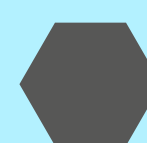
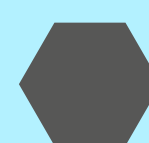
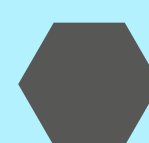




1

PRAWDA/FAŁSZ

Infodemia to zjawisko nadmiaru informacji prawdziwych i fałszywych lub wprowadzających w błąd.



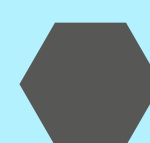
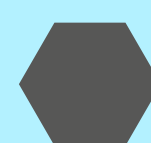
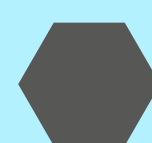


2



PRAWDA/FAŁSZ

Na początku 2023
roku ponad 75%
światowej populacji
aktywnie korzystało
z internetu.

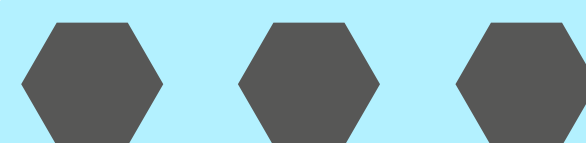




3

PRAWDA/FAŁSZ

Na początku 2023
roku ponad 4,5 mld
ludzi na świecie
korzystało z portali
społecznościowych.

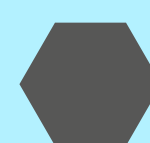
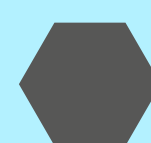
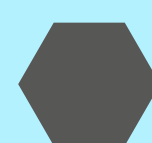




4

PRAWDA/FAŁSZ

Spośród portali społecznościowych: Facebook, YouTube, Instagram, TikTok – YouTube jest tym najdłużej istniejącym.



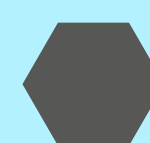
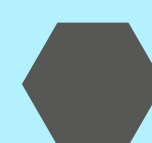
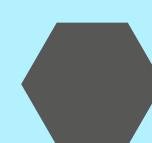


5



PRAWDA/FAŁSZ

Najczęstszym ze sposobów ochrony prywatności w internecie stosowanym przez młodych ludzi jest regularne zmienianie hasła do kont i profili.



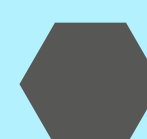
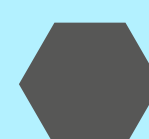
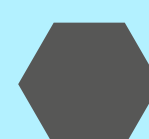


6



PRAWDA/FAŁSZ

Co trzeci nastolatek po ukończeniu edukacji chciałby pracować w zawodach związanych z internetem i technologiami cyfrowymi.

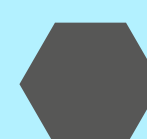
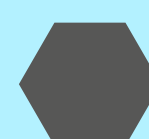




7

PRAWDA/FAŁSZ

Dla nastolatków sieć to podstawowe źródło informacji przy podejmowaniu decyzji dotyczących rozrywki i edukacji.

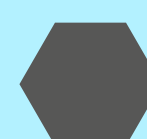
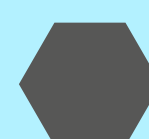
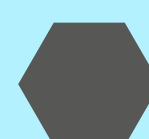




8

PRAWDA/FAŁSZ

W związku z rozwojem internetu rodzice nastolatków najbardziej obawiają się ataków hakerskich, włamań, kradzieży pieniędzy i/lub danych.



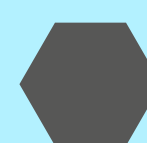
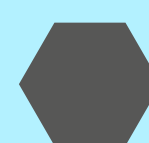
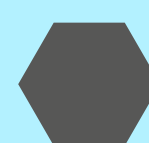


9



PRAWDA/FAŁSZ

W okresie, gdy trwała
edukacja szkolna
w trybie zdalnym,
nastolatkom
najbardziej brakowało
zajęć ruchowych.

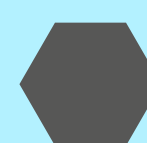
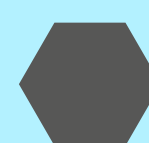
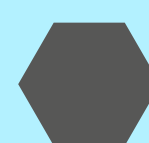




10

PRAWDA/FAŁSZ

Badania nad sztuczną
inteligencją trwają od
początku lat
dwutysięcznych.

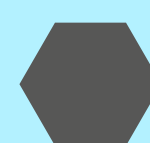
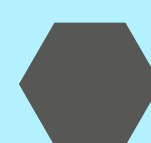
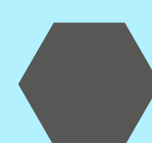




11

PRAWDA/FAŁSZ

Troll to program
wykonujący określone
działania w zastępstwie
za człowieka.



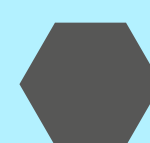
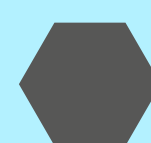
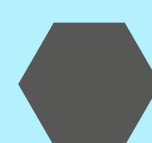


12



PRAWDA/FAŁSZ

Teoria spiskowa to nieopierające się na dowodach przekonanie, że pewnymi wydarzeniami manipulują z ukrycia potężne siły o wrogich zamiarach.



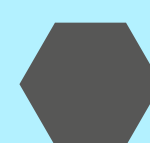
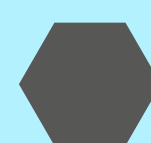
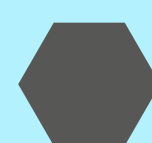


13



PRAWDA/FAŁSZ

Fact-checking to kilkuetapowa metoda weryfikacji informacji, polegająca na sprawdzeniu, czy wszystkie stwierdzenia zawarte w pracy pisemnej, artykule lub przemówieniu są zgodne z prawdą.

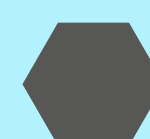
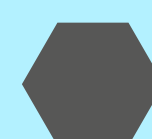
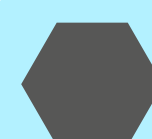




14

PRAWDA/FAŁSZ

Cheap fake to fałszywe treści stworzone z wykorzystaniem technologii uczenia maszynowego, pozwalającej na wygenerowanie modelu twarzy dowolnie wybranej osoby i podłożenie słów, których ta nigdy nie wypowiedziała.

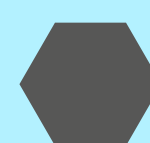
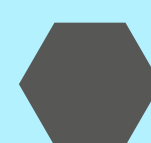
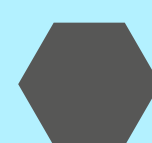




15

PRAWDA/FAŁSZ

Ciasteczka to pliki tekstowe o małej pojemności, zapisywane na dysku komputera podczas korzystania z przeglądarki internetowej.



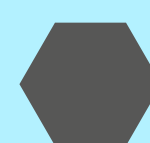
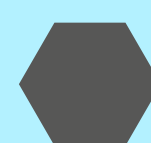
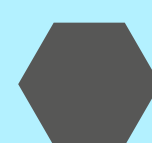


16



PRAWDA/FAŁSZ

Clickbait to tytuł lub nagłówek, w którym zachowano najważniejsze informacje dotyczące artykułu, często nacechowany emocjonalnie.



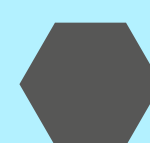
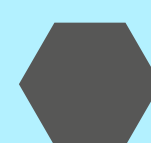
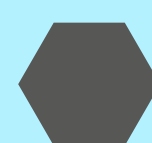


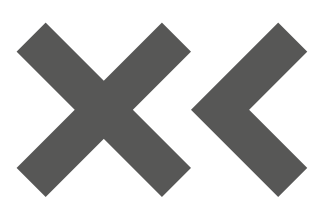
17



PRAWDA/FAŁSZ

Faktoid to kłamstwo albo półprawda, które uznaje się za prawdę ze względu na sam fakt ukazania się ich w druku.

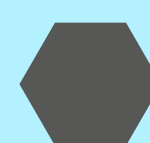
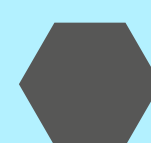
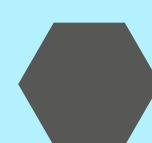




18

PRAWDA/FAŁSZ

Jedna trzecia uczniów
silnie odczuwa FOMO,
czyli lęk przed
odłączeniem od
sieci.

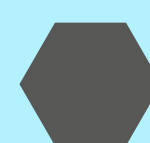
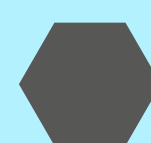
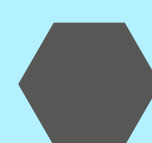




19

PRAWDA/FAŁSZ

Większość kont społecznościowych wymaga, aby ich użytkownicy mieli ukończone co najmniej 11 lat.

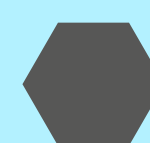
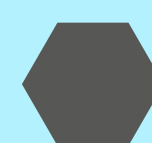
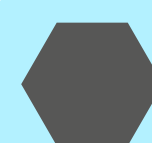




20

PRAWDA/FAŁSZ

Nastolatkom
najczęściej
doświadczają hejtu
w sieci od kolegów
i koleżanek
z klasy.

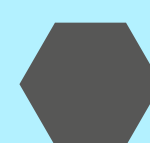
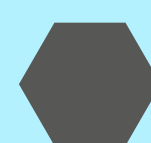
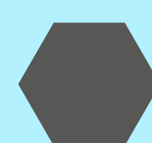




21

PRAWDA/FAŁSZ

Doświadczany
w sieci hejt
najczęściej dotyczy
wyglądu fizycznego.

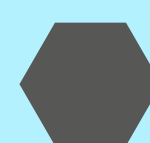
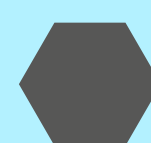
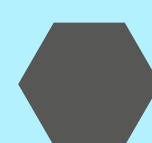




22

PRAWDA/FAŁSZ

Co trzeci badany uczeń
przyznaje, że jego
aktywność w przestrzeni
cyfrowej jest niezgodna
z tym, kim jest
w rzeczywistości.

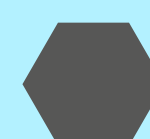
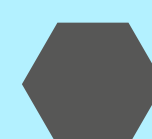
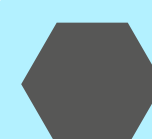




23

PRAWDA/FAŁSZ

Cyfrowy dobrostan
to zachowanie
równowagi pomiędzy
byciem online a offline.

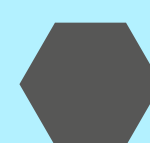
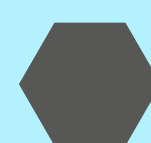
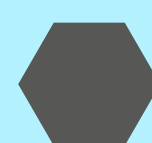




24

PRAWDA/FAŁSZ

Zdanie „Ale masz
bałagan w pokoju”
jest opinią.

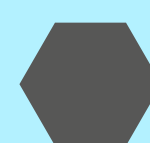
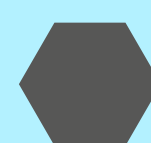
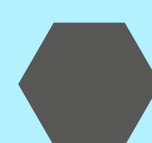




25

PRAWDA/FAŁSZ

Zdanie: „Widzę,
że zmieniłaś kolor
włosów” jest opinią.

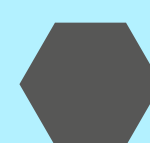
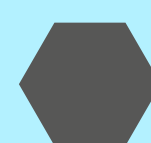
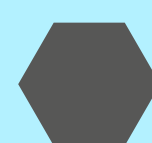




26

PRAWDA/FAŁSZ

Ślad cyfrowy - aktywności konkretnych osób w sieci i magazynowanie ich na serwerach dostawców internetu i właścicieli stron.

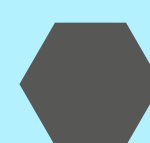
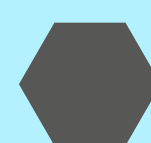
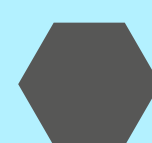




27

PRAWDA/FAŁSZ

Agresor jest
świadkiem
prześladowania lub
przemocy, który nie
reaguje na sytuację.

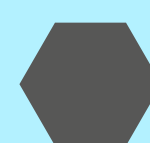
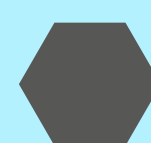
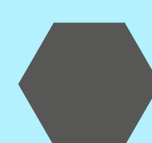




28

PRAWDA/FAŁSZ

Konwencja o prawach dziecka zobowiązuje państwa do dbania o to, aby środki masowego przekazu rozpowszechniały informacje i materiały korzystne dla dziecka.

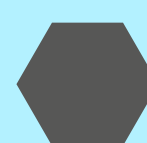
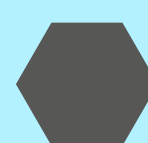
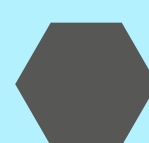




29

PRAWDA/FAŁSZ

Empatia to próba
zrozumienia
drugiej osoby.



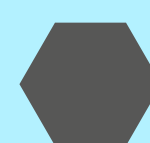
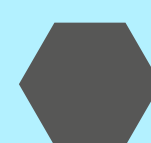
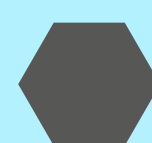


30



PRAWDA/FAŁSZ

Smishing to oszustwo
będące próbą
wyłudzenia loginu lub
innych danych
osobowych poprzez
zachętę do pobrania
szkodliwego
oprogramowania.

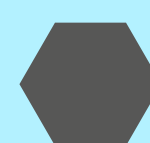
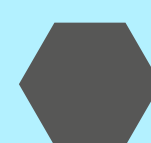
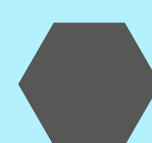
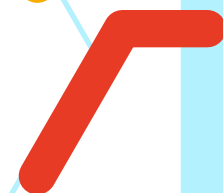




31

PRAWDA/FAŁSZ

Dane wrażliwe
to m.in. imię,
data i miejsce
urodzenia.

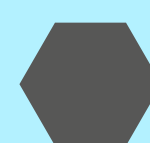
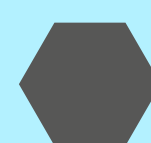
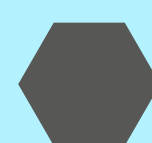




32

PRAWDA/FAŁSZ

Nadmierne
dzielenie się
treściami w sieci
to oversharing.

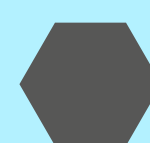
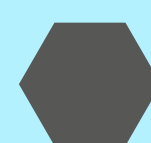
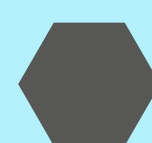




33

PRAWDA/FAŁSZ

Viral to w języku potocznym post/film/zdjęcie w mediach społecznościowych, które w szybkim czasie zdobyły dużą popularność oraz dotarły do szerokiego grona odbiorców.

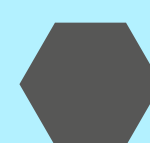
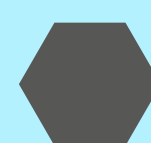
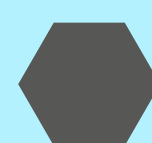




34

PRAWDA/FAŁSZ

Pliki cookie (inaczej
ciasteczka)
rozpoznają dane
konkretnych
użytkowników sieci.

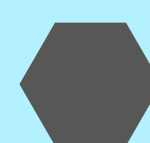
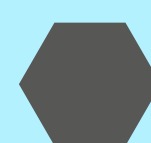
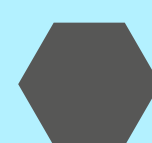




35

PRAWDA/FAŁSZ

15 marca
obchodzony jest
Dzień Domeny
Internetowej.

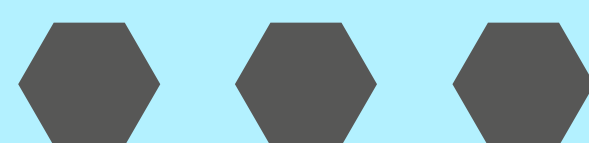




36

PRAWDA/FAŁSZ

Program Asy
Internetu stawia na
5 uniwersalnych
wartości
obowiązujących
zarówno w świecie
online, jak i offline.

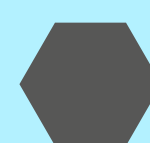
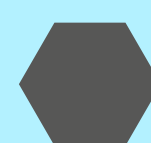
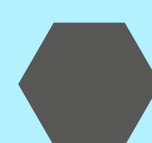




37

PRAWDA/FAŁSZ

Muzeum stron
internetowych
gromadzi screeny
popularnych stron
internetowych z lat
1995–2005.

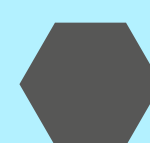
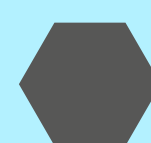
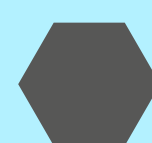




38

PRAWDA/FAŁSZ

Korzystanie
z internetu
odpowiada za ok.
10% światowej
emisji dwutlenku
węgla.

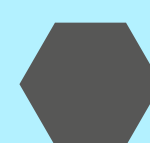
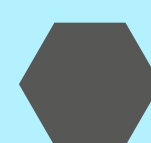
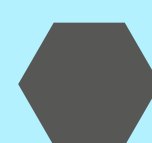
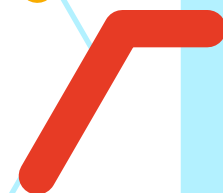




39

PRAWDA/FAŁSZ

Internetowa gra
w programie Asy
Internetu to
Interlandia.

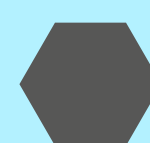
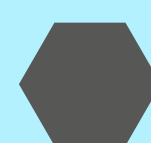
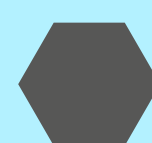




40

PRAWDA/FAŁSZ

Patotreści to ogólnie
akceptowane
społecznie treści,
które nie są
akceptowane przez
prawo.

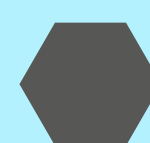
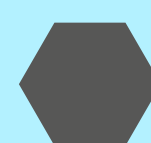
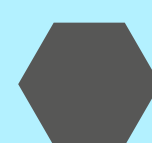


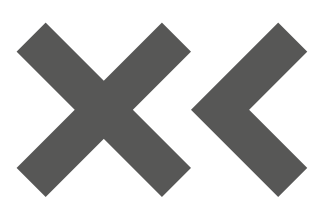


41

PRAWDA/FAŁSZ

Wyświetlanie treści zgodnych z zainteresowaniami użytkownika w oparciu o pozostawione ślady cyfrowe, np. informacje o lokalizacji, historię wyszukiwania czy język, to personalizacja.

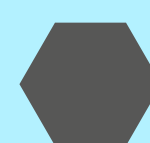
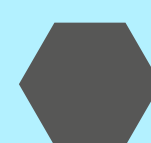
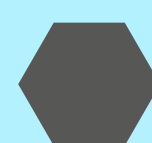




42

PRAWDA/FAŁSZ

Jako główny powód korzystania z internetu użytkownicy podają dostęp do informacji.



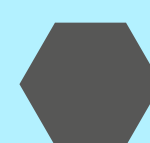
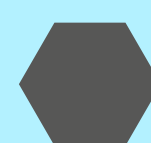
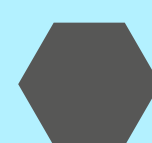


43



PRAWDA/FAŁSZ

Podczas edukacji
zdalnej w okresie
pandemii najczęściej
wykorzystywanym
źródłem materiałów
na lekcje był YouTube.

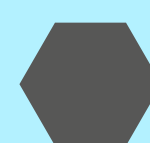
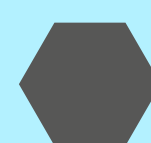
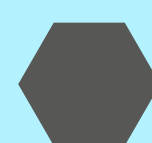




44

PRAWDA/FAŁSZ

Pierwsza strona
internetowa
w historii powstała
w 1991 roku.

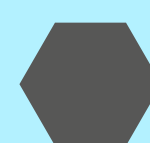
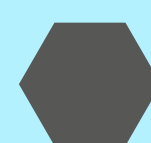
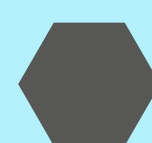




45

PRAWDA/FAŁSZ

Pierwsza kamera
internetowa powstała
w 1991 roku na
Uniwersytecie
Cambridge.

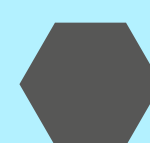
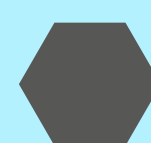
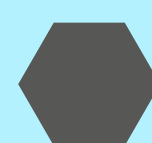




46

PRAWDA/FAŁSZ

W badaniu nastolatków
w wieku 10-18 lat
przeprowadzonym
w wybranych krajach UE
w 2020 roku
nastolatkowie
zadeklarowali, że czują
się mniej bezpiecznie
online niż w szkole
i w domu.



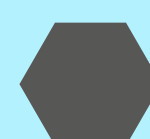
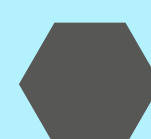
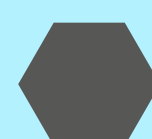


47



PRAWDA/FAŁSZ

W krajach UE ponad
70% dzieci w wieku
6-10 lat gra w gry
komputerowe
online.

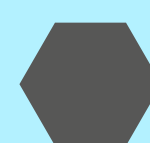
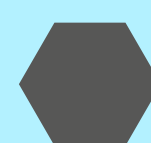
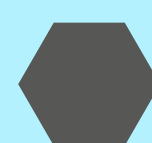




48

PRAWDA/FAŁSZ

Według danych Eurostat za 2021 rok, osoby w wieku 16-29 lat częściej weryfikowały informacje i treści znalezione online od ogółu populacji dorosłych.

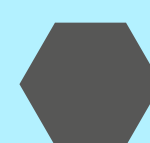
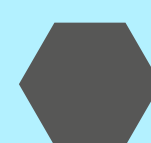
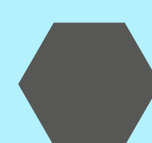




49

PRAWDA/FAŁSZ

W krajach UE dzieci
w wieku 9-16 lat
spędzają w sieci
średnio ponad 4
godziny dziennie.

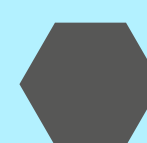
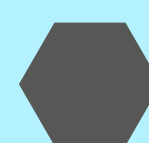
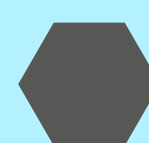
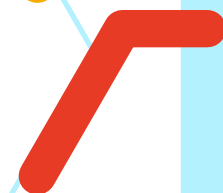




50

PRAWDA/FAŁSZ

Rozwinięcie skrótu
www to World
Wide Web.

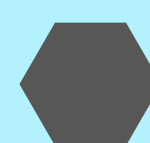
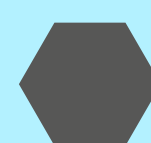
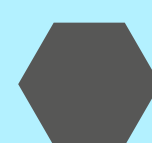




51

PRAWDA/FAŁSZ

WAN to sieć
komputerowa
łącząca komputery
na określonym
niewielkim
obszarze.

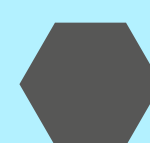
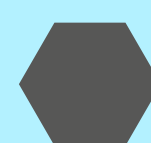
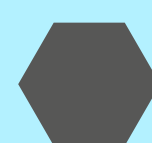




52

PRAWDA/FAŁSZ

K to skrót, który służy
w slangu wyrażaniu
własnej opinii.

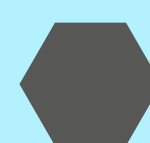
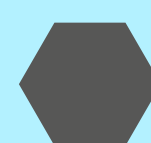
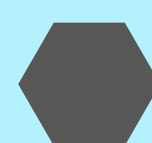




53

PRAWDA/FAŁSZ

RiGCz to skrót od
„rozum i godność
człowieka”.

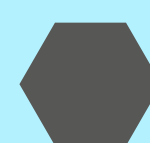
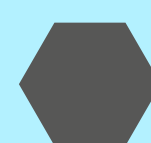
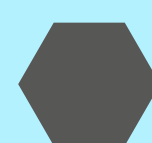




54

PRAWDA/FAŁSZ

W polskim prawie nie istnieją żadne przepisy umożliwiające karanie fake newsów.

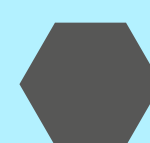
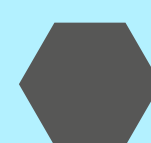
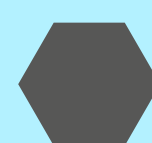




55

PRAWDA/FAŁSZ

Pojęcie sharenting
oznacza dzielenie się
z rodzicami
zagrożeniami
napotkanymi
w internecie przez
dzieci.

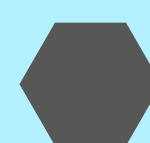
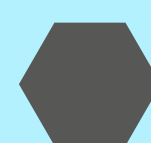
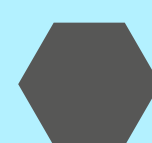




56

PRAWDA/FAŁSZ

Nomofobia to słowo opisujące lęk związany z brakiem dostępu do internetu mobilnego.





57

PRAWDA/FAŁSZ

Deepfake przeważnie
obejmuje tworzenie
sfabrykowanych
filmów/obrazów od
zera.

