.2.2	Објашњава како настаје дигитални траг	6.3.2	Описује различите начине на које утиче на сопствени дигитални траг	6.4.2	Размишља о сопственој историји претраживања и онлајн понашању и шта то говори о њему/њој
Стицање онлајн репутације	6.1.3	Разуме да начин на који се понаша утиче на мишљење других људи	6.2.3	Разликује типове понашања на интернету који могу нашкодити онлајн репутацији	6.3.3	Разматра зашто људи често настоје да прикажу идеализовану слику о себи на интернету	6.4.3	Разматра како притисак да се одржи савршена онлајн слика утиче на појединца и друштво у целини
Виртуелни ликови и аватари	6.1.4	Објашњава зашто му/јој се свиђају аватари или виртуелни ликови које бира да га/је представљају	6.2.4	Објашњава како избор аватара и виртуелних ликова говори о његовој/њеној личности и интересовањима	6.3.4	Објашњава како избор корисничког имена и профилне слике утиче на мишљење и реаговање других људи	6.4.4	Дискутује у којој мери се људи могу сматрати морално одговорнима за ликове које „играју“ у виртуелној стварности
Како други утичу на твоју репутацију	6.1.5	Описује како се ружне речи брзо шире	6.2.5	Препознаје да на онлајн репутација може утицати и оно што пријатељи кажу или поделе на интернету	6.3.5	Разматра начине на које онлајн репутацију могу нарушити и људи које чак и не познаје	6.4.5	Истражује начине за заштиту сопствене онлајн репутације од туђег штетног деловања
Зашто је твој дигитални траг важан	6.1.6	Препознаје да све што ради на интернету остаје трајно видљиво	6.2.6	Идентификује начине на које дељење личних података на интернету може угрозити безбедност	6.3.6	Анализира како дигитални траг утиче на пријатељства и односе са другима	6.4.6	Анализира начине на које дигитални траг може утицати на прилике у будућности
Право на контролу личних података	6.1.7	Схвата да може да одбије да подели информације које не жели ако их неки сајт или игрица затраже	6.2.7	Објашњава како се ажурирају основни онлајн подаци, као што су корисничка имена или профилне слике	6.3.7	Наводи примере ситуација у којима има право да тражи од платформе уклањање садржаја који је објавио/објавила	6.4.7	Објашњава „право на заборав“ и наводи примере онлајн ситуација у којима се оно може применити
Управљање онлајн присуством	6.1.8	Описује које личне податке увек треба чувати и тражити дозволу поуздане одрасле особе пре него што их подели	6.2.8	Поставља једноставна правила за одржавање добре репутације на интернету	6.3.8	Процењује стратегије за ограничавање личних података доступних на интернету	6.4.8	Расправља о предностима и недостацима анонимности на интернету

7. Активно учешће

Ученици уче на које начине могу да користе технологију како би допринели својој заједници и друштву

Тема	ИД	Исход за узраст 5-7 година	ИД	Исход за узраст 8-11 година	ИД	Исход за узраст 12-15 година	ИД	Исход за узраст 16-18 година
Упознавање са друштвеним питањима	7.1.1	Сазнаје о људима у друштву који помажу другима, попут лекара, полицајаца и ватрогасаца	7.2.1	Користи интернет за проналажење информација о организацијама које помажу деци	7.3.1	Користи интернет да пронађе информације о омладинским и друштвеним организацијама и њиховим активностима	7.4.1	Користи интернет за проналажење информација о политичким странкама и њиховим програмима
Истраживање тема и ставова	7.1.2	Представља две стране једне приче или два различита мишљења о некој теми	7.2.2	Користи технологију за прикупљање и представљање мишљења вршњака о питању које се односи на школски живот	7.3.2	Користи технологију за истраживање и представљање актуелних грађанских тема	7.4.2	Користи технологију за истраживање и представљање јавног мњења о актуелној теми у вестима
Учешће у расправи	7.1.3	Учествује у једноставној дискусији заснованој на сликама, наизменично изражавајући своје ставове	7.2.3	Договара једноставна правила понашања у онлајн дискусији	7.3.3	Процењује предности и недостатке различитих начина за онлајн дискусије	7.4.3	Дискутује о потешкоћама у дискусијама о осетљивим и контроверзним питањима на интернету
Заступање и активизам	7.1.4	Прави једноставну визуелну поруку којом изражава мишљење о нечему важном из непосредног окружења	7.2.4	Креира једноставан дигитални садржај о нечему у свету што жели да промени	7.3.4	Описује различите дигиталне алате за јавно заступање и објашњава како се користе	7.4.4	Процењује предности и недостатке различитих облика дигиталног активизма
Лобирање	7.1.5	Креира једноставну дигиталну петицију о нечему што жели да се догоди и прикупља „потписе“	7.2.5	Организује дигиталну петицију да лобира у свом ученичком савету о неком питању у школи	7.3.5	Пише имејл изабраном представнику	7.4.5	Истражује пример онлајн лобирања и процењује његову ефикасност
Организовање и вођење кампања	7.1.6	Прави једноставан дигитални садржај, попут постера, за промоцију школског догађаја	7.2.6	Користи технологију за организовање догађаја у школи	7.3.6	Описује како се покреће онлајн друштвена кампања или група подршке	7.4.6	Планира дигитално заснован акциони пројекат заједнице усмерен на решавање локалног проблема
Гласање	7.1.7	Учествује у једноставном онлајн гласању	7.2.7	Користи технологију да помогне у одржавању школских избора	7.3.7	Предлаже начине коришћења технологије за повећање учешћа ученика у доношењу школских одлука	7.4.7	Процењује предности и недостатке електронског гласања
Локално деловање	7.1.8	Учествује у једноставном онлајн догађају у школи, као што је видео-конференција	7.2.8	Пише блог о локалном питању за школски сајт или друштвене мреже	7.3.8	Предлаже начине коришћења технологије за повећање учешћа родитеља у школском животу	7.4.8	Користи технологију за промовисање локалних волонтерских прилика за младе

8. Права и одговорности

Ученици уче о правима и одговорностима у дигиталном окружењу

Тема	ИД	Исход за узраст 5-7 година	ИД	Исход за узраст 8-11 година	ИД	Исход за узраст 12-15 година	ИД	Исход за узраст 16-18 година
Разумевање својих права	8.1.1	Описује уређаје које сме и не сме да користи	8.2.1	Наводи примере својих дигиталних права, као што су приватност, слобода изражавања и заштита од онлајн насиља	8.3.1	Наводи примере ситуација у којима се крше дигитална права деце	8.4.1	Дебатuje о томе да ли би приступ интернету требало прогласити основним људским правом
Познавање својих одговорности	8.1.2	Описује шта сме и не сме да ради са уређајима	8.2.2	Договара једноставна правила за дописивање и играње са пријатељима на интернету	8.3.2	Наводи примере правила која постављају платформе и апликације и разматра зашто су важна	8.4.2	Разматра одговорности дигиталних грађана и процењује у којој мери их сам/а поштује
Заштита својих права	8.1.3	Зна шта треба да уради ако се неко лоше односи према њему/њој	8.2.3	Описује кораке које може да предузме ако су му дигитална права повређена	8.3.3	Идентификује организације и појединце којима се може обратити у случају угрожености дигиталних права	8.4.3	Описује кораке које платформе предузимају ради заштите права корисника и разматра њихову делотворност
Узајамна заштита	8.1.4	Реагује када примети да се према некоме другом лоше поступа	8.2.4	Објашњава како да пријави штетан или непримерен садржај на интернету	8.3.4	Описује начине међусобне заштите дигиталних права	8.4.4	Препознаје ситуације у којима пријатељи могу бити у невољи на интернету и разматра најбоље начине да им помогне
Слобода изражавања	8.1.5	Изражава осећања користећи једноставне алате као што су „карте емоција“ или техника „семафора“	8.2.5	Описује начине за изражавање сопствених ставова на интернету	8.3.5	Процењује предности и недостатке онлајн платформи које омогућавају младима да изразе своје мишљење	8.4.5	Дискутује о границама слободе изражавања на интернету
Слобода од дискриминације	8.1.6	Наводи примере ликова из прича према којима се поступа неправедно	8.2.6	Дискутује о томе да ли девојчице имају једнаке могућности за коришћење технологије као дечаци	8.3.6	Анализира онлајн слике како би нашао доказе родних, расних или других стереотипа	8.4.6	Идентификује начине на које системи вештачке интелигенције одржавају постојеће облике пристрасности и дискриминације
Говор мржње	8.1.7	Разликује речи које чине да се неко осећа добродошлим од оних које чине да се осећа непожељним	8.2.7	Препознаје да људи припадају различитим групама и да је погрешно давати лоше коментаре о целој групи људи	8.3.7	Препознаје различите облике говора мржње на интернету и разматра начине њиховог сузбијања	8.4.7	Процењује друштвени утицај говора мржње, како у прошлости тако и у данашњем дигиталном добу
Деловање у области људских права	8.1.8	Говори када види да нешто није у реду, чак и ако други ћуте	8.2.8	Учествује у једноставној активности подизања свести о дигиталним правима деце	8.3.8	Осмишљава видео, блог или кампању на друштвеним мрежама којом се залаже за јачу заштиту дигиталних права младих	8.4.8	Лобира код изабраног представника по питању дигиталних права младих

9. Приватност и безбедност

Ученици уче како да заштите себе и друге на интернету

Тема	ИД	Исход за узраст 5-7 година	ИД	Исход за узраст 8-11 година	ИД	Исход за узраст 12-15 година	ИД	Исход за узраст 16-18 година
Прикупљање података	9.1.1	Наводи примере личних података – као што су име, узраст и интересовања	9.2.1	Описује једноставне начине за контролу количине личних података који доспевају на интернет	9.3.1	Објашњава како компаније користе личне податке за прилагођавање садржаја и реклама	9.4.1	Испитује етичке импликације прикупљања података, како на индивидуалном тако и на друштвеном нивоу
Претње приватности и безбедности	9.1.2	Разликује шта је безбедно да се подели на интернету, а шта може бити штетно	9.2.2	Препознаје уобичајене онлајн преваре	9.3.2	Описује начине на које платформе друштвених медија могу да угрозе приватност или безбедност корисника	9.4.2	Описује безбедносне претње са којима се суочавају компаније и организације
Заштита приватности на интернету	9.1.3	Објашњава шта треба да уради ако жели да фотографише школске другове или подели информације о њима	9.2.3	Договара једноставна правила за заштиту међусобне онлајн приватности	9.3.3	Процењује школске прописе и процедуре у вези са онлајн заштитом из перспективе приватности ученика	9.4.3	Описује како Општа уредба о заштити података (GDPR) штити приватност грађана на интернету
Непримерен садржај	9.1.4	Именује своје „одрасле особе од поверења“ којима се може обратити за помоћ у вези са дигиталним проблемима	9.2.4	Објашњава шта треба да уради ако наиђе на дигитални садржај који делује застрашујуће, узнемирујуће или погрешно	9.3.4	Говори о последицама гледања или дељења екстремних садржаја, као што су насиље, рат, злочини, несреће или порнографија	9.4.4	Процењује делотворност стратегија за заштиту деце од екстремних садржаја
Дељење експлицитних слика	9.1.5	Препознаје када се осећа нелагодно на интернету	9.2.5	Објашњава опасности дељења фотографија или видео-записа себе или других на интернету	9.3.5	Објашњава шта треба да уради ако се личне фотографије деле на интернету без дозволе	9.4.5	Испитује могуће последице дељења личних фотографија на интернету – друштвене, образовне и професионалне
Онлајн предатори	9.1.6	Схвата да неке особе на интернету нису оно за шта се представљају	9.2.6	Описује тактике које онлајн предатори користе како би стекли поверење младих	9.3.6	Објашњава шта представља врбовање деце путем интернета и како препознати знаке таквог понашања	9.4.6	Дискутује о томе како друштво треба да реагује на проблем онлајн предатора
Безбедно понашање	9.1.7	Разликује безбедне и небезбедне ситуације на интернету	9.2.7	Описује како да блокира и пријави особу која се непримерено понаша на интернету	9.3.7	Описује како људи могу бити под утицајем радикалних идеја на интернету	9.4.7	Разматра постојеће законске прописе о безбедности на интернету и процењује да ли их треба унапредити
Активности за безбеднији интернет	9.1.8	Проверава с одраслима пре него што користи нов уређај, апликацију или функцију	9.2.8	Договара једноставна правила за склапање пријатељстава на интернету без излагања ризику	9.3.8	Саветује друге како да остану безбедни на друштвеним мрежама и платформама за размену порука	9.4.8	Процењује ефикасност алата за безбедност на онлајн платформама и апликацијама

10. Потрошачка свест

Ученици уче како њихови избори као дигиталних потрошача утичу на друштво и животну средину

Тема	ИД	Исход за узраст 5-7 година	ИД	Исход за узраст 8-11 година	ИД	Исход за узраст 12-15 година	ИД	Исход за узраст 16-18 година
Дигитални новац	10.1.1	Схвата да се новац користи за куповину ствари чак и када не види физичке новчанице или кованице	10.2.1	Препознаје дигиталне облике плаћања као што су дебитне и кредитне картице и дигитални новчанице	10.3.1	Описује основне карактеристике дигиталних платформи за плаћање и начине њихове одговорне употребе	10.4.1	Описује основне карактеристике криптовалута и практичне и етичке последице улагања у њих
Права потрошача	10.1.2	Препознаје да све што купује кошта, при чему неке ствари коштају више од других	10.2.2	Описује одговорности које продавци и трговци имају према својим купцима	10.3.2	Описује своја права у случају проблема са производом или услугом купљеном на интернету	10.4.2	Идентификује права потрошача која су наведена у условима куповине на интернету
Паметна потрошња	10.1.3	Разуме да не може имати све што пожели, чак ни када користи дигитални новац	10.2.3	Објашњава зашто „бесплатне игре“ можда нису увек заиста бесплатне	10.3.3	Препознаје лажне промоције и обмањујуће понуде на интернету	10.4.3	Описује начине за проверу веродостојности препорука инфлуенсера или јавних личности
Одговорна куповина	10.1.4	Објашњава разлику између ствари које су потребе (попут хране) и ствари које су жеље (попут играчака)	10.2.4	Саставља једноставан дигитални буџет који може да користи за праћење својих трошкова	10.3.4	Утврђује начела одговорне куповине на интернету	10.4.4	Упореджује друштвене и еколошке последице куповине преко интернета са куповином у физичкој продавници
Разумевање оглашавања	10.1.5	Препознаје рекламе у различитим форматима, на пример током цртаних филмова, видео-снимака или пре њих	10.2.5	Препознаје неке технике убеђивања које се користе у онлајн оглашавању	10.3.5	Описује неке од стратегија које се користе у онлајн маркетингу, као што су алати за праћење и сарадње са инфлуенсерима	10.4.5	Анализира улогу реклама на платформама које корисницима пружају бесплатан садржај и услуге
Последице по животну средину	10.1.6	Препознаје да уређаји као што су рачунари, таблети и телефони троше електричну енергију и доприносе емисији угљен-диоксида	10.2.6	Приказује утицај дигиталног уређаја на животну средину – од вађења сировина до одлагања	10.3.6	Процењује потрошњу енергије током активности као што су стриминг, играње игрица и честа преузимања садржаја	10.4.6	Истражује еколошке трошкове развоја вештачке интелигенције
Одрживост	10.1.7	Описује како се правилно брине о дигиталним уређајима – не баца их, чува их чистим и искључује када се не користе	10.2.7	Описује начине на које се дигитални производи могу рециклирати како би се смањио електронски отпад	10.3.7	Истражује начине за одрживије коришћење својих личних уређаја	10.4.7	Процењује истинитост еколошких тврдњи које износе онлајн платформе и компаније
Етичка потрошња	10.1.8	Разуме да играчке и игрице морају бити плаћене новцем који родитељи или старатељи зарађују радом	10.2.8	Објашњава како његов/њен избор апликација, игара и уређаја утиче на људе широм света	10.3.8	Анализира привлачност сталне куповине најновијих уређаја и последице које то има по животну средину	10.4.8	Истражује етичке стандарде онлајн платформи у вези са набавком производа, инклузијом и радним условима