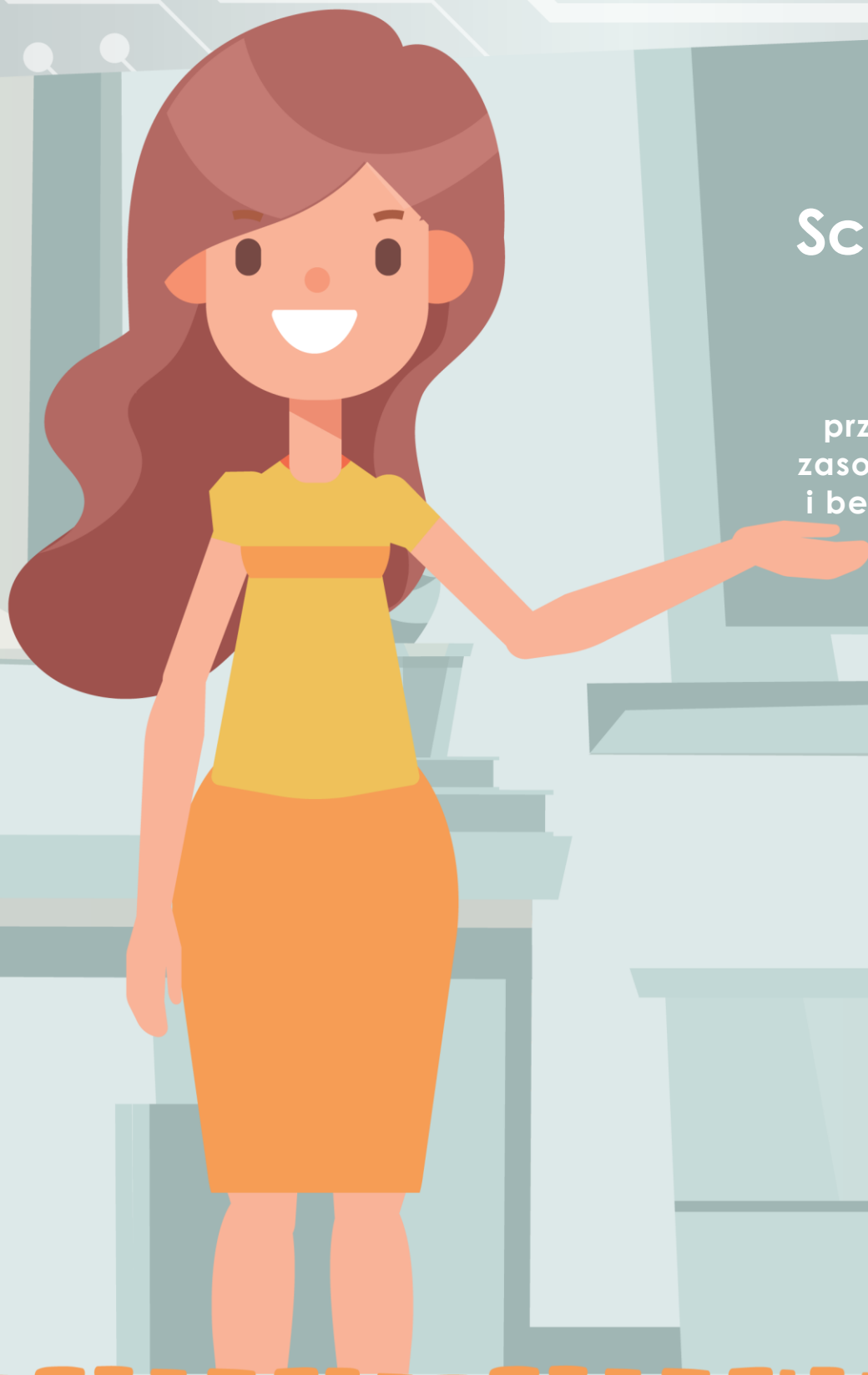


CYBER lekcje



Scenariusz lekcji

Metody
przeszukiwania
zasobów internetu
i bezpieczeństwo
w sieci

Metody przeszukiwania zasobów internetu i bezpieczeństwo w sieci

Scenariusz lekcji dla klasy 1–3 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): Emilia Troszczyńska-Roszczyk

© 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	7
Metody pracy	7
Formy pracy	7
Środki dydaktyczne	7
Opis przebiegu zajęć/lekcji	7
Wprowadzenie	7
Część główna	8
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 „Wiem, gdzie szukać”	11
Karta pracy „Znalazłem w Wikipedii”	12
Bibliografia/Netografia	13
Opis projektu	14

Temat: **Metody przeszukiwania zasobów internetu i bezpieczeństwo w sieci**

Klasa: **1–3 szkoły podstawowej**

Czas realizacji: **2 x 45 minut**

Warto wiedzieć – wprowadzenie do zajęć

Zasoby internetowe są bogatym źródłem wiadomości zarówno dla dzieci i młodzieży, jak i osób dorosłych. Każdego dnia w sieci pojawiają się niezliczone ilości nowych informacji tekstowych, graficznych i audiowizualnych. Podczas korzystania ze źródeł internetowych bardzo ważną umiejętnością jest odpowiednie wyszukiwanie informacji oraz ich analiza i selekcja.

Uczniowie od najmłodszych lat sięgają do zasobów internetowych w celu poszerzania wiedzy lub rozwijania własnych zainteresowań. Ważne jest więc, by korzystali z odpowiednich materiałów, które są opracowaniami wartościowymi i dostosowanymi do poziomu ich rozwoju. Nauczyciele powinni promować źródła przeznaczone dla odpowiednich grup wiekowych uczniów, zaznajamiać ich z metodami wyszukiwania informacji oraz polecać zasoby, które udostępniane są zgodnie z prawem.

Podczas wyszukiwania materiałów w sieci należy pamiętać, że tylko część z nich można swobodnie wykorzystywać. Zawsze należy sprawdzić, na jakich zasadach dany materiał został udostępniony.

Często zdarzają się sytuacje, gdy użytkownicy internetu traktują zasoby sieciowe jako materiał, którym można rozporządzać w dowolny sposób. Nauczyciele powinni więc zwracać uwagę uczniów na elementy prawa autorskiego, które odnosi się również do zasobów internetowych.

Podczas wyszukiwania informacji w sieci każdy z nas spotyka się z różnego rodzaju reklamami. Dotyczy to również najmłodszych użytkowników internetu. Warto tutaj podkreślić, że dzieci często nie odróżniają reklamy od rzeczywistości, z uwagi na brak silnej bariery percepcyjnej. W związku z tym są bardziej podatne na działania marketingowe. Z reklamą mają częsty kontakt – nie tylko w telewizji, ale także w internecie. Przykładem mogą być bajki lub programy dedykowane dzieciom zamieszczone w serwisie YouTube, które bardzo często zawierają w sobie lokowanie produktu.

Należy więc wyjaśnić dzieciom, czym jest reklama¹, i wytłumaczyć, że nie wszystko, co jest w niej przedstawiane lub prezentowane przez młodego influencera, jest prawdziwe i najlepsze. Warto podkreślać,

¹ Reklama – zespół środków stosowanych w celu zainteresowania i zachęcenia do zakupu określonych towarów lub usług, zwrócenia uwagi na danego producenta lub placówkę handlową; pierwotną funkcją reklamy było udzielanie informacji o towarach i źródłach zakupu; obecnie reklama spełnia funkcje: prezentacji, kształtowania popytu, tworzenia i utrzymywania rynków zbytu; reklama, z założenia jawnie subiektywna, posługuje się środkami wizualnymi (wydawnictwa, ogłoszenia prasowe, plakaty, filmy, telewizja, neony, a także opakowania, wystawy itp.) oraz audioakustycznymi (radio, uliczne gigantofony, informacja telefoniczna itp.); w krajach o rozwiniętej gospodarce reklama jest zjawiskiem powszechnym, wydatki na nią stanowią znaczny odsetek nakładów przedsiębiorcy; reklamą zajmują się najczęściej wyspecjalizowane przedsiębiorstwa – agencje reklamowe; częstym zjawiskiem jest kryptoreklama.

Źródło: [Encyklopedia PWN \[Polskie Wydawnictwo Naukowe\]](#) [online, dostęp z dn. 22.12.2021].

że nie musimy kupować wszystkiego, co widzimy w reklamie. Środki, które są wykorzystywane w reklamach to często: manipulacja i perswazja. Warto także podkreślić, że za dostęp do mediów się płaci (np. bloki reklamowe w telewizji, możliwość obejrzenia filmu na platformie cyfrowej po wcześniejszym obejrzeniu reklamy, reklamy w filmikach na YouTube).

Reklama może mieć zarówno pozytywny, jak i negatywny wpływ na dziecko. Do pozytywnych można zaliczyć m.in. reklamy promujące nowe technologie, zdrowe odżywianie, dobre relacje społeczne, ostrzeżenia dotyczące szkodliwości np. papierosów. Do negatywnych natomiast: rozwijanie chęci posiadania rzeczy wyłącznie znanych, luksusowych marek, kreowanie nierealnej rzeczywistości, zachęcanie i rozwijanie nawyków niezdrowego odżywiania się.

Dodatkowo należy uczulić dzieci na to, aby podczas korzystania z internetu nie klikały w wyskakujące okienka czy linki, które mogą otrzymać na czacie lub drogą elektroniczną. Należy wyjaśnić czym są wirusy komputerowe oraz jakie mogą być konsekwencje, gdy zainfekują urządzenia elektroniczne, mające dostęp do internetu.

Umiejętność wyszukiwania zasobów sieciowych to jeden z elementów realizacji podstawy programowej z zakresu samokształcenia. Wyszczególniony jest on w jej zapisach na wszystkich etapach edukacyjnych. Ważne jest więc, aby najmłodszy uczniowie przyswoili podstawy korzystania ze źródeł online, które będą owocowały w wykorzystywaniu środowiska internetu jako źródła wiadomości i poszerzania ich wiedzy.

Informacje na temat zajęć

Cele ogólne powiązane z podstawą programową

Cele kształcenia – wymagania ogólne

I. W zakresie fizycznego obszaru rozwoju uczeń osiąga:

1. **sprawności motoryczne i sensoryczne tworzące umiejętność skutecznego działania** i komunikacji;

III. W zakresie społecznego obszaru rozwoju uczeń osiąga:

9. **umiejętność dbania o bezpieczeństwo** własne i innych uczestników grupy, w tym **bezpieczeństwo związane z komunikacją za pomocą nowych technologii** oraz bezpieczeństwo uczestnictwa w ruchu drogowym;

IV. W zakresie poznawczego obszaru rozwoju uczeń osiąga:

1. **potrzebę i umiejętność samodzielnego**, refleksyjnego, logicznego, krytycznego i **twórczego myślenia**;

3. **umiejętność czytania na poziomie umożliwiającym samodzielne korzystanie z niej w różnych sytuacjach życiowych**, w tym kontynuowanie nauki na kolejnym etapie edukacyjnym i **rozwijania swoich zainteresowań**;

Treści nauczania – wymagania szczegółowe:

I. Edukacja polonistyczna

6. Osiągnięcia w zakresie samokształcenia. Uczeń:

2) **korzysta z różnych źródeł informacji**, np. atlasów, czasopism dla dzieci, słowników i encyklopedii czy **zasobów internetu i rozwija swoje zainteresowania**;

III. Edukacja społeczna

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia środowiska społecznego. Uczeń:

10) **wykorzystuje pracę zespołową w procesie uczenia się, w tym przyjmując rolę lidera zespołu** i komunikuje się za pomocą nowych technologii;

VII. Edukacja informatyczna

3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:

1) **posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania**;

3) korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych;

4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:

1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;

5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami.

Cele szczegółowe powiązane z podstawą programową

Uczeń:

- zna drukowane i internetowe źródła wiedzy;
- potrafi korzystać z prostych metod wyszukiwania w encyklopedii internetowej Wikipedia;
- zna i stosuje zasady zachowania się w pracowni informatycznej;
- podejmuje próby pisania prostych zwrotów na klawiaturze komputera;

- rozwija swoje zainteresowania poprzez korzystanie z różnych źródeł informacji.

Kompetencje kluczowe

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

Metody pracy

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

Formy pracy

- indywidualna;
- grupowa.

Środki dydaktyczne

- przedmioty związane z hobby, zainteresowaniami;
- książki popularnonaukowe, czasopisma rozwijające zainteresowania;
- karta zadań „Wiem, gdzie szukać”;
- karta pracy „Znalazłem w Wikipedii”;
- komputery z dostępem do internetu;
- [infografika „Bezpieczne i silne hasło”](#);
- [film „Owce w sieci – Koszyk z zakupami”](#);
- [animacja „Życie małego influencera”](#);
- [animacja „Nie klikaj w dziwne linki”](#)
- kartki, kredki.

Opis przebiegu zajęć/lekcji

Wprowadzenie

Nauczyciel przynosi na lekcję przedmiot związany z wybranym hobby. Warto wykorzystać w tym celu rzeczy, które wzbudzają w uczniach zainteresowanie, np. związane z haftowaniem (serwetki, kolorowe

kordonki, napałek itp.). Nauczyciel opowiada, w jaki sposób zainteresował się wybranym tematem i jak rozwija swoje pasje. Zwraca uwagę, jak bardzo ważne jest ciągłe zdobywanie nowych wiadomości, które pozwalają rozwijać nasze zamiłowania.

Część główna

1. Dzieci w ramach swobodnych wypowiedzi opowiadają o swoich zainteresowaniach, dzielą się doświadczeniami.
2. Nauczyciel prezentuje uczniom przyniesione (np. z biblioteki szkolnej) różne książki i czasopisma poszerzające wiedzę i informację na określony temat. Wskazane jest, aby były to książki popularnonaukowe, encyklopedie tematyczne oraz czasopisma rozwijające zainteresowania: np. z zakresu informatyki, jazdy konnej, hodowli zwierząt itp.
3. Uczniowie oglądają przyniesione wydawnictwa, dzielą się spostrzeżeniami w małych grupach. Następnie nauczyciel pyta, w jaki sposób można szukać w książkach i czasopismach istotnych dla nas informacji.
4. Nauczyciel wspólnie z podopiecznymi próbuje podsumować czynności wykonane podczas zajęć. Warto na tablicy zaprezentować następujące wiadomości:
 - **Encyklopedie** – obszerne książki zawierające bardzo dużo informacji. Należy znać alfabet, aby z nich korzystać.
 - **Książki popularnonaukowe** – zawierają wiadomości z wybranego tematu. Mają spis treści, który ułatwia wyszukiwanie.
 - **Czasopisma** – ukazują się w określonych odstępach czasu. Dotyczą konkretnych zainteresowań i tematów.
5. Karta zadań „Wiem, gdzie szukać”. Dzieci otrzymują karty zadań, w których należy dopasować elementy do poszczególnych zagadnień:
 - **Encyklopedia:** znajomość alfabetu, zawiera bardzo dużo wiadomości.
 - **Książki popularnonaukowe:** posiadają często kolorowe ilustracje, zawierają spis treści.
 - **Czasopisma:** ukazują się w różnym odstępie czasu, posiadają najczęściej miękką okładkę.
6. Zajęcia powinny być zorganizowane w pracowni z dostępem do komputerów i internetu. W sytuacji, gdy nie ma możliwości przeprowadzenia lekcji w takiej pracowni, nauczyciel prezentuje materiał w klasie. Podczas zajęć objaśnia uczniom zasady korzystania z pracowni internetowej.
7. Nauczyciel wyjaśnia, że internet to źródło wiedzy. Informacji dostępnych w sieci jest bardzo dużo, o czym świadczą liczne wyniki uzyskiwane w wyszukiwarce. Nauczyciel uruchamia www.google.com i wpisuje hasło „Jan Brzechwa”. Wskazuje uczniom liczbę wyszukanych wyników. Następnie pokazuje możliwości wyszukania różnych informacji, korzystając z dostępnych typów wyszukiwania: Wszystko, Grafika, Wideo, Wiadomości. Zwraca uwagę, że niektóre informacje są

mało istotne i nie posiadają wartości dla szukającego. Należy więc korzystać ze sprawdzonych stron i portali.

8. Następnie nauczyciel objaśnia, że wiele stron w internecie jest poświęconych zakupom. Zaprasza do obejrzenia [filmu „Owce w sieci – Koszyk z zakupami”](#). Następnie inicjuje dyskusję, zadając uczniom pytania:
 - Czy wszystko w internecie można kupić?
 - Jak się robi zakupy w internecie?
 - Czy za zakupy w sieci trzeba płacić? Jeśli tak, to w jaki sposób?
9. Nauczyciel wskazuje, że w internecie często można znaleźć filmy, w których osoby w różnym wieku (także dzieci) reklamują różne rzeczy, np. zabawki. W ten sposób chcą zachęcić swoich odbiorców do kupowania tych przedmiotów. Prezentuje uczniom [animację „Życie małego influencera”](#).
10. Nauczyciel w nawiązaniu do kupowania przedmiotów przez internet, wyjaśnia, że czasem kliknięcie w wyskakujące okienka w internecie czy linki przesłane przez kogoś na chacie czy email, mogą spowodować zainstalowanie wirusa. Nauczyciel wyjaśnia czym jest wirus komputerowy i jakie szkody może wywołać na urządzeniach, mających dostęp do internetu. Prezentuje uczniom [animację „Nie klikaj w dziwne linki”](#).
11. Następnie nauczyciel informuje dzieci, że niektóre portale lub biblioteki mają na stronie internetowej specjalne miejsce, gdzie możemy zapisywać swoje ulubione materiały. Aby korzystać z tych funkcji, należy założyć konto, podać login i hasło. Następnie prezentuje uczniom [infografikę „Bezpieczne hasło” i ją omawia](#).
12. Nauczyciel uruchamia [stronę encyklopedii internetowej Wikipedii](#). Zwraca uwagę, że w przypadku tej encyklopedii nie trzeba znać kolejności alfabetycznej i jest ona na bieżąco uzupełniana. Wyszukuje hasło „Dzieci z Bullerbyn”. Pokazuje, że w encyklopedii oprócz tekstu są też grafiki oraz hiperłącza.
13. Nauczyciel rozdaje dzieciom karty pracy „Wikipedia”. Zadaniem uczniów jest wyszukanie w Wikipedii:
 - hasła: Grzegorz Kasdepke;
 - podanie daty jego urodzin;
 - odszukanie hiperłącza do książki „Detektyw Pozytywka” i napisanie, kiedy pierwszy raz została wydana.

Podsumowanie

Na zakończenie nauczyciel prosi uczniów o wykonanie pracy plastycznej na temat własnych zainteresowań. Uczniowie mogą wykonać zadanie w domu.

Komentarz metodyczny

Uczniowie w młodszym wieku szkolnym mogą korzystać z komputera w parach. Wykonywane przez nich zadania stanowią okazję do współpracy i wzajemnego podziału obowiązków.

Uwagi do realizacji lekcji/zajęć

Prezentowane powyżej lekcje powinny przebiegać dwuetapowo – część pierwsza w klasie, natomiast druga w pracowni informatycznej. Prowadząc zajęcia przy wykorzystaniu komputera, warto poprosić o współpracę nauczyciela informatyki lub bibliotekarza.

Sposoby oceniania

Ocenię podlegają:

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

Praca z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE)

Uczniowie z SPE mogą być przydzieleni do pracy przy komputerze z uczniami o dobrych wynikach w nauce, którzy będą ich wspierać w wykonywaniu zadań.

Dzieci niedostosowane społecznie można zaangażować w prace związane z wyszukiwaniem i przygotowaniem materiałów ze szkolnej biblioteki.

Dla uczniów zdolnych i biegłych w pracy przy komputerze, należy przygotować drugą kartę pracy, aby mogli dalej wykonywać kolejne zadania.

Karta pracy „Wiem, gdzie szukać”

Do haseł: encyklopedia, książki popularnonaukowe, czasopisma, dopasuj odpowiednie zdania.

Encyklopedia

Książki
popularnonaukowe

Czasopisma

- Znajomość alfabetu.
- Posiadają najczęściej miękką okładkę.
- Ukazują się w różnym odstępie czasu.
- Posiadają często kolorowe ilustracje.
- Zawierają spis treści.
- Zawiera bardzo dużo wiadomości.

Karta pracy „Znalazłem w Wikipedii”

Wpisz do wyszukiwarki www.google.pl hasło „Wikipedia”.

Otwórz stronę Wikipedii i wyszukaj poniższe informacje oraz napisz odpowiedzi do punktu drugiego i trzeciego:

1. Grzegorz Kasdepke
2. Uzupełnij jego datę urodzenia
3. Odszukaj hipertącze do książki „Detektyw Pozytywka” i napisz, kiedy pierwszy raz została wydana.....

Bibliografia/Netografia

- [Animacja „Owce w sieci – Koszyk z zakupami”](#) [online, dostęp z dn. 22.12.2021].
- [Animacja „Życie matego influencera”](#) [online, dostęp z dn. .12.2021].
- [Europejski Miesiąc Cyberbezpieczeństwa – baza wiedzy](#) [online, dostęp z dn. 22.12.2021].
- [Legalna Kultura](#) [online, dostęp z dn. 22.12.2021].
- [„Nie warto się chłodzić w cieniu fake newsów”](#) [online, dostęp z dn. 22.12.2021].
- Pietrasik-Kulińska P., Szuba D., Stańdo J., (2017), [„Kształtowanie umiejętności wyszukiwania, selekcji i porządkowania informacji oraz krytycznej oceny ich przydatności”](#), Warszawa: Ośrodek Rozwoju Edukacji [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. 22.12.2021].
- [Zintegrowana Platforma Edukacyjna „Czasopisma dla dzieci”](#) [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 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 zarówno 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 czatów. 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;

CYBER lekcje

- 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].