

DataPro · Scenariusz lekcji „Nothing to Hide”

Blok A – Zrozumienie danych jako waluty

Co dzieje się z moimi danymi? | Klasy 5–8 | ok. 90 min

Przedmiot	Edukacja medialna i informatyczna / wiedza o społeczeństwie
Czas trwania	2 lekcje po 45 minut lub 1 lekcja dwugodzinna
Slajdy	Dostępne na stronie https://www.datapro.education/datapro-webgames/ w sekcji “Class Material” → “Presentations: A-Data as a Good” → EN Materiały są dostępne w języku angielskim, hiszpańskim oraz innych językach, oprócz niemieckiego (12 slajdów).
Materiały dodatkowe	Przed lekcją nauczyciel powinien zapoznać się z instrukcją do gry, dostępną na stronie: https://www.datapro.education/datapro-webgames/
Gra	https://dataprogames.ph-freiburg.de/nothing-to-hide/
Wiedza wstępna	Podstawowe kompetencje w zakresie korzystania z mediów cyfrowych; wcześniejsza wiedza na temat ochrony danych nie jest wymagana.

Cele edukacyjne

Po zakończeniu zajęć uczniowie powinni potrafić:

- postrzegać dane jako walutę: rozpoznawać, kiedy i jakie dane są przetwarzane (A.1);
- rozdzielić ogólne i szczególnie wrażliwe kategorie danych (A.1);
- rozpoznawać mechanizmy takie jak śledzenie aktywności i reklama spersonalizowana (A.4);
- krytycznie analizować, jakie interesy stoją za działaniem danej platformy (A.3);
- wskazywać zagrożenia związane z publicznym udostępnianiem danych i informacji (A.2).

Przebieg lekcji

Czas	Etap / cel	Przebieg lekcji	Slajd / materiał
5 min	Wprowadzenie <i>Aktywizacja wiedzy wstępnej</i>	- Pytanie wprowadzające: Z jakich aplikacji korzystacie codziennie – czy korzystanie z nich coś kosztuje? - Zbierz odpowiedzi na tablicy, ale na tym etapie jeszcze ich nie omawiaj ani nie wyjaśniaj.	Bez slajdów – otwarta dyskusja
10 min	Wprowadzenie: Dane jako waluta <i>Poznanie cyfrowych modeli biznesowych</i>	- Czym są dane? Pokaż, w jaki sposób z pojedynczych danych mogą powstawać coraz bardziej złożone informacje: dane → informacja → wiedza. - Przedstaw różne kategorie danych i omów je wspólnie z klasą.	→ Slajdy 2–3: Czym są dane?; → Slajd 4: wprowadzenie do kategorii danych zgodnie z RODO

35 min	Praca grupowa <i>Rozpoznawanie udostępnianych danych i tworzenie spersonalizowanych profili danych</i>	1. W małych grupach: wykonajcie zadanie 1 z arkusza ćwiczeń. 2. Wspólnie z klasą: uporządkujcie i sklasyfikujcie informacje zebrane przez uczniów podczas samodzielnego wyszukiwania informacji w ramach pracy grupowej (A1). Rozpoznajcie mechanizmy stojące za reklamą spersonalizowaną. 3. Zadanie 2 z arkusza: utwórzcie spersonalizowane profile danych na podstawie informacji zebranych w zadaniu 1. 4. Następnie omówcie wyniki na forum klasy. Podkreśl najważniejsze przesłanie: jeśli usługa jest bezpłatna, to Ty jesteś produktem.	Slajd 5: arkusz ćwiczeń A1 – praca w parach: Jakie dane udostępniamy dobrowolnie?; → Slajdy 6–9: podsumowanie pracy grupowej i wprowadzenie do cyfrowych modeli biznesowych; → Slajd 11: zrozumienie ekonomicznego uzasadnienia reklamy spersonalizowanej
30 min	Gra: Nothing to Hide <i>Zastosowanie zdobytej wiedzy poprzez grę</i>	- Praca w parach (2 uczniów na jedno urządzenie). - Zadanie obserwacyjne: O jakie dane prosi aplikacja? Co dzieje się po ich udostępnieniu? - Opcjonalnie uczniowie mogą zanotować jedną decyzję lub sytuację, która ich zaskoczyła, aby omówić ją później.	→ dataprogames.ph-freiburg.de → Slajd 12: link do gry
10 min	Refleksja <i>Powiązanie doświadczeń z gry ze zdobytą wiedzą</i>	- Dyskusja na forum klasy: • Czy aplikacja w grze rzeczywiście była darmowa? • W jaki sposób nasz awatar za nią „zapłacił”? • Każdy uczeń odpowiada na pytanie: Co od dziś będę robić inaczej w mediach społecznościowych? • Opcjonalnie można zapisać liczbę punktów zdobytych w grze, aby później porównać wyniki.	→ W razie potrzeby powrót do slajdu 7 lub 8: Dlaczego dane są cenne? Zebranie odpowiedzi uczniów na tablicy

Uwagi

- Slajdy 5 i 11 zawierają wskazówki dotyczące korzystania z arkusza ćwiczeń (zadania 1 i 2). W razie potrzeby można dostosować zadania do potrzeb danej klasy.
- Podczas gry warto zastosować pracę w parach, ponieważ sprzyja ona dyskusji. Zadanie obserwacyjne należy przedstawić uczniom przed rozpoczęciem gry.
- Omawiając przykłady dotyczące danych wrażliwych, nigdy nie należy wykorzystywać prawdziwych danych uczniów. Zamiast tego należy posługiwać się sytuacjami hipotetycznymi lub fikcyjnymi.
- Przed wykorzystaniem gry podczas zajęć należy zapoznać się z dołączoną „Instrukcją do gry” dla nauczycieli.

Ocenianie

- Quiz Kahoot dostępny w materiałach szkoleniowych DataPro.
- Bilet wyjścia: Wyjaśnij w dwóch zdaniach, dlaczego TikTok tak naprawdę nie jest bezpłatny.
- Porównanie punktów zdobytych w grze Nothing to Hide przed realizacją bloku i po jego zakończeniu.



Projekt	DataPro – Erasmus+
Instytucja	Pädagogische Hochschule Freiburg
Autor	Renata Säuberli
Data	June 2026



Dofinansowane przez
Unię Europejską

Zastrzeżenia prawne

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności