

CYBER

lekcje



Scenariusz lekcji

Bezpieczne
zarządzanie danymi –
poszanowanie praw
autorskich

Bezpieczne zarządzanie danymi – poszanowanie praw autorskich

Scenariusz lekcji dla klas 7–8 szkół podstawowych

Scenariusz opracowany w ramach projektu „Działania wspierające nauczanie o cyberbezpieczeństwie”

Autorka scenariusza: Agata Arkabus

Redakcja merytoryczna: Akademia NASK (Zespół Edukacji Cyfrowej), Zespół Budowania Świadomości Cyberbezpieczeństwa

Redakcja językowa, dostępność (WCAG): Diana Kania

© NASK – Państwowy Instytut Badawczy

Warszawa 2021

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne (CC BY-NC) 4.0 Międzynarodowe

NASK – Państwowy Instytut Badawczy

ul. Kolska 12

01-045 Warszawa

Spis treści

Warto wiedzieć – wprowadzenie do zajęć	4
Informacje na temat zajęć	5
Cele ogólne powiązane z podstawą programową	5
Cele szczegółowe powiązane z podstawą programową	6
Kompetencje kluczowe	6
Metody/techniki pracy	6
Formy pracy	7
Środki dydaktyczne	7
Opis przebiegu zajęć/lekcji	7
Wprowadzenie	7
Część główna	8
Podsumowanie	9
Komentarz metodyczny	9
Uwagi do realizacji lekcji/zajęć	9
Sposoby oceniania	9
Praca z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE)	9
Karta pracy „Przemysłane przywłaszczenie”	10
Karta pracy „Plagiat – czyn zabroniony”	11
Karta pracy „Licencje CC”	13
Karta pracy „Krajobraz”	14
Bibliografia/Netografia	15
Opis projektu	16

Temat: **Bezpieczne zarządzanie danymi – poszanowanie praw autorskich**

Klasa: **7–8 szkoły podstawowej**

Czas realizacji: **2 x 45 minut**

Warto wiedzieć – wprowadzenie do zajęć

Internet to bogate źródło informacji, w którym można znaleźć lub udostępnić materiały w różnych formach. Najczęściej odbiorcy wiadomości sieciowych korzystają z zasobów tekstowych, filmowych, dźwiękowych. W internecie udostępniane są utwory posiadające dużą wartość naukową i edukacyjną, ale także służące rozrywce lub rozwijające zainteresowania i pasje. Każdy z dostępnych w sieci zasobów należy do utworów chronionych **prawem autorskim**. Wielu internautów często nie ma odpowiedniej wiedzy i uważa, że wszystko, co jest dostępne w internecie, można pobrać, wykorzystać lub zmodyfikować zgodnie z własnymi potrzebami. Do łamania prawa autorskiego niejednokrotnie dochodzi podczas tworzenia nowych utworów tekstowych lub graficznych – przy wykorzystaniu zasobów cyfrowych.

Posiadanie przez dzieci i młodzież odpowiedniej wiedzy na temat prawa autorskiego i związanego z nim wykorzystania dzieł dostępnych w sieci jest niezbędne w ich rozwoju intelektualnym, edukacyjnym, a w przyszłości również zawodowym. Dostęp dzieci i młodzieży do internetu ułatwia pozyskiwanie różnorodnych informacji w szybki i łatwy sposób. Młodzież musi mieć jednak świadomość, że nie wszystko, co znajduje się w internecie, można dobrowolnie wykorzystywać. Niepokojące w edukacji stają się działania związane z przywłaszczaniem cudzej twórczości, zwane **plagiatem**. W związku z rozwojem internetu i zasobów cyfrowych dopuszczanie się plagiatu jest coraz bardziej widoczne wśród młodzieży szkolnej, ale także studentów, a nawet pracowników naukowych. Kradzież własności intelektualnej przejawia się w kopiowaniu niewielkich fragmentów materiałów lub wręcz całości utworów. Wiele osób również nie przejawia potrzeby wskazywania źródeł materiałów, z których korzysta, co również nie jest zgodne z zapisami prawa autorskiego.

Nauczyciele w swojej pracy zawodowej muszą więc uświadamiać dzieci i młodzież, w jaki sposób korzystać z cudzej twórczości i jakie zasoby można wykorzystywać zgodnie z prawem. Do tego typu utworów zalicza się m.in. otwarte zasoby edukacyjne oraz dzieła przypisywane do tzw. domeny publicznej. Nauczyciele każdego przedmiotu nauczania powinni przypominać swoim uczniom o zasadach prawa autorskiego, np. podczas zadawania prac do wykonania: utworów pisemnych lub graficznych, które często kierowane są też na konkursy. Nauczyciel muszą także aktualizować swoją wiedzę z zakresu prawa autorskiego, aby przekazywać przykłady działań opartych na prawidłowym wykorzystywaniu zasobów internetowych.

Informacje na temat zajęć

Cele ogólne powiązane z podstawą programową

Wiedza o społeczeństwie

I. Społeczna natura człowieka. Uczeń:

5. **podaje przykłady trudnych społecznie sytuacji, w których należy zachować się asertywnie; uzasadnia, że można zachować dystans wobec nieaprobowanych przez siebie zachowań innych ludzi** lub przeciwstawić się im; przedstawia różne formy zachowań asertywnych;

III. Szkoła i edukacja. Uczeń:

3. wymienia prawa i obowiązki ucznia; **rozpoznaje przypadki naruszania praw uczniów** oraz pracowników szkoły; przedstawia sposoby dochodzenia praw, które zostały naruszone;

V. Nieletni wobec prawa. Uczeń:

2. **przedstawia korzyści i zagrożenia wynikające z korzystania z zasobów internetu**; rozpoznaje przemoc w cyberprzestrzeni i **wyjaśnia**, jak należy na nią reagować;

IX. Udział obywateli w życiu publicznym – społeczeństwo obywatelskie. Uczeń:

5. **uzasadnia potrzebę przestrzegania zasad etycznych w życiu publicznym; rozpoznaje przejawy ich łamania i podaje skutki takich działań**;

Etyka

IV. Człowiek a świat ludzkich wytworów. Uczeń:

1. **podaje przykłady ludzkich wytworów materialnych i niematerialnych oraz rozważa ich znaczenie w kontekście pytania o dobre życie**;

5. **podejmuje namysł nad problemem własności intelektualnej; wyjaśnia, czym jest plagiat oraz formułuje ocenę moralną dotyczącą plagiatu**;

6. **podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowoczesnych technologii informacyjnych**;

7. **jest świadomy, że postęp cywilizacyjny dokonuje się dzięki wiedzy; wyjaśnia, dlaczego wiedza jest dobrem (wartością)**;

Plastyka

II. Doskonalenie umiejętności plastycznych – ekspresja twórcza przejawiająca się w działaniach indywidualnych i zespołowych. Uczeń:

2. **rysuje**, maluje, **ilustruje** zjawiska i wydarzenia realne i wyobrażone (także w korelacji z innymi przedmiotami).

III. Opanowanie podstawowych wiadomości z zakresu kultury plastycznej, jej narodowego i ogólnoludzkiego dziedzictwa kulturowego. Uczeń:

8. **zna i stosuje zasady prezentacji i upowszechniania dzieł zgodnie z prawem i etyką.**

Cele szczegółowe powiązane z podstawą programową

Uczeń:

- rozumie zjawisko plagiatu;
- zna konsekwencje łamania praw autorskich i kradzieży własności intelektualnej;
- zna i wykorzystuje licencje Creative Commons;
- jest świadomy społecznych i etycznych konsekwencji kradzieży intelektualnej;
- wyszukuje w dostępnych źródłach informacji potrzebne wiadomości;
- doskonali pracę samokształceniową;
- wykorzystuje dzieła artystów do rozwoju własnej twórczości plastycznej.

Kompetencje kluczowe

- kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji;
- kompetencje językowe;
- kompetencje cyfrowe;
- kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się;
- kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej.

Metody/techniki pracy

- opis;
- rozmowa;
- pogadanka;
- dyskusja;
- metoda problemowa;
- metoda praktyczna;
- praca z książką.

Formy pracy

- indywidualna;
- grupowa.

Środki dydaktyczne

- karta pracy – zadanie pisemne „Przemyślane przywłaszczenie”;
- karteczki samoprzylepne;
- [film „Internet – własność intelektualna”](#);
- [film „CB PG prawa autorskie”](#);
- różne źródła wiedzy: encyklopedie, słowniki;
- karta pracy „Plagiat – czyn zabroniony”;
- karta pracy „Licencje CC”;
- karta pracy „Krajobraz”;
- przybory do pisania;
- komputer z dostępem do internetu, ekran;
- przybory plastyczne (kredki, ołówki, mazaki);
- [infografika „Prawa autorskie – co to takiego” oraz „Prawa autorskie – jak korzystać”](#);
- [infografika „Piractwo komputerowe”](#).

Opis przebiegu zajęć/lekcji

Wprowadzenie

Nauczyciel wita uczniów i wprowadza ich w tematykę zajęć: „Dzisiejsza lekcja będzie trochę tajemnicza, trochę «podejrzana». Dlaczego? Ponieważ dotyczy kradzieży i łamania prawa”.

Zadanie pisemne „Przemyślane przywłaszczenie”:

Opcja 1.

Nauczyciel rozdaje uczniom samoprzylepne karteczki, a na tablicy wyświetla/zapisuje pytania:

- Z czym kojarzysz kradzież?
- Co według Ciebie jest kradzieżą?
- Czy doświadczyłeś(-aś) sytuacji związanej z kradzieżą?

Uczniowie w skupieniu zapisują swoje odpowiedzi oraz dzielą się przemyśleniami. Po wykonaniu zadania nauczyciel prosi uczniów o przyklejenie karteczek w wyznaczonym miejscu, np. na tablicy.

Opcja 2.

Uczniowie otrzymują kartę pracy „Przemyślane przywłaszczenie”, która podzielona jest na trzy części. Obejmują one następujące zagadnienia:

- Z czym kojarzysz kradzież?
- Co według Ciebie jest kradzieżą?
- Czy doświadczyłeś/(-aś) sytuacji związanej z kradzieżą?

Uczniowie pracują w parach, a po zakończeniu pracy przypinają na tablicy w rzędzie wypełnione karty pracy. Dzięki takiemu rozmieszczeniu nauczyciel może swobodnie odnieść się do jednej grupy odpowiedzi, potem do kolejnych.

Część główna

1. Nauczyciel grupuje odpowiedzi w sposób, który ułatwi mu skomentowanie opinii uczniów. Skupia ich uwagę szczególnie na kradzieży zasobów internetowych (np. tekstów, grafik). Jeśli uczniowie nie wskażą kradzieży cyfrowych zasobów intelektualnych, zadaniem nauczyciela jest również zaakcentowanie tego aspektu.
2. Nauczyciel zaprasza uczniów do obejrzenia [filmu „Internet – własność intelektualna”](#).
3. Dyskusja na temat własności intelektualnej w internecie. Nauczyciel przy wykorzystaniu [infografiki „Prawa autorskie – co to takiego”](#) objaśnia uczniom, co to jest prawo autorskie i czego dotyczy. Do omówienia powyższej problematyki może także wykorzystać film [„CB PG prawa autorskie”](#).
4. Następnie nauczyciel prosi uczniów o wyszukanie w różnych źródłach wiedzy na temat terminu „plagiat”. Uczniowie otrzymują encyklopedie, słowniki, mogą także korzystać z telefonów komórkowych. Na podstawie wyszukanych informacji nauczyciel zapisuje definicję plagiatu.
5. Praca samokształceniowa. Uczniowie otrzymują od nauczyciela kartę pracy „Plagiat – czyn zabroniony”. Czytają po cichu tekst, wykonując notatki i zakreślając najważniejsze według nich zagadnienia.
6. Po zakończeniu pracy nauczyciel zachęca uczniów do swobodnej dyskusji na temat przeczytanego tekstu i zadawania pytań związanych z korzystaniem z zasobów internetowych. Prezentuje [infografikę „Piractwo komputerowe”](#).
7. Nauczyciel objaśnia zasady korzystania z wolnych licencji. Prezentuje stronę Creative Commons Polska www.creativecommons.pl oraz zakładkę [„Wybierz licencję dla swojego utworu”](#). Pokazuje także zasoby, które udostępniają utwory na wolnych licencjach. Uczniowie wspólnie z nauczycielem dokonują prób korzystania z narzędzia.
8. Nauczyciel rozdaje uczniom karty pracy „Licencje CC”, na których widnieją symbole licencji oraz tekst omawiający ich zasady. Zadaniem ucznia jest połączenie elementów. Na karcie, oprócz symboli CC, można również umieścić symbol domeny publicznej.

9. Nauczyciel objaśnia zasady korzystania z domeny publicznej. Wskazuje, gdzie można wyszukać utwory z domeny publicznej. Przedstawia infografikę [„Prawo autorskie – co to takiego”](#) oraz [„Jak korzystać z prawa autorskiego?”](#), która stanowi podsumowanie treści teoretyczny omówionych podczas zajęć.

Podsumowanie

Nauczyciel prezentuje uczniom grafikę Jerzego Karszniewicza (1904–1945) [„Krajobraz z drzewami” z zasobów biblioteki cyfrowej Polona](#). Nawiązuje do możliwości tworzenia nowego utworu na podstawie powyższej grafiki. Następnie uczniowie otrzymują kartę pracy „Krajobraz”, na której widnieje pobrana z witryny Polony grafika. Przy wykorzystaniu dowolnych przyborów plastycznych (kredki, mazaki, ołówki, cienkopisy) uczniowie dokonują własnej interpretacji ilustracji (np. kolorują, dorysowują elementy).

Komentarz metodyczny

Uwagi do realizacji lekcji/zajęć

Zadanie „Przemysłane przywłaszczenie” można również wykonać przy wykorzystaniu aplikacji internetowych, np. Mentimeter. Wówczas uczniowie muszą mieć dostęp do komputerów lub urządzeń mobilnych, a swoje odpowiedzi wpisują, korzystając z urządzeń.

Sposoby oceniania

- ćwiczenia pisemne wykonywane podczas lekcji;
- aktywność podczas lekcji;
- odpowiedzi na pytania;
- zadania wykonywane podczas lekcji;
- udział w zadaniach grupowych;
- praca z książką;
- rozwój własnych zainteresowań.

Praca z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE)

Prace uczniów uzdolnionych plastycznie można wykorzystać na potrzeby stworzenia wystaw tematycznych.

Jeśli zaistnieje potrzeba, należy uczniom z SPE wydłużyć czas pracy samokształceniowej przy zadaniu „Plagiat – czyn zabroniony”.

Karta pracy „Przemysłane przywłaszczenie”

Odpowiedz pisemnie na poniższe pytania:

Z czym kojarzysz kradzież?

.....

.....

.....

Co według Ciebie jest kradzieżą?

.....

.....

.....

Czy doświadczyłeś(-aś) sytuacji związanej z kradzieżą?

.....

.....

.....

Karta pracy „Plagiat – czyn zabroniony”

Internet w swoich zasobach zawiera bogaty wybór materiałów przydatnych w poszerzaniu wiedzy. Szybkość przekazu informacji oraz dostęp do internetu pozwala na dzielenie się swoją wiedzą i umiejętnościami z internautami z każdego zakątka świata. Zasoby sieciowe są bardzo urozmaicone pod względem formy i treści. W internecie znajdują się np. materiały tekstowe, filmowe, audio. Biblioteki cyfrowe udostępniają zbiory z różnych dziedzin, w tym także dzieła międzynarodowych twórców kultury i sztuki.

Każdy użytkownik internetu może w dowolnym czasie i miejscu skorzystać z bogactwa informacji cyfrowych. Łatwość dostępu do sieci pozwala na szybkie dotarcie do informacji lub większych opracowań bez zbędnych działań związanych z logowaniem lub korzystaniem z dzieł drukowanych dostępnych np. w bibliotece. Oczywiście bardzo ważną umiejętnością, którą należy wykształcić podczas wyszukiwania informacji, jest selekcja i analiza znalezionych zasobów. Wiele z nich posiada bardzo płytką treść i niktą wartość naukową, często również błędy rzeczowe.

Z zasobów cyfrowych korzystają internauci w bardzo różnym wieku: od najmłodszych dzieci w wieku przedszkolnym, przez uczniów i studentów, po osoby pracujące zawodowo i seniorów. Każda z wymienionych grup poszukuje innego typu informacji.

Uczniowie szkół podstawowych i ponadpodstawowych to bardzo liczna grupa korzystająca z internetu w celach rozrywkowych, komunikacyjnych, ale także dydaktycznych. Uczniowie wyszukują w sieci potrzebne wiadomości, przydatne do poszerzania wiedzy z konkretnego przedmiotu. Online przygotowują się do konkursów, szukają inspiracji w rozwoju swoich zainteresowań. Ale czy tylko w tych celach uczniowie korzystają ze zasobów cyfrowych?

Niestety, odpowiedź na to pytanie jest wstrząsająca, ponieważ uczniowie często korzystają z cyfrowych zasobów w celu uproszczenia swoich działań związanych np. z odrabianiem prac domowych. Dopuszczają się czynów zabronionych, czyli kopiują twórczość innych osób, podpisując się swoim imieniem i nazwiskiem. Dzieje się tak w przypadku pisania wypracowania zadanego przez nauczyciela lub udziału w konkursach, np. pozaszkolnych, gdy prace są wysyłane do organizatora. Czyny, o których mowa, potocznie nazywane są plagiatem. Chodzi tu o świadome przywłaszczenie autorstwa cudzego utworu (opowiadania, wiersza, obrazu, programu komputerowego itp.).

Wyróżnia się dwa rodzaje plagiatów:

- plagiat jawny – polegający na podpisaniu cudzego utworu swoim imieniem i nazwiskiem lub pseudonimem;
- plagiat ukryty – polegający na dokonaniu reprodukcji cudzego utworu z zachowaniem jego charakterystycznych elementów w postaci bardziej lub mniej przekształconych.

Można więc plagiat nazwać kradzieżą własności intelektualnej, która często dokonywana jest przez użytkowników „po cichu”, bez wiedzy autora lub innych osób.

Plagiat może być dokonany przez przywłaszczenie różnych utworów dostępnych w internecie, a także utworów drukowanych. Oczywiście można korzystać z dzieł dostępnych w sieci w ramach tzw. prawa cytatu, które dopuszcza wykorzystanie niewielkich fragmentów innych autorów lub twórców. Wiele szkół i uczelni coraz częściej korzysta z programów antyplagiatowych, które umożliwiają sprawdzenie oraz porównanie dzieła z innymi utworami, jak też wychwycenie kopiowania i przypisania sobie autorstwa. Współczesne oprogramowanie bardzo łatwo rozpoznaje plagiaty, w tym również takie, w których treści są tylko nieznacznie zmodyfikowane.

Należy więc pamiętać, że plagiat to czyn zabroniony pod względem prawnym, gdyż plagiator podlega grzywnie lub karze ograniczenia lub pozbawienia wolności do trzech lat. Przywłaszczenie cudzej własności jest również naganne pod względem etycznym, ponieważ oznacza kradzież niematerialnego dorobku i własności drugiej osoby.





Źródła:

- Bujas P., Pudo B., (2020), „Dyrektor szkoły wobec plagiatu”, „Dyrektor Szkoły” nr 11, s. 38–41.
- „Warto wiedzieć...”, (2015), „Częstochowski Biuletyn Oświatowy” nr 1, s. 62–63.

Karta pracy „Licencje CC”

Połącz w pary symbole licencji z ich nazwami.

Następnie nazwij i opisz licencje.

	Na tych samych warunkach SA		
	Uznanie autorstwa BY		
	Użycie niekomercyjne NC		
	Bez utworów zależnych ND		

Karta pracy „Krajobraz”

Grafika Jerzego Karszniewicza (1904–1945) „[Krajobraz z drzewami](#)” udostępniona w domenie publicznej w zasobach biblioteki cyfrowej Polona.

Przy wykorzystaniu dowolnych przyborów plastycznych (kredki, mazaki, ołówki, cienkopisy) dokonaj własnej interpretacji ilustracji.



Bibliografia/Netografia

- [Bezpieczny Miesiąc – Kampania ECSM \(bezpiecznymiesiac.pl\): baza wiedzy](#) [online, dostęp z dn. 21.12.2021].
- [„Czym jest plagiat i jakie są jego konsekwencje?”](#) [online, dostęp z dn. 21.12.2021].
- [Legalna Kultura](#) [online, dostęp z dn. 21.12.2021].
- [„Skąd czerpiemy wiedzę o świecie?": infografika NASK](#) [online, dostęp z dn. 21.12.2021].
- Wasieła A., (2017), [„Dlaczego plagiatujemy i ściągamy?”](#) [online, dostęp z dn. 21.12.2021].
- Wrońska A., Lew-Starowicz R., Rywczyńska A., (2019), [„Edukacja – relacja – zabawa. Wieloaspektowość internetu w wymiarze bezpieczeństwa dzieci i młodzieży”](#), Warszawa: Wydawnictwo FRSE [online, dostęp z dn. 21.12.2021].

Powyższy scenariusz opracowany został w ramach projektu „Działania wspierające nauczanie o cyberbezpieczeństwie”.

Opis projektu

Projekt „Działania wspierające nauczanie o cyberbezpieczeństwie”, zwany dalej „Cyberlekcje”, jest współfinansowany ze środków budżetu państwa otrzymanych od Kancelarii Prezesa Rady Ministrów i wpisuje się w Strategię Cyberbezpieczeństwa Rzeczypospolitej Polskiej na lata 2019–2024.

Opracowane scenariusze „Cyberlekcji” wpisują się w obowiązki wynikające z podstawy programowej. Tematyka scenariuszy odpowiada rosnącemu zapotrzebowaniu na wiedzę i kompetencje z zakresu efektywnego wykorzystywania mediów cyfrowych, co jest konsekwencją rewolucji cyfrowej postępującej również w podstawowych dziedzinach życia społecznego.

Korzystanie z własnego telefonu komórkowego najczęściej rozpoczyna się w wieku 7–8 lat. Ponad 80% uczniów posiada telefon komórkowy – w tym 64% dzieci w wieku 7–9 lat. Przeważająca większość dzieci używa telefonu typu smartfon, prawie wszystkie osoby w wieku szkolnym (97%) korzystają też z internetu. Podobnie jak w przypadku telefonu komórkowego podróże po wirtualnym świecie rozpoczynają się najczęściej w wieku 7–8 lat. Dwie trzecie rodziców deklaruje stosowanie kontroli nad korzystaniem przez dziecko z telefonu i internetu. Najczęściej jest to wspólne ustalenie zasad korzystania z telefonu, rzadziej – korzystanie z ustawień bezpieczeństwa czy specjalnych aplikacji służących do kontroli rodzicielskiej (39% rodziców). Aż 80% rodziców przyznaje, że ich dziecko samodzielnie instaluje aplikacje na telefon*. Warto podkreślić, że przed pandemią łączny, średni czas dobowy korzystania z sieci przez dzieci i młodzież (w wieku 13–17 lat) wynosił 4 godziny**. Obecnie sięga on 6, a nawet 8 godzin dziennie spędzonych na lekcjach zdalnych (44,3% respondentów) oraz do 4 godzin w czasie wolnym (31,7%)***.

Młodzi ludzie wykorzystują internet najczęściej w celu budowania oraz podtrzymywania relacji społecznych – znakomita większość jest aktywna na portalach społecznościowych oraz korzysta z komunikatorów i chatów. Poza poszukiwaniem informacji i rozwijaniem zainteresowań internet to dla młodych ludzi główne miejsce rozrywki – źródło gier i aplikacji, które wymagają wiedzy o bezpieczeństwie teleinformatycznym, w szczególności mając na względzie fakt znacznego nasilenia się cyberataków wykorzystujących socjotechniki oraz braki w zabezpieczeniach urządzeń domowych. Warto tutaj zaznaczyć, że zgodnie z raportem Agencji Unii Europejskiej ds. Cyberbezpieczeństwa (ENISA) z 2020 r. liczba incydentów phishingowych – czyli mających na celu wyłudzenie danych – wzrosła w ostatnich miesiącach nawet sześciokrotnie.

Tematyka projektu edukacyjnego obejmuje następujące obszary:

- bezpieczeństwo sieci i systemów;
- zarządzanie informacją;

- wizerunek i tożsamość online;
- prywatność – bezpieczne zarządzanie danymi personalnymi;
- zdrowie, dobrostan psychiczny i cyberhigiena.

W ramach projektu opracowanych zostanie łącznie 18 scenariuszy lekcyjnych dla poszczególnych grup wiekowych uczniów w podziale na:

- dwa scenariusze dla klas 1–3 szkoły podstawowej;
- dwa scenariusze dla klas 4–6 szkoły podstawowej;
- cztery scenariusze dla klas 7–8 szkoły podstawowej;
- dziewięć scenariuszy dla klas szkół ponadpodstawowych.

Wykorzystanie przez nauczycieli przygotowanych w ramach działania scenariuszy może wpłynąć na lepszą profilaktykę w zakresie najważniejszych wyzwań związanych z zagrożeniami w sieci, jakimi są: przeciwdziałanie cyberprzemocy, patostreamingowi, przygotowanie dzieci i młodzieży do właściwej ochrony prywatności online, zapobieganie uzależnieniu od internetu oraz ochrona przed cyberprzestępczością, w tym ryzykiem wykorzystania dziecka w celach seksualnych czy finansowych.

* Urząd Komunikacji Elektronicznej (2020), [„Badanie ankietowe opinii publicznej w zakresie funkcjonowania rynku usług telekomunikacyjnych oraz oceny preferencji konsumentów. Raport z badania dzieci i rodziców”](#) [online, dostęp z dn. 13.12.2021].

** Bochenek, M., Lange, R., (2019), [„Nastolatki 3.0. Raport z ogólnopolskiego badania uczniów”](#), Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy, s. 15 [online, dostęp z dn. 10.12.2021].

*** Lange R. (red.), (2021), [„Nastolatki 3.0. Raport z ogólnopolskiego badania uczniów”](#), Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy, s. 6 [online, dostęp z dn. 10.12.2021].