



Wspierana przez Komisję Europejską witryna Consumer Classroom ogłasza trzeci coroczny konkurs międzyszkolny. Do udziału zapraszamy wszystkie szkoły ponadpodstawowe w Unii Europejskiej. Wykorzystajcie kreatywność i pracę zespołową do przygotowania prezentacji na temat młodzieży korzystającej z treści cyfrowych.

Treści cyfrowe przenikają dziś wszelkie dziedziny życia. Uczniowie mają łatwy dostęp do bezpiecznych i niebezpiecznych produktów online, szczególnie muzyki, filmów, książek elektronicznych oraz gier. Problem bezpieczeństwa podczas użytkowania i kupowania treści cyfrowych obejmuje różnorodne zagadnienia, takie jak ochrona danych osobowych, skutki legalnego i nielegalnego korzystania z treści, podatność młodych konsumentów na zagrożenia czy różnice w dostępie między poszczególnymi krajami Europy.

Zgodnie z Europejską agendą cyfrową (inicjatywą w ramach strategii „Europa 2020”) **Jean-Claude Juncker** — nowy przewodniczący Komisji Europejskiej wybrany w październiku 2014 r. — uznaje treści cyfrowe za jeden z najważniejszych priorytetów na drodze do zbudowania jednolitego rynku treści cyfrowych. Temat ten obejmuje wniosek Komisji dotyczący dyrektywy COM/2012/010, który oznacza aktywne negocjowanie wspólnych zasad ochrony danych w Unii Europejskiej.

Uczestnik konkursu i klasa partnerska muszą określić, które aspekty treści cyfrowych będą badane. Wystarczy przesłać lekcję interaktywną, stronę internetową, film lub scenkę, które obejmują klasę partnerską i dotyczą tematu „młodzież korzystająca z treści cyfrowych”. To niepowtarzalna okazja do wykazania się kreatywności.

Ten projekt sprawi, że wyjdziecie z klasy, gdy niezbędna będzie współpraca z innymi europejskimi szkołami! Za pomocą narzędzi dostępnych na stronie Consumer Classroom możecie połączyć się ze szkołą partnerską w innym europejskim kraju, aby wspólnie uczyć się i dzielić doświadczeniami międzykulturowymi.

### Ćwiczenie składa się z trzech etapów:

1. **Dyskusja na temat treści cyfrowych:** Obie klasy muszą ustalić definicję treści cyfrowych stosowaną przez uczniów, a także określić, jakie problemy mogą napotykać uczniowie podczas korzystania z różnych rodzajów treści cyfrowych i jakie są rozwiązania tych problemów.
2. **Poinformowanie szkoły partnerskiej o opinii klasy:** Obie klasy muszą porównać swoje pomysły. Należy ustalić, czy mają podobne doświadczenia i przemyślenia, czy napotykają te same problemy i jakie proponują rozwiązania.

- 3. Przedstawienie efektów pracy:** Należy przygotować interaktywne narzędzie/materiały pomocnicze (lekcje interaktywne, strony internetowe, film, nagranie scenki itp.), aby zaprezentować pomysły i sposoby bezpiecznego korzystania z treści cyfrowych.

Zapraszamy do udziału w konkursie i przedstawienia swoich pomysłów dotyczących treści cyfrowych!

#### **NAGRODY:**

- **Nagroda za I miejsce:** Wycieczka do Brukseli dla zespołu projektowego, ze zwiedzaniem europejskiej stolicy i wizytą w głównych instytucjach Unii Europejskiej. Zwycięski projekt zostanie umieszczony na stronie internetowej Consumer Classroom.
  
- **Wybrane projekty:** Do wyboru, element wyposażenia klasy/szkoły.
  
- **Nagrody dla uczestników:** Honorowy certyfikat wydany przez Komisję Europejską potwierdzający udział w konkursie.
  
- **Jakie są najważniejsze daty związane z konkursem miedzyszkolnym?**
  - rejestracja zespołu projektowego i dostarczenie projektu miedzyszkolnego: od 20 lutego do 24 kwietnia 2015
  
  - Wybór propozycji przez radę ekspertów: od 27 kwietnia do 4 maja 2015
  
  - Głosowanie na najlepszy projekt miedzyszkolny: od 11 do 22 maja 2015
  
  - ogłoszenie zwycięzcy konkursu i wyników: 29 maja 2015
  
  - Pokaz prezentacji (w formacie programu Visio) nagrodzonego zespołu projektowego na konferencji EU Consumer Summit: 1 czerwca 2015

**Zacznij już teraz!**

## Treści cyfrowe - Baw się bezpiecznie!

Wpisany przez Anna Jędrzejewska  
piątek, 27 lutego 2015 09:22 -

---

Odwied?

stron? <http://consumerclassroom.eu/pl/create-new-inter-school-project-competition> izg?o?

swój udział? w konkursie mi?dzyszkolnym!