

Opis programu

„Ogarniam Ekran”

„Ogarniam Ekran” to nowoczesny, bezpłatny program edukacyjny dla szkół, realizowany przez Fundację Połącz się z Głową w partnerstwie z Fundacją mBanku.

Program jest skierowany do uczniów klas VII–VIII szkół podstawowych oraz klas I–III szkół ponadpodstawowych. Pomaga im lepiej rozumieć cyfrowy świat i bezpiecznie się w nim poruszać. Jego celem jest rozwijanie praktycznych kompetencji z zakresu cyberbezpieczeństwa, ochrony prywatności, świadomego korzystania z technologii oraz odpowiedzialnego funkcjonowania online.

Program odpowiada na realne wyzwania, z którymi młodzi ludzie mierzą się każdego dnia w internecie. Nie koncentruje się wyłącznie na teorii, ale pokazuje, jak rozpoznawać zagrożenia, podejmować dobre decyzje i działać świadomie w świecie cyfrowym. Jednocześnie wspiera szkołę, nauczycieli i rodziców, oferując im gotowe rozwiązania, jasne zasady i uporządkowany model wdrożenia.

Sercem programu jest interaktywna **aplikacja mobilna Startee dla uczniów** oraz **panel dla nauczyciela**, który ułatwia organizację działań i monitorowanie postępów. Dzięki temu uczniowie uczą się w angażujący sposób, a szkoła otrzymuje gotowe, uporządkowane narzędzie do wdrożenia programu bez konieczności budowania wszystkiego od podstaw. Program obejmuje również system certyfikacji, wsparcie wdrożeniowe oraz ewaluację efektów.

Uczniowie realizują ścieżkę edukacyjną podzieloną na krótkie, przystępne lekcje i quizy. Program może być prowadzony elastycznie — podczas lekcji, jako praca własna ucznia lub w modelu mieszanym. Zakończeniem udziału jest test końcowy, a po uzyskaniu **co najmniej 80% poprawnych odpowiedzi** uczeń otrzymuje certyfikat potwierdzający zdobyte kompetencje. Takie rozwiązanie wzmacnia motywację i pozwala szkole obserwować postępy uczniów oraz wyniki ich pracy.

Ważnym elementem programu jest wsparcie wdrożeniowe dla szkół. Placówki uczestniczące w programie otrzymują instrukcje, materiały organizacyjne, scenariusze lekcji, materiały dla rodziców, pomoc techniczną oraz opiekę na etapie uruchamiania i realizacji działań. Dzięki temu program nie wymaga od nauczycieli specjalistycznej wiedzy technologicznej ani przygotowywania materiałów dydaktycznych od zera.

Program wykorzystuje grywalizację, która motywuje uczniów do systematycznej realizacji lekcji i zadań w aplikacji. Za ukończenie lekcji, quizów, testu oraz dodatkowych mikromisji uczniowie zdobywają gwiazdki. Postępując się pseudonimami, mogą porównywać swoje wyniki z innymi uczniami w szkole. Klasy mogą porównywać wyniki w rankingu oraz wspólnie dążyć do kolejnych progów związanych z aktywnością i ukończeniem ścieżki edukacyjnej. Szczegółowe zasady grywalizacji określa Regulamin programu.

Co zyskują uczestnicy programu?

Uczeń

- uczy się w intuicyjnej, interaktywnej formie, która naprawdę angażuje
- przechodzi przez konkretne sytuacje z życia online, a nie tylko przez teorię
- lepiej rozumie, jak działają: Internet, media społecznościowe i AI
- ćwiczy kompetencje cyfrowe właśnie tam, gdzie później będzie ich potrzebował
- zyskuje większą pewność siebie i sprawczość w świecie online
- może uzyskać certyfikat potwierdzający zdobyte kompetencje

Rodzic

- otrzymuje podpowiedzi, jak rozmawiać z dzieckiem o programie i wspierać jego zaangażowanie, m.in. dzięki filmowi informacyjnemu udostępnianemu przez szkołę
- nie musi sam znać się na technologii, aby wspierać dziecko w ważnym obszarze jego życia
- ma poczucie, że trudne tematy cyfrowe są tłumaczone dziecku w przystępny sposób
- otrzymuje wsparcie szkoły w budowaniu dobrych nawyków cyfrowych u dziecka
- zyskuje większy spokój, że dziecko uczy się korzystać z internetu bezpieczniej i bardziej świadomie

Nauczyciel

- pracuje na gotowym, nowoczesnym narzędziu zamiast tworzyć materiały od zera
- otrzymuje gotowe treści, które może wykorzystać samodzielnie lub jako punkt wyjścia do dalszej pracy z klasą
- może monitorować postępy uczniów i widzieć, kto rzeczywiście realizuje program
- zyskuje porządek organizacyjny i większą kontrolę bez dodatkowego obciążenia
- korzysta z gotowych materiałów i wsparcia, które ułatwiają wdrożenie programu w klasie

Szkoła

- otrzymuje bezpłatny dostęp do programu edukacyjnego, który jest ważnym elementem nowoczesnej edukacji cyfrowej
- wzmacnia wizerunek nowoczesnej i zaangażowanej placówki, która odpowiada na realne wyzwania współczesnej edukacji
- zyskuje gotowe narzędzie, wsparcie wdrożeniowe i możliwość monitorowania efektów
- uczestniczy w programie, który wpisuje się w **podstawowe kierunki realizacji polityki oświatowej państwa** na rok szkolny 2026/2027, w szczególności w kierunek 4 dotyczący rozwijania umiejętności bezpiecznego poruszania się w sieci i krytycznego myślenia. Program „Ogarniam Ekran” rozwija te kompetencje poprzez praktyczne scenariusze, w których uczniowie rozpoznają zagrożenia i podejmują decyzje w sytuacjach cyfrowych.