WYMAGANIA EDUKACYJNE - INFORMATYKA

Jak korzystać z dokumentu

- Dokument stanowi edytowalną bazę wymagań. Przed przyjęciem należy sprawdzić jego zgodność z programem nauczania dopuszczonym w szkole, statutem, zasadami oceniania oraz rozpoznanymi potrzebami uczniów.
- Każda karta łączy obserwowalny efekt uczenia się, odniesienie do podstawy programowej, kryteria sukcesu, możliwe dowody oraz wymagania na oceny 2–6.
- Wymagania na stopnie wynikają z kryteriów sukcesu. Różnią się zakresem samodzielności, złożonością rozwiązania, trafnością testowania, jakością uzasadnienia i możliwością przeniesienia umiejętności do nowej sytuacji.
- Ocena klasyfikacyjna odzwierciedla stabilny poziom osiągnięć widoczny w wielu zadaniach i wytworach. Nie wynika automatycznie z jednego zadania, szybkości obsługi urządzenia ani średniej arytmetycznej.
- Dostosowanie sposobu sprawdzania nie może zmieniać istoty ocenianej umiejętności. Należy oceniać rozwiązanie problemu, proces tworzenia, poprawność, bezpieczeństwo i odpowiedzialność, a nie znajomość jednej marki programu.

POZIOMY 2–6	KRYTERIA I DOWODY	MODUŁ I DOŚWIADCZENIE
Poziomy porządkują rosnącą złożoność działania: od rozpoznania i wykonania z pomocą do samodzielnego projektowania, testowania i doskonalenia rozwiązania.	Kryteria opisują jakość oczekiwanego działania. Dowodem może być kod, plik źródłowy, dokumentacja testów, arkusz, grafika, prezentacja, analiza źródeł, projekt lub poprawiona wersja pracy.	Oznaczenie modułu medialnego wskazuje formalne powiązanie w podstawie. W klasie IV realizuje się jedno doświadczenie edukacyjne wybrane z propozycji dla klas IV–VI; nie jest ono osobnym stopniem.

OCENA NIEDOSTATECZNA (1)
Nie tworzy się odrębnego katalogu treści na ocenę 1. Ocenę niedostateczną ustala się, gdy uczeń – mimo dostosowania wymagań, wsparcia, informacji zwrotnej i możliwości poprawy – nie przedstawia powtarzalnych dowodów osiągnięcia standardu opisanego dla oceny 2. Stopień nie może być karą za zachowanie, brak materiałów, spóźnienie ani rezygnację z konkursu.

KLASA IV SZKOŁY PODSTAWOWE

1. URZĄDZENIA, SYSTEM, PLIKI I CHMURA

Jak zorganizować bezpieczne stanowisko oraz uporządkować pliki, aby móc sprawnie kontynuować pracę?

EFEKT UCZENIA SIĘ
Uczeń celowo i bezpiecznie korzysta z zestawu komputerowego, rozpoznaje podstawowe funkcje systemu i programów oraz porządkuje pliki lokalnie i w chmurze.
MODUŁ / POWIĄZANIA: Powiązania: zajęcia praktyczno-techniczne, edukacja zdrowotna.

KRYTERIA SUKCESU — po czym można rozpoznać opanowanie umiejętności?
- rozpoznawać przeznaczenie podstawowych elementów zestawu i wybranych urządzeń zewnętrznych
- organizować stanowisko zgodnie z zasadami bezpieczeństwa i higieny pracy
- rozróżniać system operacyjny, aplikację, plik, folder i skrót
- tworzyć logiczną strukturę folderów oraz kopiować, przenosić, nazywać i usuwać pliki
- zapisywać dokument we wskazanym miejscu lokalnie lub w chmurze i odnajdywać jego aktualną wersję

MOŻLIWE DOWODY OSIĄGNIĘCIA UMIEJĘTNOŚCI
Katalog jest otwarty; uczeń nie musi wykonywać wszystkich wskazanych form.
Działanie praktyczne: organizacja stanowiska, utworzenie struktury folderów, zapis i odnalezienie pliku.
Praca cyfrowa: uporządkowany zestaw plików z czytelnymi nazwami i poprawnym formatem.
Wyjaśnienie: opis różnicy między systemem, aplikacją, plikiem i folderem.
Poprawa: korekta błędnej struktury lub odzyskanie właściwej wersji dokumentu.

2 – ROZUMIENIE	3 – ZASTOSOWANIE	4 – ANALIZOWANIE	5 – OCENIANIE	6 – TWORZENIE
rozpoznaje • wyjaśnia • odtwarza	stosuje • wykonuje • wykorzystuje	porównuje • rozkłada • wnioskuje	sprawdza • uzasadnia • doskonali	projektuje • tworzy • modyfikuje

Po wskazaniu rozpoznaje podstawowe urządzenia, uruchamia właściwą aplikację i zapisuje plik w podanym folderze. Stosuje najważniejsze zasady stanowiska pracy.	Samodzielnie tworzy folder, nadaje plikowi zrozumiałą nazwę, zapisuje go we wskazanym miejscu i ponownie otwiera. Poprawnie kończy pracę z urządzeniem.	Projektuje prostą strukturę folderów dla kilku rodzajów materiałów, rozróżnia kopię od przeniesienia i wyjaśnia, dlaczego wybrany sposób porządkowania ułatwia pracę.	Ocenia zastany porządek plików, wykrywa ryzyko utraty lub pomylenia wersji, proponuje lepsze nazwy i uzasadnia sposób przechowywania lokalnego albo chmurowego.	Tworzy przejrzysty system organizacji plików dla projektu, uwzględnia kopię zapasową i zasady dostępu, a następnie sprawdza jego użyteczność na podstawie zadania innej osoby.

2. INTERNET, WYSZUKIWANIE I KOMUNIKACJA

Jak odnaleźć potrzebną informację, sprawdzić jej źródło i komunikować się zgodnie z netykietą?

EFEKT UCZENIA SIĘ

Uczeń formułuje proste zapytania, nawigując między stronami odnajduje potrzebne informacje, odróżnia wynik wyszukiwania od źródła i komunikuje się odpowiedzialnie w środowisku cyfrowym.

MODUŁ / POWIĄZANIA: MODUŁ MEDIALNY: 4.3; 5.2–5.3.

KRYTERIA SUKCESU — po czym można rozpoznać opanowanie umiejętności?

- dobierać słowa kluczowe do pytania i modyfikować zapytanie, gdy wynik jest nietrafny
- odczytywać autora, datę, adres i cel prostej strony lub komunikatu
- porównywać informację z co najmniej jednym innym źródłem
- rozpoznawać reklamę, podejrzany link, prośbę o dane lub treść wymagającą konsultacji z dorosłym
- stosować netykietę, chronić dane innych osób i dobierać kanał komunikacji do sytuacji

MOŻLIWE DOWODY OSIĄGNIĘCIA UMIEJĘTNOŚCI

Katalog jest otwarty; uczeń nie musi wykonywać wszystkich wskazanych form.

Wyszukiwanie: historia zapytań, karta źródła i notatka z odnalezioną informacją.

Analiza: porównanie dwóch stron lub komunikatów i wskazanie sygnałów wiarygodności.

Komunikacja: poprawnie sformułowana wiadomość, komentarz lub reakcja na symulowaną sytuację.

Samoocena: opis, co należało zmienić w zapytaniu lub sposobie komunikacji.

2 – ROZUMIENIE rozpoznaje • wyjaśnia • odtwarza	3 – ZASTOSOWANIE stosuje • wykonuje • wykorzystuje	4 – ANALIZOWANIE porównuje • rozkłada • wnioskuje	5 – OCENIANIE sprawdza • uzasadnia • doskonali	6 – TWORZENIE projektuje • tworzy • modyfikuje
Z pomocą wpisuje proste zapytanie, otwiera wskazany wynik i podaje nazwę źródła. Rozpoznaje oczywiście podejrzaną wiadomość oraz podstawową zasadę netykiety.	Samodzielnie wyszukuje prostą informację, zapisuje źródło i formułuje rzeczową wiadomość bez ujawniania danych osobowych.	Modyfikuje zapytanie, porównuje dwa źródła i wyjaśnia, które elementy zwiększają lub obniżają wiarygodność. Dobiera właściwą reakcję na podejrzany komunikat.	Ocenia wyniki wyszukiwania pod kątem autora, daty, celu i zgodności informacji, uzasadnia wybór źródła oraz przewiduje skutki niewłaściwej komunikacji.	Projektuje krótką instrukcję bezpiecznego wyszukiwania i komunikacji dla rówieśników, testuje ją na przykładowych sytuacjach i poprawia po uzyskaniu informacji zwrotnej.

3. GRAFIKA I DOKUMENT TEKSTOWY

Jak połączyć tekst i obraz w czytelny dokument przeznaczony dla konkretnego odbiorcy?

EFEKT UCZENIA SIĘ

Uczeń tworzy prostą kompozycję graficzną i dokument tekstowy z ilustracją, stosując formatowanie odpowiednie do treści oraz zapisując plik w ustalonym formacie.

MODUŁ / POWIĄZANIA: Powiązania: język polski, plastyka.

KRYTERIA SUKCESU — po czym można rozpoznać opanowanie umiejętności?

- dobierać rozmiar pracy, układ strony i czytelny kontrast
- rysować, zaznaczać, kopiować, przekształcać i uzupełniać grafikę tekstem
- redagować krótki tekst, stosować akapity, wyróżnienia, listę lub prostą tabelę
- łączyć tekst i obraz bez zasłaniania treści i bez nadmiernej liczby efektów
- zapisywać plik źródłowy i wersję przeznaczoną do udostępnienia oraz wskazywać źródło obcego materiału

MOŻLIWE DOWODY OSIĄGNIĘCIA UMIEJĘTNOŚCI
Katalog jest otwarty; uczeń nie musi wykonywać wszystkich wskazanych form.
Wytwór: kartka, plakat, ogłoszenie, instrukcja lub opis projektu z ilustracją.
Plik źródłowy: dokument lub grafika umożliwiająca dalszą edycję.
Dokumentacja: szkic układu, lista zastosowanych funkcji i źródła materiałów.
Poprawa: wersja przed i po korekcie czytelności, kompozycji lub błędów językowych.

2 – ROZUMIENIE rozpoznaje • wyjaśnia • odtwarza	3 – ZASTOSOWANIE stosuje • wykonuje • wykorzystuje	4 – ANALIZOWANIE porównuje • rozkłada • wnioskuje	5 – OCENIANIE sprawdza • uzasadnia • doskonali	6 – TWORZENIE projektuje • tworzy • modyfikuje
Z pomocą tworzy prosty rysunek lub uzupełnia dokument tekstem i obrazem według wzoru. Zapisuje plik pod wskazaną nazwą.	Samodzielnie przygotowuje czytelny dokument lub grafikę z tytułem, krótkim tekstem i ilustracją, stosując podstawowe formatowanie.	Dobiera układ, wielkość elementów i formatowanie do celu; porządkuje kompozycję oraz wyjaśnia, dlaczego odbiorca może łatwo odczytać przekaz.	Porównuje dwie wersje pracy, ocenia czytelność, legalność materiałów i spójność wizualną, a następnie wprowadza uzasadnione poprawki.	Projektuje samodzielny produkt dla określonego odbiorcy, tworzy własne elementy graficzne, przygotowuje wersję do druku lub publikacji i sprawdza ją według kryteriów.

4. PREZENTACJA, MULTIMEDIA I PROSTE NARZĘDZIA AI

Jak zaplanować krótki przekaz multimedialny i odpowiedzialnie wykorzystać narzędzie wspomagające tworzenie?

EFEKT UCZENIA SIĘ
Uczeń planuje i tworzy krótką prezentację lub materiał multimedialny, łączy tekst, obraz i prostą animację, a rezultat uzyskany z użyciem AI sprawdza, edytuje i oznacza.
MODUŁ / POWIĄZANIA: MODUŁ MEDIALNY: 3.5.

KRYTERIA SUKCESU — po czym można rozpoznać opanowanie umiejętności?
• określać cel, odbiorcę i kolejność informacji przed rozpoczęciem pracy
• tworzyć slajd tytułowy i kolejne slajdy o czytelnej strukturze
• łączyć tekst, obraz i prostą animację bez przeładowania przekazu
• formułować proste polecenie dla narzędzia AI i porównywać wynik z własnym celem
• sprawdzać poprawność wygenerowanej treści, wprowadzać zmiany i ujawniać wykorzystanie narzędzia

MOŻLIWE DOWODY OSIĄGNIĘCIA UMIEJĘTNOŚCI
Katalog jest otwarty; uczeń nie musi wykonywać wszystkich wskazanych form.
Produkt: krótka prezentacja, animowana kartka, infografika lub materiał wspierający naukę.
Plan: scenariusz slajdów, lista potrzebnych materiałów i określenie odbiorcy.
Analiza AI: zapis polecenia, wskazanie błędu lub nietrafności i poprawiona wersja wyniku.
Prezentacja: omówienie wyborów, źródeł i sposobu użycia narzędzi.

2 – ROZUMIENIE rozpoznaje • wyjaśnia • odtwarza	3 – ZASTOSOWANIE stosuje • wykonuje • wykorzystuje	4 – ANALIZOWANIE porównuje • rozkłada • wnioskuje	5 – OCENIANIE sprawdza • uzasadnia • doskonali	6 – TWORZENIE projektuje • tworzy • modyfikuje
Z pomocą uzupełnia gotowy szablon, wstawia tekst i obraz oraz uruchamia pokaz. Rozpoznaje, że wynik narzędzia AI wymaga sprawdzenia.	Samodzielnie tworzy kilka uporządkowanych slajdów, dobiera podstawowe media i poprawia oczywisty błąd w treści uzyskanej z narzędzia.	Planuje przekaz dla odbiorcy, selekcjonuje informacje, ogranicza nadmiar efektów i porównuje wersję własną z wersją wspomaganą AI.	Ocenia spójność, czytelność i wiarygodność materiału, uzasadnia odrzucenie lub modyfikację wygenerowanych elementów i poprawia prezentację po próbie odbioru.	Projektuje oryginalny materiał multimedialny, świadomie łączy własną pracę z narzędziem wspomagającym, dokumentuje decyzje i optymalizuje produkt dla wybranego odbiorcy.

5. ANALIZOWANIE I MODELOWANIE PROBLEMU

Jak uporządkować informacje i rozłożyć codzienny problem na kroki prowadzące do rozwiązania?

EFEKT UCZENIA SIĘ

Uczeń porządkuje obiekty według cech i relacji, wskazuje cel oraz warunki problemu, dzieli go na kroki i przedstawia rozwiązanie za pomocą listy, tabeli, schematu lub modelu.

MODUŁ / POWIĄZANIA: Powiązania: matematyka, przyroda, język polski.

KRYTERIA SUKCESU — po czym można rozpoznać opanowanie umiejętności?

- rozpoznawać cel, dostępne informacje i oczekiwany wynik
- porządkować obiekty liniowo według podanej lub samodzielnie wybranej cechy
- wyszukiwać elementy spełniające określony warunek
- dzielić zadanie na jednoznaczne kroki i wskazywać zależności między nimi
- sprawdzać, czy opis rozwiązania jest kompletny i możliwy do wykonania przez inną osobę

MOŻLIWE DOWODY OSIĄGNIĘCIA UMIEJĘTNOŚCI

Katalog jest otwarty; uczeń nie musi wykonywać wszystkich wskazanych form.

Model: lista kroków, tabela, diagram, mapa pojęć lub uporządkowana kolekcja.

Zadanie bez komputera: instrukcja, łamigłówka, sortowanie i wyszukiwanie obiektów.

Wyjaśnienie: omówienie danych, celu, warunków i kolejności działań.

Test: wykonanie instrukcji przez inną osobę i zapis wykrytych niejasności.

2 – ROZUMIENIE rozpoznaje • wyjaśnia • odtwarza	3 – ZASTOSOWANIE stosuje • wykonuje • wykorzystuje	4 – ANALIZOWANIE porównuje • rozkłada • wnioskuje	5 – OCENIANIE sprawdza • uzasadnia • doskonali	6 – TWORZENIE projektuje • tworzy • modyfikuje
Z pomocą wskazuje cel prostego zadania, porządkuje kilka obiektów według podanej cechy i odtwarza krótką instrukcję.	Samodzielnie układa obiekty w odpowiedniej kolejności, znajduje element spełniający warunek i zapisuje typowe rozwiązanie w kilku krokach.	Rozkłada problem na części, dobiera reprezentację i wyjaśnia zależności między danymi, warunkami i kolejnymi działaniami.	Sprawdza cudzy opis rozwiązania, wykrywa brak, niejednoznaczność lub zbędny krok, uzasadnia korektę i przewiduje skutek zmiany warunku.	Tworzy model nowej sytuacji problemowej, proponuje więcej niż jedną drogę rozwiązania, testuje je na przykładach i wybiera wariant najlepiej spełniający ustalone kryteria.

6. PROGRAMOWANIE BLOKOWE

Jak przełożyć plan działania na program wykorzystujący sekwencję, warunek i powtórzenie?

EFEKT UCZENIA SIĘ

Uczeń projektuje i tworzy prosty program blokowy wykorzystujący sekwencję, zdarzenie, warunek i powtórzenie oraz objaśnia działanie wybranych instrukcji.

MODUŁ / POWIĄZANIA: Powiązania: matematyka, muzyka, plastyka.

KRYTERIA SUKCESU — po czym można rozpoznać opanowanie umiejętności?

- planować zachowanie programu przed układaniem poleceń
- stosować sekwencję i zdarzenie rozpoczynające działanie
- wykorzystywać warunek do wyboru działania oraz pętlę do powtarzania czynności
- dobierać parametry ruchu, wyglądu, dźwięku lub komunikatu do celu programu
- objaśniać, które instrukcje odpowiadają za najważniejsze elementy działania

MOŻLIWE DOWODY OSIĄGNIĘCIA UMIEJĘTNOŚCI

Katalog jest otwarty; uczeń nie musi wykonywać wszystkich wskazanych form.

Program: animacja, quiz, gra, historyjka lub interaktywna kartka.

Plan: scenopis, lista zdarzeń i przewidywany rezultat.

Prezentacja kodu: demonstracja działania oraz objaśnienie sekwencji, warunku i pętli.

Plik źródłowy: program zapisany w formie umożliwiającej uruchomienie i edycję.

2 – ROZUMIENIE rozpoznaje • wyjaśnia • odtwarza	3 – ZASTOSOWANIE stosuje • wykonuje • wykorzystuje	4 – ANALIZOWANIE porównuje • rozkłada • wnioskuje	5 – OCENIANIE sprawdza • uzasadnia • doskonali	6 – TWORZENIE projektuje • tworzy • modyfikuje

Z pomocą układa krótką sekwencję, uruchamia program i wskazuje instrukcję rozpoczynającą działanie.	Samodzielnie tworzy typową animację lub quiz z sekwencją, zdarzeniem i jednym powtórzeniem albo prostym warunkiem.	Łączy warunek i pętlę w działającym programie, przewiduje rezultat dla różnych sytuacji i wyjaśnia rolę użytych bloków.	Ocenia czytelność oraz poprawność programu, zastępuje zbędne powtórzenia pętlą, uzasadnia dobór konstrukcji i poprawia nieefektywny fragment.	Projektuje własny interaktywny program odpowiadający na określoną potrzebę, tworzy spójną logikę działania i rozwija rozwiązanie po testach użytkowników.

7. TESTOWANIE, POPRAWIANIE I STEROWANIE

Jak sprawdzić, dlaczego program lub robot nie realizuje planu, i wprowadzić skuteczną poprawkę?

EFEKT UCZENIA SIĘ

Uczeń uruchamia program lub steruje robotem, porównuje rezultat z założeniami, lokalizuje błąd, wprowadza poprawkę i ponownie testuje rozwiązanie.

MODUŁ / POWIĄZANIA: Powiązania: technika, matematyka.

KRYTERIA SUKCESU — po czym można rozpoznać opanowanie umiejętności?

- określać oczekiwany rezultat i przygotowywać prosty przypadek testowy
- uruchamiać program etapami albo obserwować kolejne działania robota
- wskazywać instrukcję lub parametr powodujący niezgodność z planem
- wprowadzać jedną kontrolowaną zmianę i sprawdzać jej wpływ
- zapisywać, co nie działało, jaka poprawka została zastosowana i jaki był jej rezultat

MOŻLIWE DOWODY OSIĄGNIĘCIA UMIEJĘTNOŚCI

Katalog jest otwarty; uczeń nie musi wykonywać wszystkich wskazanych form.

Testy: tabela: dane lub sytuacja, wynik oczekiwany, wynik otrzymany, poprawka.

Działanie praktyczne: sterowanie obiektem lub robotem po wyznaczonej trasie.

Dokumentacja: zrzuty ekranu lub kolejne wersje programu z komentarzem.

Wyjaśnienie: opis przyczyny błędu i skuteczności wprowadzonej zmiany.

2 – ROZUMIENIE rozpoznaje • wyjaśnia • odtwarza	3 – ZASTOSOWANIE stosuje • wykonuje • wykorzystuje	4 – ANALIZOWANIE porównuje • rozkłada • wnioskuje	5 – OCENIANIE sprawdza • uzasadnia • doskonali	6 – TWORZENIE projektuje • tworzy • modyfikuje
Z pomocą porównuje działanie z wzorem, wskazuje widoczny błąd i po instrukcji zmienia pojedynczy blok lub parametr.	Samodzielnie testuje program na typowym przykładzie, lokalizuje prostą pomyłkę i sprawdza rozwiązanie po poprawce.	Przygotowuje kilka sytuacji testowych, rozróżnia błąd w kolejności od błędu w parametrze i wyjaśnia wpływ zmiany na cały program.	Systematycznie diagnozuje problem, ogranicza liczbę zmienianych elementów, ocenia skuteczność poprawek i uzasadnia wybór ostatecznej wersji.	Projektuje procedurę testowania dla programu lub robota, uwzględnia sytuacje nietypowe, dokumentuje kolejne wersje i wykorzystuje wyniki do rozbudowy rozwiązania.

8. BEZPIECZEŃSTWO, PRAWO I ODPOWIEDZIALNOŚĆ CYFROWA

Jak chronić dane, zdrowie i cudzą twórczość oraz ograniczać negatywny wpływ technologii?

EFEKT UCZENIA SIĘ

Uczeń chroni dane osobowe, stosuje podstawowe ustawienia prywatności, respektuje prawa autorskie i licencje, reaguje na zagrożenia oraz omawia wpływ technologii na zdrowie i środowisko.

MODUŁ / POWIĄZANIA: MODUŁ MEDIALNY: 4.3; 5.3.

KRYTERIA SUKCESU — po czym można rozpoznać opanowanie umiejętności?

- tworzyć bezpieczne hasło i nie ujawniać danych osobom nieuprawnionym
- rozpoznawać phishing, cyberprzemoc, podejrzany załącznik i sytuację wymagającą pomocy dorosłego
- stosować przerwy, właściwą postawę i zasady higieny cyfrowej
- podawać autora i źródło, odróżniać materiał własny od cudzego oraz respektować warunki licencji
- wskazywać proste sposoby oszczędzania energii, wydłużania życia urządzeń i ograniczania zbędnych danych

MOŻLIWE DOWODY OSIĄGNIĘCIA UMIEJĘTNOŚCI

Katalog jest otwarty; uczeń nie musi wykonywać wszystkich wskazanych form.

Analiza sytuacji: wybór bezpiecznej reakcji na wiadomość, prośbę o dane lub cyberprzemoc.

Produkt: kodeks, instrukcja, plakat lub minikampania bezpieczeństwa cyfrowego.

Działanie praktyczne: symulacja ustawień prywatności, podpisanie źródła, organizacja stanowiska.

Refleksja: ocena własnych nawyków cyfrowych i plan jednej konkretnej zmiany.

2 – ROZUMIENIE rozpoznaje • wyjaśnia • odtwarza	**3 – ZASTOSOWANIE** stosuje • wykonuje • wykorzystuje	**4 – ANALIZOWANIE** porównuje • rozkłada • wnioskuje	**5 – OCENIANIE** sprawdza • uzasadnia • doskonali	**6 – TWORZENIE** projektuje • tworzy • modyfikuje
Po przypomnieniu stosuje podstawową zasadę bezpieczeństwa, wskazuje zaufaną osobę i podpisuje źródło według podanego wzoru.	Samodzielnie wybiera bezpieczne zachowanie w typowej sytuacji, chroni podstawowe dane, stosuje higienę pracy i odróżnia własny materiał od cudzego.	Analizuje ryzyko w kilku sytuacjach, wyjaśnia konsekwencje ujawnienia danych lub naruszenia licencji i proponuje właściwy sposób reakcji.	Ocenia złożony przypadek pod względem bezpieczeństwa, prawa, zdrowia i wpływu na środowisko, uzasadnia priorytety oraz poprawia nieodpowiedzialną procedurę.	Projektuje i wdraża kodeks lub kampanię dla określonej grupy, uwzględnia ochronę danych, prawa autora, higienę i środowisko, a następnie ocenia skuteczność działania.