



Edukacja obywatelska w cyfrowej erze

Jak wygrać grę o swoje dane

Czym jest Design Thinking?

Myślenie projektowe to **metoda twórczego rozwiązywania problemów**, która łączy **empatię wobec użytkownika**, **kreatywność** i **analityczne podejście**.

Pozwala tworzyć rozwiązania dopasowane do realnych potrzeb ludzi.

Kluczowe cechy:

Użytkownik w centrum uwagi – zrozumienie jego potrzeb i emocji.

Współpraca zespołowa – różne perspektywy i kompetencje.

Eksperymentowanie i prototypowanie – uczenie się poprzez działanie.

Iteracyjność – ulepszanie pomysłów na każdym etapie.



Od empatii do działania



GRYWALIZACJA W PROJEKCIE ODOLAND

W grze o swoje dane wygrywasz wtedy, gdy wiesz, jak je chronić.

Cel grywalizacji

Wzbudzenie zaangażowania, motywacji i współpracy poprzez elementy zabawy, rywalizacji i nagród.

Efekt grywalizacji

Większe zaangażowanie emocjonalne i poznawcze uczniów.

Nauka poprzez doświadczenie i konsekwencje decyzji.

Rozwój kompetencji społecznych i cyfrowych.

Wzmocnienie motywacji wewnętrznej – gracz uczy się, bo chce wygrać i zrozumieć.



ETAP 1 – EMPATYZACJA

Cel etapu

Zrozumienie potrzeb, emocji i ograniczeń graczy w różnym wieku (dzieci, rodzice, dziadkowie).

Odkrycie, co może sprawiać radość, a co trudność w czasie wspólnej gry.

Obserwacja

Wywiady / rozmowy

Mapowanie potrzeb

Identyfikacja barier



ETAP 2 – DEFINIOWANIE PROBLEMU

Cel etapu

Zebrać wnioski z etapu empatyzowania.

Określić, dla kogo tworzymy grę i jaki problem ma ona rozwiązać.

Analiza potrzeb

Wyzwania

Możliwości

Wnioski

- Prosta mechanika.
- Czytelne elementy.
- Humor i edukacja.
- Czas gry 20–30 minut.



ETAP 3 – GENEROWANIE POMYSŁÓW (IDEACJA)

Cel etapu

Wygenerować jak najwięcej pomysłów na mechanikę, wygląd i charakter gry.

Nie oceniać – liczy się ilość i różnorodność koncepcji.

Odpowiedzieć na potrzeby wszystkich pokoleń.

Inspiracje

Przykłady

Wnioski

- Uniwersalne zasady i elastyczność gry.
- Edukacja i humor wplecione naturalnie.
- Duże, czytelne elementy.
- Opcje dostosowane do wieku i potrzeb graczy.



ETAP 4 – PROTOTYPOWANIE

Cel etapu

Stworzyć pierwszą wersję gry, łącząc wszystkie pomysły.

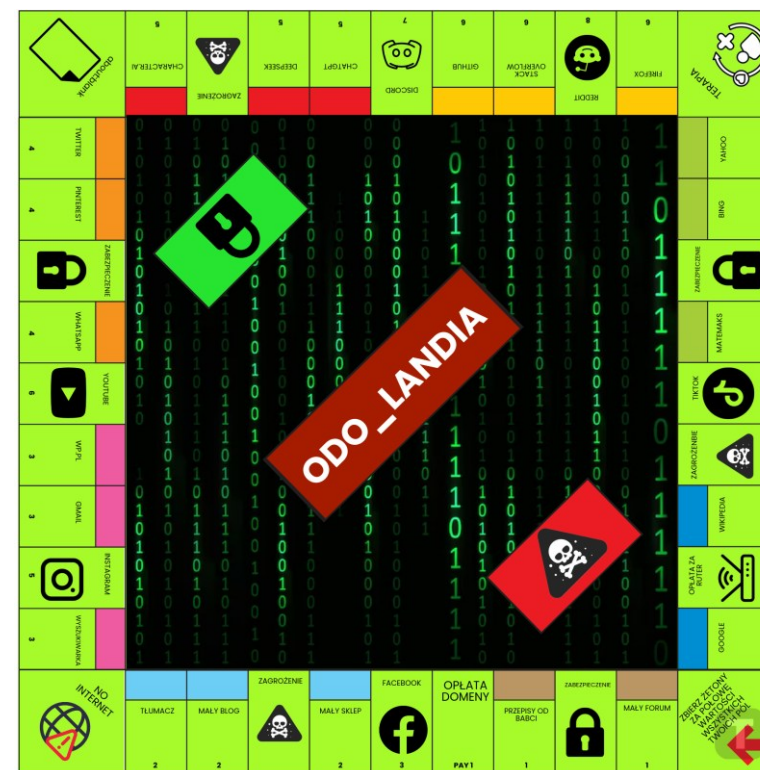
Wprowadzić mechanikę kart: **Zagrożenia – Obrona – Konsekwencje** oraz walutę **SecureCoins**.

Sprawdzić, czy gra jest czytelna i atrakcyjna dla dzieci, młodzieży, rodziców i dziadków.

Elementy prototypu

Wniosek

Pierwszy prototyp pozwolił sprawdzić dynamikę gry i reakcje graczy, tworząc podstawę do dalszego testowania i udoskonalania.



ETAP 5 – TESTOWANIE

Cel etapu

Sprawdzić, jak działa gra w praktyce.

Zebrać opinie od dzieci, rodziców i dziadków.

Odkryć, które elementy angażują, a które wymagają zmian.

Wnioski

Testy pokazują, które mechaniki są intuicyjne, a które wymagają uproszczenia.



Nowy wymiar uczenia się

Edukacja obywatelska to nauka odpowiedzialnego bycia człowiekiem – także w świecie online.

Kształtowanie postaw odpowiedzialności, współpracy i świadomości cyfrowej – tak, aby młody człowiek był aktywnym i bezpiecznym obywatelem świata online i offline.

Jak to działa w ODOLAND

Decyzje mają konsekwencje – gracze widzą skutki swoich działań (utrata danych, cyberatak, zysk z odpowiedzialności).

Współpraca zamiast rywalizacji – by wygrać, trzeba budować zaufanie i komunikację.

Symulacja realnych sytuacji – phishing, spoofing, udostępnianie danych, fake newsy.

Humor i fabuła – obniżają dystans i pomagają zapamiętać zasady ochrony danych.

Efekt edukacyjny

- ✓ Uczniowie rozumieją, że ich dane to część ich tożsamości obywatelskiej.
- ✓ Doświadczają, że odpowiedzialność online = bezpieczeństwo społeczności.
- ✓ Tworzą postawę cyfrowego obywatelstwa – świadomego, empatycznego i krytycznego.

Europejska nagroda za innowacyjność w nauczaniu

W 2025 r. tematem przewodnim nagrody jest „**Edukacja obywatelska**”, która dotyczy takich kwestii, jak:

- Uczestnictwo w życiu demokratycznym, wspólne wartości i zaangażowanie obywatelskie.
- Promowanie aktywności obywatelskiej, włączenia społecznego oraz budowanie opartej na podejściu włączającym i demokratycznej Europy.
- Rozumienie wspólnych wartości UE, w tym poszanowanie zasad demokracji, godności ludzkiej, jedności i różnorodności, dialogu międzykulturowego, a także europejskiego dziedzictwa społecznego, kulturowego i historycznego.
- Przeciwdziałanie ograniczaniu uczestnictwa obywateli w procesach demokratycznych.
- Wspieranie obywateli UE w przezwyciężaniu trudności w aktywnym angażowaniu się w życie społeczności lokalnych, jak również w życie polityczne i społeczne UE poprzez podejmowanie działań w ramach edukacji formalnej i pozaformalnej.
- Promowanie rozwijania kompetencji społecznych i międzykulturowych, krytycznego myślenia oraz umiejętności korzystania z mediów.

Europejska nagroda za innowacyjność w nauczaniu

▼ Kategoria: szkoły branżowe i techniczne (VET)

„Strengthening Civic Competences through Peer Mediation and Digital Responsibility in VET Education”
Zespół Szkół nr 1 im. Stanisława Staszica w Kwidzynie

Innowacyjne podejście

Wzmacnianie kompetencji obywatelskich poprzez mediację rówieśniczą i odpowiedzialność cyfrową
w kształceniu i szkoleniu zawodowym.

Projekt zastosował nagrodzony za innowacyjne podejście, łącząc współpracę z Urzędem Ochrony Danych Osobowych poprzez udział w programie „Twoje Dane – Twoja sprawa” oraz Sądem Rejonowym w Kwidzynie w zakresie mediacji rówieśniczych, ochrony danych i cyberbezpieczeństwa z doświadczeniami zdobytymi podczas mobilności edukacyjnych w Hiszpanii w ramach programu Erasmus+.

Działania były prowadzone w duchu „whole-school approach” – wspierając uczenie się od rówieśników, edukację obywatelską i odpowiedzialność cyfrową.

Zespół Szkół nr 1 im. Stanisława Staszica w Kwidzynie

Aleksandra Czarnobaj

aleksandra.czarnobaj@wp.pl