

Σύγχρονες μέθοδοι στα εκπαιδευτικά παιχνίδια και στις δεξιότητες για ασφαλές Διαδίκτυο

T.R.I. Technologos Research and Innovation
Services Ltd

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή.....	3
3. Μέθοδοι εκπαίδευσης.....	6
4. Συμπεράσματα και προτάσεις.....	11
5. Βιβλιογραφία.....	12

1. Εισαγωγή

[2-3 παράγραφοι - α) Εισαγωγή στο θέμα, β) Σημασία του θέματος, γ) Περίληψη της έκθεσης

Το Διαδίκτυο έχει αναγνωριστεί ως μια (δυνητικά) πολύτιμη οδός για περιεκτική, διαδραστική και φιλική προς τους νέους εκπαίδευση (Simon L, 2013), με διαδικτυακούς ιστότοπους που προσφέρουν ένα ευρύ φάσμα καινοτόμων, φιλικών προς τους νέους τρόπων συμμετοχής στην εκπαίδευση. Για παράδειγμα, οι νέοι σε όλο τον κόσμο χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για να έχουν πρόσβαση σε πληροφορίες σχετικά με τη σεξουαλική και αναπαραγωγική υγεία και δικαιώματα τους σε αυτά (Simon L, 2013). Έχουν προκύψει νέες πλατφόρμες μέσω κοινωνικής δικτύωσης που διευκολύνουν τις διαδικτυακές ψηφιακές αλληλεπιδράσεις με τους νέους, οι οποίες καλύπτουν ένα πολύ μεγάλο κενό.

Finally, in order to give children the digital skills and tools they need to fully and safely benefit from being online, T.R.I. Technologos Research and Innovation Services, conducted a research on topics in order to gather all the potential dangers that someone, can encounter while browsing for topics of interest.

Αυτή η έκθεση πραγματοποιεί έρευνα σε όλους τους κλάδους που σχετίζονται με την επιρροή συμπεριφορών στις δεξιότητες ασφάλειας στο διαδίκτυο. Αυτοί οι κλάδοι είναι τα εκπαιδευτικά παιχνίδια και ψηφιακές λύσεις για ασφάλεια στο διαδίκτυο.

Όσον αφορά τις ψηφιακές λύσεις, παρουσιάζεται μια σύντομη ανάλυση των εκπαιδευτικών παιχνιδιών, με αρκετά παραδείγματα από τη βιβλιογραφία. Επισημαίνονται τα πλεονεκτήματα των εκπαιδευτικών παιχνιδιών σε σύγκριση με το παραδοσιακό σχολικό σύστημα, καθώς και μελέτες που υποστηρίζουν ότι η διαδραστικότητα και η εμπιστευτικότητα των βιντεοπαιχνιδιών μπορεί να αποδειχθεί πολύ αποτελεσματική όταν χρησιμοποιείται για σκοπούς εκπαίδευσης. Επιπλέον, ο όρος «**εκπαιδευτική ψυχαγωγία**» και τα πρωταρχικά αποτελέσματά της στον σημερινό κόσμο του Διαδικτύου διερευνώνται, καθώς φόρουμ, κανάλια του YouTube και τηλεοπτικές εκπομπές έχουν γίνει ασφαλή καταφύγια που προσφέρουν εκπαιδευτικές πληροφορίες με περιεκτικό και διασκεδαστικό τρόπο, ειδικά για εφήβους.

Τέλος, προκειμένου να δοθούν στα παιδιά οι ψηφιακές δεξιότητες και τα εργαλεία που χρειάζονται για να επωφεληθούν πλήρως και με ασφάλεια όταν είναι στο διαδίκτυο, η T.R.I.

Η Technologos Research and Innovation Services, διεξήγαγε μια έρευνα σε κάποιες κατηγορίες προκειμένου να συγκεντρώσει όλους τους πιθανούς κινδύνους που μπορεί να συναντήσει κάποιος κατά την περιήγηση στο διαδίκτυο και αναζήτησή θεμάτων ενδιαφέροντος τους.

2. Εφαρμογή εκπαιδευτικών παιχνιδιών για την ενίσχυση των δεξιοτήτων σχετικά με την ασφάλεια στο Διαδίκτυο

[1-2 σελίδες - εμπειρικές μελέτες που έχουν διεξαχθεί στη χώρα σας ή υπάρχοντες πόροι, έργα ή πλατφόρμες που σχετίζονται με τις δεξιότητες ασφάλειας στο Διαδίκτυο]

Σήμερα, σε αντίθεση με πριν από μερικές δεκαετίες, τα παιχνίδια έχουν πολλές διαφορετικές μορφές (μονός παίκτης/πολλαπλοί παίκτες, βασισμένα σε ιστορία/χωρίς ιστορία, με σκορ/χωρίς σκορ, σύντομο/μεγάλης διάρκειας/πολύ μεγάλης διάρκειας, προκαλώντας το σώμα/το μυαλό/και τα δύο) και πλατφόρμες (προσωπικός υπολογιστής, κονσόλα, τάμπλετ, κινητό τηλέφωνο) (McGonigal, 2011). Και όμως, ακόμα και με όλες αυτές τις κατηγορίες, όταν παίζουμε ένα παιχνίδι, ξέρουμε απλώς ότι είναι ένα παιχνίδι. Επομένως, ποια είναι τα καθοριστικά χαρακτηριστικά ενός παιχνιδιού; Ο McGonigal (McGonigal, 2011) πρότεινε τέσσερα καθοριστικά χαρακτηριστικά των παιχνιδιών: στόχος/σκοπός - το συγκεκριμένο αποτέλεσμα που θα εργαστούν για να επιτύχουν οι παίκτες, οι κανόνες/περιορισμοί και το σύστημα ανατροφοδότησης - πόσο κοντά είμαι στην επίτευξη του στόχου και η εθελοντική συμμετοχή - οι χρήστες του παιχνιδιού αποδέχονται συνειδητά και πρόθυμα το στόχο, τους κανόνες και την ανατροφοδότηση.



Εικόνα 1 τα καθοριστικά χαρακτηριστικά ενός παιχνιδιού

Ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι (μερικές φορές ονομάζεται ηλεκτρονική μάθηση ή μάθηση με βάση το παιχνίδι) είναι ένα παιχνίδι που αναπτύχθηκε για πρωταρχικό σκοπό παρά για καθαρή ψυχαγωγία (Djaouti, 2011). Αν και οι λέξεις σοβαρός και παιχνίδι ακούγονται αντιφατικές, η πρώτη αναφέρεται στον εκπαιδευτικό του σκοπό και όχι στο περιεχόμενό του. Αυτό το είδος παιχνιδιού χρησιμοποιείται από βιομηχανίες όπως η άμυνα, η εκπαίδευση (Barber N, 2015), η επιστημονική εξερεύνηση (Koernick B, 2019), η μηχανική, η υγειονομική περίθαλψη (Andrade K, 2014), η διαχείριση, ο σχεδιασμός των πόλεων πόλης και η πολιτική. Σε αντίθεση με τα συνηθισμένα παιχνίδια υπολογιστή, τα εκπαιδευτικά παιχνίδια αποτελούνται από μία ιστορία, γραφικά και έξυπνο λογισμικό· εισάγουν επίσης την έννοια της παιδαγωγίας μέσω της ψυχαγωγίας (κάνοντας τη μάθηση διασκεδαστική). Είναι μέσα εκπαίδευσης και διδασκαλίας. Ως εκ τούτου, θα μπορούσαν να προσφέρουν σημαντικό όφελος για την εκπαίδευση στους εφήβους, δεξιοτήτων ασφάλειας στο Διαδίκτυο.

Πιο συγκεκριμένα, ο Stapleton (Stapleton, 2004) υποστήριξε ότι η εκπαίδευση μέσω παιχνιδιών είναι πιο αποτελεσματική και ευχάριστη από τη διδασκαλία στην τάξη, για πολλούς λόγους. Πρώτον, είναι κυρίως ο παίκτης που κατευθύνει τη δραστηριότητα στα παιχνίδια, ενώ κυρίως ο δάσκαλος εκείνος που διευθύνει τις δραστηριότητες στο σχολείο. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο τα εκπαιδευτικά παιχνίδια προτείνουν μια μαθητοκεντρική προσέγγιση στη μάθηση, στην οποία οι εκπαιδευόμενοι εμπλέκονται στη μαθησιακή διαδικασία (μάθηση μέσω πράξης), σε αντίθεση με την παραδοσιακή εκπαίδευση που προτείνει μια προσέγγιση με επίκεντρο τον δάσκαλο όπου οι μαθητές είναι σχετικά

παθητικοί. Τα παιδιά και οι έφηβοι συχνά δυσκολεύονται να συμμετάσχουν σωστά στις σχολικές ασκήσεις (Korteling, 2013) στις οποίες το επίπεδο πρόκλησης δεν είναι πολύ καλά προσαρμοσμένο στις δεξιότητές τους. Σε μια τάξη υπάρχουν πολλοί μαθητές με διαφορετικές δεξιότητες και είναι δύσκολο για τον δάσκαλο να καταφέρει να εμπλέξει όλους τους μαθητές στην τάξη ισότιμα. Από την άλλη πλευρά, τα βιντεοπαιχνίδια εμπλέκουν τους παίκτες φυσικά, προσαρμόζοντας το επίπεδο δυσκολίας σταδιακά καθώς ο παίκτης προχωρά στο παιχνίδι (Dondlinger, 2007). Οι προγραμματιστές παιχνιδιών γνωρίζουν καλά ότι οι παίκτες διαφορετικών ικανοτήτων πρέπει να αισθάνονται μια αίσθηση ανταμοιβής για ένα επιτυχημένο παιχνίδι, αρκετά συχνά για να διατηρήσουν την εμπλοκή τους με αυτό.

Επιπλέον, μερικές φορές οι μαθητές αποθαρρύνονται από το σχολικό σύστημα καθώς τιμωρούνται για τα λάθη τους (δηλαδή παίρνουν κακούς βαθμούς). Ωστόσο, οι παίκτες στα παιχνίδια αναμένεται να πάρουν κάποιες λάθος αποφάσεις και ως εκ τούτου να ενθαρρύνονται να προσπαθήσουν ξανά. Στη συνέχεια, τροποποιούν τη στρατηγική τους για να τα πάνε καλύτερα, επαναξιολογούν τις πληροφορίες που έχουν και ενεργούν πιο μεθοδικά χωρίς να αποθαρρύνονται (ιδανικά - εκτός αν το παιχνίδι είναι κακώς σχεδιασμένο). Ένα άλλο σημαντικό χαρακτηριστικό των εκπαιδευτικών παιχνιδιών είναι η συνεχής και σε πραγματικό χρόνο ανατροφοδότηση προς τον χρήστη. Οι παίκτες γνωρίζουν σχεδόν αμέσως πόσο καλά λειτούργησε μια συγκεκριμένη κίνηση ή στρατηγική προς τον στόχο του παιχνιδιού. Μπορεί να έχει τη μορφή πόντων, ζώνων, επιπέδων, βαθμολογίας, κατάταξης ή γραμμής προόδου. Η ανάδραση σε πραγματικό χρόνο διασφαλίζει ότι οι χρήστες παρακινούνται καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού υποσχόμενοι ότι ο στόχος είναι εφικτός. Ένα άλλο πλεονέκτημα των εκπαιδευτικών παιχνιδιών ως μέσου μάθησης είναι ότι επιτρέπουν στους χρήστες να εκπαιδεύονται για καταστάσεις λήψης αποφάσεων όπου η λάθος επιλογή μπορεί να είναι εγγενώς επικίνδυνη ή να ενέχει κάποιον κίνδυνο, όπως σε ένα σενάριο αποπλάνησης, που μπορεί να είναι απειλητικό για τη ζωή του θύματος.

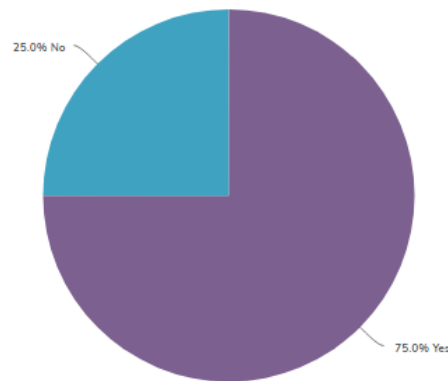
3. Μέθοδοι εκπαίδευσης

Η T.R.I. Technologos Research and Innovation Services, δημιούργησε ένα ερωτηματολόγιο, το οποίο χρησιμοποιήθηκε από το IX Liceum Ogólnokształcące im. Kazimierza Jagiellończyka

με μαθητές του Toruniu στην Πολωνία, για να μάθει για τα ενδιαφέροντά τους στο παιχνίδι, προκειμένου να χρησιμοποιήσει αυτή τη γνώση για να αναπτύξει μια δελεαστική ιδέα παιχνιδιού, με δελεαστικό περιβάλλον.

Η συλλογή δεδομένων για την έρευνα πραγματοποιήθηκε μεταξύ 7 Δεκεμβρίου και 20 Δεκεμβρίου 2021. Σαράντα (40) συμμετέχοντες ηλικίας 14-18 ετών συμπλήρωσαν το ερωτηματολόγιο. Όλοι οι συμμετέχοντες έδωσαν τη συγκατάθεσή τους να λάβουν μέρος στη μελέτη. Χρησιμοποιήθηκε μια συστηματική προσέγγιση για να πραγματοποιηθεί μια ταχεία ανασκόπηση των επιπτώσεων στους μαθητές, από παρεμβάσεις που βασίζονται σε βιντεοπαιχνίδια.

4. Do you play video games?

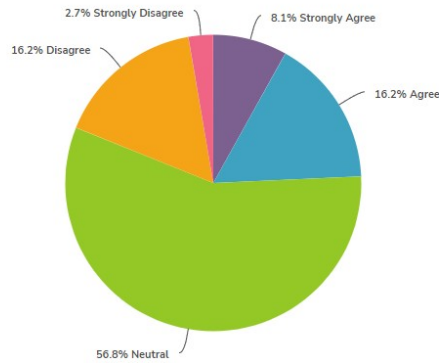


Value	Percent	Responses
Yes	75.0%	30
No	25.0%	10

Totals: 40

Εικόνα 2

17. I would be interested in trying out a serious game on internet safety.

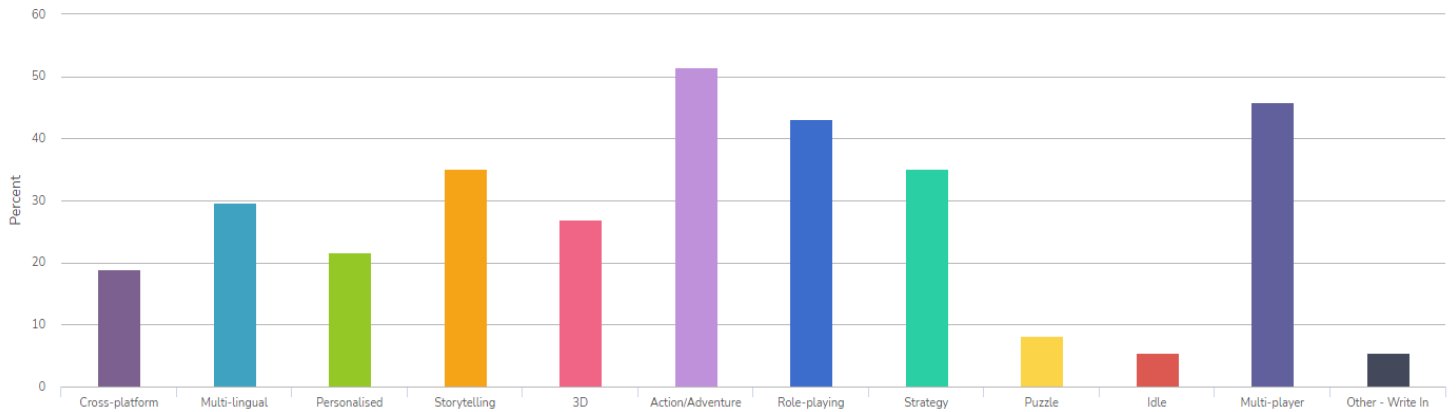


Value	Percent	Responses
Strongly Agree	8.1%	3
Agree	16.2%	6
Neutral	56.8%	21
Disagree	16.2%	6
Strongly Disagree	2.7%	1

Totals: 37

Εικόνα 3

19. Please select any specific requirements/preferences you would have from a serious game on internet safety.



Εικόνα 4

Με βάση τα αποτελέσματα αυτής της έρευνας, ο οργανισμός έχει αρχίσει να αναπτύσσει διαδραστικό εκπαιδευτικό υλικό (όπως βίντεο και πληροφοριακά γραφικά) με θέμα την ασφάλεια στο Σιαδίκτυο. Ρίξτε μια ματιά στα παρακάτω παραδείγματα:



ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΣΕΞΟΥΑΛΙΚΗ ΠΑΡΕΝΟΧΛΗΣΗ

Διαδικτυακή σεξουαλική παρενόχληση είναι οποιαδήποτε ανεπιθύμητη σεξουαλική συμπεριφορά στο διαδίκτυο. Μπορεί να κάνει ένα άτομο να αισθανθεί απειλή, σεξουαλική εκμετάλλευση, εξαναγκασμό, ταπείνωση, αναστάτωση ή διάκριση.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΑΠΟΠΛΑΝΗΣΗ

Τι είναι και πώς να την αποφύγεις



Η διαδικτυακή αποπλάνηση (grooming) είναι όταν ένας ενήλικας χρησιμοποιεί το διαδίκτυο για να ξεγελάσει, να εξαναγκάσει ή να πιέσει ένα νεαρό άτομο να κάνει κάτι σεξουαλικό.

Ο ΚΑΘΕΝΑΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΘΥΤΗΣ

Θύτης είναι όποιος χρησιμοποιεί την ανωνυμία του διαδικτύου με κακόβουλο τρόπο για να δημιουργήσει συναισθηματική σχέση με ένα ανήλικο άτομο. Στόχος τους είναι να σε παρασύρουν για να συναντηθείτε από κοντά.

Μπορεί να είναι άτομο οποιασδήποτε ηλικίας και φύλου.



ΠΟΥ

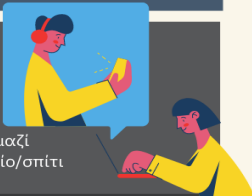
- Διαδικτυακά παιχνίδια
- Μέσα κοινωνικής δικτύωσης (facebook, instagram, tik tok)
- Chat rooms

ΠΩΣ

- Συλλέγουν προσωπικά δεδομένα του χρήστη από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης
- Δημιουργούν ψεύτικη ταυτότητα
- Πλησιάζουν το θύμα και κερδίζουν την εμπιστοσύνη του
- Πείθουν το θύμα για συνάντηση

ΜΕΘΟΔΟΣ

- Έχουμε την ίδια ηλικία
- Έχουμε πολλά κοινά
- Μας αρέσουν οι ίδιες δραστηριότητες
- Μπορούμε να συζητήσουμε τα πάντα μαζί
- Έχουμε τα ίδια προβλήματα στο σχολείο/σπίτι



ΤΙ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΟΥΝ

- Να αρχίσουν συζητήσεις σεξουαλικού περιεχομένου διαδικτυακά ή από μηνύματα
- Να στείλουν γυμνές εικόνες ή βίντεο του εαυτού τους ή να τα ζητήσουν από εσένα (sexting)
- Να σου πουν να κάνεις κάτι σεξουαλικό ζωντανά με κάμερα
- Να ζητήσουν να βρεθείτε από κοντά
- Να χρησιμοποιήσουν τις φωτογραφίες σου για να σε εκβιάσουν

ΣΗΜΑΔΙΑ ΑΠΟΠΛΑΝΗΣΗΣ

- Σου στέλνουν πολλά μηνύματα
- Ζητούν να κρατήσεις μυστικές τις συνομιλίες σας
- Αρχίζουν να στέλνουν μηνύματα σεξουαλικού περιεχομένου
- Σε κάνουν να μοιραστείς προσωπικές πληροφορίες



ΠΟΥ

Οπουδήποτε στο διαδίκτυο (μέσα κοινωνικής δικτύωσης, παιχνίδια, εφαρμογές ανταλλαγής μηνυμάτων).



Δημόσια, ιδιωτικά ή και τα δύο ταυτόχρονα.

ΠΩΣ

Μέσω εικόνων, βίντεο, αναρτήσεων, μηνυμάτων, μιμίδων (memes), emojis.

Περιλαμβάνει μια ποικιλία διαφορετικών συμπεριφορών.

Μπορεί να συμπίπτει με εμπειρίες σεξουαλικής παρενόχλησης ή διακρίσεων εκτός διαδικτύου.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ

Εκφοβισμός (bullying) κάποιου για συμπεριφορά εκτός των κοινών στερεότυπων φύλου στο διαδίκτυο.



Body shaming με το να φέρνεις σε αμχανία κάποιον για την εμφάνιση του σώματός του (π.χ. άσχημα σχόλια).

'Sexting' στέλνοντας σε κάποιον μια ανεπιθύμητη γυμνή ή σχεδόν γυμνή εικόνα ή στέλνοντας πραγματικές ή ψεύτικες φωτογραφίες του θύματος σε άλλους.



Κοινή χρήση διαδικτυακής πορνογραφίας, είτε ως σύνδεσμο (link) είτε ως εικόνα, επειδή θεωρήθηκε από τον αποστολέα ως «αστείο».

Χρήση προσβλητικής γλώσσας εναντίον κάποιου με βάση την ταυτότητα φύλου ή τον σεξουαλικό του προσανατολισμό.



ΠΩΣ ΝΑ ΤΟ ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΙΣ

Μην προωθείς μηνύματα, φωτογραφίες ή βίντεο που μπορεί να βλάψουν άλλα άτομα.



Μην στέλνεις μηνύματα όταν δεν συμφωνείς με το περιεχόμενο.

Εάν ένα άτομο ή ένα περιστατικό στο διαδίκτυο δεν σου φαίνεται σωστό ή σε κάνει να αισθάνεσαι άβολα, ενημέρωσαι έναν ενήλικα που εμπιστεύεσαι.



Εάν υποψιάζεσαι ότι ένας φίλος ή συμμαθητής σου είναι θύμα σεξουαλικής παρενόχλησης στο διαδίκτυο, τότε θα πρέπει να ενημερώσεις έναν ενήλικα που εμπιστεύεσαι.

Μην ανταποκρίνεσαι σε διαδικτυακή παρενόχληση ή διαδικτυακό εκφοβισμό γιατί αυτό μπορεί να το επιδεινώσει.



Μην ντραπείς αν πείσεις θύμα διαδικτυακής παρενόχλησης. Δεν φταις εσύ!



Μπορείς να αντιμετωπίσεις οποιαδήποτε περιστατικό διαδικτυακής σεξουαλικής παρενόχλησης ή διαδικτυακού εκφοβισμού καλώντας τη γραμμή βοήθειας 1480.



4. Συμπεράσματα και προτάσεις

Είναι γνωστό ότι τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης μπορούν να είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να συνδεθεί κανείς με φίλους. Αλλά είναι επίσης όπου αποκαλύπτουμε πολλές πληροφορίες για τον εαυτό μας σε άτομα που μπορεί να μην γνωρίζουμε, συμπεριλαμβανομένων των εταιρειών που κατέχουν τις πλατφόρμες και τις εφαρμογές, αλλά και σε πιθανούς κυνηγούς στον κυβερνοχώρο ή σε διαδικτυακούς θηρευτές.

When our team completed the research outlined in this report, we decided to narrow down our material and analyse the topics below, by creating videos and infographics on internet safety topics such as :

Όταν η ομάδα μας έκανε την έρευνα που περιγράφεται σε αυτήν την αναφορά, αποφασίσαμε να περιορίσουμε το υλικό μας και να αναλύσουμε τα παρακάτω θέματα, δημιουργώντας βίντεο και γραφήματα για θέματα ασφάλειας στο διαδίκτυο, όπως:

- Διαδικτυακή αποπλάνηση: Όταν ένας ενήλικας πλησιάζει έναν ανήλικο στο διαδίκτυο, με σκοπό να τον αποπλανήσει στην πραγματική ζωή.

- Ψευδείς ειδήσεις: Αναληθείς και παραπλανητικές πληροφορίες στο διαδίκτυο που στοχεύουν να ωφελήσουν μια εταιρεία ή οργανισμό.

- Εθισμός: Να περνά κανείς πολλές ώρες σε δραστηριότητες στο διαδίκτυο, καθιστώντας τις, τη μόνη πηγή χαράς και ικανοποίησης στη ζωή.

- Διαδικτυακός εκφοβισμός: Να κοροϊδεύει κάποιος κάποιον άλλον στο διαδίκτυο, στοχοποιώντας τον για την εθνικότητα, το υπόβαθρο, την εμφάνιση, τη θρησκεία του κ.λπ.

- Ηλεκτρονικό «Ψάρεμα»: Ένας τύπος απάτης όπου οι απατεώνες μεταμφιέζονται ως αξιόπιστη πηγή προσπαθώντας να αποκτήσουν προσωπικές πληροφορίες του χρήστη, όπως κωδικοί πρόσβασης, πληροφορίες πιστωτικών καρτών κ.λπ. μέσω του Διαδικτύου. Αυτοί οι ψεύτικοι ιστότοποι έχουν σχεδιαστεί συχνά για να φαίνονται πανομοιότυποι με τους αντίστοιχους νόμιμους για να αποφευχθεί η υποψία από τη μεριά του χρήστη.

Ως εκ τούτου, για τον υπόλοιπο χρόνο του έργου, η ομάδα θα επικεντρωθεί στην ανάπτυξη του προαναφερθέντος εκπαιδευτικού υλικού.

5. Βιβλιογραφία

- Simon L, D. K. (2013). Adolescents' Use of the Internet for Sex Education: A Thematic and Critical Review of the Literature. *International Journal of Sexual Health*, 305-319.
- Andrade K, F. G. (2014). Dynamic Player Modelling in Serious Games Applied to Rehabilitation Robotics. *2014 Joint Conference on Robotics: SBR-LARS Robotics Symposium and Robocontrol* (pp. 211-216). Sao Carlos, Sao Paulo, Brazil: IEEE.
- Barber N, S. L. (2015). Online Resources for Understanding Outbreaks and Infectious Diseases. *CBE—Life Sciences Education*.
- Djaouti, D. A. (2011). *Origins of serious games*. In *Serious games and edutainment applications*. London: Springer .
- Dondlinger, M. J. (2007). Educational video game design: A review of the literature. *Journal of applied educational technology*, 4(1), 21-31.
- Koepnick B, e. a. (2019). De novo protein design by citizen scientists. *Nature*, 390-394.
- Korteling, J. E. (2013). *Serious gaming@ work: Learning job-related competencies using serious gaming*. . London: Psychology Press Limited/Taylor & Francis Group.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin.
- Stapleton, A. J. (2004). Serious games: Serious opportunities. *Australian Game Developers Conference, Academic Summit*. Melbourne.

licencja: CC-BY 4.0 link do: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pl>



