

# State of the Art on Serious Gaming & Internet Safety Skills

IX Liceum Ogólnokształcące im. Kazimierza Jagiellończyka  
w Toruniu

## Spis treści

1. Wprowadzenie.....	2
4. Wnioski i rekomendacje.....	7
5. Źródła.....	8

## 1. Wprowadzenie



**IX Liceum Ogólnokształcące**  
im. Kazimierza Jagiellończyka  
w Toruniu



Z roku na rok dostęp do Internetu i innych usług telekomunikacyjnych staje się coraz bardziej powszechny.

W 2021 r. z Internetu korzysta prawie 85% ludności Polski. Ponad 66% korzysta z mediów społecznościowych. Wynika to z wielu czynników – polityki rządu i regulacji prawnych, rozwoju technologicznego, konkurencji na rynku wolnych mediów, spadających cen itp. Posiadanie dostępu do sieci staje się niezbędnym warunkiem dobrego funkcjonowania w życiu publicznym. Dotyczy to nie tylko osób prywatnych, a więc właścicieli komputerów podłączonych do Internetu, posiadaczy telefonów komórkowych, smartfonów itp., ale także przedsiębiorstw oraz instytucji państwowych i społecznych, dających możliwość korzystania z Internetu w miejscu pracy.

Dzięki sieciom społecznościowym (możliwość utrzymywania kontaktów i nawiązywania nowych kontaktów, komunikowania się, załatwiania codziennych spraw itp.) sieć globalna staje się ważną przestrzenią życia społecznego. Nietrudno jednak zauważyć, że Internet ma też wiele negatywnych skutków. Badacze podkreślają, że do sieci przenika wszystko, co znamy z prawdziwego życia, w tym niepożądane zjawiska. Należy więc wspomnieć o pedofilii, pornografii, kradzieży, różnego rodzaju przestępstwach, terroryzmie itp. Biorąc pod uwagę coraz silniejszą zależność między światem realnym a wirtualnym oraz fakt, że ilość informacji w sieci jest coraz bardziej istotna dla bezpieczeństwa każdego z nas, właśnie do kwestii bezpieczeństwa należy przywiązywać coraz większą wagę.

Z roku na rok rośnie wiedza na temat zagadnień związanych z bezpieczeństwem korzystania z Internetu, jednak jak pokazują badania, wielu internautów nadal pada ofiarą różnego rodzaju przestępstw i cyberprzemocy. W Polsce powstają organizacje, projekty, platformy uczące bezpiecznego korzystania z Internetu. Trudno jednak powiedzieć, jak duża grupa odbiorców korzysta z tych zasobów. Konieczne jest opracowanie dobrych i atrakcyjnych strategii nauczania bezpiecznego korzystania z Internetu.

## 2. Zastosowanie poważnych gier w celu zwiększenia umiejętności bezpiecznego korzystania z Internetu

Problem bezpieczeństwa w Internecie był poruszany w wielu polskich publikacjach. Nasze badania pozwoliły nam wyselekcjonować ciekawsze publikacje.

IAB Polska przygotowała raport dotyczący prywatności w Internecie w 2017 roku. Oto najważniejsze wnioski:

- Internet jest postrzegany jako przestrzeń publiczna. Oprócz prywatnych stron internetowych inne strony internetowe są postrzegane jako przestrzeń publiczna, a przynajmniej częściowo publiczna.
- Rośnie świadomość i znajomość prywatności. Internauci coraz częściej stosują różnego rodzaju zabezpieczenia (np. częściej czyszczą historię przeglądania, usuwają pliki cookies). Rzadziej też publikują swoje zdjęcia w sieci.
- Pomimo rosnącej świadomości społecznej na temat prywatności, niektórzy użytkownicy nadal deklarują, że są o tym niedostatecznie poinformowani. Wymagana jest dalsza edukacja w zakresie cyberbezpieczeństwa.
- Znaczny odsetek internautów preferuje dopasowane treści i reklamy. Zdecydowanie większość jest świadoma zasad funkcjonowania środowiska cyfrowego i – choć fakt zbierania danych może być dla niektórych niepokojący – dostrzega korzyści z personalizacji treści.
- Wyniki badania wskazują, że stosowanie zakazów, restrykcji i ograniczeń w przestrzeni cyfrowej jest negatywnie odbierane przez internautów, a nawet mocno irytuje ich ilość zgód, jakich muszą udzielać i akceptować z różnych ustawień.
- Poczucie bezpieczeństwa i świadomość problematyki prywatności należy zwiększać poprzez działania edukacyjne, które powinny być prowadzone przez wszystkie podmioty kształtujące środowisko cyfrowe – zarówno po stronie usługodawców, jak i regulatorów.

W 2018 roku Ipsos przedstawił wyniki swoich badań dotyczących bezpieczeństwa dzieci w Internecie.

Badanie, w którym wzięło udział 1000 rodziców dzieci w wieku 7-15 lat i 300 nauczycieli, pokazuje kilka ważnych wniosków:

- Dzieci spędzają dużo czasu w Internecie, co budzi niepokój rodziców.
- Większość rodziców łączy kontrolowanie aktywności dzieci z ustalaniem zasad. Kontrola i zaufanie nie wykluczają się wzajemnie.
- Oprócz rodziców największą rolę w zapewnieniu dziecku bezpieczeństwa w Internecie odgrywa szkoła. Nauczyciele nie uciekają od tej odpowiedzialności.

- Rozmowa z dzieckiem o bezpieczeństwie nie zawsze jest łatwa. Dla nauczycieli są to tzw. trudne tematy. Czasami brakuje im też wiedzy technicznej.
- Nauczyciele korzystają z wielu źródeł informacji, z których wiele ma charakter profesjonalny, ale nadal chcą pogłębiać swoją wiedzę.
- Kluczem do dotarcia do rodziców może być mądry marketing szeptany oraz rekomendacje od innych znajomych, przyjaciół, innych rodziców dzieci z tej samej klasy/szkoły i nauczycieli.

### **Polskie projekty i instytucje zajmujące się bezpieczeństwem w Internecie.**

1. Polskie Centrum Bezpiecznego Internetu (PSIC) zostało utworzone w 2005 roku w ramach programu Komisji Europejskiej Safer Internet i obecnie działa w ramach programu „Łącząc Europę”. Centrum prowadzone jest przez Fundację Dajemy Dzieciom Siłę (FDDS) oraz przez NASK – Państwowy Instytut Badawczy – pełniący funkcję koordynatora Centrum. Centrum podejmuje szereg kompleksowych działań mających na celu poprawę bezpieczeństwa dzieci i młodzieży korzystających z Internetu i nowych technologii.

2. Kampania przeciwko dyskryminacji w Internecie.

Tematem kampanii jest dyskryminacja w Internecie ze względu na orientację seksualną. Koncentruje się na problemie przemocy wobec młodzieży LGBT, który został zidentyfikowany przez konsultantów infolinii jako jeden z istotnych problemów dotyczących młodych ludzi w Polsce.

Narzędzia i platformy edukacyjne

["Pan. Plik i Pan Folder - na ścieżkach internetu" - spektakle dla dzieci](#)

[Podcasty Polskiego Centrum Safer Internet „Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży w Internecie”](#)

[Sieciaki.pl - portal edukacyjny i nowe zasoby](#)

[Projekt cyfrowej młodzieży](#)

[SELMA - europejski projekt przeciwko nienawiści w Internecie](#)

[IMPACT — Program zapobiegania cyberprzemocy](#)

### 3. Podejścia szkoleniowe w zakresie umiejętności bezpiecznego korzystania z Internetu

Podejście do nauczania bezpieczeństwa w Internecie składa się z kilku zasad:

- opracowanie polityk i procedur bezpieczeństwa elektronicznego, które pomogą łagodzić ryzyko i reagować na obawy,
- przekazanie nauczycielom wiedzy potrzebnej do nauczania uczniów o e-bezpieczeństwie,
- udzielanie przez nauczycieli porad dotyczących korzystania z mediów społecznościowych i transmisji na żywo,
- wspieranie i angażowanie rodziców i opiekunów, dzielenie się pomocnymi radami i zasobami,,
- regularne aktualizowanie wiedzy z zakresu e-bezpieczeństwa.

Nauczyciele powinni uczyć uczniów:

- weryfikacja czyjejś tożsamości
- weryfikacja bezpieczeństwa linków,
- identyfikowanie oszustw internetowych,
- ochrony prywatności,
- tworzenia i używania haseł,
- identyfikowania i unikania cyberprzemocy.

Powinni również:

- wyjaśnić uczniom czym jest cyfrowy ślad,
- pomóc uczniom wykryć phishing
- zachęcać do pozytywnej komunikacji online.

Podczas szkoleń wykorzystywane są platformy dedykowane bezpieczeństwu sieci oraz gotowe konspekty lekcji przygotowane przez instytucje zajmujące się nauczaniem bezpieczeństwa w sieci. Szkoły korzystają również ze szkoleń organizowanych przez instytucje zewnętrzne.

Pytani o trudności związane z nauką bezpiecznego korzystania z Internetu nauczyciele mówią, że uczniowie deklarują, iż bardzo dobrze znają zagadnienia związane z tym tematem i często nie chcą aktywnie uczestniczyć w zajęciach. W praktyce okazuje się, że bardzo często nie wiedzą, jak uniknąć zagrożeń w Internecie, ale nie chcą, aby ktokolwiek ograniczał im swobodę surfowania po Internecie. Nie zawsze są zadowoleni z treści i metod stosowanych przez nauczycieli w klasie. Czasami uważają je za nieatrakcyjne, nudne, schematyczne.

## 4. Wnioski i rekomendacje

Polskie zasoby dotyczące nauczania bezpieczeństwa w Internecie są dość bogate, ale nauka bezpiecznego korzystania z Internetu często ogranicza się do przeprowadzenia kilku lekcji. Trudno powiedzieć, w jakim stopniu dostępne materiały są wykorzystywane w szkołach.

Na podstawie przeanalizowanych badań można stwierdzić, że deklarowana znajomość zasad bezpieczeństwa w Internecie nie zawsze pokrywa się ze stanem faktycznym. Konieczna jest ciągła aktualizacja wiedzy o zagrożeniach związanych z korzystaniem z Internetu. Warto tworzyć nowe zasoby, platformy, materiały i aplikacje, które wspierałyby proces nauczania zasad bezpiecznego korzystania z Internetu w szkołach.

Na podstawie rozmów z uczniami na temat gier komputerowych można stwierdzić, że skuteczne narzędzia nauczania oparte na grach powinny:

- koncentrować się na interesującym wprowadzeniu, aby przyciągnąć uwagę ucznia od samego początku
- stawiać graczom ciągłe wyzwania, z których każde prowadzi do innego wyzwania, aby utrzymać ich skupienie na grze
- mieć ciekawą fabułę
- łączyć zabawę i realizm
- mieć element ryzyka

Musimy upewnić się, że gra jest tak bardzo motywująca, jak to tylko możliwe. Motywacja powinna być dostosowana do wymagań dobrej rozgrywki, takich jak np. dobry system nagród.

## 5. Źródła

1. Akademia Leona Koźmińskiego, CBOS. 07.2013. Internet safety reviews. Warsaw. [Microsoft Word - kom099\\_13.doc \(cbos.pl\)](#)
2. Sylwia Czubkowska. 17.08.2021. 30 lat polskiego Internetu. Wyrosła nam potęga rządząca ludźmi i gospodarką. [30 lat polskiego internetu. Wyrosła nam potęga rządząca ludźmi i gospodarką \(spidersweb.pl\)](#)
3. PSIC. POLISH SAFER INTERNET CENTER PUBLIC REPORT. [Raport Saferinternet\\_final.pdf](#)
4. IAB Polska. Prywatność w Internecie. 2017. [IAB\\_Polska\\_Prywatnosc\\_w\\_sieci\\_2016\\_2017\\_raport.pdf](#)
5. IPSOS. 2018. Bezpieczeństwo dzieci w Internecie. [Ipsos | Global Market Research and Public Opinion Specialist](#)

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

