

# Moduł medialny w szkole podstawowej

Komentarz dydaktyczny do podstawy programowej



**Autorki:** dr hab. Danuta Kępa-Figura, prof. UMCS (rozdziały 1, 3, 4)

dr Agnieszka Kopacz (rozdziały 1, 5, 6)

dr Magdalena Maziarz (rozdziały 1, 2, 7, 8)

dr hab. Magdalena Trysińska, prof. UW (rozdziały 1, 3, 7)

**Redakcja merytoryczna:** dr Magdalena Maziarz, dr Gabriela Ziewiec-Skokowska

**Redakcja językowa:** Alena Androsik (At Once)

**Skład:** Wacław Krysztal (At Once)

**Projekt okładki:** Michalina Walusiak

**Ilustracja na okładce:** Zuzanna Gułaj

**Grafiki:** Anna Nowak, Shutterstock

**ISBN:** 978-83-68752-15-1

**Wydawca:**

Instytut Badań Edukacyjnych – Państwowy Instytut Badawczy

ul. Górczewska 8, 01-180 Warszawa

tel. (22) 241 71 00; [www.ibe.edu.pl](http://www.ibe.edu.pl)



INSTYTUT BADAŃ  
EDUKACYJNYCH  
Państwowy Instytut Badawczy

Copyright © Instytut Badań Edukacyjnych – Państwowy Instytut Badawczy 2026

**Wzór cytowania:**

Kępa-Figura, D., Kopacz, A., Maziarz, M., Trysińska, M. (2026). *Moduł medialny w szkole podstawowej. Komentarz dydaktyczny do podstawy programowej*. Instytut Badań Edukacyjnych – Państwowy Instytut Badawczy.

Materiał przygotowany przez Instytut Badań Edukacyjnych – Państwowy Instytut Badawczy w ramach zadania: „Tworzenie, aktualizacja i monitoring podstaw programowych oraz innych kluczowych regulacji systemu oświaty”, finansowanego ze środków Ministerstwa Edukacji Narodowej na podstawie umowy nr MEN/2025/DIR/89 z dnia 30 stycznia 2025 roku.

Warszawa 2026

Egzemplarz bezpłatny

# Spis treści

|                                                                                                                                       |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Wprowadzenie .....</b>                                                                                                             | <b>5</b>  |
| <b>1. Idea modułu i jego znaczenie w edukacji szkolnej .....</b>                                                                      | <b>6</b>  |
| 1.1. Koncepcja edukacji medialnej.....                                                                                                | 6         |
| 1.2. Cele i treści przypisane do modułu.....                                                                                          | 11        |
| 1.3. Pozostałe elementy edukacji medialnej w podstawie programowej.....                                                               | 12        |
| <b>2. Najważniejsze wyzwania dydaktyczne i sposoby ich uwzględniania w pracy nauczyciela .....</b>                                    | <b>14</b> |
| 2.1. Rozwijanie sprawczości.....                                                                                                      | 14        |
| 2.2. Kształtowanie kompetencji fundamentalnych i przekrojowych.....                                                                   | 17        |
| 2.2.1. Kompetencje fundamentalne .....                                                                                                | 17        |
| 2.2.2. Kompetencje przekrojowe .....                                                                                                  | 19        |
| 2.3. Warunki realizacji modułu.....                                                                                                   | 21        |
| 2.4. Przykłady praktyk edukacyjnych realizowanych w innych krajach.....                                                               | 22        |
| 2.5. Wyzwania wychowawcze .....                                                                                                       | 23        |
| <b>3. Moduł medialny – język polski .....</b>                                                                                         | <b>25</b> |
| 3.1. Wprowadzenie .....                                                                                                               | 25        |
| 3.2. Przykładowe zadania i rozwiązania metodyczne .....                                                                               | 26        |
| <b>4. Moduł medialny – edukacja obywatelska, geografia .....</b>                                                                      | <b>42</b> |
| 4.1. Wprowadzenie .....                                                                                                               | 42        |
| 4.2. Przykładowe zadania i rozwiązania metodyczne .....                                                                               | 43        |
| <b>5. Moduł medialny – informatyka i zajęcia praktyczno-techniczne .....</b>                                                          | <b>47</b> |
| 5.1. Wprowadzenie .....                                                                                                               | 47        |
| 5.2. Przykładowe zadania i rozwiązania metodyczne .....                                                                               | 48        |
| <b>6. Realizacja modułu medialnego na różnych przedmiotach – wybrane przykłady .....</b>                                              | <b>54</b> |
| <b>7. Cele i treści modułu medialnego w powiązaniu z tygodniem projektowym oraz doświadczeniami edukacyjnymi na przedmiotach.....</b> | <b>63</b> |
| 7.1. Tydzień projektowy a moduł medialny .....                                                                                        | 63        |
| 7.2. Doświadczenia edukacyjne realizujące wymagania szczegółowe modułu medialnego.....                                                | 65        |

|                                                                                                        |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>8. Współpraca z instytucjami. Jak wykorzystać ich potencjał do realizacji podstawy programowej?</b> | <b>67</b> |
| 8.1. Lokalne media                                                                                     | 67        |
| 8.2. Organizacje pozarządowe                                                                           | 68        |
| 8.3. Biblioteki i instytucje kultury                                                                   | 69        |
| <b>Bibliografia i źródła do wykorzystania</b>                                                          | <b>71</b> |

# Wprowadzenie

Komentarz ma pomóc w realizacji modułu medialnego – jednego z 6 modułów tematycznych wpisanych w nową podstawę programową kształcenia ogólnego w szkole podstawowej.

Tekst skupia się na wymaganiach szczegółowych dotyczących przedmiotów, do których moduł medialny został przypisany. Dostarcza wskazówek, jak realizować treści modułu, daje przykłady zadań dla uczniów i propozycje rozwiązań dydaktycznych. Zawiera też informacje o możliwościach współpracy szkoły z podmiotami zewnętrznymi, np. organizacjami pozarządowymi i lokalnymi mediami.

Publikacja składa się z 8 rozdziałów. Rozdział 1 przedstawia ideę modułu medialnego i jego znaczenie w edukacji szkolnej w klasach IV–VIII. Rozdział 2 koncentruje się na wyzwaniach dydaktycznych i wychowawczych oraz na warunkach realizacji modułu medialnego. Podkreśla międzyprzedmiotowy charakter edukacji medialnej, znaczenie współpracy nauczycieli i stosowania aktywizujących metod nauczania. Uzupełnienie stanowi przegląd wybranych praktyk edukacyjnych z innych państw.

Kolejne rozdziały zawierają propozycje rozwiązań metodycznych dla poszczególnych przedmiotów: rozdział 3 – dla języka polskiego, rozdział 4 – dla edukacji obywatelskiej i geografii, a rozdział 5 – dla informatyki i zajęć praktyczno-technicznych. Zadania opisano w sposób ułatwiający ich powiązanie z wymaganiami szczegółowymi dla klas IV–VI i VII–VIII.

Rozdział 6 przedstawia przykłady realizacji efektów modułu medialnego w ramach różnych przedmiotów. Rozdział 7 uzupełnia to ujęcie o propozycje doświadczeń edukacyjnych i projektów możliwych do realizacji podczas tygodnia projektowego. Razem pokazują one, że edukacja medialna może być planowana jako spójny element pracy całej szkoły, a nie wyłącznie pojedynczych zajęć.

Rozdział 8 pokazuje możliwości wzbogacenia oferty edukacyjnej szkoły i warsztatu nauczyciela dzięki współpracy z lokalnymi mediami, organizacjami pozarządowymi, bibliotekami oraz instytucjami kultury.

Publikację zamyka wybór literatury poświęconej edukacji medialnej i zagadnieniom z nią związanym.

# 1. Idea modułu i jego znaczenie w edukacji szkolnej

## 1.1. Koncepcja edukacji medialnej

Moduł medialny jest jednym z modułów tematycznych wprowadzonych w nowej podstawie programowej. Podobnie jak pozostałe moduły, koncentruje się na zagadnieniach o charakterze interdyscyplinarnym. Służy integrowaniu wiedzy i umiejętności z różnych przedmiotów wokół istotnych zagadnień i problemów. Jego głównym celem jest przygotowanie uczniów do świadomego, krytycznego, etycznego i bezpiecznego funkcjonowania w środowisku medialnym. Wiedzę i umiejętności do tego potrzebne uczniowie mają zdobywać podczas lekcji języka polskiego, informatyki, geografii i edukacji obywatelskiej oraz zajęć praktyczno-technicznych. Tabela poniżej przedstawia treści nauczania przypisane do modułu medialnego. Zachowano w niej oryginalną numerację wymagań szczegółowych i nazw działów z podstawy programowej.

Tabela 1.

Moduł medialny w klasach IV–VIII szkoły podstawowej

| Język polski                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Klasy IV–VI                                                                                                                                                                                           |
| 6. Elementy edukacji medialnej. Uczeń:                                                                                                                                                                |
| 1) aktywnie wyszukuje potrzebne informacje w różnorodnych źródłach,                                                                                                                                   |
| 2) odróżnia informacje o faktach od opinii,                                                                                                                                                           |
| 3) korzysta z różnorodnych źródeł informacji do poszerzania własnej wiedzy i rozwijania zainteresowań,                                                                                                |
| 4) rozpoznaje, w jaki sposób przekazy, w tym reklamy, wpływają na zachowania i kluczowe życiowe decyzje,                                                                                              |
| 5) stosuje zasady higieny cyfrowej i opisuje zagrożenia wynikające z korzystania z Internetu, w tym uzależnienia od ekranów, telefonów, gier, komputerów i konsekwencje przeładowania informacyjnego. |
| Klasy VII–VIII                                                                                                                                                                                        |
| 1. Komunikacja. Uczeń:                                                                                                                                                                                |
| 2) aktywnie słucha, parafrazuje wypowiedzi innych oraz zadaje pytania pogłębiające rozmowę i podtrzymujące kontakt,                                                                                   |

Tabela 1. cd.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3) uczestniczy w dyskusji i debacie z poszanowaniem perspektywy i przekonań innych uczestników, przekonuje do swoich racji,                                                                                                                                                         |
| 4) udziela informacji zwrotnej i przyjmuje ją w różnych sytuacjach komunikacyjnych,                                                                                                                                                                                                 |
| 5) rozpoznaje przejawy agresji, dyskryminacji i manipulacji w języku oraz przeciwstawia się im,                                                                                                                                                                                     |
| 6) wykorzystuje pojęcia: parafrazowanie, dyskusja, debata, informacja zwrotna, asertywność, agresja językowa, manipulacja, dyskryminacja, perswazja.                                                                                                                                |
| <b>6. Elementy edukacji medialnej. Uczeń:</b>                                                                                                                                                                                                                                       |
| 1) rozpoznaje czynniki wpływające na dostępność, wiarygodność i bezstronność przekazów oraz na ich odbiór, a także rozpoznaje fałsz i dezinformację,                                                                                                                                |
| 2) odnajduje różne treści w mediach i Internecie, ocenia ich wartość i uzasadnia swoją ocenę,                                                                                                                                                                                       |
| 3) uzyskuje informacje za pomocą narzędzi opartych na sztucznej inteligencji i weryfikuje je w innych źródłach,                                                                                                                                                                     |
| 4) stosuje zasady etycznego wykorzystania treści medialnych,                                                                                                                                                                                                                        |
| 5) wykorzystuje pojęcia: analiza krytyczna, bańka informacyjna, błędy poznawcze, higiena cyfrowa, krytyczne myślenie, profilowanie treści, przekaz informacyjny, przekaz medialny, przeładowanie informacyjne, fałszywe informacje, dezinformacja.                                  |
| <b>Informatyka</b>                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Klasy IV–VI</b>                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 3. Rozwiązywanie problemów oraz tworzenie, analizowanie, przetwarzanie i udostępnianie informacji w postaci tekstu, danych liczbowych, grafiki i multimediów z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych, także wspomaganych sztuczną inteligencją. Uczeń:                                  |
| 5) przygotowuje materiały multimedialne, łącząc tekst, obraz i proste animacje, także wspomagające naukę innych dziedzin i przedmiotów szkolnych.                                                                                                                                   |
| 4. Rozwijanie umiejętności bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych, w tym także narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, z uwzględnieniem ich ograniczeń oraz wpływu na człowieka i środowisko. Uczeń:                                              |
| 3) rozpoznaje podejrzaną treść on-line i podejmuje podstawowe działania obronne.                                                                                                                                                                                                    |
| 5. Rozwijanie umiejętności krytycznej oceny informacji oraz kształtowanie kompetencji społecznych w środowisku cyfrowym, w tym komunikacji i współpracy, a także kształtowanie postaw związanych z ochroną danych osobowych oraz przestrzeganiem zasad etycznych i prawnych. Uczeń: |
| 2) komunikuje się w środowisku cyfrowym zgodnie z zasadami netykiety oraz regulaminami platform cyfrowych,                                                                                                                                                                          |
| 3) przestrzega zasad bezpiecznego i higienicznego korzystania z technologii i mediów cyfrowych.                                                                                                                                                                                     |

Tabela 1. cd.

|                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Klasy VII–VIII</b>                                                                                                                                                                                                                                     |
| 3. Rozwiązywanie problemów oraz tworzenie, analizowanie, przetwarzanie i udostępnianie informacji w postaci tekstu, danych liczbowych, grafiki i multimedialnych z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych, także wspomaganych sztuczną inteligencją. Uczeń:    |
| 4) tworzy prezentacje multimedialne i materiały cyfrowe z wykorzystaniem różnych sposobów reprezentowania informacji i za pomocą różnych narzędzi edytorskich.                                                                                            |
| <b>Geografia</b>                                                                                                                                                                                                                                          |
| 7. Problemy demograficzne, społeczno-gospodarcze i geopolityczne na świecie. Uczeń:                                                                                                                                                                       |
| 1) wyszukuje przykłady przekazów medialnych o konfliktach zbrojnych na świecie oraz argumentuje, jak te przekazy wpływają na postrzeganie konfliktów (wymaganie do wyboru).                                                                               |
| <b>Edukacja obywatelska</b>                                                                                                                                                                                                                               |
| 2. Państwo. Uczeń:                                                                                                                                                                                                                                        |
| 11) porównuje przekazy z mediów tradycyjnych i społecznościowych dotyczące wybranego zagadnienia, rozróżnia fakty i opinie, rozpoznaje przykłady manipulacji i fałszywe informacje i prostuje je.                                                         |
| 3. Europa i świat. Uczeń:                                                                                                                                                                                                                                 |
| 2) analizuje przyczyny i skutki wybranego, aktualnego konfliktu międzynarodowego, samodzielnie wyszukuje informacje na ten temat oraz je weryfikuje (wymaganie do wyboru).                                                                                |
| <b>Zajęcia praktyczno-techniczne</b>                                                                                                                                                                                                                      |
| 2. Koncepcje rozwiązań technicznych. Uczeń:                                                                                                                                                                                                               |
| 4) omawia opracowane koncepcje rozwiązań, wybiera najbardziej odpowiednią koncepcję, uzasadnia swój wybór oraz czerpie inspiracje z pomysłów innych.                                                                                                      |
| 5. Wykonywanie wytworów technicznych. Uczeń:                                                                                                                                                                                                              |
| 7) prezentuje wykonany wytwór techniczny, omawia zastosowane materiały i narzędzia, napotkane trudności, zdobyte umiejętności oraz możliwe usprawnienia, w tym dotyczące obniżenia kosztów (wymaganie przypisane też do modułu ekonomiczno-financeowego). |

Źródło: opracowanie własne na podstawie Rozporządzenia Ministra Edukacji z 11 marca 2026 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym.

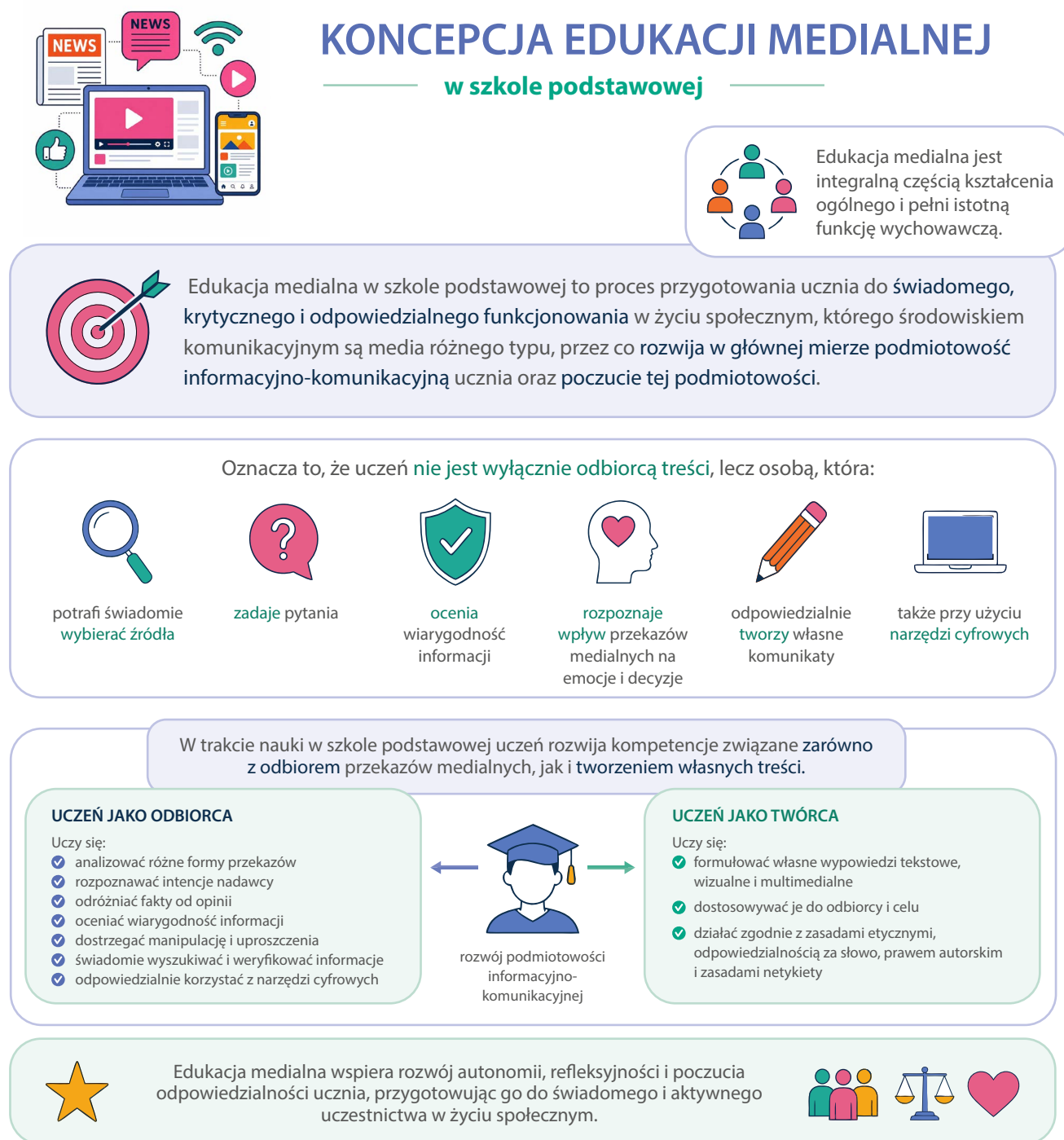
Współczesna edukacja medialna ma rozwijać umiejętność rozumienia przekazów medialnych, oceny ich wiarygodności i rozpoznawania manipulacji. Jej ważnym celem jest też kształtowanie nawyków związanych z higieną cyfrową oraz przygotowanie do odpowiedzialnego tworzenia i udostępniania treści o różnym charakterze.

Choć nauka obsługi narzędzi cyfrowych pozostaje istotnym elementem kształcenia, nie wyczerpuje zakresu edukacji medialnej. Technologie są nie tylko narzędziem dostępu do informacji i różnorodnych treści, lecz także środowiskiem, w którym uczniowie tworzą własne komunikaty i uczestniczą w komunikacji. Takie ujęcie jest zgodne z koncepcją edukacji medialnej zaproponowaną przez prof. Wacława Strykowskiego, polskiego pedagoga mediów. Wskazywał on na 2 wymiary mediów (humanistyczny i techniczny) oraz 2 podstawowe cele wysokiej jakości edukacji medialnej:

- „a) przygotowanie uczniów do świadomego i krytycznego odbioru różnego rodzaju (artystycznych, publicystycznych, informacyjnych) komunikatów medialnych, właściwego odczytywania znaczeń;
  - b) wykształcenie umiejętności praktycznego posługiwania się mediami (drukowanymi, audiowizualnymi i informatycznymi) jako narzędziami pracy intelektualnej, uczenia się, komunikowania, autoedukacji itp.”
- (Strykowski, 2003, s. 119).

Grafika 1.

Koncepcja edukacji medialnej w szkole podstawowej



Edukacja medialna w szkole podstawowej wspiera rozwój podmiotowości informacyjno-komunikacyjnej ucznia. Oznacza to rozwijanie umiejętności świadomego korzystania z mediów i informacji. Uczniowie mają świadomie wybierać źródła informacji, oceniać ich wiarygodność, rozpoznawać wpływ przekazów medialnych na emocje i decyzje oraz odpowiedzialnie tworzyć własne komunikaty, także z wykorzystaniem technologii cyfrowych.

W toku edukacji medialnej uczniowie rozwijają sprawczość, kompetencje fundamentalne i przekrojowe. Edukacja medialna stanowi tym samym integralną część kształcenia ogólnego i pełni istotną funkcję wychowawczą. Wspiera rozwój autonomii i odpowiedzialności oraz przygotowuje uczniów do świadomego uczestnictwa w życiu społecznym.

### 1.2. Cele i treści przypisane do modułu

Celem edukacji medialnej w szkole podstawowej jest przygotowanie uczniów do świadomego, odpowiedzialnego i twórczego funkcjonowania w świecie informacji, mediów i technologii cyfrowych. Obejmuje ona rozwijanie umiejętności krytycznego odbioru przekazów, oceny wiarygodności informacji, rozumienia mechanizmów działania mediów oraz odpowiedzialnego tworzenia i upowszechniania własnych treści.

Najwięcej wymagań przypisanych do modułu medialnego zawiera podstawa programowa języka polskiego – jest ich 15. To właśnie w tym przedmiocie moduł ma najbardziej wyrazistą strukturę, obejmującą analizę przekazów medialnych, komunikację oraz refleksję nad rolą mediów.

Podstawa programowa informatyki zawiera 5 wymagań dotyczących tworzenia prezentacji multimedialnych i materiałów cyfrowych, a także etycznej komunikacji i higieny cyfrowej. W edukacji obywatelskiej uwzględniono 2 wymagania, koncentrujące się na roli informacji w życiu publicznym. W geografii jedno wymaganie dotyczy wpływu mediów na postrzeganie konfliktów zbrojnych, a w przypadku zajęć praktyczno-technicznych 2 wymagania odnoszą się do prezentowania i komunikowania efektów pracy.

Osiąganie celów modułu medialnego wspierają także niektóre doświadczenia edukacyjne realizowane w ramach poszczególnych przedmiotów. W przypadku modułu medialnego mają szczególne znaczenie, ponieważ dotyczą kompetencji rozwijanych przede wszystkim poprzez działanie. Umożliwiają zastosowanie zdobytej wiedzy w praktyce. Dzięki nim uczniowie analizują rzeczywiste przekazy medialne, tworzą własne komunikaty, uczestniczą w dyskusji i zastanawiają się nad swoim korzystaniem z mediów.

### 1.3. Pozostałe elementy edukacji medialnej w podstawie programowej

Oprócz wymagań szczegółowych przypisanych bezpośrednio do modułu medialnego podstawa programowa zawiera liczne zapisy wspierające rozwój umiejętności odbioru, analizy, tworzenia treści i korzystania z mediów. Są one obecne w wymaganiach różnych przedmiotów. Obejmują np. udział w wydarzeniach kulturalnych (w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej), tworzenie i prezentowanie treści medialnych (na lekcjach języków obcych, muzyki, plastyki), analizę przekazów i ich wiarygodności (na historii, biologii), a także refleksję nad korzystaniem z mediów i higieną cyfrową (na biologii, edukacji zdrowotnej).

Przykładem są zapisy podstawy programowej edukacji zdrowotnej. Dział 10 *Internet i profilaktyka uzależnień* obejmuje zagadnienia związane z bezpiecznym korzystaniem z technologii cyfrowych, higieną cyfrową oraz wpływem technologii na zdrowie i relacje. Dotyczy także rozpoznawania zagrożeń, takich jak cyberprzemoc, hejt, uzależnienie od internetu czy niebezpieczne kontakty w sieci, oraz zapobiegania im. Treści te uzupełniają wymagania modułu medialnego, rozwijając umiejętność reagowania na zagrożenia i podejmowania działań profilaktycznych.

W podstawie programowej języka obcego nowożytnego edukacja medialna wiąże się przede wszystkim z wykorzystaniem mediów w komunikacji. Uczeń przygotowuje i prezentuje różne formy przekazów (np. film, podcast, blog), a także uczestniczy w wydarzeniach kulturalnych, również w środowisku on-line. W ten sposób rozwija kompetencje językowe i umiejętność świadomego korzystania z mediów. Przykłady te pokazują, że edukacja medialna jest obecna w wielu obszarach kształcenia i wykracza poza wymagania przypisane do modułu medialnego.

## 1. Idea modułu i jego znaczenie w edukacji szkolnej

### Grafika 2.

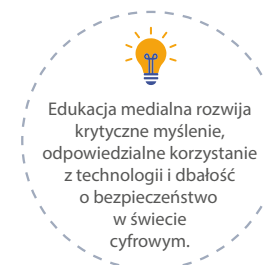
Treści edukacji medialnej w pozostałych przedmiotach



# EDUKACJA MEDIALNA W SZKOLE

## TO WIĘCEJ NIŻ MODUŁ MEDIALNY!

Oprócz modułu medialnego w podstawie programowej znajdują się również **inne treści powiązane z edukacją medialną** w wybranych przedmiotach.



Edukacja medialna rozwija krytyczne myślenie, odpowiedzialne korzystanie z technologii i dbałość o bezpieczeństwo w świecie cyfrowym.



### EDUKACJA ZDROWOTNA

10. Internet i profilaktyka uzależnień.

#### Pytanie wiodące:

Co należy wiedzieć na temat bezpiecznego korzystania z Internetu i zagrożeń związanych z zażywaniem substancji psychoaktywnych?

Uczeń m.in.:

- ✓ przestrzega zasad higieny cyfrowej
- ✓ rozpoznaje zagrożenia w sieci: cyberprzemoc, hejt, dezinformacja, patostreaming, uzależnienie od Internetu i gier, grooming
- ✓ omawia korzyści i zagrożenia związane ze sztuczną inteligencją i wirtualną rzeczywistością (VR)
- ✓ zna sposoby reagowania i uzyskania pomocy w sytuacjach zagrożeń



### BIOLOGIA

Wymagania do wyboru (nauczyciel realizuje z uczniami przynajmniej jedno).

Uczeń:

- ✓ analizuje źródła informacji biologicznych, rozpoznaje informacje niepełne i nieobiektywne, rozpoznaje przykłady manipulacji informacją.



### PLASTYKA

Istotnym elementem zajęć jest poszerzanie obszaru plastyki o nowe media i współczesne środki artystyczne oraz rozwijanie kompetencji cyfrowych, co pozwala uczniowi lepiej odnaleźć się w dynamicznie zmieniającej się rzeczywistości wizualnej.

Uczniowie korzystają zarówno z tradycyjnych technik plastycznych, jak i nowych mediów oraz sztuk performatywnych. Mogą łączyć różne media, eksperymentować ze środkami wyrazu i poszukiwać własnych sposobów realizacji tematów.



### MUZYKA

Nauczanie muzyki uwzględnia rozwijanie kompetencji cyfrowych – zarówno w tworzeniu, jak i odbiorze muzyki.

Uczniowie uczą się bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii oraz wykorzystują media do dokumentowania, edytowania i udostępniania swoich działań muzycznych.



### JĘZYK OBCY

- ✓ Formy wypowiedzi (e-mail, podcast)
- ✓ Zakresy leksykalne związane z mediami
- ✓ Praca z tekstami z mediów



### RÓŻNE PRZEDMIOTY – WSPÓLNY CEL:

świadomi, krytyczni i odpowiedzialni uczniowie w świecie mediów i technologii.



krytyczna analiza informacji



rozpoznawanie zagrożeń i manipulacji



bezpieczne i odpowiedzialne korzystanie z technologii



świadome uczestnictwo w życiu społecznym

## 2. Najważniejsze wyzwania dydaktyczne i sposoby ich uwzględniania w pracy nauczyciela

### 2.1. Rozwijanie sprawczości

Uczeń nie jest wyłącznie odbiorcą przekazów medialnych, lecz aktywnym uczestnikiem komunikacji. Zakładamy, że w wyniku edukacji medialnej potrafi świadomie wybierać i oceniać informacje, tworzyć własne treści, reagować na zagrożenia oraz brać odpowiedzialność za własne działania w środowisku informacyjnym i cyfrowym.

Rozwijanie sprawczości opiera się na 4 elementach: poczuciu przynależności do wspólnoty, nastawieniu na rozwój, przekonaniu o własnej skuteczności i samoregulacji. W edukacji medialnej znajdują one odzwierciedlenie w pracy zespołowej nad komunikatami medialnymi, uczeniu się na błędach podczas analizy źródeł, rozwijaniu wiary we własne możliwości, rozpoznawaniu manipulacji i tworzeniu przekazów, świadomym kierowaniu własną aktywnością w internecie. Szczególnie ważne są zadania, które wymagają od uczniów nie tylko analizy przekazów medialnych, lecz także podejmowania decyzji i świadomego reagowania na treści pojawiające się w przestrzeni cyfrowej.

#### **Zadanie 1. Uczniowie przygotowują komentarz, nagłówek lub sprostowanie**

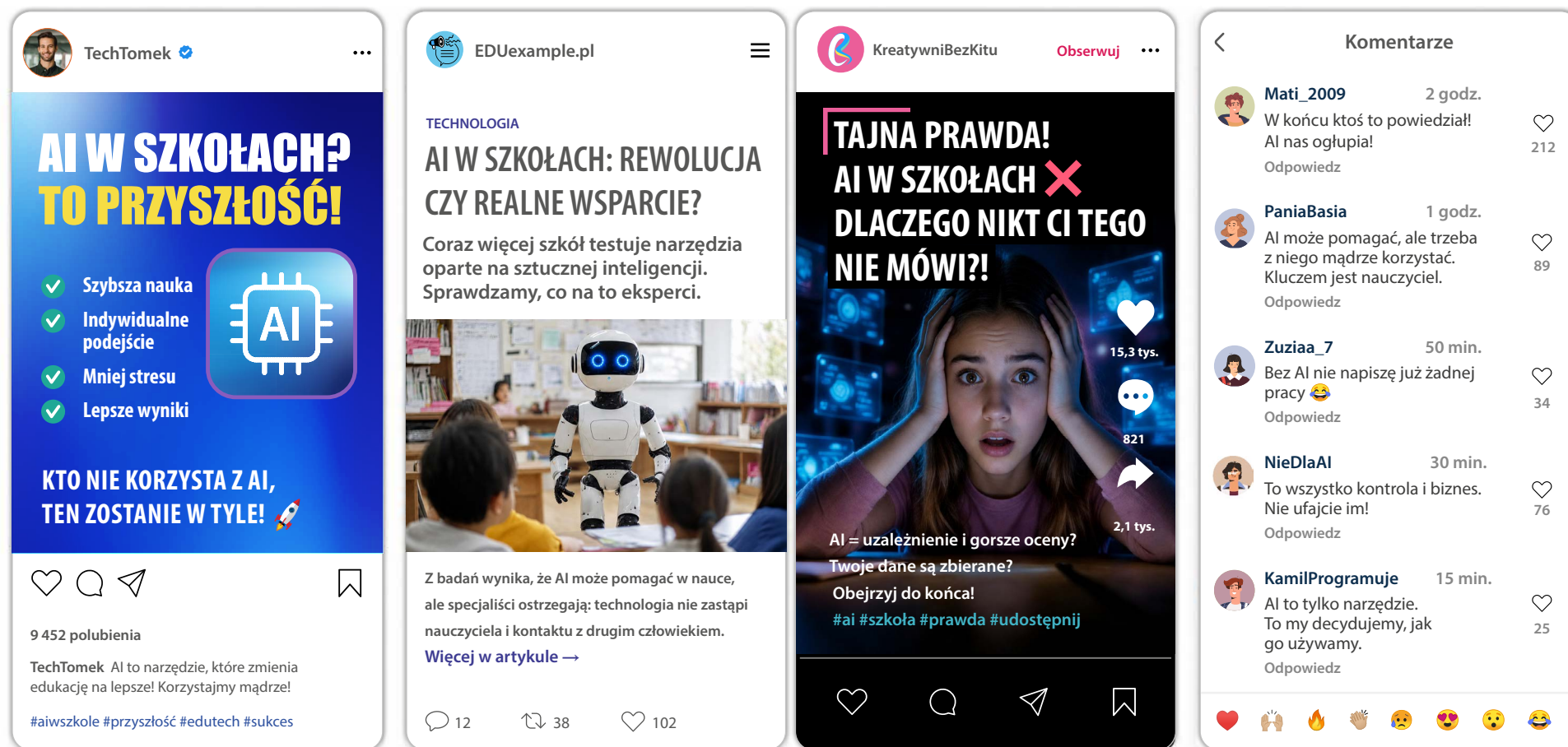
##### **Opis zadania:**

Nauczyciel przygotowuje kilka krótkich materiałów dotyczących tego samego tematu, np. post z mediów społecznościowych, nagłówek artykułu, komentarz internetowy lub materiał graficzny. Tematyka powinna być bliska doświadczeniom uczniów, np. dotyczyć korzystania z telefonów, mediów społecznościowych, influencerów czy sztucznej inteligencji. Ważne, aby materiały zawierały element wymagający krytycznej oceny, np. emocjonalny język, uproszczenia, manipulację lub niepełną informację.

## 2. Najważniejsze wyzwania dydaktyczne i sposoby ich uwzględniania w pracy nauczyciela

### Grafika 3.

Przykład fikcyjnych materiałów przygotowanych do wykorzystania podczas zajęć z uczniami



Nauczyciel przygotowuje również pytania pomocnicze oraz przypomina zasady bezpiecznej komunikacji i netykiety. Następnie uczniowie analizują otrzymane materiały medialne i zastanawiają się nad tym, kto jest nadawcą przekazu, jaki może być jego cel, które informacje są faktami, a które opiniami, czy pojawiają się elementy manipulacji. Wybierają jeden materiał i decydują, jak należy na niego zareagować. Przygotowują także własną odpowiedź w dowolnej formie (np. komentarz, sprostowanie, neutralny nagłówek). Dyskutują o niej z osobą z ławki, wspólnie przygotowują się do ewentualnej prezentacji zadania na forum klasy.

W ten sposób uczniowie doskonalą umiejętność oceny wiarygodności materiałów i rozpoznawania przejawów manipulacji lub dezinformacji. Najważniejsze jest jednak samodzielne podjęcie decyzji dotyczącej reakcji na wybrany przekaz. Zastanawiają się, czy dany materiał wymaga komentarza, sprostowania lub zgłoszenia, a następnie przygotowują odpowiedź.

Tabela 2.

Przykłady realizacji zadania

| Zadanie                                                        | Forma realizacji                    | Działanie                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ocenić wiarygodność materiału i zdecydować, czy wymaga reakcji | Krótki komentarz pod postem         | Uczniowie zwracają uwagę na brak źródeł, emocjonalny język lub uproszczenia, np. „Warto sprawdzić, skąd pochodzą te informacje, bo sam nagłówek nie pokazuje całego kontekstu”.                                                                                |
| Zareagować na manipulacyjny lub klikbajtowy przekaz            | Neutralny nagłówek lub sprostowanie | Uczniowie zmieniają emocjonalny tytuł na bardziej rzeczowy, np. zamiast „AI niszczy szkołę!” proponują „Ekspert wskazuje korzyści i zagrożenia związane z AI w edukacji”. Wyjaśniają również, które elementy materiału były opinią lub próbą wywołania emocji. |

Zadanie rozwija też sprawczość, ponieważ uczniowie samodzielnie oceniają wiarygodność informacji, podejmują decyzję dotyczącą sposobu reakcji oraz tworzą własny komunikat. Nauczyciel zwraca uwagę na ich sposób uzasadniania swojego zdania, odróżnianie faktów od opinii, kulturę komunikacji oraz odpowiedzialność za publikowane treści.

Rozwijanie sprawczości w module medialnym oznacza odchodzenie od biernego odbioru przekazów na rzecz świadomego, odpowiedzialnego i refleksyjnego działania ucznia w środowisku cyfrowym. Nauczyciel wspiera ten proces, tworząc sytuacje edukacyjne wymagające dokonywania wyborów, współpracy, prezentowania efektów pracy, samooceny, korzystania z informacji zwrotnej oraz odpowiedzialności za słowo i własne działania.

## 2.2. Kształtowanie kompetencji fundamentalnych i przekrojowych

Podstawa programowa wyróżnia 4 kompetencje fundamentalne (językowe, matematyczne, cyfrowe i ruchowe) oraz 7 kompetencji przekrojowych (rozwiązywanie problemów, krytyczne myślenie, kreatywne myślenie, współpraca, dbanie o innych, kierowanie sobą, dbanie o siebie).

### 2.2.1. Kompetencje fundamentalne

Kompetencje fundamentalne stanowią podstawę procesu edukacji. Ich opanowanie i doskonalenie jest warunkiem koniecznym funkcjonowania w różnych sytuacjach życiowych oraz dalszego uczenia się. Kompetencje fundamentalne rozwijane w szkole podstawowej to:

- kompetencje językowe – zdolność skutecznego komunikowania się w mowie i piśmie;
- kompetencje matematyczne – zdolność rozumowania matematycznego oraz wykorzystywania pojęć i narzędzi matematyki w różnych obszarach działalności, także w praktyce;
- kompetencje cyfrowe – zdolność celowego, skutecznego, krytycznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych w uczeniu się i sprawnym funkcjonowaniu w społeczeństwie;
- kompetencje ruchowe – zdolność świadomego wykorzystywania i rozwijania własnego potencjału ruchowego jako podstawy aktywnego oraz zdrowego stylu życia.

Z realizacją modułu medialnego najściślej wiążą się kompetencje językowe i cyfrowe. Znajdują one odzwierciedlenie w wymaganiach szczegółowych różnych przedmiotów, przede wszystkim języka polskiego, informatyki i edukacji obywatelskiej, a częściowo także geografii oraz zajęć praktyczno-technicznych.

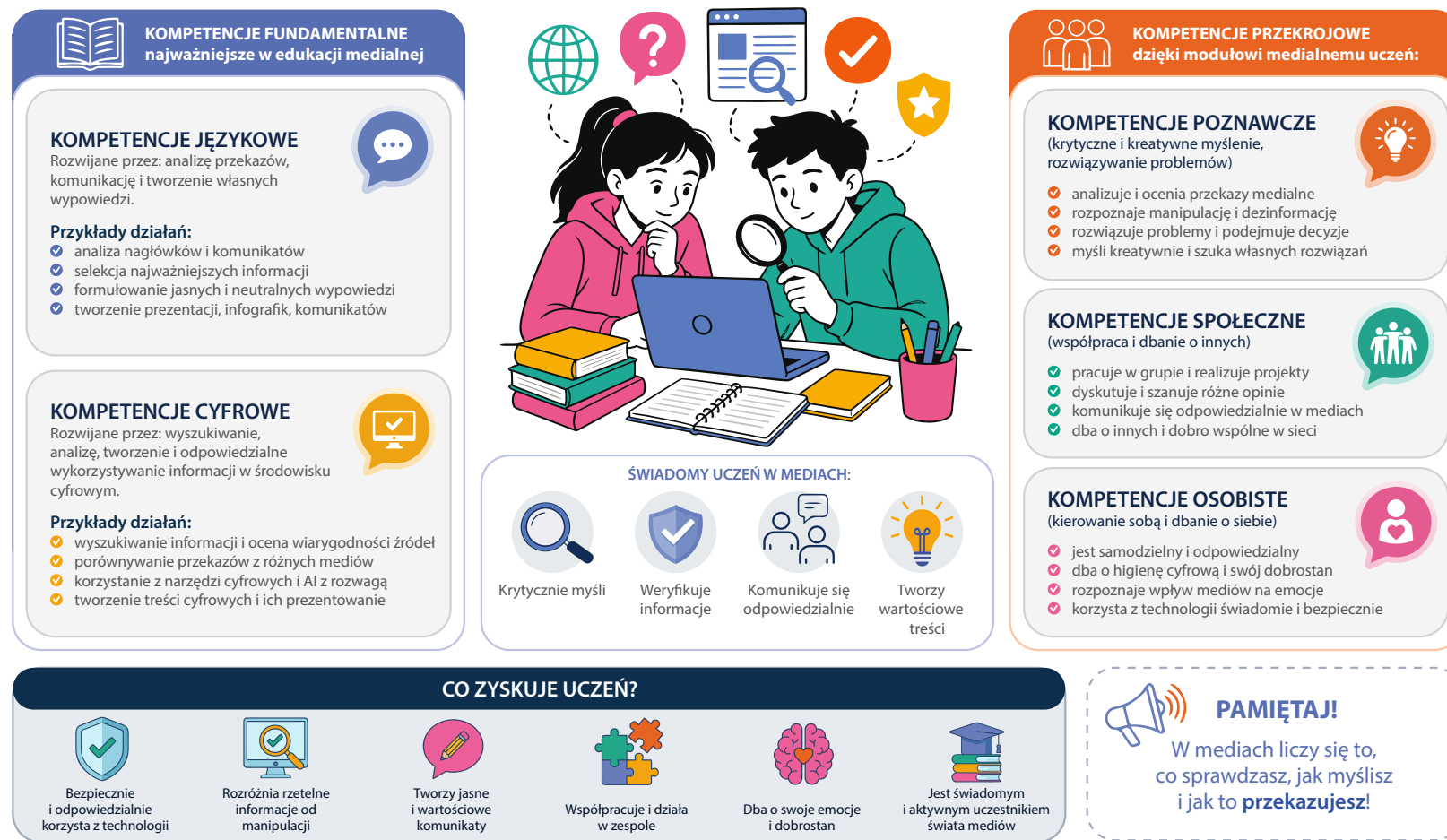
Kompetencje językowe rozwijane są przede wszystkim za pomocą analizy przekazów, komunikacji oraz tworzenia własnych wypowiedzi. Ważne jest, aby nauczyciele wszystkich przedmiotów (nie tylko języka polskiego) traktowali komunikację jako element procesu uczenia się i dbali o jakość językową wypowiedzi uczniów. Na geografii nauczyciel może pracować z krótkimi materiałami medialnymi dotyczącymi pogody, katastrof naturalnych lub zmian klimatu. Uczniowie mogą porównywać nagłówki, wskazywać najważniejsze informacje oraz formułować krótkie, neutralne komunikaty na podstawie danych z różnych źródeł. Rozwija to umiejętność rozumienia informacji, selekcionowania treści i tworzenia własnej wypowiedzi dostosowanej do odbiorcy.

Grafika 4.

Kompetencje fundamentalne i przekrojowe a moduł medialny

## EDUKACJA MEDIALNA W SZKOLE

### Kluczowe kompetencje rozwijane w ramach modułu medialnego



Na informatyce kompetencje językowe mogą być rozwijane podczas tworzenia prostych materiałów cyfrowych, np. prezentacji, krótkich komunikatów lub infografik dotyczących bezpieczeństwa w sieci. Warto, aby nauczyciel zwracał uwagę nie tylko na stronę techniczną pracy, ale także na jasność komunikatu, dobór słownictwa i sposób przekazywania informacji. Ważne, aby wskazywał narzędzia i ich funkcje wspomagające korektę tekstów oraz sposoby pracy z nimi.

Kompetencje cyfrowe są rozwijane głównie dzięki działaniom związanym z wyszukiwaniem, analizą, tworzeniem i odpowiedzialnym wykorzystywaniem informacji w środowisku cyfrowym. Wymagania w tym zakresie znajdują się przede wszystkim w podstawie programowej informatyki oraz języka polskiego, natomiast treści związane z kompetencjami cyfrowymi pojawiają się także w podstawie programowej edukacji zdrowotnej, szczególnie w dziale 10 *Internet i profilaktyka uzależnień*.

Na języku polskim kompetencje cyfrowe rozwijane są przede wszystkim przez krytyczną pracę z informacją i świadome korzystanie z narzędzi cyfrowych. W myśl wymagań dla klas VII–VIII uczeń m.in. rozpoznaje czynniki wpływające na dostępność, wiarygodność i bezstronność przekazów lub uzyskuje informacje za pomocą narzędzi opartych na sztucznej inteligencji i weryfikuje je w innych źródłach. Z kolei na edukacji obywatelskiej uczeń np. porównuje przekazy z mediów tradycyjnych i społecznościowych.

### 2.2.2. Kompetencje przekrojowe

Moduł medialny w szczególny sposób wspiera rozwijanie kompetencji przekrojowych. Analiza przekazów medialnych, rozpoznawanie manipulacji i ocena wiarygodności źródeł rozwijają krytyczne myślenie i rozwiązywanie problemów. Tworzenie własnych tekstów wspiera kreatywność, a praca projektowa i dyskusje – współpracę oraz odpowiedzialną komunikację. Moduł medialny pozwala także na kształtowanie kompetencji osobistych, samodzielności, autorefleksji oraz umiejętności świadomego korzystania z technologii. Szczególne znaczenie mają higiena cyfrowa, rozpoznawanie wpływu mediów na emocje i dobrostan oraz umiejętność bezpiecznego funkcjonowania w środowisku on-line.

Dla nauczyciela oznacza to organizowanie sytuacji dydaktycznych, w których uczniowie nie tylko odbierają informacje, ale także podejmują decyzje, współpracują, tworzą własne komunikaty i zastanawiają się nad swoim działaniem w przestrzeni medialnej.

## Zadanie 1. Uczniowie analizują przekaz, odróżniają opinie od informacji naukowych

### Opis zadania:

Nauczyciel przygotowuje mem lub krótki przekaz internetowy wykorzystujący uproszczenie albo manipulację dotyczącą zmian klimatu. Może przedstawiać np. zimową pogodę z podpisem sugerującym, że „globalne ocieplenie nie istnieje”. Uczniowie przyglądają się mu, a następnie określają, jaka jest główna teza mema; wskazują, jakie emocje lub reakcje ma wywołać, oraz zastanawiają się, czy pojedyncze zjawisko pogodowe może potwierdzać lub podważać tezę o zmianach klimatu. Później wyszukują 2 wiarygodne źródła informacji dotyczących zmian klimatu i przygotowują krótką odpowiedź wyjaśniającą, dlaczego mem może wprowadzać odbiorców w błąd.

### Grafika 5.

Przykłady wprowadzających w błąd memów przygotowanych do wykorzystania podczas zajęć z uczniami



Zadanie rozwija krytyczne myślenie, ponieważ uczniowie analizują przekaz, odróżniają opinię od informacji naukowej oraz weryfikują treści w różnych źródłach. Uczą się także rozpoznawać manipulację przez analizę uproszczeń, emocjonalnego przekazu i błędnych wniosków opartych na pojedynczych przykładach. Nauczyciel zwraca uwagę na jakość argumentacji, dobór źródeł oraz umiejętność formułowania rzeczowych i konstruktywnych odpowiedzi.

## 2.3. Warunki realizacji modułu

Moduł medialny ma charakter międzyprzedmiotowy i powinien być realizowany w różnych sytuacjach edukacyjnych, zarówno podczas lekcji przedmiotowych, jak i działań projektowych czy wychowawczych i profilaktycznych. Niezbędna jest więc współpraca nauczycieli wszystkich przedmiotów oraz planowanie działań, które pozwalają uczniom wykorzystywać kompetencje w różnych kontekstach.

Realizacja modułu wymaga korzystania z rzeczywistych, zróżnicowanych przekazów medialnych dostosowanych do wieku uczniów i ich codziennego doświadczenia. Powinny one obejmować różne formy prezentacji informacji oraz przykłady perswazji, uproszczeń, manipulacji i dezinformacji.

Duże znaczenie mają samodzielne działania uczniów, podejmowanie przez nich decyzji, współpraca i rozwiązywanie problemów. W związku z tym moduł medialny powinien być realizowany przede wszystkim przez:

- pracę grupową na zajęciach,
- krótkie i dłuższe projekty zespołowe,
- analizę przypadków,
- dyskusje,
- tworzenie tekstów medialnych przez uczniów,
- zadania wymagające oceny wiarygodności informacji,
- odbiór, interpretację, porównywanie i przekształcanie informacji.

Wskazane jest, aby uczniowie mieli dostęp do technologii cyfrowych wykorzystywanych nie tylko do wyszukiwania informacji, lecz także do tworzenia treści, współpracy, prezentowania efektów pracy oraz dokumentowania działań projektowych. Technologię warto traktować jako narzędzie świadomego działania i komunikacji.

Korzystanie z technologii oraz stały dostęp do internetu i komputerów nie zawsze są jednak konieczne. Warto uczyć o wszystkich mediach. Nauczyciele mogą wykorzystywać teksty medialne pochodzące z prasy, radia i telewizji, mimo że dla uczniów podstawowym źródłem informacji i opinii oraz narzędziem codziennych kontaktów niewątpliwie pozostaje internet.

Wiele treści modułu medialnego dotyczy bezpieczeństwa, relacji społecznych i odpowiedzialności za komunikację, dlatego wskazane jest powiązanie ich z działaniami wychowawczymi i profilaktycznymi szkoły, szczególnie w obszarach cyberprzemocy, hejtu oraz innych zagrożeń związanych z funkcjonowaniem w środowisku cyfrowym.

## 2.4. Przykłady praktyk edukacyjnych realizowanych w innych krajach

Międzyprzedmiotowa realizacja treści jest powszechną formą edukacji medialnej w innych krajach, m.in. w Niemczech, Austrii i Czechach. W wielu państwach działania edukacyjne w tym zakresie opierają się na strategiach lub koncepcjach rozwijania kompetencji informacyjnych, medialnych i cyfrowych, np. w Finlandii, Francji i Niemczech.

Krajem, w którym od wielu lat edukacja medialna stanowi integralny, a często także priorytetowy element polityki oświatowej, są Niemcy. Szczególne znaczenie ma tam strategia *Bildung in der digitalen Welt* (Edukacja w cyfrowym świecie, <https://www.kmk.org/>), przyjęta w 2016 r. przez Stałą Konferencję Ministrów Oświaty i Kultury Krajów Związkowych. Dokument ten wyznacza wspólne ramy dla edukacji medialnej i cyfrowej, jednak jego wdrażanie odbywa się na poziomie poszczególnych landów. Oznacza to, że edukacja medialna realizowana jest przez programy regionalne, ramy kompetencji medialnych, szkolne koncepcje pracy z mediami oraz materiały dydaktyczne opracowywane przez instytucje publiczne i organizacje wspierające szkoły. Istotne znaczenie ma podejście *fachspezifisch und fachübergreifend*, czyli łączenie działań przedmiotowych i ponadprzedmiotowych. Ich celem jest wspieranie rozwoju kompetencji, których uczniowie potrzebują do samodzielnego funkcjonowania w społeczeństwie cyfrowym, przy jednoczesnym wsparciu szkoły w zakresie rozumienia technologii, krytycznej oceny informacji oraz odpowiedzialnego korzystania z mediów.

Podobne międzyprzedmiotowe rozumienie edukacji medialnej jest obecne w polityce oświatowej Włoch. Edukacja medialna jest tam silnie powiązana z „edukacją obywatelską” oraz koncepcją „obywatelstwa cyfrowego”. Ważnym punktem odniesienia pozostaje myślenie o uczniu jako osobie, która nie tylko korzysta z technologii, ale także rozumie skutki swoich działań w środowisku on-line, potrafi krytycznie analizować przekazy oraz uczestniczyć w życiu społecznym w sposób odpowiedzialny. Warto też zwrócić uwagę na funkcjonującą we włoskich szkołach rolę *animatore digitale*, czyli nauczyciela wspierającego wdrażanie innowacji cyfrowych w szkole. Jego zadania obejmują działania związane z edukacją cyfrową, bezpieczeństwem w sieci, korzystaniem z mediów społecznościowych oraz rozwijaniem kultury cyfrowej społeczności szkolnej.

Grecję można potraktować jako przykład kraju, w którym edukacja medialna łączy się z wykorzystaniem publicznych zasobów cyfrowych i audiowizualnych. W greckim systemie edukacji funkcjonuje np. Educational Radio-Television and Digital Media Ministerstwa Edukacji, którego celem jest promowanie edukacji medialnej na różnych poziomach kształcenia.

W ostatnich latach rozwijane są też rozwiązania takie jak cyfrowa szkoła oraz platformy z materiałami edukacyjnymi dla uczniów. Osobno warto odnotować program *Active Citizen Actions*, wdrażany od roku szkolnego 2024/2025 na poziomie edukacji przedszkolnej, podstawowej i średniej, którego celem jest rozwijanie aktywnego uczestnictwa uczniów w życiu społecznym.

Obok rozwiązań systemowych ważną rolę odgrywają także cykliczne inicjatywy edukacyjne organizowane na poziomie krajowym. Uzupełniają one działania szkół, dostarczając nauczycielom materiałów dydaktycznych, scenariuszy zajęć oraz okazji do realizacji projektów międzyprzedmiotowych.

W Finlandii corocznie organizowany jest Tydzień Kompetencji Medialnych (*Mediataitoviikko*, <https://mediataitoviikko.fi/>) koordynowany przez National Audiovisual Institute (KAVI).

W inicjatywie uczestniczą szkoły, biblioteki i organizacje społeczne. Program obejmuje działania dotyczące m.in. fake newsów, bezpieczeństwa cyfrowego i odpowiedzialnego korzystania z mediów.

We Francji od 1990 r. realizowany jest *Semaine de la presse et des médias dans l'École* („Tydzień Prasy i Mediów w Szkole”), organizowany przez Centrum Edukacji Medialnej i Informacyjnej (CLEMI) działające przy Ministerstwie Edukacji. Uczniowie analizują przekazy medialne, poznają pracę dziennikarzy oraz tworzą własne materiały medialne. W Holandii organizowany jest *Week van de Mediawijsheid* („Tydzień Edukacji Medialnej”, <https://www.mediawijsheid.nl/>), koordynowany przez Netwerk Mediawijsheid. W każdym roku ogłaszany jest temat przewodni wydarzenia, np. związany z dobrostanem cyfrowym czy bezpiecznym korzystaniem z ekranów. Szkoły otrzymują gotowe scenariusze i materiały do działań międzyprzedmiotowych.

### 2.5. Wyzwania wychowawcze

Realizacja modułu medialnego wiąże się nie tylko z rozwijaniem wiedzy i umiejętności, ale także z wyzwaniami wychowawczymi wynikającymi z codziennego funkcjonowania uczniów w środowisku cyfrowym. Należą do nich m.in. bezpieczeństwo cyfrowe, higiena cyfrowa, odpowiedzialna komunikacja, rozpoznawanie manipulacji oraz kreowanie własnego wizerunku w sieci.

W klasach IV–VI szkoły podstawowej najważniejsze wyzwania dotyczą odróżniania faktów od opinii, podatności na przekazy emocjonalne, bezpieczeństwa w sieci oraz kultury komunikacji on-line. Na tym etapie szczególne znaczenie mają działania związane z higieną cyfrową i reagowaniem na hejt czy cyberprzemoc.

W klasach VII–VIII wyzwania koncentrują się na rozpoznawaniu dezinformacji i manipulacji, kreowaniu własnego wizerunku w sieci, odpowiedzialności za publikowane treści oraz krytycznej ocenie źródeł informacji. Uczniowie po ukończeniu 13. roku życia stają się częstymi użytkownikami mediów społecznościowych, dlatego ważne jest rozwijanie krytycznego myślenia oraz refleksji nad wpływem mediów na ich postawy i decyzje.

W realizacji modułu medialnego szczególną rolę odgrywa nauczyciel, który nie tylko przekazuje wiedzę, ale jest także przewodnikiem wspierającym uczniów w świadomym i bezpiecznym funkcjonowaniu w środowisku medialnym.

## 3. Moduł medialny – język polski

### 3.1. Wprowadzenie

Podstawa programowa języka polskiego obejmuje najszerszy zakres treści odnoszących się do edukacji medialnej. Wynika to z założenia, że przedmiot ten stwarza uczniom szczególnie dobre warunki do rozwijania kompetencji medialnych:

„Uczenie się języka polskiego odgrywa kluczową rolę w procesie poznawania i rozumienia rzeczywistości oraz budowania tożsamości i relacji społecznych. W obliczu przemian współczesnego świata język polski stanowi pomost między tradycyjną kulturą pisma a nowymi formami przekazów audialnych i audiowizualnych. Zajęcia z języka polskiego służą przede wszystkim przygotowaniu do aktywnego i świadomego uczestnictwa w życiu społecznym i kulturalnym. Kluczowe w nauczaniu języka polskiego są interdyscyplinarność i otwarcie na wykorzystanie różnorodnych kontekstów w interpretacji wypowiedzi. Język polski obejmuje także edukację medialną, filmową i teatralną. Wiąże się to z rozwijaniem krytycznego odbioru przekazów i odpowiedzialnym korzystaniem z technologii cyfrowych. Pozwala to na przygotowanie do funkcjonowania w świecie łączącym tradycyjne i nowoczesne formy komunikacji”.

Dodatkowo w części dotyczącej realizacji języka polskiego podkreślono: „Nauka w klasach IV–VIII przypada na kluczowy okres rozwojowy, w którym młodzi ludzie kształtują poczucie sprawczości i uczą się samodzielnego oraz krytycznego myślenia, szczególnie wobec przekazów medialnych”.

Moduł medialny jest wyraźnie obecny w celach kształcenia – wymaganiach ogólnych języka polskiego, takich jak:

- etyczne, kreatywne i skuteczne komunikowanie się w mowie i piśmie w różnych sytuacjach i formach gatunkowych, także w środowisku cyfrowym;
- rozumienie i analizowanie tekstów nieliterackich, w tym publicystycznych, użytkowych, popularnonaukowych i medialnych;
- świadome i krytyczne korzystanie z przekazów medialnych;
- rozwijanie sprawczości przez działania twórcze i aktywne, odpowiedzialne uczestnictwo w życiu społecznym i kulturalnym.

Treści nauczania – wymagania szczegółowe dotyczące wiedzy i umiejętności z zakresu edukacji medialnej są obecne przede wszystkim w dziale 6 *Elementy edukacji medialnej*. Pozostałe obszary (*Komunikacja, Odbiór, Świadomość językowa, Tworzenie wypowiedzi, Autorefleksja i tworzenie tożsamości, Praktyki lekturowe*) również stwarzają wiele możliwości do rozwijania kompetencji potrzebnych uczniom do bezpiecznego i odpowiedzialnego funkcjonowania w środowisku cyfrowym.

Zagadnienia dotyczące edukacji medialnej można i warto łączyć z omawianiem tekstów literackich i innych tekstów kultury, które zazwyczaj są głównym przedmiotem lekcji języka polskiego, a także z zagadnieniami kulturowymi, kształceniem językowym (w tym z zagadnieniami gramatycznymi) oraz rozwijaniem kompetencji tekstotwórczych.

## 3.2. Przykładowe zadania i rozwiązania metodyczne

Poniżej przedstawiono przykładowe zadania ilustrujące możliwości realizacji modułu medialnego w szkole. Pokazują one, w jaki sposób obowiązkowe treści nauczania mogą być realizowane w klasach IV–VI oraz VII–VIII. Zaproponowane zadania umożliwiają jednocześnie realizację innych wymagań szczegółowych z języka polskiego, które nie zostały bezpośrednio przypisane do modułu medialnego.

**Zadanie 1. Uczniowie pozyskują informacje dotyczące wynalazcy radia pochodzące z różnych źródeł, a następnie porównują je i oceniają**

**Treści nauczania przypisane do modułu medialnego, klasy IV–VI:**

Uczeń:

- aktywnie wyszukuje potrzebne informacje w różnorodnych źródłach;
- korzysta z różnorodnych źródeł informacji do poszerzania własnej wiedzy i rozwijania zainteresowań.

**Opis zadania:**

Zadanie można zrealizować podczas omawiania powieści Marcina Koziola *Skrzynia władcy piorunów*.

Nauczyciel zapisuje na tablicy pytania: „Tesla czy Marconi? Kto wynalazł radio?” i prosi o wskazanie źródeł, w których można odnaleźć odpowiedzi na te pytania. Uczniowie zapisują swoje propozycje na karteczkach samoprzylepnych i umieszczają je na tablicy. Następnie

nauczyciel lub wybrani uczniowie porządkują odpowiedzi. W razie potrzeby nauczyciel uzupełnia listę, by znajdowały się na niej różne źródła przekazu: tradycyjne i internetowe, np. encyklopedia, YouTube, Wikipedia, czasopismo naukowe, rozmowa z ekspertem, podcast, film edukacyjny, audycja radiowa.

Nauczyciel wyjaśnia również, że wiele materiałów dostępnych w internecie powstało na podstawie publikacji drukowanych lub jest ich cyfrowymi odpowiednikami. W miarę możliwości prezentuje uczniom przykładowe źródła, np. encyklopedię, publikację popularnonaukową oraz czasopismo popularnonaukowe lub naukowe.

Wśród źródeł proponowanych przez uczniów może pojawić się forum internetowe Rycerzy Nauki (teslariuszy) – fikcyjnej grupy stworzonej przez Marcina Koziola, z którego bohaterowie powieści czerpią informacje o Nikoli Tesli. Będzie to dobra okazja do sprawdzenia, czy takie forum rzeczywiście istnieje.

Po uporządkowaniu na tablicy różnych źródeł informacji uczniowie w swobodnej rozmowie odpowiadają na pytania:

- Które źródła mają postać papierową, a które cyfrową?
- Które służą przede wszystkim zdobywaniu wiedzy i nauce, a które rozrywce?
- Z których źródeł korzystają najczęściej?

Nauczyciel prezentuje materiały, w których można znaleźć odpowiedź na pytanie o twórcę radia, np. tekst popularnonaukowy, materiał z serwisu YouTube, fragment audycji radiowej lub programu telewizyjnego. Liczbę prezentowanych materiałów dostosowuje do czasu przeznaczonego na realizację zadania.

Po prezentacji materiałów uczniowie w dyskusji poszukują odpowiedzi na pytania:

- Które źródła są najwygodniejsze w korzystaniu i dlaczego?
- Które źródła pozwalają najszybciej znaleźć potrzebne informacje i dlaczego?
- Które źródła budzą największe zaufanie i dlaczego?
- Od czego zależy wiarygodność źródła informacji lub przekazu medialnego?

Realizacja zadania pozwala uczniom dostrzec, jak wiele jest różnych źródeł informacji. Wśród nich znajdują się takie, z których korzystają rzadko lub wcale (np. encyklopedia), jak i te będące dziś źródłami pierwszego wyboru (np. Wikipedia). Porównując różne źródła, uczniowie przekonują się, że to samo zagadnienie może być przedstawiane w odmienny sposób. Zwracają również uwagę na elementy zwiększające wiarygodność przekazu, np. odwołanie do źródeł naukowych, autorytet autora, autorytet medium. W ten sposób rozwijają krytyczne podejście do informacji.

## Zadanie 2. Uczniowie opracowują praktyczny poradnik higieny cyfrowej

### Treści nauczania przypisane do modułu medialnego, klasy IV–VI:

Uczeń:

- stosuje zasady higieny cyfrowej i opisuje zagrożenia wynikające z korzystania z Internetu, w tym uzależnienia od ekranów, telefonów, gier, komputerów i konsekwencje przeładowania informacyjnego.

### Opis zadania:

Nauczyciel zapisuje na tablicy pytanie „Czy to, czego chcemy, zawsze jest dla nas dobre?”.

Punktem wyjścia do rozmowy może być lektura, której bohater nie potrafi oprzeć się pokusie lub nadmiernie ulega własnym pragnieniom, np. *Charlie i fabryka czekolady* (uzależnienie od słodczy i telewizji), *Opowieści z Narnii. Lew, czarownica i stara szafa* (uleganie pokusie rachatlukum), *Ania z Zielonego Wzgórza* (nadmierne oddawanie się fantazjowaniu), *Harry Potter i Kamień Filozoficzny* (uzależnienie od Zwierciadła Ain Eingarp dającego złudzenie spełnienia najgłębszych pragnień).

Następnie uczniowie w dyskusji poszukują odpowiedzi na pytania:

- Jak można nazwać sytuację, w której znalazł się bohater?
- Co sprawia, że bohaterowi trudno zrezygnować z określonego zachowania lub przedmiotu?
- Czy zdarza się, że ludzie tak angażują się w jakąś aktywność, że zaniedbują inne obowiązki?
- Z jakiego powodu zdarzyło się wam ostatnio zapomnieć o obowiązkach lub codziennych potrzebach, takich jak sen, posiłek czy odpoczynek? Czy takie sytuacje się powtarzają?
- Na czym polega uzależnienie? Jakie są jego skutki? Jak można mu przeciwdziałać lub z niego wyjść?

Nauczyciel przedstawia przykłady nadmiernego korzystania z mediów przez osoby w różnym wieku (np. nadmierne oglądanie telewizji, grania w gry komputerowe, korzystania z mediów społecznościowych). Następnie prosi uczniów o przygotowanie i zaprezentowanie krótkich scenek ukazujących takie sytuacje, np. nastolatkę, która podczas rodzinnej kolacji nieustannie przegląda media społecznościowe, ignorując próby nawiązania z nią kontaktu przez rodziców, rodzeństwo lub dziadków. Nauczyciel inicjuje dyskusję o scenkach, zadając pytania, takie jak:

- Jak waszym zdaniem czują się rodzice, rodzeństwo lub dziadkowie nastolatki?
- Czy dziewczyna rzeczywiście uczestniczy w spotkaniu z rodziną?

- Czy członkowie rodziny będą mieli wspólne wspomnienia, skoro tylko pozornie są w tym samym miejscu?
- Czy widzicie podobieństwo między np. nadużywaniem słodczy a nadużywaniem telefonu czy telewizji?
- Czy to, od czego można się uzależnić, samo w sobie zawsze jest szkodliwe? Dlaczego?
- Po czym można poznać, że korzystanie z mediów staje się problemem?

Uczniowie w grupach opracowują kodeksy higieny cyfrowej w wybranej przez siebie formie, np. gry planszowej, plakatu, ulotki, tekstu do szkolnej gazetki.

**Zadanie 3. Uczniowie wyszukują treści dotyczące miejscowości, w której mieszkają, oraz oceniają ich wiarygodność**

**Treści nauczania przypisane do modułu medialnego, klasy IV–VI:**

Uczeń:

- aktywnie wyszukuje potrzebne informacje w różnorodnych źródłach;
- odróżnia informacje o faktach od opinii;
- korzysta z różnorodnych źródeł informacji do poszerzania własnej wiedzy i rozwijania zainteresowań.

**Treści nauczania przypisane do modułu medialnego, klasy VII–VIII:**

Uczeń:

- odnajduje różne treści w mediach i Internecie, ocenia ich wartość i uzasadnia swoją ocenę;
- uzyskuje informacje za pomocą narzędzi opartych na sztucznej inteligencji i weryfikuje je w innych źródłach.

**Opis zadania:**

Nauczyciel zapisuje na tablicy „Lublin/Poznań/Pionki – moje miasto...”. Dobór tekstów literackich dostosowuje do etapu edukacyjnego – inne wykorzystuje w klasach IV–VI, a inne w klasach VII–VIII. Następnie rozmawia z uczniami o mieście, w którym mieszkają: pyta o jego historię, kulturę, charakterystyczne miejsca itd. Wspólnie z uczniami tworzy mapę pytań, które pomogą lepiej poznać specyfikę miasta. W przypadku Lublina mogą to być np. „Czy Lublin ma swoje legendy? Z czego słynął Lublin kiedyś, z czego słynie dzisiaj? Którzy poeci, pisarze, piosenkarze, sportowcy, politycy, naukowcy, dziennikarze pochodzą z Lublina? Czy Lublin jest tematem tekstów kultury, tekstów literackich?”

Następnie uczniowie wskazują źródła informacji, z których można skorzystać, poszukując wiadomości o swoim mieście. Nauczyciel uzupełnia ich propozycje, prezentując m.in. prasę, fragmenty audycji radiowych i programów telewizyjnych oraz strony internetowe poświęcone miastu. Korzysta również z wybranego modelu językowego jako narzędzia wspomagającego wyszukiwanie informacji i formułowanie pytań.

### **Uczniowie w dyskusji poszukują odpowiedzi na pytania:**

- Z jakich źródeł medialnych warto skorzystać, szukając informacji o swoim mieście?
- Które z tych źródeł są najbardziej wiarygodne? Które najbardziej atrakcyjne?
- Jaka jest przydatność narzędzia AI w wyszukiwaniu informacji o swoim mieście? Jakie są zalety i ograniczenia korzystania z tego narzędzia?
- Jaki obraz miasta wyłania się z analizowanych materiałów, np. artykułów prasowych, oficjalnych miejskich portali czy memów internetowych?
- Czy obraz mojego miasta zawarty w mediach jest prawdziwy?
- Jaki stosunek do miasta ujawniają autorzy poszczególnych przekazów? Jaką funkcję pełnią te teksty?
- Czy czuję się związany ze swoim miastem? Jakie znaczenie mają dla mnie określenia Warszawiak/Warszawianka, Lublinianin/Lublinianka lub Lubelak/Lubelaczka?
- Które ze źródeł sprawiają, że czuję się dumny z tego, że jestem mieszkańcem swojego miasta?

Sposób realizacji zadania nauczyciel dostosowuje do wieku uczniów. W klasach IV–VI może wykorzystać je do utrwalenia zasad pisowni nazw miast, mieszkańców, regionów oraz omawiania baśni i legend. W klasach VII–VIII zadanie może zostać powiązane z analizą tekstów literackich odnoszących się do historii i tożsamości miasta.

W przypadku lekcji o Warszawie jednym z etapów realizacji zadania może być omówienie fragmentów *Pamiętnika z powstania warszawskiego* Mirona Białoszewskiego, *Dzieci Ireny Sendlerowej* Anny Mieszkowskiej lub wierszy Krzysztofa Kamila Baczyńskiego. Jeżeli tematem jest Poznań, warto sięgnąć do wybranej powieści z cyklu *Jeżycjada* Małgorzaty Musierowicz, a w przypadku Lublina – do poezji Julii Hartwig, np. z tomu *Koleżanki i inne wiersze lubelskie*.

W klasach VII–VIII zadanie może stać się również okazją do refleksji nad znaczeniem historii dla rozumienia współczesności oraz nad własnym miejscem w społeczności lokalnej. Poszukując informacji o historii i teraźniejszości miasta, uczniowie rozwijają rozumienie pojęć wspólnota, społeczność lokalna, tożsamość narodowa i tożsamość osobista (dział 5 *Rozwijanie umiejętności autorefleksji i tworzenie tożsamości*).

Nauczyciel pokazuje uczniom, że warto korzystać nie tylko z internetowych źródeł informacji, zwłaszcza z mediów społecznościowych, lecz także z mediów tradycyjnych. W tym celu zachęca uczniów do kontaktu z prasą, radiem i telewizją, np. przynosi egzemplarze lokalnej lub regionalnej prasy, prezentuje fragmenty audycji radiowych i programów telewizyjnych oraz pokazuje, że wiele materiałów dostępnych w internecie wywodzi się z mediów tradycyjnych.

Nauczyciel zwraca uwagę na zróżnicowanie przekazów internetowych – pod względem struktury, właściwości stylistyczno-pragmatycznych oraz zawartych w nich obrazów świata. Zachęca uczniów do porównywania obrazu miasta i jego mieszkańców obecnego w różnych tekstach medialnych oraz do oceny zgodności tych przekazów z wiedzą historyczną i współczesnym stanem rzeczy.

Ważnym elementem zadania jest również krytyczna analiza możliwości i ograniczeń narzędzi opartych na sztucznej inteligencji. Nauczyciel pokazuje, że mogą one wspierać wyszukiwanie i porządkowanie informacji, ale uzyskane odpowiedzi wymagają weryfikacji z wykorzystaniem wiarygodnych źródeł.

Fakultatywnie: uczniowie tworzą zróżnicowane pod względem formy i funkcji teksty dotyczące ich miasta, które mogłyby być opublikowane w mediach jako informacja na pierwszą stronę gazety papierowej, wpis w mediach społecznościowych, mem, plakat, podcast lub krótki materiał filmowy.

#### **Zadanie 4. Uczniowie weryfikują informacyjność tekstu medialnego, który w danym źródle medialnym zapowiadany jest jako informacyjny**

#### **Treści nauczania przypisane do modułu medialnego, klasy VII–VIII:**

Uczeń:

- rozpoznaje czynniki wpływające na dostępność, wiarygodność i bezstronność przekazów oraz na ich odbiór, a także rozpoznaje fałsz i dezinformację;
- wykorzystuje pojęcia: analiza krytyczna, bańka informacyjna, błędy poznawcze, higiena cyfrowa, krytyczne myślenie, profilowanie treści, przekaz informacyjny, przekaz medialny, przeładowanie informacyjne, fałszywe informacje, dezinformacja.

#### **Opis zadania:**

Nauczyciel zapisuje na tablicy pytanie „Czy teksty informacyjne jedynie informują?”. Rozdaje uczniom egzemplarze prasowych dzienników papierowych i prosi o analizę ich pierwszych stron. Następnie wyświetla strony główne kilku portali informacyjnych. Wybiera zapowiedzi

odnoszące się do tego samego aktualnego wydarzenia lub do wypowiedzi osoby pełniącej ważną funkcję publiczną na temat tego wydarzenia. Inicjuje dyskusję o funkcji tekstów publikowanych na pierwszych stronach gazet oraz zapowiadanych na głównych stronach portali informacyjnych. Prosi o porównanie tekstów dotyczących tego samego wydarzenia lub opinii na temat tego wydarzenia pod kątem: zgodności treści z zapowiedzią zawartą w tytule, doboru informacji, sposobu ich przedstawienia oraz języka przekazu.

W swobodnej rozmowie uczniowie odpowiadają na pytania, takie jak:

- Czy wszystkie treści zawarte w tekście są na temat zapowiedziany w jego tytule?
- Czy w analizowanym tekście uwzględniono wszystkie treści potrzebne do omówienia tematu zapowiedzianego w tytule? Czy niektóre z treści zawartych w tekście można uznać za nazbyt szczegółowo rozwijające temat?
- Czy informacje w tekście są wiarygodne?
- Czy treści zawarte w tekście sformułowane zostały w formie zrozumiałej, jednoznacznej i uporządkowanej?
- Jak użycie słów wartościujących, wieloznacznych lub metaforycznych wpływa na odbiór tekstu? Czy sprzyja przekazywaniu informacji?
- Czy analizowane teksty pokazują dane wydarzenie podobnie? Jeśli nie, z czego wynika różnica?

Zadanie uświadamia uczniom, że zakwalifikowanie tekstu do gatunków informacyjnych nie oznacza automatycznie, iż przekaz jest całkowicie neutralny. Nawet teksty prezentowane jako informacyjne mogą zawierać elementy opinii, interpretacji lub perswazji, wpływające na sposób postrzegania wydarzeń przez odbiorców. Analiza różnych przekazów dotyczących tego samego wydarzenia pozwala dostrzec, w jaki sposób dobór informacji, ich układ oraz język kształtują obraz rzeczywistości.

**Zadanie 5. Uczniowie oceniają przekazy medialne jako etyczne lub nieetyczne, uczą się rozpoznawać przejawy agresji, dyskryminacji i manipulacji w języku oraz uczą się im przeciwstawiać**

**Treści nauczania przypisane do modułu medialnego, klasy VII–VIII:**

Uczeń:

- aktywnie słucha, parafrazuje wypowiedzi innych oraz zadaje pytania pogłębiające rozmowę i podtrzymujące kontakt;

- uczestniczy w dyskusji i debacie z poszanowaniem perspektywy i przekonań innych uczestników, przekonuje do swoich racji;
- udziela informacji zwrotnej i przyjmuje ją w różnych sytuacjach komunikacyjnych;
- rozpoznaje przejawy agresji, dyskryminacji i manipulacji w języku oraz przeciwstawia się im.

### **Opis zadania:**

Nauczyciel zapisuje na tablicy 2 zdania, np.:

- „Świetny pomysł, dzięki za podzielenie się nim”;
- „Ale głupota XD”.

Stanowią one punkt wyjścia do rozmowy prowadzonej wokół pytań:

- Jak mogą czuć się osoby, które przeczytają pierwszy z komentarzy, a jak osoby, które przeczytają drugi z nich?
- Która wypowiedź zachęca do rozmowy?
- Dlaczego ludzie piszą w internecie rzeczy, których często nie powiedzieliby drugiej osobie twarzą w twarz?

Następnie nauczyciel inicjuje rozmowę na temat etycznej i nieetycznej komunikacji, zadając pytanie: „O jakich zachowaniach komunikacyjnych powiemy, że są etyczne, a o jakich, że są nieetyczne?”. Tu mogą pojawić się różne odpowiedzi. Warto je uporządkować w formie zestawienia kontrastowego, np.:

- zwracanie się do rozmówcy z szacunkiem, niewyśmiewanie innych – obrażanie, wyśmiewanie, hejtowanie;
- używanie kulturalnego języka – stosowanie języka obraźliwego lub wulgarnego;
- podawanie prawdziwych informacji – manipulowanie informacjami, podszywanie się pod innych;
- reagowanie na krzywdę i wspieranie innych – wykluczanie, bierne przyglądanie się krzywdzeniu;
- szanowanie prywatności – naruszanie prywatności i publikowanie cudzych materiałów bez zgody.

Każdy z wymienionych sposobów komunikacji warto zilustrować krótkim przykładem.

Kolejnym etapem zadania jest praca w grupach. Uczniowie zastanawiają się, co by zrobili w podanych sytuacjach. Wspólnie wypracowują odpowiedzi na pytania:

- Czy przedstawiona sytuacja jest przykładem komunikacji etycznej, czy nieetycznej?
- Jak może czuć się osoba, której dotyczy ta sytuacja?
- Jak można zareagować?

Przykładowe sytuacje:

- na klasowym czacie ktoś wrzuca mem wyśmiewający koleżankę;
- pod filmem opublikowanym przez kolegę pojawiają się komentarze: „Usuń to, żenada”, „Tylko taki kretyn jak ty mógł wymyślić coś takiego”;
- ktoś publikuje zdjęcie kolegi bez jego zgody;
- pod postem o czymś hobby ktoś zamieszcza komentarz: „Każdy może mieć różne zainteresowania; fajnie, że o tym napisałaś”.

Łagodniejszą emocjonalnie formą zaproponowanego zadania może być wykorzystanie bohaterów literackich. Uczniowie wyobrażają sobie, że to oni są uczestnikami opisanych sytuacji, a następnie analizują je według tych samych pytań, np.:

- na klasowym czacie ktoś nazwał Anię Shirley „Marchewką” (L. M. Montgomery, *Ania z Zielonego Wzgórza*);
- pod relacją Łucji Pevensie z Narnii pojawia się komentarz: „Usuń to, żenada”; „Tylko taki dzieciuch jak ty mógł wymyślić coś takiego” (C. S. Lewis, *Opowieści z Narnii*);
- ktoś publikuje zdjęcie Grovera Underwooda i ujawnia, że jest satyrem (R. Riordan, *Percy Jackson i bogowie olimpijscy*).

Temat etycznej i nieetycznej komunikacji stanowi naturalny pomost między edukacją medialną a kształceniem językowym. Rozwinięciem tego zadania może być ćwiczenie polegające na tworzeniu i przekształcaniu komentarzy. Nauczyciel prezentuje przykłady agresywnych lub niekonstruktywnych komentarzy, np.:

- „To najgorszy film ever”;
- „Nie znasz się”;
- „Ale beznadziejne zdjęcie”.

Zadaniem uczniów jest przekształcenie ich w komunikaty kulturalne, wspierające i konstruktywne, które wyrażają opinię, nie raniąc drugiej osoby. Konstruktywny komentarz nie musi oznaczać wyłącznie pochwały. Krytyczną opinię również można wyrazić w sposób uprzejmy, rzeczowy i odnoszący się do treści, a nie do osoby.

Tabela 3.

Przykładowe komunikaty

| Komunikat nieetyczny      | Komunikat wspierający                        | Komunikat kulturalny                   | Komunikat konstruktywny                                                                       |
|---------------------------|----------------------------------------------|----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| To najgorszy film ever.   | Widzę, że włożyłeś/aś dużo pracy w ten film. | Ten film nie do końca mi się spodobał. | Pomysł był ciekawy, ale można jeszcze popracować nad montażem i dźwiękiem.                    |
| Nie znasz się.            | Każdy może mieć własne zdanie.               | Myślę o tym trochę inaczej.            | Możemy porównać argumenty i wspólnie sprawdzić informacje.                                    |
| Ale beznadziejne zdjęcie. | Fajnie, że dzielisz się swoimi pracami.      | To zdjęcie nie jest w moim stylu.      | Można spróbować lepszego światła albo innego kadru – wtedy zdjęcie będzie bardziej wyraziste. |

**Zadanie 6. Uczniowie rozpoznają, w jaki sposób dane liczbowe wykorzystywane w różnych tekstach medialnych wpływają na zachowania i najważniejsze życiowe decyzje**

### Treści nauczania przypisane do modułu medialnego, klasy VII–VIII:

Uczeń:

- rozpoznaje czynniki wpływające na dostępność, wiarygodność i bezstronność przekazów oraz na ich odbiór, a także rozpoznaje fałsz i dezinformację;
- odnajduje różne treści w mediach i Internecie, ocenia ich wartość i uzasadnia swoją ocenę;
- wykorzystuje pojęcia: analiza krytyczna, błędy poznawcze, krytyczne myślenie, profilowanie treści, przekaz informacyjny, przekaz medialny, fałszywe informacje, dezinformacja.

### Opis zadania:

Nauczyciel wyświetla na tablicy kilka nagłówków zawierających liczebniki, np.:

- „7 na 10 uczniów nie odrabia pracy domowej!”;
- „97% użytkowników uwielbia tę grę!”;
- „Dodaj 3 łyżki do ciasta na naleśniki. Efekt cię zachwyci!”;
- „4 hotele nad Bałtykiem w świetnych cenach”;
- „Największe miasto świata ma 73 mln mieszkańców. Mało kto o nim słyszał”;
- „Zdziwisz się, co oferuje ten elektryczny rower za niecałe 3 tys. zł. Zakup na lata”.

Nagłówki stanowią punkt wyjścia do dyskusji:

- Który nagłówek najbardziej przyciąga uwagę? Dlaczego?
- Czy wszystkie nagłówki brzmią wiarygodnie? Co wpływa na wiarygodność przekazu?
- Skąd autor może znać te liczby?
- Czy wszystkie dane liczbowe można zweryfikować?

W toku dyskusji uczniowie powinni dojść do wniosku, że liczby nie tylko przekazują informacje, lecz także mogą wzmacniać przekaz, przyciągać uwagę odbiorców i wpływać na ich emocje.

Kolejnym etapem jest praca w grupach. Każda grupa otrzymuje zestaw krótkich komunikatów medialnych, np.:

- „9 na 10 lekarzy poleca ten napój”;
- „Najlepsza gra roku – pobrana 5 milionów razy!”;
- „Co trzeci uczeń ogląda filmy po północy”;
- „Tysiące ludzi popełniają ten błąd każdego dnia!”.

Zadaniem grup jest:

- podkreślenie liczebników i określenie ich funkcji w komunikacie,
- ocena wiarygodności komunikatu w skali od 1 do 5, uwzględniająca odpowiedzi na pytania: Czy wiadomo, skąd pochodzą dane?; Czy liczby wydają się wiarygodne, czy raczej przesadzone?; Czy komunikat ma bardziej informować, czy zachęcać?

Następnie każda grupa tworzy:

- jeden nagłówek wiarygodny, np. „12 uczniów naszej szkoły wzięło udział w konkursie czytelnictwa”;
- jeden nagłówek przesadzony, o charakterze klikbajtowym, np. „Tysiące dzieci robi ten błąd podczas czytania!!!”.

Warto wyjaśnić uczniom, że klikbajt to nagłówek zaprojektowany przede wszystkim po to, aby skłonić odbiorcę do kliknięcia, często kosztem precyzji lub rzetelności informacji.

Po prezentacji nagłówków klasa wspólnie zastanawia się:

- Który nagłówek wydaje się bardziej wiarygodny?
- Jaką funkcję pełnią w nim liczebniki? W jaki sposób wpływają na odbiór komunikatu?

Podsumowaniem lekcji jest rozmowa na temat wykorzystywania liczb w przekazach medialnych.

Przykładowe pytania:

- Dlaczego liczby sprawiają, że bardziej wierzymy informacji?
- Czy duża liczba zawsze oznacza, że informacja jest prawdziwa?
- Co warto sprawdzić, gdy widzimy liczby w różnych przekazach medialnych?

Na zakończenie uczniowie wspólnie tworzą listę zasad pomagających oceniać wiarygodność danych liczbowych w mediach, np.:

- „Szukaj źródła danych”;
- „Sprawdź autora komunikatu”;
- „Zachowaj ostrożność wobec bardzo dużych liczb”;
- „Porównaj informacje w kilku źródłach”.

Uzupełnieniem zadania może być tworzenie własnych tekstów. Nauczyciel dzieli klasę na grupy i przedstawia następujące polecenie: „Władze pewnego miasta w Polsce przygotowują 2 foldery reklamowe. Pierwszy ma zachęcić nowych mieszkańców do osiedlenia się w mieście lub przekonać obecnych mieszkańców, by z niego nie wyjeżdżali. Drugi ma zachęcić turystów do odwiedzenia miasta”.

Grupy otrzymują zestaw informacji zawierających przykładowe dane liczbowe oraz fotografie miasta (jeśli to możliwe, zamiast wybierać zdjęcia, uczniowie mogą sami wygenerować je za pomocą narzędzia AI). Zadaniem uczniów jest podjęcie decyzji, które informacje i zdjęcia najlepiej pasują do każdego z folderów, a następnie uzasadnienie swojego wyboru. W trakcie prezentacji warto zwrócić uwagę na to, jak dobór liczb i ilustracji wpływa na odbiór tego samego miejsca przez różnych adresatów.

Grafika 6.

Przykładowe zdjęcia wygenerowane przez AI do wykorzystania w pracy z uczniami



Tabela 4.

Przykładowe dane liczbowe

| Folder dla nowych mieszkańców / obecnych mieszkańców                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Folder dla turystów                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 18 nowych osiedli mieszkaniowych oddanych w ostatnich 3 latach</li> <li>• 4,9 tys. zł przeciętne wynagrodzenie brutto</li> <li>• 7,8% wzrost liczby miejsc pracy w sektorze usług</li> <li>• 29,5 tys. studentów na 6 uczelniach wyższych</li> <li>• 42 przedszkola, 27 szkół podstawowych, 8 liceów i 4 technika</li> <li>• 11 minut – średni czas dojazdu do centrum</li> <li>• 86 km ścieżek rowerowych</li> <li>• 3 nowoczesne centra sportowo-rekreacyjne</li> <li>• 18 przychodni i 2 szpitale specjalistyczne</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1,4 mln turystów odwiedzających miasto rocznie</li> <li>• 28 zabytków wpisanych do rejestru zabytków</li> <li>• 17 muzeów i galerii sztuki</li> <li>• 22 km tras spacerowych nad rzeką i w parkach</li> <li>• 3 punkty widokowe dostępne dla turystów</li> <li>• 210 wydarzeń plenerowych organizowanych rocznie</li> <li>• 45 minut – średni czas zwiedzania starówki z przewodnikiem</li> <li>• 8 wypożyczalni rowerów miejskich</li> </ul> |

**Zadanie 7. Uczniowie poddają krytycznej analizie teksty przynależne różnym mediom: literaturze, filmowi, teatrowi**

**Treści nauczania przypisane do modułu medialnego, klasy IV–VI:**

Uczeń:

- rozpoznaje, w jaki sposób przekazy, w tym reklamy, wpływają na zachowania i kluczowe życiowe decyzje.

**Treści nauczania przypisane do modułu medialnego, klasy VII–VIII:**

Uczeń:

- wykorzystuje pojęcia: analiza krytyczna, bańka informacyjna, błędy poznawcze, higiena cyfrowa, krytyczne myślenie, profilowanie treści, przekaz informacyjny, przekaz medialny, przeładowanie informacyjne, fałszywe informacje, dezinformacja.

**Opis zadania:**

Po zapoznaniu się z wybraną powieścią oraz jej dostępnymi adaptacjami (filmową i teatralną) uczniowie w grupach przygotowują się do dyskusji porównawczej. Nauczyciel wskazuje elementy, na które warto zwrócić uwagę podczas analizy poszczególnych tekstów kultury.

Tabela 5.

Przykłady tekstów kultury do wykorzystania na lekcji

| Wersja literacka                                     | Adaptacja filmowa                                                                                                                | Przykładowe adaptacje teatralne                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| L. M. Montgomery,<br><i>Ania z Zielonego Wzgórza</i> | <i>Ania z Zielonego Wzgórza</i> ,<br>reż. K. Sullivan (1985);<br><i>Ania z Zielonego Wzgórza</i> ,<br>reż. J. K. Harrison (2016) | <i>Ania z Zielonego Wzgórza</i> , Teatr Kamienica<br>w Warszawie, reż. K. Stępkowski;<br><i>Ania z Zielonego Wzgórza</i> , Teatr Zagłębia w Sosnowcu,<br>reż. J. Szurmiej;<br><i>Ania z Zielonego Wzgórza</i> , Teatr Współczesny<br>w Szczecinie, reż. M. Pasieczny |
| F. H. Burnett,<br><i>Tajemniczy ogród</i>            | <i>Tajemniczy ogród</i> ,<br>reż. A. Holland (1993);<br><i>Tajemniczy ogród</i> ,<br>reż. M. Munden (2020)                       | <i>Tajemniczy ogród</i> , Teatr Rampa w Warszawie,<br>reż. C. Domagała;<br><i>Tajemniczy ogród</i> , Teatr Andersena w Lublinie,<br>reż. A. Wolszczak;<br><i>Tajemniczy ogród</i> , Teatr Nowy im. K. Dejmka w Łodzi,<br>reż. J. Łagowska                            |
| Ch. Dickens,<br><i>Opowieść wigilijna</i>            | <i>Opowieść wigilijna</i> ,<br>reż. D. H. Jones (1999);<br><i>Opowieść wigilijna</i> ,<br>reż. R. Zemeckis (2009)                | <i>Opowieść wigilijna</i> , Teatr Piasku – Tetiana Galistyna;<br><i>Opowieść wigilijna</i> , Teatr Muzyczny Tintilo w Warszawie,<br>reż. T. Kurpias-Grabowska;<br><i>Opowieść wigilijna</i> , Teatr im. J. Słowackiego w Krakowie,<br>reż. J. Krofta, M. Wojtyśzko   |

Uczniowie w odniesieniu do tekstu literackiego zwracają uwagę na:

- opisy bohaterów,
- sposób prowadzenia narracji (kim jest narrator?),
- sposób ukazywania emocji bohaterów,
- opisy miejsc akcji,
- wyobrażenia, które tworzy tekst.

Szukają odpowiedzi na pytania:

- Co dopowiada narrator?
- W jaki sposób autor buduje nastrój?
- Co czytelnik musi sobie wyobrazić?

W odniesieniu do adaptacji filmowej i teatralnej uczniowie zastanawiają się:

- Co zostało zmienione w stosunku do tekstu literackiego?
- W jaki sposób przedstawiono bohaterów?
- Jak ukazano miejsca akcji?
- Jak twórcy budują emocje?
- Jakie środki wyrazu wykorzystano?

Po zakończeniu pracy uczniowie przedstawiają swoje obserwacje na forum klasy.

Następnie każda grupa analizuje jeden aspekt dzieła filmowego lub teatralnego zgodnie z instrukcją:

Grupa 1 – Bohaterowie:

- Jak wyglądają?
- Czy odpowiadają wyobrażeniom z książki?

Grupa 2 – Przestrzeń i scenografia:

- Jak ukazano miejsca akcji?
- Co może pokazać film, a co teatr?

Grupa 3 – Emocje i nastrój:

- W jaki sposób budowane są emocje i napięcie?
- Jaką rolę odgrywają muzyka, światło oraz gra aktorów?

Grupa 4 – Wierność wobec książki:

- Co zmieniono w adaptacji?
- Czy wprowadzone zmiany pomagają w odbiorze utworu, czy go utrudniają?

Podsumowaniem pracy w grupach jest dyskusja wokół pytań:

- Która wersja najmocniej oddziaływała na emocje odbiorcy? Dlaczego?
- Czy adaptacja musi być wierna tekstowi literackiemu?
- W jaki sposób film i teatr zmieniają odbiór tej samej historii?
- Czy ta sama historia może wywoływać różne emocje w zależności od medium, za pomocą którego została opowiedziana? Dlaczego?

Dopełnieniem zadania może być praca twórcza. Uczniowie mogą samodzielnie zaprojektować sposób przedstawienia wybranej sceny z wykorzystaniem środków charakterystycznych dla filmu lub teatru. Uzasadniają wybór środków wyrazu i wyjaśniają, dlaczego zdecydowali się na filmową lub teatralną formę przedstawienia sceny.

Podsumowując zadanie, nauczyciel zwraca uwagę, że książka, film i spektakl teatralny są różnymi mediami przekazującymi tę samą historię. Każde z nich wykorzystuje odmienne środki wyrazu, inaczej buduje emocje odbiorcy i kieruje jego uwagę. Świadomość tych różnic pomaga krytycznie analizować przekazy medialne i lepiej rozumieć ich wpływ na sposób interpretowania rzeczywistości.

## 4. Moduł medialny – edukacja obywatelska, geografia

### 4.1. Wprowadzenie

Geografia to przedmiot interdyscyplinarny, rozwijający ciekawość świata, odpowiedzialność za środowisko przyrodnicze i społeczno-gospodarcze. W geografii moduł medialny jest obecny w jednym wymaganiu do wyboru. Uczeń:

- wyszukuje przykłady przekazów medialnych o konfliktach zbrojnych na świecie oraz argumentuje, jak te przekazy wpływają na postrzeganie konfliktów.

Wymaganie to jest ujęte w dziale 7 *Problemy demograficzne, społeczno-gospodarcze i geopolityczne na świecie*. Z powodzeniem można je powiązać również z innymi treściami nauczania geografii, traktując je jako inspirację do szerszego rozwijania kompetencji medialnych.

Znacznie wyraźniej edukację medialną włączono do edukacji obywatelskiej, której celem jest przygotowanie uczniów do świadomego i odpowiedzialnego uczestnictwa w życiu społecznym oraz rozwijanie poczucia sprawczości i odpowiedzialności za wspólnotę. Moduł medialny obejmuje tutaj 2 wymagania. Uczeń:

- porównuje przekazy z mediów tradycyjnych i społecznościowych dotyczące wybranego zagadnienia, rozróżnia fakty i opinie, rozpoznaje przykłady manipulacji i fałszywe informacje i prostuje je;
- analizuje przyczyny i skutki wybranego, aktualnego konfliktu międzynarodowego, samodzielnie wyszukuje informacje na ten temat oraz je weryfikuje (wymaganie do wyboru).

Dodać należy, że Rozporządzenie Ministra Edukacji z 11 marca 2026 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, uwzględnia prowadzenie edukacji medialnej w ramach zajęć z geografii i edukacji obywatelskiej jako przedmiotów pozwalających na zdobycie zarówno wiedzy, jak i doświadczeń. W przypadku geografii moduł medialny ma więc wspierać zdobywanie wiedzy o środowisku przyrodniczo-społecznym i doświadczeń przydatnych w funkcjonowaniu w tym środowisku (doświadczenie działania, współpracy i sprawczości (por. Rozporządzenie..., s. 201, 204). W przypadku edukacji obywatelskiej moduł medialny potraktowano jako okazję do „rozwijania sprawczości uczniów, szczególnie

poczucia przynależności do wspólnoty, przekonania o własnej skuteczności oraz samoregulacji” (Rozporządzenie..., s. 172).

## 4.2. Przykładowe zadania i rozwiązania metodyczne

### **Zadanie 1. Uczniowie analizują przekazy medialne o wojnach rosyjsko-ukraińskiej i izraelsko-palestyńskiej**

#### **Treści nauczania przypisane do modułu medialnego, klasy VII–VIII:**

Uczeń:

- wyszukuje przykłady przekazów medialnych o konfliktach zbrojnych na świecie oraz argumentuje, jak te przekazy wpływają na postrzeganie konfliktów (geografia);
- porównuje przekazy z mediów tradycyjnych i społecznościowych dotyczące wybranego zagadnienia, rozróżnia fakty i opinie, rozpoznaje przykłady manipulacji i fałszywe informacje i prostuje je (edukacja obywatelska);
- analizuje przyczyny i skutki wybranego, aktualnego konfliktu międzynarodowego, samodzielnie wyszukuje informacje na ten temat oraz je weryfikuje (edukacja obywatelska, wymaganie do wyboru).

#### **Opis zadania:**

Nauczyciel zapisuje na tablicy: „Medialne przekazy o wojnach rosyjsko-ukraińskiej i izraelsko-palestyńskiej – podobieństwa i różnice”. Rozpoczyna od pytań:

- Skąd czerpicie informacje o tych konfliktach?
- Jakie emocje wywołują w was przekazy medialne na ich temat?
- Czy różne media przedstawiają te konflikty w podobny sposób?

Nauczyciel wspólnie z uczniami tworzy mapę pytań, które pomogą analizować przekazy medialne, np.:

- Kto jest autorem przekazu?
- Jakie informacje przedstawia?
- Czy przekaz uwzględnia niezbędny kontekst geograficzny i historyczny?
- W jaki sposób mówi o konflikcie?
- Jaki jest język danego przekazu medialnego? Jakie obrazy i dźwięki w nim dominują?

Następnie uczniowie wskazują, z których źródeł dotyczących toczących się w 2026 r. wojen rosyjsko-ukraińskiej i izraelsko-palestyńskiej skorzystaliby, poszukując informacji o nich. Uzupełniają źródła z pomocą nauczyciela oraz oceniają ich wiarygodność, a także przydatność narzędzi AI w poszukiwaniu źródeł medialnych. Analizują teksty zaczerpnięte z tych źródeł, wskazując przekazy pozwalające im lepiej zrozumieć przyczynę, przebieg i skutki wojen oraz te, które przede wszystkim wywołują w nich emocje (lęk, współczucie, złość, poczucie zagrożenia lub solidarności). Porównują sposób przedstawiania obu wojen w różnych mediach, zwracając uwagę na dobór przedstawianych faktów i sposoby ich prezentacji (językowe, obrazowe i dźwiękowe). Rozpoznają stosunek autorów do opisywanych wojen, oddzielają fakty od opinii i oceniają wykorzystanie w tekstach argumentów uważanych za racjonalne (np. map, danych liczbowych, wypowiedzi ekspertów). Zastanawiają się, czy racjonalność przekazu jest równoznaczna z jego prawdziwością. Analizują związek między ideologicznym lub politycznym zaangażowaniem danego medium, jego typem (np. media tradycyjne, media społecznościowe) oraz czasem i miejscem przebiegu wojny a jej medialnymi obrazami i przyjmowanymi wobec niej postawami. Formułują i uzasadniają ocenę wiarygodności i rzetelności analizowanych przekazów o obu wojnach. Oceniają przydatność narzędzi AI w procesie rozpoznawania związku między sposobem pokazywania konfliktów a sposobem ich widzenia przez użytkowników mediów.

**Zadanie 2. Uczniowie analizują przekazy medialne o „prawdziwych patriotach” i „dobrych obywatelach”**

**Treści nauczania przypisane do modułu medialnego, klasy VII–VIII:**

Uczeń:

- porównuje przekazy z mediów tradycyjnych i społecznościowych dotyczące wybranego zagadnienia, rozróżnia fakty i opinie, rozpoznaje przykłady manipulacji i fałszywe informacje i prostuje je.

**Opis zadania:**

Nauczyciel zapisuje na tablicy: „patriota”, „prawdziwy patriota”, „obywatel”, „dobry obywatel”. Zaznacza, że celem zadania nie jest ocenianie poglądów politycznych ani rozstrzyganie, kto jest patriotą lub dobrym obywatelem, lecz analiza sposobów używania tych określeń w różnych przekazach medialnych oraz rozpoznawanie ich funkcji językowych i perswazyjnych. Prosi uczniów o zapisanie skojarzeń wywoływanych przez zapisane na tablicy określenia oraz

wskazanie sytuacji i przekazów medialnych, w których spotykają się z nimi najczęściej. Rozmowa może koncentrować się wokół pytań:

- Czy określenia te mają charakter neutralny, czy zawierają ocenę?
- Jak zmienia się ich znaczenie w zależności od kontekstu i intencji nadawcy?

Następnie uczniowie porównują sposób wyjaśniania znaczeń słów „patriota”, „obywatel”, „prawdziwy”, „dobry” w słownikach języka polskiego z odpowiedziami wygenerowanymi przez narzędzia sztucznej inteligencji. Analizują podobieństwa i różnice, zastanawiają się, które elementy wynikają z definicji słownikowej, a które stanowią interpretację, przykład użycia lub uogólnienie. Dyskusja może stać się punktem wyjścia do rozmowy o tym, w jaki sposób znaczenie słów zmienia się w zależności od kontekstu, celu wypowiedzi i rodzaju wykorzystywanego źródła informacji.

Następnie nauczyciel prosi uczniów o wskazanie źródeł, w których można znaleźć wypowiedzi dotyczące patriotyzmu, obywatelskości, praw i obowiązków obywateli oraz przykłady zaangażowania obywatelskiego. Uczniowie proponują różne źródła, a nauczyciel uzupełnia te propozycje, wykorzystując również wybrane narzędzie AI. W rezultacie powstaje wspólna baza źródeł obejmująca m.in. artykuły prasowe, komentarze publicystyczne, oficjalne strony instytucji publicznych, spoty społeczne, nagrania wystąpień osób publicznych, posty w mediach społecznościowych, komentarze internetowe oraz memy.

Kolejnym etapem jest opracowanie przez nauczyciela wraz z uczniami zestawu pytań pomocnych w analizie:

- słownikowych definicji słów „patriota” i „obywatel”,
- objaśnień słów „patriota” i „obywatel” oraz wyrażen „prawdziwy patriota” i „dobry obywatel” zaproponowanych przez narzędzie AI,
- sposobu użycia tych określeń w różnych kontekstach medialnych.

Mogą to być pytania: „Kto używa słów lub wyrażen «patriota», «prawdziwy patriota», «obywatel», «dobry obywatel»?”, „W jakim kontekście...?”, „W jakim znaczeniu...?”, „W jakim celu...?”.

Uczniowie w dyskusji mogą szukać odpowiedzi na następujące pytania:

- Z jakich źródeł medialnych można pozyskać przykłady użycia słów „patriota”, „obywatel” oraz wyrażen „prawdziwy patriota” i „dobry obywatel”?
- Kto używa tych określeń, w jakim kontekście i w jakim celu?
- Jakie cechy patrioty i dobrego obywatela są eksponowane w analizowanych przekazach?
- Które elementy przekazu mają charakter informacyjny, a które są wyrazem opinii lub oceny?

- Czy sposób użycia tych określeń może wpływać na odbiorców lub służyć manipulacji? Jeśli tak, w jaki sposób?
- Czy znaczenie tych określeń różni się w zależności od rodzaju medium lub charakteru przekazu?
- Jakie rozumienie patriotyzmu i obywatelskości wyłania się z analizowanych przekazów?
- Jak oceniasz przydatność narzędzi AI do wyszukiwania i analizy źródeł?

Uczniowie wskazują źródła, z których skorzystaliby, poszukując medialnych użyców słów „patriota”, „obywatel” oraz wyrażeń „prawdziwy patriota” i „dobry obywatel”. Następnie analizują wybrane przekazy, uwzględniając ich język, warstwę wizualną lub dźwiękową, typ medium oraz profil nadawcy. Zastanawiają się, czy użyte określenia pełnią przede wszystkim funkcję informacyjną, czy mają charakter oceniający i perswazyjny. Zwracają uwagę na wartościujący charakter słów „prawdziwy” i „dobry” oraz analizują, jakie cechy przypisuje się osobom określonym mianem „prawdziwego patrioty” lub „dobrego obywatela”.

Uczniowie formułują wnioski dotyczące funkcji takich określeń. Rozważają, czy służą one wyłącznie pozytywnej charakterystyce określonych postaw, czy także wykluczaniu osób prezentujących odmienne poglądy oraz wpływaniu na opinie odbiorców. Zastanawiają się, czy przedstawione w przekazach cechy rzeczywiście decydują o patriotyzmie i obywatelskości.

Odnajdują fragmenty wyjaśniające znaczenie analizowanych pojęć i rozpoznają przykłady manipulacji, takie jak wykorzystywanie emocjonalnych etykiet, przedstawianie opinii jako faktów czy pomijanie istotnych informacji. Zastanawiają się, jakie konsekwencje może mieć taki sposób budowania przekazu oraz jaki związek zachodzi między sposobem przedstawiania patriotyzmu i obywatelskości a typem i linią redakcyjną źródła.

Na zakończenie uczniowie formułują własne definicje określeń „patriotyzm” i „dobry obywatel”, odwołując się do przykładów odpowiedzialnego uczestnictwa w życiu społecznym. Mogą również przygotować krótki przekaz medialny, np. post, infografikę lub mem, promujący odpowiedzialne uczestnictwo w życiu społecznym oraz kulturę dialogu.

Nauczyciel pomaga dobrać zróżnicowane materiały pochodzące z mediów tradycyjnych i cyfrowych oraz wspiera uczniów w oddzielaniu faktów od opinii, rozpoznawaniu mechanizmów perswazji i manipulacji oraz dostrzeganiu wpływu języka na sposób postrzegania rzeczywistości społecznej i obywatelskiej.

## 5. Moduł medialny – informatyka i zajęcia praktyczno-techniczne

### 5.1. Wprowadzenie

Moduł medialny w informatyce i zajęciach praktyczno-technicznych należy traktować nie jako dodatkowy zestaw tematów programowych, ale jako sposób porządkowania doświadczeń ucznia, które coraz częściej stają się elementem jego codziennego życia. Uczniowie wyszukują informacje, korzystają z komunikatorów, tworzą prezentacje, oglądają materiały wideo, używają aplikacji opartych na sztucznej inteligencji, spotykają się z reklamami, memami, komentarzami, powiadomieniami i algorytmicznie uporządkowanymi przekazami. Zadaniem szkoły nie jest pomijanie tych doświadczeń, lecz tworzenie sytuacji edukacyjnych, w których uczniowie uczą się rozumieć mechanizmy funkcjonowania mediów cyfrowych, dostrzegać ich wpływ na decyzje i świadomie, bezpiecznie oraz odpowiedzialnie korzystać z technologii.

Podstawa programowa akcentuje odejście od myślenia o technologii jako zbiorze narzędzi do obsługi. Nie chodzi wyłącznie o sprawność obsługi programu. Ma rozumieć, po co korzysta z danego narzędzia, jakie ono ma ograniczenia, jakie dane przetwarza, w jaki sposób wpływa na odbiorcę i jakie konsekwencje może przynieść jego użycie. Informatyka staje się przedmiotem, który pomaga uczniom nie tylko posługiwać się technologią, ale także zadawać pytania o jej działanie. Zajęcia praktyczno-techniczne uzupełniają ten proces, ponieważ uczą, że każdy projekt – cyfrowy, medialny czy techniczny – wymaga planowania, testowania, odpowiedzialności za rezultat oraz gotowości do poprawiania własnych rozwiązań.

Szczególne znaczenie ma tu spiralny model kształcenia. Uczniowie wracają do podobnych zagadnień na kolejnych etapach edukacji, ale za każdym razem robią to w bardziej złożony sposób. Najpierw uczą się rozpoznawać proste komunikaty medialne, następnie analizują ich intencje, jeszcze później tworzą własne materiały, porównują źródła, sprawdzają wiarygodność informacji, pracują z danymi, badają mechanizmy rekomendacji treści. Uczniowie starszych klas mogą już projektować kampanię społeczną, prostą aplikację, quiz, infografikę, prototyp urządzenia albo doświadczenie edukacyjne dla innych uczniów. Dzięki temu edukacja medialna nie sprowadza się do jednorazowej pogadanki o bezpieczeństwie w sieci. Systematycznie rozwija samodzielność, krytyczne myślenie i sprawczość uczniów.

Moduł medialny dobrze odpowiada także na potrzeby nauczycieli. Pozwala łączyć treści informatyczne i techniczne z tematami bliskimi uczniom: mediami społecznościowymi, sztuczną

inteligencją, dezinformacją, reklamą, cyberbezpieczeństwem, prywatnością, projektowaniem aplikacji, komunikacją wizualną czy tworzeniem cyfrowych produktów. Nie oznacza to jednak, że każda lekcja informatyki czy zajęć praktyczno-technicznych powinna dotyczyć internetu. Chodzi o osadzenie działań uczniów w autentycznych kontekstach. Tworząc infografikę, uczniowie nie tylko uczą się obsługi narzędzi graficznych, lecz także analizują pochodzenie danych, zastanawiają się nad sposobem ich prezentacji oraz dostrzegają ryzyko uproszczeń i zniekształceń. Projektując quiz lub prostą aplikację, uwzględniają potrzeby użytkownika, strukturę informacji, dostępność i bezpieczeństwo. Korzystając z narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, uczą się natomiast oceniać trafność, wiarygodność, możliwą stronniczość oraz zgodność wygenerowanych treści z założonym celem.

## 5.2. Przykładowe zadania i rozwiązania metodyczne

### **Zadanie 1. Uczniowie tworzą materiał multimedialny**

#### **Treści nauczania przypisane do modułu medialnego, klasy IV–VI:**

Uczeń:

- przygotowuje materiały multimedialne, łącząc tekst, obraz i proste animacje, także wspomagające naukę innych dziedzin i przedmiotów szkolnych.

#### **Opis zadania:**

Nauczyciel proponuje uczniom przygotowanie krótkiego materiału multimedialnego pod hasłem „Zanim udostępnisz – sprawdź!”. Materiał ma być skierowany do młodszych uczniów i wyjaśniać, dlaczego nie warto bezrefleksyjnie przekazywać dalej sensacyjnych informacji znalezionych w internecie. Punktem wyjścia może być rozmowa o sytuacjach bliskich doświadczeniom uczniów, np. przesłaniu dalej niesprawdzonej wiadomości na klasowym czacie, udostępnieniu emocjonalnego nagłówka, kliknięciu w podejrzany link albo powieleniu informacji tylko dlatego, że „wszyscy o tym mówią”.

Nauczyciel przygotowuje przykładowe materiały do analizy: krótki post, nagłówek, grafikę lub wiadomość, które zawierają elementy typowe dla przekazów wymagających sprawdzenia, np. brak źródła, emocjonalny język, przesadę, niedopowiedzenie, zachętę do natychmiastowego udostępnienia albo obietnicę sensacyjnej informacji. Uczniowie wspólnie zastanawiają się, co powinno wzbudzić czujność odbiorcy i jakie pytania warto sobie zadać przed przekazaniem treści dalej: kto jest autorem informacji, skąd ona pochodzi, czy można ją potwierdzić w innym

źródle, czy nagłówek nie próbuje przede wszystkim wywołać emocji, czy materiał nie zawiera podejrzanego linku lub grafiki wyrwanej z kontekstu.

Następnie uczniowie, indywidualnie lub w parach, przygotowują krótki materiał multimedialny skierowany do młodszych kolegów i koleżanek. Łączą tekst, obraz i prostą animację, aby w przystępny sposób pokazać zasadę świadomego udostępniania treści. Mogą stworzyć krótką animację, slajd edukacyjny, prosty film, komiks cyfrowy, interaktywną planszę albo miniinstrukcję. Ważne, aby materiał nie ograniczał się do ogólnego hasła „Uważaj w internecie!”, ale zawierał konkretną odpowiedź działania, np. „Sprawdź źródło”, „Nie klikaj od razu”, „Porównaj informacje”, „Zapytaj dorosłego”, „Nie udostępniaj, jeśli nie masz pewności”.

W tym zadaniu uczniowie nie tylko tworzą materiał cyfrowy, ale podejmują decyzje dotyczące sposobu komunikowania ważnej treści. Muszą zastanowić się, jaki język będzie zrozumiały dla młodszego odbiorcy, jakie obrazy pomogą wyjaśnić problem, które informacje są najważniejsze i jak uniknąć straszenia lub moralizowania. Po wykonaniu pracy uczniowie prezentują materiały w klasie, a następnie omawiają, czy przekaz jest jasny, rzetelny i odpowiedzialny.

Tabela 6.

Przykłady realizacji zadania

| Zadanie                                                                                             | Forma realizacji                        | Działanie                                                                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Wyjaśnić młodszemu uczniom, dlaczego nie należy bezrefleksyjnie udostępniać sensacyjnych informacji | Krótką animacją lub film edukacyjny     | Uczniowie pokazują sytuację, w której bohater otrzymuje sensacyjną wiadomość i zanim ją udostępni, sprawdza źródło, porównuje informację i rezygnuje z przekazania dalej treści, której nie może potwierdzić.                      |
| Przygotować prostą instrukcję reagowania na podejrzaną treść                                        | Infografika, slajd lub komiks cyfrowy   | Uczniowie tworzą komunikat w formie krótkiej instrukcji, składającej się z kilku kolejnych kroków, np. „Zatrzymaj się. Sprawdź autora. Poszukaj źródła. Nie klikaj podejrzanym linków. Zapytaj dorosłego, jeśli masz wątpliwości”. |
| Dostosować komunikat do młodszego odbiorcy                                                          | Miniporadnik multimedialny              | Uczniowie wybierają prosty język, czytelne ikony i krótkie komunikaty, unikają zbyt trudnych pojęć. Zamiast pisać o „dezinformacji”, mogą użyć sformułowania „informacja, która może wprowadzać w błąd”.                           |
| Pokazać różnicę między emocjonalnym nagłówkiem a rzetelną informacją                                | Animowana plansza „nagłówek przed i po” | Uczniowie przekształcają sensacyjny tytuł, np. „Szok! Telefony niszczą mózg uczniów!” w bardziej rzeczowy komunikat, np. „Zbyt długie korzystanie z telefonu może wpływać na koncentrację i sen”.                                  |

W czasie realizacji zadania uczniowie przechodzą od analizy gotowych komunikatów do samodzielnego zaprojektowania przekazu dla konkretnego odbiorcy. Najpierw uczą się uważnie przyglądać się materiałom znalezionym w sieci: rozpoznają emocjonalny język, brak źródeł, uproszczenia i elementy, które mogą skłaniać do pochopnego udostępnienia treści. Następnie wykorzystują te obserwacje we własnym projekcie, dobierając obraz, tekst i prostą animację tak, aby komunikat był zrozumiały dla młodszych uczniów. Jeżeli pracują w parach lub małych zespołach, muszą uzgodnić najważniejsze informacje, podzielić się zadaniami i wspólnie zdecydować, które rozwiązanie najlepiej spełnia cel. W ten sposób ćwiczą nie tylko tworzenie materiału multimedialnego, ale także krytyczny odbiór informacji, odpowiedzialne projektowanie przekazu, współpracę i komunikację dostosowaną do odbiorcy.

Ważne, aby w czasie realizacji zadania nauczyciel zwracał uwagę nie tylko na poprawność techniczną materiału, ale również na jasność przekazu, rzetelność informacji, odpowiedzialne wykorzystanie obrazu i tekstu, kulturę komunikacji oraz dostosowanie formy do odbiorcy. Dzięki temu zadanie nie jest wyłącznie ćwiczeniem z tworzenia multimediów, ale staje się praktycznym działaniem medialnym, w którym uczniowie uczą się analizować, projektować, współpracować i odpowiedzialnie komunikować się w środowisku cyfrowym.

### **Zadanie 2. Uczniowie projektują i wykonują ekologiczny stojak informacyjny do kampanii medialnej**

#### **Treści nauczania przypisane do modułu medialnego, klasy IV–VI:**

Uczeń:

- omawia opracowane koncepcje rozwiązań, wybiera najbardziej odpowiednią koncepcję, uzasadnia swój wybór oraz czerpie inspiracje z pomysłów innych.

#### **Opis zadania:**

Uczniowie projektują i wykonują prosty stojak, ekspozytor lub tablicę informacyjną z materiałów możliwych do ponownego wykorzystania. Wytwór ma służyć zaprezentowaniu materiałów przygotowanych w ramach modułu medialnego, np. kampanii „Zanim udostępnisz – sprawdź!”, zasad bezpiecznego korzystania z sieci, instrukcji rozpoznawania podejrzanych treści albo kodeksu dobrej komunikacji on-line. Zadanie łączy więc praktyczne projektowanie techniczne z edukacją medialną: uczniowie nie tylko tworzą komunikat, ale także zastanawiają się, w jaki sposób zostanie on pokazany odbiorcom w przestrzeni szkoły.

Praca rozpoczyna się od rozpoznania potrzeby. Uczniowie sprawdzają, gdzie w szkole można by umieścić krótki komunikat informacyjny: przy bibliotece, w sali informatycznej, na korytarzu, przy wejściu do świetlicy. Następnie określają, jaki powinien być nośnik: stabilny, czytelny, bezpieczny, łatwy do przeniesienia, wykonany z dostępnych materiałów i możliwy do ponownego użycia przy innych akcjach szkolnych. Na tym etapie uczniowie uczą się, że forma techniczna wpływa na odbiór komunikatu. Nawet dobrze przygotowana infografika może nie spełnić swojej funkcji, jeśli zostanie umieszczona w przypadkowym miejscu, będzie zbyt mała, niestabilna albo niewygodna do odczytania.

Następnie uczniowie przygotowują szkic techniczny projektu. Ustalają wymiary, kształt, liczbę elementów, sposób połączenia części, rodzaj materiału i przewidywane miejsce ekspozycji. Mogą wykorzystać karton, tekturę, sklejkę, listewki, elementy z odzysku, resztki tkanin, sznurek, klamerki, stare ramki, pudełka lub inne bezpieczne materiały dostępne w szkole. Ważne jest, aby potrafili uzasadnić wybór materiałów: dlaczego dany materiał nadaje się do wykonania stojaka, czy jest wystarczająco trwały, czy można go łatwo połączyć z innymi elementami, czy po zakończeniu projektu będzie można go ponownie wykorzystać.

W czasie pracy uczniowie planują kolejne czynności: mierzenie, cięcie, składanie, łączenie, wzmacnianie konstrukcji, przygotowanie miejsca na plakat lub kod QR, oznaczenie elementów i sprawdzenie stabilności. Nauczyciel zwraca uwagę na bezpieczeństwo pracy z narzędziami oraz na właściwe posługiwanie się terminologią techniczną. Istotnym elementem jest również testowanie. Uczniowie sprawdzają, czy stojak utrzymuje materiał informacyjny, czy nie przewraca się, czy odbiorca może wygodnie przeczytać komunikat, czy np. kod QR jest widoczny i czy całość nie utrudnia poruszania się po szkolnym korytarzu.

Tabela 7.

Przykłady realizacji zadania

| Zadanie                                                                    | Forma realizacji                        | Działanie                                                                                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rozpoznać potrzebę techniczną związaną z prezentacją komunikatu medialnego | Karta obserwacji miejsca ekspozycji     | Uczniowie wskazują, gdzie w szkole można umieścić materiał informacyjny i jakie warunki musi spełniać nośnik, żeby był widoczny, bezpieczny i funkcjonalny. |
| Zaprojektować prosty nośnik komunikatu                                     | Szkic techniczny tradycyjny lub cyfrowy | Uczniowie określają wymiary, kształt, elementy konstrukcji, sposób ich połączenia oraz miejsce na plakat, kartę informacyjną lub kod QR.                    |

Tabela 7. cd.

| Zadanie                                                             | Forma realizacji                                 | Działanie                                                                                                                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dobrać materiały z uwzględnieniem funkcji i ponownego wykorzystania | Lista materiałów i krótkie uzasadnienie wyboru   | Uczniowie wybierają np. tekturę, listewki, pudełka lub inne materiały z odzysku i wyjaśniają, dlaczego nadają się one do wykonania stojaka oraz jak można je wykorzystać ponownie.      |
| Wykonać wytwór techniczny zgodnie z planem                          | Stojak, ekspozytor, tablica lub składana plansza | Uczniowie mierzą, docinają, łączą i wzmacniają elementy, przestrzegając zasad bezpieczeństwa i porządku pracy.                                                                          |
| Sprawdzić funkcjonalność projektu                                   | Test odbiorcy i korekta konstrukcji              | Uczniowie sprawdzają stabilność, czytelność i wygodę korzystania z nośnika. Wprowadzają poprawki, np. wzmacniają podstawę, zmieniają wysokość planszy lub poprawiają miejsce na kod QR. |

Grafika 7.

Przykładowy wygląd stojaka, na którym mogą znaleźć się materiały informacyjne, plakaty, wiadomości dla społeczności szkolnej



Dobrze zaplanowany moduł medialny daje uczniom doświadczenie sprawczości. Pokazuje, że mogą nie tylko odbierać treści, ale również je analizować, komentować, przekształcać i tworzyć własne rozwiązania. Ostatecznie celem modułu nie jest więc wychowanie ucznia, który zna wiele aplikacji, lecz ucznia, który potrafi myśleć, wybierać, projektować i działać odpowiedzialnie.

To uczeń, który rozumie, że za każdym komunikatem stoi nadawca, za każdym narzędziem – określone dane i decyzje projektowe, a każde kliknięcie może pociągać za sobą konsekwencje.

Tak rozumiana edukacja medialna wzmacnia kompetencje cyfrowe, a jednocześnie rozwija uważność, odpowiedzialność i gotowość do współtworzenia bezpieczniejszej, bardziej świadomej przestrzeni cyfrowej.

## 6. Realizacja modułu medialnego na różnych przedmiotach – wybrane przykłady

Moduł medialny najlepiej realizuje swoje cele, gdy nie jest traktowany jako odrębny element programu nauczania, lecz jako wspólna przestrzeń działań podejmowanych na różnych przedmiotach. Uczniowie mogą wówczas spojrzeć na to samo zagadnienie z różnych perspektyw. Na języku polskim analizują tekst, intencję nadawcy, sposób budowania znaczeń i język komunikatu. Na informatyce tworzą materiały cyfrowe, porządkują informacje, korzystają z narzędzi multimedialnych, sprawdzają źródła lub pracują z danymi. Na zajęciach praktyczno-technicznych projektują konkretne rozwiązania, takie jak plansze, makiety, ekspozycje, elementy kampanii. Na plastyce pracują z obrazem, kolorem, symbolem i kompozycją. Na godzinie wychowawczej lub edukacji obywatelskiej rozmawiają o odpowiedzialności, wartościach, bezpieczeństwie i wpływie komunikatu na innych. Dzięki temu edukacja medialna przestaje być ćwiczeniem z obsługi narzędzia cyfrowego, a staje się praktycznym doświadczeniem interpretowania, projektowania i odpowiedzialnego publikowania treści.

### **Zadanie 1. Uczniowie tworzą szkolną wystawę lub grę edukacyjną wokół lektury**

Możliwość połączenia ze sobą treści nauczania z zakresu:

- języka polskiego, informatyki, plastyki, zajęć praktyczno-technicznych.

#### **Opis zadania:**

Nauczyciel proponuje uczniom przygotowanie szkolnej wystawy, ścieżki edukacyjnej albo prostej gry wokół wybranej lektury. Punktem wyjścia mogą być baśń, legenda, opowiadanie, powieść przygodowa albo inny tekst omawiany w klasach IV–VIII. Zadanie polega na przekształceniu treści literackiej w komunikat skierowany do innych odbiorców: młodszych uczniów, równoległej klasy, rodziców albo społeczności szkolnej. Uczniowie nie tylko przypominają najważniejsze informacje o utworze, ale zastanawiają się, jak pokazać jego sens za pomocą słowa, obrazu, symbolu, dźwięku, zadania lub elementu przestrzennego.

Na języku polskim uczniowie wybierają najważniejsze cytaty, motywy, bohaterów, miejsca, konflikty i wartości obecne w utworze. Zastanawiają się, które fragmenty są kluczowe dla zrozumienia tekstu, a które mogą stać się punktem wyjścia do pytania, zagadki, plakatu, nagrania albo krótkiego komentarza. Nauczyciel zwraca uwagę, aby uczniowie nie streszczali całej lektury,

lecz dokonali świadomego wyboru treści. Ważne jest, by odpowiedzieć na pytanie, co odbiorca powinien zapamiętać po obejrzeniu wystawy lub ukończeniu gry.

Na informatyce uczniowie przygotowują cyfrowe elementy projektu. Mogą stworzyć plansze w edytorze grafiki, krótkie nagrania audio, proste animacje, prezentacje, kody QR prowadzące do zadań, mapę interaktywną, formularz z pytaniami albo cyfrową instrukcję dla uczestników gry.

Plastyka pozwala opracować spójną warstwę wizualną: kolorystykę, symbole, układ plansz, ilustracje i typografię. Zajęcia praktyczno-techniczne służą wykonaniu fizycznych elementów ekspozycji lub gry: tablic, kopert z zadaniami, oznaczeń trasy, rekwizytów, prostych makiet, kart pracy albo elementów scenografii.

Ważne, aby projekt nie był jedynie dekoracją szkolnego korytarza. Uczniowie powinni zaprojektować doświadczenie odbiorcy: zdecydować, w jakiej kolejności uczestnik zapoznaje się z treścią przygotowanych materiałów, co ma przeczytać, co obejrzeć, czego posłuchać, jakie zadanie wykonać i jaki wniosek wyciągnąć z całego działania. Jeśli projekt przyjmuje formę gry, uczniowie przygotowują krótkie zadania związane z lekturą, np. dopasowanie cytatu do bohatera, odczytanie symbolu, rozwiązanie zagadki, wybór właściwej decyzji postaci albo ułożenie wydarzeń w logicznej kolejności. Jeśli przyjmuje formę wystawy, dbają o to, aby każda plansza była czytelna, miała konkretną funkcję i łączyła tekst z obrazem w sposób pomagający zrozumieć utwór.

Tabela 8.

Przykłady realizacji zadania

| Zadanie                                                                           | Forma realizacji                                  | Działanie                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Wybrać najważniejsze treści z lektury i przekształcić je w komunikat dla odbiorcy | Plansza wystawowa lub karta gry                   | Uczniowie wybierają cytat, motyw albo postać i tworzą krótkie objaśnienie, które pomaga odbiorcy zrozumieć znaczenie tego elementu w utworze. Nie streszczają całości, lecz dokonują selekcji informacji.           |
| Połączyć tekst literacki z obrazem, symbolem lub dźwiękiem                        | Cyfrowa plansza, nagranie audio, kod QR, animacja | Uczniowie przygotowują materiał multimedialny, np. nagranie krótkiego komentarza do cytatu, grafikę z symbolem bohatera albo kod QR prowadzący do pytania interpretacyjnego.                                        |
| Zaprojektować aktywność dla odbiorcy                                              | Zagadka, zadanie, minigra, ścieżka z poleceniami  | Uczniowie tworzą zadanie, które wymaga od uczestnika odczytania treści lektury, np. dopasowania cytatu do sytuacji, rozwiązania problemu bohatera albo wskazania, jaka wartość została pokazana w danym fragmencie. |

Tabela 8. cd.

| Zadanie                                                         | Forma realizacji                                                   | Działanie                                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Przygotować fizyczną lub cyfrową przestrzeń prezentacji         | Wystawa, trasa edukacyjna, mapa interaktywna, stanowiska zadaniowe | Uczniowie planują układ materiałów, kolejność stanowisk, oznaczenia i instrukcję dla uczestników. Dbają o to, aby odbiorca wiedział, co ma zrobić i jak poruszać się po przygotowanej przestrzeni. |
| Sprawdzić, czy przygotowany materiał jest zrozumiały dla innych | Test odbiorcy i informacja zwrotna                                 | Uczniowie zapraszają inną parę lub grupę do przejścia fragmentu wystawy albo gry. Na podstawie uwag poprawiają instrukcje, skracają teksty, doprecyzowują pytania lub zmieniają układ materiałów.  |

Nauczyciel w tym procesie jest swoistym przewodnikiem. Zwraca uwagę nie tylko na poprawność merytoryczną i estetykę wykonania, ale również na funkcjonalność całego projektu. Ważne, czy zadania rzeczywiście odnoszą się do lektury, czy instrukcje są jasne, czy materiały multimedialne wspierają interpretację, a nie są jedynie ozdobą. Podczas realizacji zadania warto także omówić z uczniami kwestie praw autorskich, zwłaszcza jeśli korzystają z grafik, muzyki, zdjęć lub fragmentów nagrań.

### **Zadanie 2. Uczniowie rozpoznają problem w szkole oraz projektują rozwiązanie możliwe do przedstawienia społeczności szkolnej**

Możliwość połączenia ze sobą treści nauczania z zakresu:

- języka polskiego, informatyki, matematyki, przyrody/geografii, edukacji obywatelskiej, zajęć praktyczno-technicznych.

#### **Opis zadania:**

Punktem wyjścia powinien być problem bliski uczniom i możliwy do zaobserwowania w codziennym funkcjonowaniu szkoły, np. hałas na przerwach, marnowanie papieru, trudność w znalezieniu informacji o wydarzeniach, niewłaściwa segregacja odpadów, zbyt mała liczba miejsc odpoczynku, chaos informacyjny na klasowym czacie albo potrzeba lepszej komunikacji między uczniami.

Na początku uczniowie wybierają problem i próbują go dokładnie opisać. Ważne, aby nie poprzestali na ogólnym stwierdzeniu, np. „W szkole jest głośno” albo „Uczniowie nie segregują śmieci”, lecz doprecyzowali, kogo problem dotyczy, kiedy się pojawia, jakie ma skutki i dlaczego warto się nim zająć. Na języku polskim mogą przygotować krótki opis problemu i uzasadnienie potrzeby zmiany. Na godzinie wychowawczej lub edukacji obywatelskiej można porozmawiać

o tym, czy wybrane zagadnienie dotyczy dobra wspólnego i jakie grupy powinny zostać uwzględnione przy szukaniu rozwiązania.

Następnie uczniowie zbierają informacje. Mogą przygotować krótką ankietę, przeprowadzić obserwację, policzyć wybrane zjawiska, zebrać opinie uczniów lub nauczycieli, wykonać dokumentację fotograficzną przestrzeni szkolnej albo przeanalizować dostępne komunikaty, regulaminy i ogłoszenia. Na informatyce opracowują zebrane dane: porządkują odpowiedzi, tworzą tabelę, wykres, infografikę albo prostą prezentację. Na matematyce mogą obliczyć procenty, porównać wyniki, oszacować koszty lub określić skalę problemu. Ważne jest, aby uczniowie uczyli się, że dobry komunikat medialny powinien opierać się na sprawdzonych informacjach, a nie wyłącznie na wrażeniu lub pojedynczej opinii.

Kolejnym etapem jest zaprojektowanie rozwiązania i sposobu jego przedstawienia odbiorcom. Uczniowie przygotowują kampanię informacyjną, prezentację dla samorządu uczniowskiego, plakat, infografikę, cyfrową instrukcję, prototyp aplikacji, mapę problemu, makietę zmiany w przestrzeni szkolnej albo stanowisko informacyjne. Na zajęciach praktyczno-technicznych wykonują fizyczny model rozwiązania, planszę, makietę, oznaczenia, pojemniki, tabliczki informacyjne albo prototyp elementu poprawiającego organizację przestrzeni. Na informatyce tworzą cyfrowe materiały wspierające prezentację pomysłu, np. ankietę, wykres, stronę, prezentację, formularz zgłoszeń, kod QR prowadzący do instrukcji albo prosty projekt interfejsu aplikacji.

Istotne jest, aby projekt nie zakończył się wyłącznie przygotowaniem estetycznych slajdów. Uczniowie powinni umieć wyjaśnić, skąd pochodzą dane, dlaczego uznali problem za ważny, jakie rozwiązanie proponują, do kogo kierują swój komunikat i jaki efekt chcą osiągnąć. Dzięki temu moduł medialny zostaje połączony z realnym działaniem na rzecz wspólnoty szkolnej. Media cyfrowe nie są tutaj celem samym w sobie, ale narzędziem diagnozowania problemu, porządkowania informacji, projektowania przekazu i zachęcania innych do zmiany.

Tabela 9.

Przykłady realizacji zadania

| Zadanie                                                                | Forma realizacji                                     | Działanie                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rozpoznać i opisać problem dotyczący szkoły lub najbliższego otoczenia | Krótki opis problemu, mapa skojarzeń, karta diagnozy | Uczniowie wskazują, czego dotyczy problem, kogo obejmuje, kiedy się pojawia i jakie może mieć konsekwencje. Zamiast pisać ogólnie „Na przerwach jest chaos”, doprecyzowują np. „Uczniowie nie wiedzą, gdzie mogą odpocząć, dlatego gromadzą się w największym korytarzu”. |

Tabela 9. cd.

| Zadanie                                                              | Forma realizacji                                                                      | Działanie                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Zebrać informacje potrzebne do oceny problemu                        | Ankieta, obserwacja, dokumentacja fotograficzna, rozmowa z odbiorcami                 | Uczniowie przygotowują krótką ankietę lub arkusz obserwacji, zbierają odpowiedzi i sprawdzają, czy problem rzeczywiście występuje. Uczą się odróżniać własne wrażenie od informacji, które można uporządkować i przedstawić innym.            |
| Opracować dane i przedstawić je w czytelnej formie                   | Tabela, wykres, infografika, prezentacja                                              | Uczniowie porządkują wyniki ankiety lub obserwacji, tworzą prosty wykres i formułują wnioski. Dbają, aby odbiorca rozumiał, co pokazują dane i czego nie można na ich podstawie stwierdzić.                                                   |
| Zaproponować rozwiązanie problemu                                    | Prototyp, makietę, plakat, instrukcja, projekt aplikacji, kampania informacyjna       | Uczniowie przygotowują konkretną propozycję działania, np. projekt oznaczeń ułatwiających segregację odpadów, infografikę o zasadach korzystania z telefonów, mapę miejsc odpoczynku albo prosty prototyp aplikacji z informacjami szkolnymi. |
| Przygotować komunikat dla określonego odbiorcy                       | Prezentacja dla klasy, samorządu uczniowskiego, nauczycieli lub społeczności szkolnej | Uczniowie dostosowują język, dane i formę przekazu do odbiorcy. Inaczej przygotowują komunikat dla młodszych uczniów, inaczej dla dyrekcji, a inaczej dla rodziców. Wyjaśniają, jaki efekt chcą osiągnąć.                                     |
| Sprawdzić, czy rozwiązanie jest zrozumiałe i możliwe do zastosowania | Test odbiorcy, informacja zwrotna, korekta projektu                                   | Uczniowie prezentują pomysł innej grupie, zbierają pytania i uwagi, a następnie poprawiają projekt. Mogą uprościć instrukcję, zmienić grafikę, dodać brakujące dane albo lepiej uzasadnić potrzebę działania.                                 |

W pracy nad takim projektem uczniowie przekonują się, że samo zebranie pomysłów nie wystarczy. Trzeba ustalić, kto i w jaki sposób sprawdzi skalę problemu, kto uporządkuje dane, kto przygotuje część graficzną, a kto zadba o opis rozwiązania. Podział zadań nie ma tu charakteru technicznej formalności, lecz wpływa na powodzenie całego przedsięwzięcia. Rozmowa o tym, co właściwie chcemy pokazać i komu, porządkuje pracę oraz pozwala stworzyć spójny komunikat.

Warto zatrzymać uczniów przy pytaniu o rzetelność przekazu. Dane z ankiety, zdjęcia szkolnej przestrzeni, wykresy i hasła promocyjne mogą pomóc w zrozumieniu problemu, ale mogą też go nadmiernie uprościć. Uczniowie powinni sprawdzić, czy nie wybierają tylko tych informacji, które pasują do ich pomysłu, czy wykres nie wzmacnia fałszywego wrażenia, czy zdjęcie nie pokazuje sytuacji wyrwanej z kontekstu, a hasło nie obiecuje więcej, niż projekt rzeczywiście może zmienić. Taka rozmowa jest ważniejsza niż samo dopracowanie slajdów, bo pokazuje, że media

cyfrowe nie są neutralnym opakowaniem dla treści. Sposób przedstawienia problemu wpływa na to, jak zostanie on zrozumiany przez odbiorców.

Zakończeniem pracy może być prezentacja projektu przed klasą, samorządem uczniowskim, nauczycielami lub inną grupą odbiorców. Nie chodzi jednak o wystąpienie w formule konkursu na najlepszy pomysł, lecz o przedstawienie rozpoznanego problemu, pokazanie danych i zaproponowanie rozwiązania, które można wspólnie omówić. Uczniowie uczą się w ten sposób, że narzędzia cyfrowe i medialne mogą służyć nie tylko do przygotowania atrakcyjnego materiału, ale także do rozpoczęcia dyskusji o realnej zmianie w szkolnym otoczeniu.

### **Zadanie 3. Uczniowie realizują projekt promocyjno-edukacyjny inspirowany treściami z różnych przedmiotów**

Możliwość połączenia ze sobą treści nauczania z zakresu:

- języka polskiego, historii, przyrody/geografii, informatyki, plastyki, zajęć praktyczno-technicznych.

#### **Opis zadania:**

Nauczyciel proponuje uczniom przygotowanie fikcyjnej usługi, kampanii, produktu lub akcji społecznej inspirowanej treściami omawianymi na różnych przedmiotach (języku polskim, historii, przyrodzie lub geografii). Uczniowie nie odtwarzają jednak poznanych treści w formie notatki czy prezentacji, lecz przenoszą je do współczesnego kontekstu i zastanawiają się, jak można je wykorzystać do zaprojektowania komunikatu dla konkretnego odbiorcy.

Praca rozpoczyna się od wyboru inspiracji. Uczniowie mogą wyjść od postaci mitologicznej, wydarzenia historycznego, problemu ekologicznego, motywu literackiego albo lokalnego zjawiska społecznego. Następnie określają, na jaką współczesną potrzebę mógłby odpowiadać ich pomysł. Może to być aplikacja pomagająca w nauce, kampania zachęcająca do czytania, projekt promujący zdrowe nawyki, usługa wspierająca orientację w przestrzeni szkoły, akcja dotycząca ochrony środowiska albo poradnik bezpiecznej komunikacji w internecie. Ważne, aby projekt nie był przypadkową „marką wymyśloną na lekcji”, lecz próbą połączenia wiedzy przedmiotowej z realnym problemem lub potrzebą odbiorców.

Na języku polskim uczniowie pracują z nazwą, hasłem, opisem i językiem perswazji. Zastanawiają się, jak mówić o swoim pomysle, aby zaciekawić odbiorcę, ale nie manipulować nim i nie obiecywać więcej, niż wynika z założeń projektu. Mogą porównywać różne wersje haseł, analizować ich emocjonalny wydźwięk, sprawdzać, czy opis jest jasny i czy argumenty

rzeczywiście uzasadniają wartość proponowanego działania. Jeśli projekt wyrasta z tekstu literackiego, mitu lub wydarzenia historycznego, uczniowie dbają również o to, aby nie zgubić sensu materiału źródłowego i nie sprowadzić go wyłącznie do efektownego skojarzenia.

Na informatyce powstają cyfrowe elementy projektu: logo, prezentacja, prosta strona, formularz badania potrzeb odbiorców, infografika, krótki film promocyjny, grafika do mediów społecznościowych albo prototyp aplikacji. Uczniowie potencjalnie mogą także wykorzystać narzędzia sztucznej inteligencji do wygenerowania wstępnych propozycji nazw, haseł lub grafik, ale ich zadaniem jest krytyczna ocena tych materiałów. Sprawdzają, czy propozycje są zrozumiałe, zgodne z celem, wolne od stereotypów, nie wprowadzają w błąd i nie naruszają praw innych osób. W ten sposób AI nie zastępuje projektowania, lecz staje się jednym z narzędzi, którego użycie wymaga decyzji, selekcji i odpowiedzialności.

Na plastyce uczniowie opracowują warstwę wizualną projektu: kolorystykę, symbol, układ graficzny, typografię i spójność materiałów. Zajęcia praktyczno-techniczne pozwalają natomiast nadać pomysłowi konkretną formę. Może powstać stoisko prezentacyjne, plansza, makieta, prototyp opakowania, model produktu, zestaw kart informacyjnych, element ekspozycji albo materiał do wykorzystania podczas szkolnego wydarzenia. Dzięki temu uczniowie widzą, że przekaz medialny nie istnieje wyłącznie na ekranie. Może zostać przeniesiony do przestrzeni szkoły, zaprezentowany odbiorcom i poddany ich ocenie.

**Tabela 10.**

Przykłady realizacji zadania

| Zadanie                                                              | Forma realizacji                                                | Działanie                                                                                                                                                                            |
|----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Wybrać inspirację przedmiotową i połączyć ją ze współczesną potrzebą | Karta pomysłu lub mapa skojarzeń                                | Uczniowie wskazują, co było inspiracją dla projektu, np. mit, lektura, zagadnienie ekologiczne lub wydarzenie historyczne, a następnie określają, komu i w czym ich pomysł ma pomóc. |
| Zaprojektować nazwę, hasło i opis projektu                           | Krótki opis promocyjno-informacyjny                             | Uczniowie tworzą nazwę i hasło, a potem sprawdzają, czy przekaz jest zrozumiały, nie zawiera fałszywych obietnic i jasno pokazuje cel działania.                                     |
| Przygotować cyfrowe materiały promocyjne                             | Logo, prezentacja, grafika, film, strona lub prototyp aplikacji | Uczniowie dobierają narzędzia cyfrowe do celu projektu i tworzą materiał, który wyjaśnia odbiorcy, czym jest proponowana usługa, kampania lub produkt.                               |
| Sprawdzić etyczność przekazu                                         | Krótką analizę hasła, obrazu i danych                           | Uczniowie oceniają, czy komunikat nie manipuluje emocjami, nie wprowadza w błąd, nie wykorzystuje cudzych materiałów bez podania źródła i nie pomija ważnych informacji.             |

Tabela 10. cd.

| Zadanie                                                     | Forma realizacji                                                 | Działanie                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Przygotować materialną formę prezentacji                    | Stoisko, plansza, makieta, model, opakowanie, karta informacyjna | Uczniowie tworzą fizyczny element projektu, który pozwala odbiorcy lepiej zrozumieć pomysł i zobaczyć jego możliwe zastosowanie.      |
| Zaprezentować projekt odbiorcom i zebrać informacje zwrotne | Prezentacja, minitargi projektów, konsultacje z klasą            | Uczniowie przedstawiają pomysł, odpowiadają na pytania i sprawdzają, czy odbiorcy rozumieją cel, sposób działania i wartość projektu. |

W tym zadaniu najważniejsze jest spostrzeżenie, że komunikat powinien być zarówno rzetelny, jak i atrakcyjny dla odbiorcy. Uczniowie przekonują się, że dobra nazwa, mocne hasło i ciekawa grafika mogą przyciągnąć uwagę, ale nie wystarczą, jeśli projekt nie odpowiada na żadną realną potrzebę albo jeśli obietnica składana odbiorcy jest fałszywa. To dobry moment, aby poszukać odpowiedzi na pytania: Gdzie kończy się informowanie, a zaczyna manipulowanie? Czy hasło tylko zachęca, czy już wywiera presję? Czy obraz pomaga zrozumieć pomysł, czy raczej maskuje jego słabe strony? Czy dane wykorzystane w prezentacji rzeczywiście potwierdzają problem, czy zostały dobrane wyłącznie po to, aby wzmocnić efekt?

Projekt pozwala też pokazać uczniom, że przekaz medialny jest wynikiem wielu decyzji. Ktoś wybiera nazwę, kadr, kolor, kolejność informacji, ton wypowiedzi, typ argumentów i sposób prezentacji danych. Każda z tych decyzji wpływa na odbiorcę. Dlatego podczas omawiania prac warto pytać nie tylko o to, czy projekt jest estetyczny, ale także o to, czy jest uczciwy wobec odbiorcy, czy jasno informuje o swoim celu, czy wykorzystuje materiały zgodnie z prawem i czy nie sprowadza złożonego zagadnienia do prostego sloganu.

Zakończeniem może być prezentacja w formule mini targów projektów. Uczniowie przygotowują stanowiska, pokazują materiały cyfrowe i fizyczne, odpowiadają na pytania oraz zbierają krótką informację zwrotną od odbiorców. Dzięki temu projekt nie kończy się na wykonaniu plakatu czy prezentacji. Staje się sytuacją komunikacyjną, w której uczniowie muszą wyjaśnić własne decyzje, obronić sens pomysłu i przyjąć uwagi innych. W takim ujęciu moduł medialny łączy wiedzę z różnych przedmiotów z praktyką odpowiedzialnego projektowania przekazu.

We wszystkich 3 typach działań uczniowie pracują z podobnym zestawem wyzwań, choć wychodzą od różnych treści. Muszą dokonać selekcji informacji, dobrać formę przekazu, uwzględnić odbiorcę, połączyć tekst z obrazem, wykorzystać narzędzia cyfrowe, sprawdzić poprawność i rzetelność materiałów, a następnie przyjąć informację zwrotną. Właśnie ta

powtarzalność jest dla nauczyciela ważna. Pokazuje, że efekty modułu medialnego można realizować spiralnie: raz poprzez pracę z lekturą, innym razem poprzez wykorzystanie danych i formułowanie problemu istotnego dla społeczności szkolnej, jeszcze innym przez kampanię lub projekt promocyjny. Uczniowie wykorzystują podobne kompetencje, ale za każdym razem w innym kontekście i na wyższym poziomie samodzielności. Dzięki temu realizacja modułu medialnego staje się częścią sensownej pracy międzyprzedmiotowej, a nie kolejnym obowiązkiem dopisanym do listy treści. Uczeń widzi, że te same umiejętności są potrzebne w różnych sytuacjach – gdy opowiada o lekturze, przedstawia dane z ankiety, projektuje kampanię, tworzy grafikę, korzysta ze sztucznej inteligencji. Moduł medialny porządkuje te doświadczenia i pozwala nazwać to, co w edukacji cyfrowej jest najistotniejsze.

## 7. Cele i treści modułu medialnego w powiązaniu z tygodniem projektowym oraz doświadczeniami edukacyjnymi na przedmiotach

### 7.1. Tydzień projektowy a moduł medialny

Obowiązek realizacji tygodnia projektowego w szkołach podstawowych rozpocznie się w roku szkolnym 2027/2028. Wiele projektów realizowanych w tym czasie może wspierać osiąganie celów modułu medialnego, rozwijając gotowość uczniów do odpowiedzialnego tworzenia, upowszechniania i krytycznego wykorzystywania przekazów medialnych. Poniższa tabela zawiera przykłady projektów, które mogą być wykorzystane do realizacji treści modułu medialnego.

Tabela 11.

Propozycje projektów do realizacji

| Tytuł projektu              | Działania                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Efekty pracy uczniów                                                                                         |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Promocja naszej szkoły      | Uczniowie, pamiętając o uzyskaniu niezbędnych zgód na wykorzystanie wizerunku oraz o zasadach ochrony danych osobowych, przygotowują materiały reklamowe zachęcające rodziców młodszych roczników do zapisywania dzieci do danej szkoły. Zbierają ciekawostki o szkole, zastanawiają się, czym warto się pochwalić (osiągnięcia uczniów i absolwentów, oferta zajęć pozalekcyjnych, wyposażenie sal, strefy relaksu itp.), robią zdjęcia, nagrywają filmiki promocyjne. | Foldery reklamowe, zdjęcia, filmiki promocyjne, materiały do mediów społecznościowych oraz mediów lokalnych. |
| Nasza miejscowość w mediach | <b>Dla klas IV–VI:</b><br>Uczniowie poznają lokalne media i analizują informacje dotyczące swojej okolicy. Szukają przede wszystkim tych o szkole lub znajomych. Gromadzą je, czytają, oglądają, skanują, mogą uporządkować je chronologicznie, np. z 5 ostatnich lat.                                                                                                                                                                                                  | Cyfrowe repozytorium informacji o danej miejscowości.                                                        |
|                             | <b>Dla klas VII–VIII:</b><br>Uczniowie dodatkowo, na wzór informacji z mediów lokalnych, przygotowują własne materiały, np. przeprowadzają wywiady, dokumentują wybrane miejsca lub problemy lokalne.                                                                                                                                                                                                                                                                   | Reportaże, podcasty, gazetka lub profil projektu w mediach społecznościowych.                                |

Tabela 11. cd.

| Tytuł projektu                                            | Działania                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Efekty pracy uczniów                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Jak media pokazują zwierzęta i przyrodę?                  | Uczniowie analizują zdjęcia, filmy i posty dotyczące przyrody i zwierząt. Rozmawiają o tym, jak obraz wpływa na emocje i odbiór informacji, a następnie przygotowują własne materiały edukacyjne.<br>Wskazówka dla klas IV–VI: nauczyciele przygotowują 2 lub 3 dokumentalne filmy przyrodnicze, artykuły ze zdjęciami, a także posty, które przeanalizują wspólnie (np. przez pierwsze 2 dni).                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Wystawa plakatów, infografik lub szkolna kampania dotycząca środowiska i odpowiedzialnego odbioru mediów.                                                                |
| Bezpieczni w sieci                                        | Uczniowie realizują kilkudniowy projekt poświęcony bezpieczeństwu w internecie, kulturze komunikacji oraz odpowiedzialnemu korzystaniu z mediów cyfrowych. Analizują sytuacje związane z bezpieczeństwem on-line, hejtem i kulturą komunikacji w internecie. Jednego dnia zapoznają się ze spotami oraz akcjami informacyjnymi organizacji pozarządowych; kolejnego dyskutują na temat prezentowanych problemów, mogą dzielić się własnymi doświadczeniami. W następne dni tworzą zasady netykiety, przygotowują scenki pokazujące właściwe reakcje na zagrożenia w sieci.<br>Projekt można wykorzystać do stworzenia szkolnych zasad lub kodeksu odpowiedzialnego zachowania w internecie. | Debata, dyskusja podsumowująca; prezentacja scenek; kodeks, zasady netykiety.                                                                                            |
| Senior on-line – pomagamy korzystać z mediów i smartfonów | Uczniowie, pod opieką nauczyciela i zgodnie z obowiązującymi w szkole standardami ochrony małoletnich, planują i organizują jedno- lub dwudniowe warsztaty dla seniorów poświęcone korzystaniu ze smartfonów i mediów cyfrowych. Rozpoznają potrzeby seniorów, przygotowują instrukcje, prezentacje i materiały pomocnicze. Ćwiczą również sposoby jasnego wyjaśniania zagadnień związanych z obsługą komunikatorów, wyszukiwaniem informacji, korzystaniem z aplikacji oraz bezpieczeństwem w sieci. Następnie prowadzą warsztaty dla zaproszonych seniorów, pomagają im w praktycznych działaniach i odpowiadają na pytania.                                                              | Warsztaty dla seniorów, materiały pomocnicze przygotowane przez uczniów (np. poradnik, prezentacja, plakaty lub krótkie filmy instruktażowe) oraz dokumentacja projektu. |

## 7.2. Doświadczenia edukacyjne realizujące wymagania szczegółowe modułu medialnego

W podstawie programowej można znaleźć doświadczenia edukacyjne, które wspierają realizację wymagań szczegółowych z zakresu edukacji medialnej. Nauczyciel wraz z uczniami wybiera te, które odpowiadają zainteresowaniom oraz możliwościom uczniów.

Tabela 12.

Przykłady doświadczeń z różnych przedmiotów i propozycje ich realizacji z uczniami

| Doświadczenie edukacyjne                                                                                                              | Przedmiot                    | Przykład działania                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Uczeń realizuje indywidualnie lub w grupie projekt twórczy związany z przeczytaną lekturą (np. opracowuje komiks na podstawie tekstu) | język polski, klasy IV–VI    | Po przeczytaniu krótkiego utworu literackiego (np. baśni, legendy, przypowieści, mitu, bajki) uczniowie w grupach przygotowują komiks. Mogą go wykonać w wersji tradycyjnej (na papierze) lub wykorzystać do tego tablet graficzny. Istotne jest zaplanowanie kolejnych etapów powstawania komiksu. Nad etapem 1. (tworzenie scenariusza) grupa pracuje wspólnie. Za kolejne odpowiadają już poszczególni uczniowie – włączają się do pracy na odpowiednich jej etapach: 2. przygotowanie scenopisu obrazkowego (storyboardu); 3. wykonanie szkiców oraz ilustracji; 4. kolorowanie i opracowanie graficzne; 5. przygotowanie dialogów, narracji i innych elementów tekstowych. Efekty pracy uczniowie prezentują w szkolnej bibliotece. |
| Uczeń przygotowuje i przedstawia indywidualnie przegląd prasy, mediów i innych źródeł na zadany temat                                 | język polski, klasy VII–VIII | Nauczyciel proponuje uczniom temat bliski ich doświadczeniom, np. sztuczna inteligencja, media społecznościowe lub wpływ telefonów na relacje. Uczniowie przez kilka dni gromadzą materiały z różnych źródeł: portali internetowych, mediów społecznościowych, podcastów czy krótkich materiałów filmowych. Następnie analizują materiały i porównują sposób przedstawiania tego samego zagadnienia. Wskazują różnice między faktami i opiniami oraz oceniają wiarygodność źródeł. Efektem pracy może być krótka prezentacja lub ustny przegląd mediów przedstawiony na forum klasy.                                                                                                                                                     |

Tabela 12. cd.

| Doświadczenie edukacyjne                                                                                                                                                      | Przedmiot            | Przykład działania                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Uczeń przygotowuje i w miarę możliwości publikuje materiał do lokalnego lub szkolnego medium, w którym wyraża opinię w sprawie dotyczącej społeczności lokalnej               | edukacja obywatelska | Nauczyciel wspólnie z uczniami wybiera temat ważny dla społeczności szkolnej lub lokalnej, np. bezpieczeństwo w sieci, problem hejtu lub nadmiernego korzystania z telefonów. Uczniowie analizują problem, zbierają opinie rówieśników i przygotowują własny materiał – artykuł, podcast, krótki film lub post do szkolnych mediów społecznościowych. Uczniowie pamiętają o uzyskaniu niezbędnych zgód na wykorzystanie wizerunku oraz o zasadach ochrony danych osobowych. Zadanie może zakończyć się publikacją materiału na stronie szkoły, w gazetce lub mediach lokalnych. |
| Uczeń indywidualnie lub w grupie przygotowuje i prezentuje w języku obcym krótką formę artystyczną (np. skecz, reklamę, krótki film, piosenkę, przedstawienie, podcast, vlog) | język obcy           | Uczniowie w grupach planują własny przekaz w języku obcym, przygotowują scenariusz, dobierają formę i opracowują materiał, np. podcast, reklamę społeczną lub krótki vlog. Następnie prezentują efekty swojej pracy na forum klasy lub podczas szkolnego wydarzenia.                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

## 8. Współpraca z instytucjami. Jak wykorzystać ich potencjał do realizacji podstawy programowej?

Wprowadzenie modułu medialnego ma się przyczynić do poprawy jakości edukacji medialnej w szkole. Obowiązkowe treści i działania z nim związane obejmują wszystkich uczniów.

Wspierają rozwój kompetencji niezbędnych do świadomego i odpowiedzialnego korzystania z mediów oraz technologii cyfrowych. Realizacja modułu medialnego sprzyja współpracy szkół z przedstawicielami mediów, organizacjami pozarządowymi, bibliotekami i instytucjami kultury. Stwarza dodatkowe okazje do doskonalenia kompetencji zawodowych nauczycieli w obszarze edukacji medialnej.

### 8.1. Lokalne media

Współpraca szkoły z mediami lokalnymi może stanowić ważny element realizacji modułu medialnego. Umożliwia uczniom współpracę z profesjonalistami oraz poznawanie praktycznego wymiaru komunikacji w środowisku lokalnym. Tego typu działania wspierają rozwijanie kompetencji językowych, cyfrowych czy społecznych, a także wzmacniają sprawczość uczniów, np. poprzez możliwość publicznego prezentowania efektów własnej pracy.

Warsztaty prowadzone przez dziennikarzy i wizyty w redakcjach należą do najczęściej realizowanych form współpracy szkół z mediami lokalnymi i mogą być wartościowym wsparciem w realizacji treści z zakresu edukacji medialnej. Bardziej zaawansowaną formą współpracy są długofalowe projekty, w ramach których uczniowie przygotowują materiały dotyczące życia szkoły lub społeczności lokalnej – artykuły, podcasty, audycje czy nagrania wideo – publikowane następnie w mediach lokalnych. Najczęściej wiąże się to z cyklicznymi spotkaniami, opieką merytoryczną dziennikarzy, poznawaniem procesu powstawania określonych przekazów medialnych oraz przede wszystkim z realną komunikacją. Ciekawym rozwiązaniem są wspólne działania lokalne dotyczące bezpieczeństwa w sieci, fake newsów lub hejtu, organizowanie debat i spotkań dotyczących odpowiedzialnej komunikacji.

Na takiej współpracy korzystają zarówno uczniowie, jak i lokalne media. Wspólne działania sprzyjają budowaniu więzi ze społecznością lokalną oraz angażują rodziców, uczniów i przedstawicieli różnych instytucji. Przykładem takiej współpracy jest Centrum Edukacji Medialnej (<https://radiokielce.pl/cem/>) działające przy Polskim Radiu Kielce. Jest to interaktywny ośrodek edukacji medialnej, którego celem jest rozwijanie kompetencji medialnych oraz przeciwdziałanie dezinformacji i fake newsom. Centrum prowadzi warsztaty dla uczniów szkół

podstawowych i ponadpodstawowych, organizowane zarówno w szkołach, jak i w swojej siedzibie. Uczestnicy mogą korzystać z kilku ścieżek edukacyjnych dostosowanych do wieku i zainteresowań. Dziennikarze oraz wolontariusze przygotowują również ofertę zajęć realizowanych w ramach corocznego Tygodnia Edukacji Medialnej.

## 8.2. Organizacje pozarządowe

Organizacje pozarządowe często dysponują aktualnymi materiałami edukacyjnymi, doświadczeniem praktycznym oraz ekspertami zajmującymi się edukacją medialną, bezpieczeństwem cyfrowym i przeciwdziałaniem dezinformacji. Działania edukacyjne organizacji pozarządowych najczęściej odbywają się w szkołach i mogą stanowić jedną z form realizacji podstawy programowej. Uczniowie uczestniczą w zajęciach prowadzonych przez zaproszonych gości w obecności nauczyciela. Poniższy przegląd obejmuje wybrane organizacje, których oferta jest zgodna z tematyką modułu medialnego oraz dostosowana do wieku uczniów szkoły podstawowej. Zestawienie ma charakter przykładowy i nie stanowi rekomendacji poszczególnych organizacji:

- Stowarzyszenie Demagog (b.d.) zajmuje się fact-checkingiem i edukacją dotyczącą dezinformacji. W ramach Akademii Fact-Checkingu prowadzi warsztaty i przygotowuje materiały związane z weryfikowaniem informacji, rozpoznawaniem manipulacji oraz krytyczną analizą przekazów medialnych. Demagog oferuje także platformę e-learningową (<https://platforma.demagog.org.pl/>) dla nauczycieli i uczniów, na której znajdują się również bezpłatne kursy oraz materiały dydaktyczne.
- Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę (b.d.) realizuje programy dotyczące cyberprzemocy, hejtu, higieny cyfrowej i bezpiecznego korzystania z internetu. Organizacja przygotowuje również materiały dla nauczycieli i rodziców.
- Fundacja Panoptykon (b.d.) udostępnia materiały dydaktyczne związane z tematyką prywatności i algorytmów oraz świadomym korzystaniem z technologii. Można je wykorzystać do realizacji zagadnień dotyczących śladu cyfrowego, danych osobowych i funkcjonowania mediów społecznościowych.
- Akademia NASK (<https://cyberprofilaktyka.pl/>) oferuje scenariusze lekcji, raporty i szkolenia dotyczące bezpieczeństwa cyfrowego, higieny cyfrowej, cyberzagrożeń oraz nowych technologii, w tym sztucznej inteligencji.
- Instytut Cyfrowego Obywatelstwa (b.d.) zajmuje się tematami związanymi z higieną cyfrową, odpowiedzialnym korzystaniem z technologii, relacjami w środowisku on-line oraz wpływem

mediów cyfrowych na funkcjonowanie dzieci i młodzieży. Instytut przygotowuje materiały edukacyjne, szkolenia i działania wspierające szkoły oraz rodziców.

- Fundacja Dbam o Mój Zasięg (b.d.) prowadzi badania, warsztaty i kampanie społeczne dotyczące m.in. uzależnień cyfrowych, fonoholizmu, cyberprzemocy i równowagi między życiem on-line i off-line. Organizacja przygotowuje także raporty oraz materiały wspierające nauczycieli i rodziców w realizacji edukacji medialnej i cyfrowej.

### 8.3. Biblioteki i instytucje kultury

Biblioteki szkolne, publiczne i pedagogiczne coraz częściej pełnią funkcję lokalnych centrów edukacji medialnej i informacyjnej. Współpraca z nimi może obejmować warsztaty poświęcone rozpoznawaniu fake newsów, bezpieczeństwu cyfrowemu i krytycznej analizie źródeł, a także projekty czytelniczo-medialne, redagowanie gazetek szkolnych oraz spotkania z autorami i twórcami cyfrowymi. Biblioteki wspierają również nauczycieli, udostępniając materiały edukacyjne i zasoby cyfrowe oraz organizując działania rozwijające kompetencje informacyjne, językowe i cyfrowe uczniów.

Szkoły mogą współpracować także z domami kultury, centrami filmowymi, kinami, muzeami oraz centrami edukacji artystycznej. Współpraca z tymi instytucjami może wspierać realizację treści programowych poprzez udział uczniów w warsztatach, przeglądach filmowych, projektach audiowizualnych, spotkaniach z twórcami oraz zajęciach poświęconych analizie przekazów medialnych i języka filmu. Instytucje te dysponują odpowiednią infrastrukturą i wyposażeniem oraz mają kontakt z ekspertami z dziedziny mediów, filmu i sztuki. Uczniowie mogą uczestniczyć w wirtualnych wystawach, poznawać pracę z kamerą w studiu, tworzyć animacje poklatkowe, obcować np. z grafiką użytkową (plakatem, infografiką, okładką książki).

Nauczyciele i uczniowie mogą również brać udział w różnych inicjatywach i programach. Jest ich wiele. Do tych, które obejmują swoją działalnością wiele województw, a nawet cały kraj, należą np.:

- KinoSzkoła<sup>1</sup> (<https://kinoszkola.org.pl/>): ogólnopolski program edukacji medialnej i społecznej Fundacji Rozwoju Kompetencji Medialnych i Społecznych. Jest realizowany we współpracy z kinami, szkołami i instytucjami kultury. Program łączy projekcje filmowe z zajęciami dotyczącymi emocji, relacji społecznych, bezpieczeństwa w sieci, hejtu, komunikacji i funkcjonowania młodych ludzi w świecie mediów. Ważnym elementem programu są rozmowy i działania wychowawcze prowadzone wokół filmu, które pomagają uczniom

<sup>1</sup> Program jest częściowo odpłatny.

rozwijać krytyczny odbiór przekazów audiowizualnych oraz refleksję nad wpływem mediów na codzienne życie. Na stronie fundacji znajdują się także materiały dla nauczycieli i oferta szkoleniowa.

- Filmoteka Szkolna: program edukacyjny Filmoteki Narodowej – Instytutu Audiowizualnego (b.d.). Jego celem jest rozwijanie kompetencji kulturowych, medialnych i językowych uczniów poprzez edukację filmową. Program udostępnia szkołom filmy, scenariusze lekcji, materiały dydaktyczne oraz szkolenia dla nauczycieli. Filmoteka Szkolna wspiera analizę języka filmu, interpretację przekazów audiowizualnych i rozwijanie umiejętności świadomego odbioru kultury oraz mediów.
- Edukacja Młode Horyzonty<sup>2</sup> (dawniej Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej): ogólnopolski program realizowany przez Stowarzyszenie Nowe Horyzonty (b.d.) we współpracy z kinami i instytucjami kultury. W ramach spotkań odbywają się pokazy filmowe, prelekcje, analizy i dyskusje przygotowane przez ekspertów z różnych dziedzin (m.in. filmoznawców, socjologów, psychologów czy kulturoznawców), realizowane w ramach cykli tematycznych dostosowanych do wszystkich etapów edukacyjnych. Dodatkowo powstają materiały dydaktyczne dla nauczycieli oraz scenariusze lekcji oparte na tematach i wątkach z filmów.

---

<sup>2</sup> Program jest częściowo odpłatny.

# Bibliografia i źródła do wykorzystania

Balcerek, H., Trysińska, M. (2020). Film animowany jako pomoc dydaktyczna w kształceniu dzieci z ASD. *Didaktické Studie: Nové výzvy didaktiky českého jazyka. Stylistika v teorii a edukační praxi*, 12(2), 78–94.

Bańkowska, E., Jagodzińska, J., Kozłowska, E., Mikołajczuk, A., Wolańska, E., Wszeborowska, H. (2003). *Praktyczna stylistyka nie tylko dla polonistów*. Książka i Wiedza.

Błachnio, A., Przepiórka, A., Rowiński, T. (2014). Dysfunkcjonalne korzystanie z internetu – przegląd badań. *Psychologia Społeczna*, 9(4), 378–395.

Błoński, P. (b.d.). *Komiksy edukacyjne – jak powstają i jaki tkwi w nich potencjał*. Pobrano 1 sierpnia 2026 z: <https://pawelblonski.pl/komiksy-edukacyjne-jak-powstaja-i-jaki-tkwi-w-nich-potencjal/>

Bobiński, W. (2011). *Teksty w lustrze ekranu. Okołoilmowa strategia kształcenia literacko-kulturowego*. Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS.

Bobiński, W. (2016). *Wykształcić widza. Sztuka oglądania w edukacji polonistycznej*. Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS.

Bortnowski, S. (2003). *Warsztaty dziennikarskie*. Stentor.

Grabias, S. (2001). *Język w zachowaniach społecznych*. Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.

Horwath, E. (2012). Uczyć, aby działać. O metodzie projektów. W: A. Janus-Sitarz (red.), *Twórczość i tworzenie w edukacji polonistycznej* (s. 238–254). Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS.

Jakima, S., Mosiołek, A. (red.). (2022). *Zaburzenia behawioralne i zaburzenia nawyków*. Fundacja ETOH.

Janus-Sitarz, A. (red.). (2012). *Twórczość i tworzenie w edukacji polonistycznej*. Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS.

Kania, A. (2023). *Więcej niż lekcja. Interdyscyplinarne projekty w edukacji polonistycznej*. Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS.

Kępa-Figura, D. (2010a). Istota fatyczności a komunikacja medialna. W: M. Graszewicz i J. Jastrzębski (red.), *Teorie komunikacji i mediów 3* (s. 89–100). Oficyna Wydawnicza Atut – Wrocławskie Wydawnictwo Oświatowe.

Kępa-Figura, D. (2010b). Relatywizm języka – pułapka bezczynności czy szansa aktywności poznawczej. W: A. Pajdzińska i R. Tokarski (red.), *Relatywizm w języku i kulturze* (s. 217–236). Wydawnictwo UMCS.

Kępa-Figura, D. (2013). Świat w informacji dziennikarskiej – informacja czy interpretacja. Analiza językoznawcza. *Zeszyty Prasoznawcze*, 3, 350–363.

Kępa-Figura, D. (2019a). Obcy (czyli wróg) – narracja o wrogu jako narzędzie oddziaływania nakłaniającego w dyskursie publicznym. W: M. Czempka-Wewióra, A. Kalisz, M. Ślawska (red.), *Komunikacja ponad granicami. Prace dedykowane Profesor Małgorzacie Kicie* (s. 231–246). Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego; Wydawnictwo Gnome.

Kępa-Figura, D. (2019b). Zasada kooperacji Paula Grice’a jako narzędzie oceny tekstu medialnego w edukacji polonistycznej. W: M. Trysińska i K. Maciejak (red.), *Kompetencje nauczyciela polonisty we współczesnej szkole: Między schematem a kreatywnością* (s. 243–259). Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.

Kępa-Figura, D. (2021). (Multimodaler) Text als Gegenstand linguistischer Forschung. *Tekst i Dyskurs – Text und Diskurs*, 15, 137–155.

Kopacz, A. (2021). Cyfrowe projekty w praktyce polonistycznej. *Facta Ficta. Journal of Theory, Narrative & Media*, 8(2), 101–117.

Kulig-Kozłowska, A. (2017). *Facebook w szkolnej ławce. Media społecznościowe a edukacja polonistyczna*. Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS.

Litwin, P., Monkos, A. (2020). *Fakty, nie fikcja: jak wzmacniać odporność na dezinformację wśród uczniów. Materiały dydaktyczne dla nauczycieli*. Demagog. [https://media.demagog.org.pl/uploads/2025/12/wersja\\_cyfrowa\\_FaktyNieFikcja-2.pdf](https://media.demagog.org.pl/uploads/2025/12/wersja_cyfrowa_FaktyNieFikcja-2.pdf)

Maciejak, K. (2018). *YouTube w edukacji. Strategie nadawcze wideoblogerów*. Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS.

Maziarz, M. (2020). *Zaangażowani w rzeczywistość. Szkolna edukacja medialna w Niemczech i Polsce*. Oficyna Wydawnicza Atut.

Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse. (2026, 19 marca). Semaine de la presse et des médias dans l'École. Pobrano 1 sierpnia 2026 z: <https://www.education.gouv.fr/semaine-de-la-presse-et-des-medias-dans-l-ecole-465750>

Naruszewicz-Duchlińska, A. (2021). Hejt czy nie hejt? Oto jest pytanie. Wstępne rozważania o internetowych definicjach i opisach hejtu. *Prace Językoznawcze*, 23(2), 303–316.

Siemieniecki, B. (red.). (2008). *Pedagogika medialna. Podręcznik akademicki* (wyd. 2). Wydawnictwo Naukowe PWN.

Skrzydlewski, W., Dylak, S. (red.). (2012). *Media, edukacja, kultura. W stronę edukacji medialnej*. Polskie Towarzystwo Technologii i Mediów Edukacyjnych.

Strykowski, W. (2003). Rola mediów i edukacji medialnej we współczesnym społeczeństwie. *Chowanna*, 1(20), 111–122. <https://bazhum.muzhp.pl/media/texts/chowanna/2003-tom-1/chowanna-r2003-t1-s111-122.pdf>

Stunża, G. D. (2012). Edukacja medialna w podstawie programowej. W: J. Lipszyc (red.), *Cyfrowa przyszłość. Edukacja medialna i informacyjna w Polsce – raport otwarcia. Aneks* (s. 1–38). Fundacja Nowoczesna Polska.

Szoska, M. (2019). *Trudna obecność. Film w edukacji polonistycznej a interpretacja*. Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.

Trysińska, M. (2021). Trudno być obojętnym. O emocjach w filmie animowanym „Emotki. Film” (ang. „The Emoji Movie”). W: M. Wanot-Miśtura i E. Wierzbicka-Piotrowska (red.), *Od uwielbienia do wzgardy. O języku emocji w różnych typach dyskursu* (s. 265–279). Dom Wydawniczy Elipsa.

Trzaskowski, P. (2023). *Hejt w komentarzach internetowych*. Ridero.

Wojtak, M. (2010). *Analiza gatunków prasowych. Podręcznik dla studentów dziennikarstwa i kierunków pokrewnych*. Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.

Wolny-Zmorzyński, K., Kaliszewski, A., Furman, W. (2009). *Gatunki dziennikarskie. Teoria, praktyka, język*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

Wolny-Zmorzyński, K., Kaliszewski, A., Snopek, J., Furman, W. (2014). *Prasowe gatunki dziennikarskie*. Poltext.

## Serwisy internetowe

Filmoteka Narodowa – Instytut Audiowizualny. (b.d.). *Filmoteka Szkolna*. Pobrano 1 sierpnia 2026 z: <https://www.fina.gov.pl/edukacja/filmoteka-szkolna/>

Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę. (b.d.). *Edukacja*. Pobrano 1 sierpnia 2026 z: <https://fdds.pl/dzialania/edukacja/>

Fundacja Dbam o Mój Zasięg. (b.d.). *Materiały pomocnicze*. Pobrano 1 sierpnia 2026 z: <https://dbamomojzasieg.pl/materiały-pomocnicze/>

Fundacja Instytut Cyfrowego Obywatelstwa. (b.d.). *Lekcje higieny cyfrowej*. Higiena Cyfrowa. Pobrano 1 sierpnia 2026 z: <https://higienacyfrowa.pl/lekcje-higieny-cyfrowej/>

Fundacja Nowoczesna Polska. (b.d.). *Edukacja Medialna*. Pobrano 1 sierpnia 2026 z: <https://edukacjamedialna.edu.pl/>

Fundacja Panoptykon. (b.d.). *Raporty*. Pobrano 1 sierpnia 2026 z: <https://panoptykon.org/publikacje/raporty>

Polskie Towarzystwo Edukacji Medialnej. (b.d.). *PTeM: Polskie Towarzystwo Edukacji Medialnej*. Pobrano 1 sierpnia 2026 z: <https://www.ptem.org.pl/>

Stowarzyszenie Demagog. (b.d.). *Akademia Fact-Checkingu*. Pobrano 1 sierpnia 2026 z: <https://akademia.demagog.org.pl/>

Stowarzyszenie Nowe Horyzonty. (b.d.). *Młode Horyzonty VOD*. Pobrano 1 sierpnia 2026 z: <https://www.nowehoryzonty.pl/edukacjaonline>