



C - Ochrona danych - Smart Home Challenge

Scenariusz lekcji dla przedmiotów: Ekonomia, edukacja medialna, wiedza o społeczeństwie/nauki społeczne/polityka

Realizowane zagadnienia	<i>Zgodnie z blokiem tematycznym C programu nauczania - Ochrona danych:</i> • C.1 Zarządzanie tożsamością, w szczególności świadomość wykorzystywania danych: „Regularnie analizuj, w jaki sposób i gdzie dane osobowe są wykorzystywane i udostępniane oraz jakie wiążą się z tym zagrożenia”.
Grupa docelowa	Uczniowie w wieku 13–16 lat (klasy 8–12, w zależności od typu szkoły)
Przedmioty	Ekonomia, wiedza o społeczeństwie, nauki społeczne, polityka, edukacja medialna
Wielkość grupy	Standardowa klasa, około 25 uczniów
Przydatna wiedza wstępna	• Doświadczenie w korzystaniu z urządzeń inteligentnych (smart devices) • Rozumienie sposobów łączenia się urządzeń inteligentnych (aplikacje, Bluetooth, Wi-Fi)
Czas trwania lekcji	90 min
Cele edukacyjne zgodne z programem nauczania DataPro Curriculum	• C.1 Zarządzanie tożsamością • C.3 Świadomość śladów pozostawianych w Internecie
Wymagania techniczne	• Projektor



	Laptopy/notebooki lub tablety, na których uczniowie będą mogli zagrać w Smart Home Challenge
Materiały DataPro	Materiały są dostępne bezpłatnie na stronie "DataPro Webgames" https://www.datapro.education/datapro-webgames/ - Edytowalne slajdy PowerPoint ułatwiające przeprowadzenie zajęć zgodnie z harmonogramem: „C – Zrozumienie zagrożeń w internecie z wykorzystaniem Smart Home Challenge” - Arkusz ćwiczeń „Webgames” – poszczególne zadania można wykorzystywać niezależnie - Kalkulator śladu cyfrowego w języku angielskim: https://ppiippaa.github.io/datapro-datafootprint/ - Wersje kalkulatora w innych językach można znaleźć w sekcji „Tools” (Narzędzia): https://www.datapro.education/tools/ Gra internetowa Smart Home Challenge: https://dataprogames.ph-freiburg.de/
Scenariusz lekcji	Wprowadzenie: Zapytaj uczniów o ich „ślad cyfrowy”, a następnie poproś ich o porównanie wyników uzyskanych za pomocą Kalkulatora śladu cyfrowego DataPro. Omówcie wyniki wspólnie na forum klasy. Praca indywidualna: Wykonanie wariantu 3 zadania z powiązanego arkusza ćwiczeń „DataPro Webgames”. Zadanie grupowe: Uczniowie pracują w parach i przygotowują dla osoby ze swojej pary wpis w formie „kartki z pamiętnika przyjaciół” (book of friends), wykorzystując informacje zebrane wcześniej w zadaniu 3 arkusza ćwiczeń. Następnie powinni krytycznie przeanalizować udostępnione informacje osobiste i zastanowić się nad ich znaczeniem w szerszym kontekście. Dyskusja na forum klasy (nauczyciel i uczniowie): Refleksja nad możliwymi zagrożeniami związanymi z gromadzeniem danych przez aplikacje lub usługi internetowe. Refleksja poprzez grę: Uczniowie grają w grę internetową DataPro „Smart Home Challenge”. Zaleca się, aby nauczyciel wcześniej zapoznał się z instrukcją do gry. Podsumowanie: Wspólna dyskusja na forum klasy, zebranie opinii uczniów oraz refleksja nad zdobytą wiedzą i doświadczeniami z gry.



Program nauczania
DataPro Pakiet roboczy 2
Metody ochrony danych

Instytucja Uniwersytet Pedagogiczny we Fryburgu

Projekt DataPro

Poziom upowszechniania publiczny

Data złożenia submission Lipiec 2026

Główni autorzy Deborah Krzyzowski



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.

