

CYBER lekcje



Scenariusz lekcji

Wizerunek
i tożsamość
w internecie

Wizerunek i tożsamość w internecie

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

© 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	7
Podsumowanie	9
Komentarz metodyczny	10
Uwagi do realizacji lekcji/zajęć	10
Sposoby oceniania	10
Praca z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE)	10
Karta pracy „Fiszka influencera”	11
Karta pracy „Mój kanał YouTube”	12
Karta zadań „Dodaj komentarz...” cz. 1	13
Karta zadań „Dodaj komentarz...” cz. 2	14
Karta zadań „Jak cię widzą, tak cię piszą”	15
Bibliografia/Netografia	16
Opis projektu	17

Temat: **Wizerunek i tożsamość w internecie**

Klasa: **7–8 szkoły podstawowej**

Czas realizacji: **2 x 45 minut**

Warto wiedzieć – wprowadzenie do zajęć

Internet dla młodzieży to naturalne środowisko, które wykorzystują do nauki, komunikacji, planowania, dzielenia się informacjami. To właśnie w sieci uczniowie często promują swoje zainteresowania, sukcesy i... siebie. Niestety internet bywa również przestrzenią, gdzie zamieszczane są informacje i zdjęcia mogące w silny sposób naruszyć reputację. Młodzież często zapomina, że wszystkie działania w sieci pozostawiają po sobie ślad. Mimo stosowania różnych technik maskujących należy pamiętać, że online nigdy nie jesteśmy całkowicie anonimowi.

Warto uzmysłowiać uczniom, że wszystkie działania, jakie podejmują w internecie, zwłaszcza te w różnych serwisach społecznościowych, tworzą ich wizerunek w sieci, który pozostaje w niej na zawsze. Warto o tym pamiętać zwłaszcza wtedy, gdy internauci wypowiadają się pod czyimś wpisem, zdjęciem lub wchodzą z kimś w dyskusję. Sposób wypowiedzi oraz język, jakiego używamy, świadczy o tym, jakimi ludźmi jesteśmy i jaki poziom kultury sobą reprezentujemy. Młodzi ludzie muszą pamiętać, że zanim zamieszczą obraźliwe treści, użyją przekleństw lub wyśmieją kogoś w sieci, powinni się zastanowić, czy spotykając tę osobę na żywo, patrząc jej prosto w oczy, zachowaliby się tak samo. Nasze postawy w internecie są bardzo często odzwierciedleniem tego, co robimy w świecie rzeczywistym.

Młodzież często nie zauważa, że wizerunek tworzony w sieci nie zawsze jest spójny z rzeczywistością. Influencerzy, youtuberzy czy streamerzy bardzo dbają o to, jaki wizerunek tworzą. Może być on pozytywny (np. trenerki przestrzegające zdrowej diety, gracze pokazujący swoje wybitne osiągnięcia) lub negatywny (np. youtuberzy tworzący tzw. patotreści). Warto zwrócić uwagę uczniom, czy ich ulubiony twórca w sieci pokazuje prawdziwe „ja” czy tylko gra pewną rolę.

Częścią wizerunku influencerów jest ich wygląd. Zdjęcia umieszczane w sieci przez znane osoby są bardzo starannie dobrane, pozowane i często retuszowane. Nie pokazują prawdziwego, codziennego wyglądu danej osoby. Media społecznościowe mogą pomóc osiągnąć sukces czy zdobyć popularność, ale jednocześnie stają się także zagrożeniem.

W obecnych czasach prowadzenie konta na różnych mediach społecznościowych umożliwia promowanie siebie samych, swojej marki lub swoich osiągnięć. Dlatego nauczyciele powinni uwrażliwiać uczniów na kwestie związane z publicznymi wystąpieniami w sieci. Warto również zwracać uwagę, jakie treści są adekwatne do jakich aktywności i środowisk internetowych – szkolnych/publicznych czy towarzyskich. Warto świadomie podejmować decyzję, co warto udostępnić, a co lepiej zachować dla siebie

i najbliższych. W internecie status i autorytet w dużym stopniu buduje się na podstawie merytoryki wypowiedzi. Można więc być ekspertem w danej dziedzinie niezależnie od wieku, jeśli tylko wypowiada się na temat, na którym naprawdę dobrze się znamy, w odpowiedni sposób – dostosowany do tematu i odbiorców. Informacje zamieszczane na profilach stają się publiczne, a więc mają też wpływ na wizerunek online i offline, zarówno prywatny, jak i zawodowy.

Informacje na temat zajęć

Cele ogólne powiązane z podstawą programową

Etyka

I. Elementy etyki ogólnej. Uczeń:

1) **posługuje się pojęciami niezbędnymi do charakterystyki działania w aspekcie jego moralnej oceny:** decyzja, czyn, sprawczość, konflikt, problem, podmiot działania (autor, sprawca), adresat działania, intencja działania, **motyw działania, treść działania**, skutek (konsekwencja), okoliczności działania,

III. Człowiek wobec siebie. Uczeń:

2. **wie, że ze względu na swoją wartość – osobową godność – jest równie wartościowym człowiekiem jak inni ludzie;**

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;**

Informatyka

III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:

2. **rozwija umiejętności korzystania z różnych urządzeń** do tworzenia elektronicznych wersji tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji;

IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:

2. **ocenia krytycznie informacje i ich źródła, w szczególności w sieci, pod względem rzetelności i wiarygodności w odniesieniu do rzeczywistych sytuacji**, docenia znaczenie otwartych zasobów w sieci i korzysta z nich;

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

1. **opisuje kwestie etyczne związane z wykorzystaniem komputerów i sieci komputerowych, takie jak:** bezpieczeństwo, **cyfrowa tożsamość**, **prywatność**, własność intelektualna, równy dostęp do informacji i dzielenie się informacją;

Wiedza o społeczeństwie

I. Społeczna natura człowieka. Uczeń:

2. **przedstawia zasady komunikowania się; wyjaśnia zasady skutecznej autoprezentacji – kształtowania swojego wizerunku;**

X. Środki masowego przekazu. Uczeń:

3. **przedstawia funkcje reklamy i krytycznie analizuje wybrany przekaz reklamowy;**

Cele szczegółowe powiązane z podstawą programową

Uczeń:

- rozumie pojęcia cyfrowego śladu i reputacji online;
- zna korzyści i konsekwencje publikowania materiałów w sieci;
- aktywnie uczestniczy w dyskusji;
- definiuje termin „influencer”;
- wie, w jaki sposób dbać o reputację online w sieci;
- tworzy konspekt kanału filmowego.

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;
- zabawa dydaktyczna;
- rozmowa;
- pogadanka;
- dyskusja;
- metoda problemowa.

Formy pracy:

- indywidualna;
- grupowa.

Środki dydaktyczne:

- karta zadań „Dodaj komentarz...”;
- magnesy;
- [film „Bekanie”](#) z cyklu „Owce w sieci”;
- karta zadań „Jak cię widzą, tak cię piszą”;
- [prezentacja multimedialna „Wizerunek i tożsamość online. Pomyśl, zanim dodasz!”](#);
- karta pracy „Fiszka influencera”;
- rekwizyty „youtubera”, np. markowa bluza;
- rysunki, prace plastyczne;
- aplikacja Mentimeter, telefony z dostępem do internetu;
- podpisane stoiki;
- [infografika „Twój wizerunek w internecie” oraz „Jak zadbać o swój wizerunek?”](#);
- [film „Plik i Folder: Wyraź siebie”](#);
- karta pracy „Mój kanał YouTube”;
- komputer z dostępem do internetu, ekran.

Opis przebiegu zajęć/lekcji

Wprowadzenie

Nauczyciel rozdaje kilku uczniom w klasie kartę zadań „Dodaj komentarz...”. Dzieci dopisują komentarze i przekazują sobie nawzajem kartę. Po zakończonej pracy wypełnione karty należy nakleić na tablicy.

Część główna

1. Nauczyciel odczytuje udzielone przez uczniów odpowiedzi. Wyjaśnia, że podobna sytuacja ma miejsce często w internecie, gdzie udostępniamy zdjęcia, dodajemy wiadomości, komentujemy, prowadzimy rozmowy, podpisujemy, komentujemy na forach, czyli zostawiamy ślady. Mówi: Wypełnione karty „Dodaj komentarz...” pokazały wasz udział, wkład, znak waszej obecności w tym konkretnym miejscu. W internecie każdy wpis, zdjęcie lub inna czynność, która pozostawia ślad obecności użytkownika, nazywa się cyfrowym śladem.
2. Cyfrowe ślady w internecie – burza mózgów. Nauczyciel zachęca uczniów do podawania przykładów aktywności internetowej, która pozostawia tzw. cyfrowy ślad. Zapisuje przykłady proponowane przez uczniów, a następnie uzupełnia wypowiedź innymi propozycjami, np.
 - zdjęcia, filmy zamieszczane przez internautów itp.;

- informacje związane z naszą osobą (imię, nazwisko, nick, awatar, zainteresowania, pasje, hobby);
 - pisemne uwagi (posty, wpisy na forach, dane w grach internetowych);
 - oznaczenia i udostępnianie materiałów przez innych użytkowników internetu;
 - dane użytkownika związane z jego adresem IP;
 - używany system operacyjny, zestaw zainstalowanych czcionek i ustawienia przeglądarek internetowych;
 - korzystanie z aplikacji (np. kalendarza lub listy kontaktów) lub instalowanie aplikacji wraz z uzupełnieniem swoich danych;
 - aktywność w sieci – logowanie, czas spędzany w serwisach internetowych, grach, rodzaj wybieranych i przeglądanych stron.
3. Nauczyciel prezentuje uczniom [film „Bekanie”](#) z cyklu „Owce w sieci”. Po obejrzeniu animacji zachęca młodzież do dyskusji na temat wizerunku publikowanego przez młode osoby w sieci. Nauczyciel pokazuje i omawia [infografikę „Twój wizerunek w internecie”](#) oraz [„Jak zadbać o swój wizerunek w internecie”](#).
 4. Karta zadań „Jak cię widzą, tak cię piszą”. Uczniowie otrzymują kartę, na której zapisują informacje (o sobie, innych osobach, wydarzeniach itp.) najczęściej podawane przez młodych ludzi w internecie - praca w małych grupach. Po wykonaniu zadania nauczyciel prosi liderów grup o zaprezentowanie zapisanych informacji.
 5. Nauczyciel pokazuje [prezentację multimedialną „Wizerunek i tożsamość online](#). Pomyśl, zanim dodasz!” i omawia konsekwencje niewystarczającej dbałości o reputację online. Definiuje termin „reputacja online”. Zwraca uwagę na problemy, które mogą dotyczyć młodzieży po zamieszczeniu nieodpowiednich informacji. Należą do nich: utrata przyjaciół, pogorszenie relacji rówieśniczych, cyberprzemoc, hejt, sextortion, utrata możliwości uczestnictwa w atrakcyjnych wydarzeniach (projekty międzynarodowe, staże, reprezentowanie szkoły), ograniczone możliwości zarobkowe itp.
 6. Nauczyciel podejmuje temat związany z wizerunkiem młodych osób w internecie. Rozdaje kartę pracy „Fiszka influencera” i prosi dzieci o jej uzupełnienie.
 7. Uczniowie wypełniają karty, a następnie przekazują je nauczycielowi, który odczytuje wszystkie lub wybrane odpowiedzi. Wspólnie z dziećmi dokonuje próby zdefiniowania słowa „influencer”: to najczęściej osoba, która nie jest związana z show biznesem, a należy do grupy zwykłych użytkowników internetu. Swoją popularność zyskuje dzięki swoim filmom promowanym w social mediach. Nauczyciel prosi uczniów o zastanowienie się, czy youtuberów, których wskazali w swoich „Fiszkach”, można zaliczyć do tzw. influencerów.
 8. „Co charakteryzuje youtubera?” – burza mózgów. Nauczyciel prosi uczniów o wypowiedzi na temat znanych im youtuberów: ich cech charakterystycznych, stylu, słownictwa, relacji, wspólnego prowadzenia kanału (np. z rodzicami, firmą). Nauczyciel zapisuje na tablicy propozycje uczniów,

np. „błaga o lajki”; większość filmu zajmuje reklama produktów; często tytuł nie odpowiada zawartości treści filmu; występują w markowych ubraniach lub tych, które sami tworzą; opowiadają o szczegółach ze swojego życia (tylko pozytywnych!), zwracają uwagę na tło, wystrój i scenografię nagrania.

9. Nauczyciel pyta uczniów, czy mają lub kupili kiedyś jakieś wyroby, produkty, które promował znany youtuber. Jeśli tak, to dlaczego dokonali takiego zakupu? Co wpłynęło na ich wybór?
10. Uczniowie wspólnie z nauczycielem dochodzą do wniosku, że często youtuberzy wskazują pewne trendy, kształtują opinie i gusta, wpływają na nasze wybory.
11. Zabawa dydaktyczna „W internecie...”. Nauczyciel zaprasza do zabawy dwóch uczniów, którzy wcielą się w rolę youtubera. Jeden z nich będzie promował kanał z markowymi ubraniami (uczeń otrzyma rekwizyty w postaci bluzy, skarpet itp.), natomiast drugi uczeń opowie o swoich zainteresowaniach (rekwizyty to np. rysunki, prace plastyczne lub komputerowe). Po zakończeniu pokazu nauczyciel zadaje pytania: Który produkt mocniej by was zainteresował i dlaczego? Czy trudno pokazać w internecie wyroby i rzeczy mniej modne?
12. „Co jest na topie?” – głosowanie. Nauczyciel pyta uczniów, jakie filmy oglądają najczęściej. Prosi o oddanie głosu np. za pośrednictwem aplikacji internetowej Mentimeter (dzieci głosują przy użyciu swoich telefonów). Można również ustawić kilka stoików i podpisać je zgodnie z typem filmów na YouTube: rysunki; gry; makijaż; charakteryzacja postaci; sport, świat muzyki; motoryzacja; nowinki komputerowe; komentarza (komentują to, co inni wstawiają do sieci); wszystkiego po trochu. Uczniowie wrzucają do stoika wybrany wcześniej przedmiot, np. makaron lub papierowe kulki. Następnie nauczyciel podsumowuje wyniki głosowania, zwracając uwagę, że często bardzo trudno pokazać swoją oryginalność, bo masowe trendy i chęć szybkiego zarobku przystania to, co ciekawe i indywidualne.
13. Oryginalność w sieci. Nauczyciel zachęca do obejrzenia [filmu „Plik i Folder: Wyraź siebie”](#). Następnie rozpoczyna dyskusję na temat dzielenia się swoimi pasjami w internecie. Przypomina, że należy pamiętać o kilku zasadach: w jakiej formie chcemy pokazać nasze zainteresowania, każdy film lub zdjęcie zostają w internecie (cyfrowy ślad), film też wpływa na naszą reputację online.

Podsumowanie

Uczniowie otrzymują kartę pracy „Mój kanał Youtube”. Karta przypomina wizualnie kanał na YouTube i zawiera okienka: Tytuł kanału; Opis (co pokażę; o czym będę mówić); Społeczność (do kogo kieruję swój kanał); Tytuły filmików; Awatar/Zdjęcie profilowe; O mnie. Zadaniem uczniów jest opisanie i zareklamowanie wymyślonego przez siebie kanału filmowego.

Komentarz metodyczny

Uwagi do realizacji lekcji/zajęć

W sytuacji zainteresowania uczniów omawianą tematyką warto wydłużyć zajęcia do trzech godzin dydaktycznych.

W zabawie dydaktycznej „W internecie...” można wykorzystać dowolne filmy z kanału YouTube, które zastąpią zadanie z rekwizytami.

Sposoby oceniania

- ćwiczenia pisemne wykonywane podczas lekcji;
- aktywność podczas lekcji;
- odpowiedzi na pytania;
- zadania wykonywane podczas lekcji;
- ćwiczenia i zadania praktyczne;
- umiejętność prowadzenia dyskusji.

Praca z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE)

Do zabawy dydaktycznej „W internecie...” można wykorzystać prace uczniów uzdolnionych plastycznie.

Karta pracy „Fiszka influencera”

Uzupełnij poniższe informacje:

Mój ulubiony youtuber/vloger

.....

Najczęściej mówi o

.....

Reklamuje

.....

Liczba subskrybentów

.....

Jej/Jego filmy oglądam

.....

Jej/Jego hasła i powiedzonka

.....

Karta pracy „Mój kanał YouTube”

Opisz i zareklamuj wymyślony przez siebie kanał filmowy uzupełniając poniższe informacje:

Tytuł kanału

.....

Opis (co pokażę; o czym będę mówić)

.....

.....

.....

Spółeczność (do kogo kieruję swój kanał)

.....

.....

Tytuły filmików

.....

.....

.....

Awatar/Zdjęcie profilowe

.....

.....

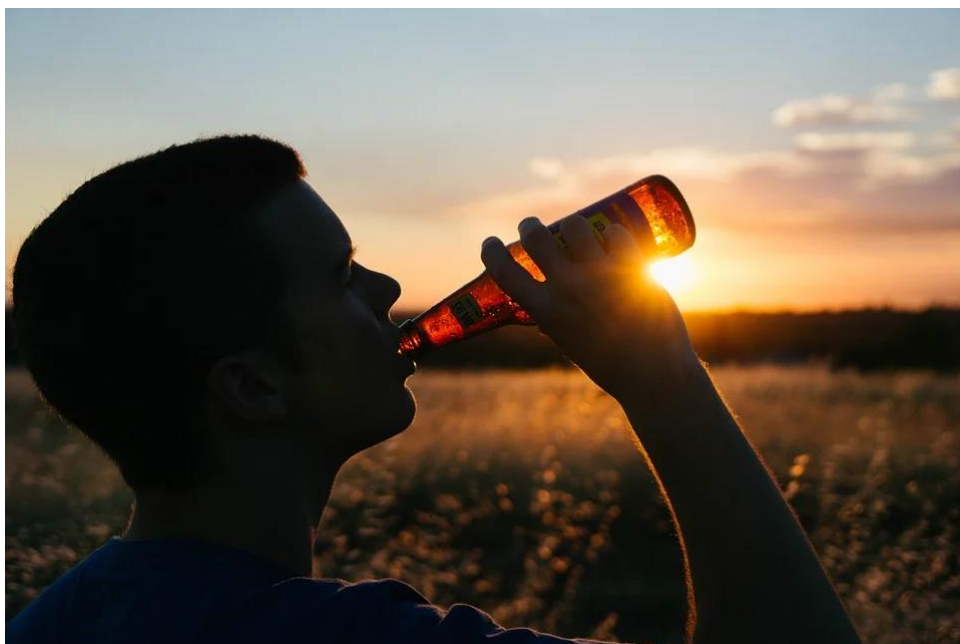
O mnie

.....

.....

.....

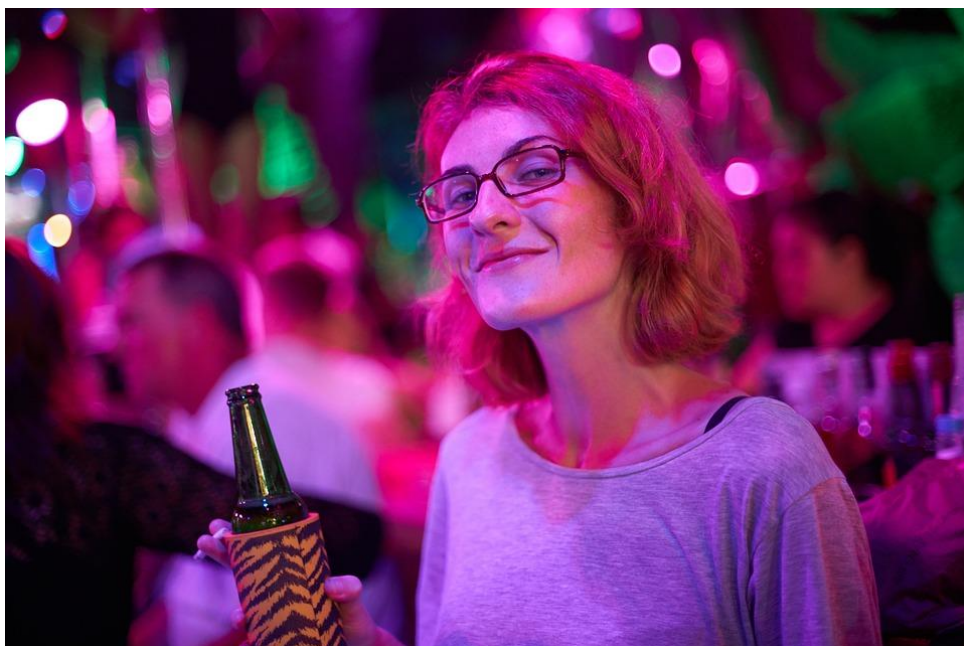
Karta zadań „Dodaj komentarz...” cz. 1



Zdjęcie pochodzi z serwisu pixabay.com

Dodaj komentarz:
Nick:
Nick:
Nick:
Nick:

Karta zadań „Dodaj komentarz...” cz. 2



Zdjęcie pochodzi z serwisu pixabay.com

Dodaj komentarz:
Nick:
Nick:
Nick:
Nick:

Karta zadań „Jak cię widzą, tak cię piszą”

Dane – Oto ja! – wiadomości o sobie	
Zdjęcia/filmy – kogo i co pokazujesz	
Stylowy model czy naturalny look	
Znajomi – liczba, relacje, powiązania	
O tym się mówi! Przykład zdjęcia, które wzbudza zainteresowanie	

Bibliografia/Netografia

- Borkowska A., Witkowska M., (2020), [„Sharenting i wizerunek dziecka w sieci. Poradnik dla rodziców”](#), Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy [online, dostęp z dn. 22.12.2021].
- NASK – Państwowy Instytut Badawczy, [kurs „Język mediów”](#), [online, dostęp z dn. 22.12.2021].
- Perle L., [„Wytyczne”](#) [online, dostęp z dn. 22.12.2021].
- Rywczyńska A., Wójcik Sz. (red.), (2019), [„Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów”](#), Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy, Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę [online, dostęp z dn. 21.12.2021].
- Sochocka K. Van Laere K., (2018), [„Lubię to! Nastolatki w mediach społecznościowych \(13–15 lat\)”](#), Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy [online, dostęp z dn. 22.12.2021].
- Szkoła Sieci Społecznościowych, [„Wizerunek i tożsamość”](#) [online, dostęp z dn. 22.12.2021].
- [„Ścieżki nauczania \(13–16 lat\)”](#) [online, dostęp z dn. 22.12.2021].

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 tęczony, 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;

CYBER lekcje

- 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].