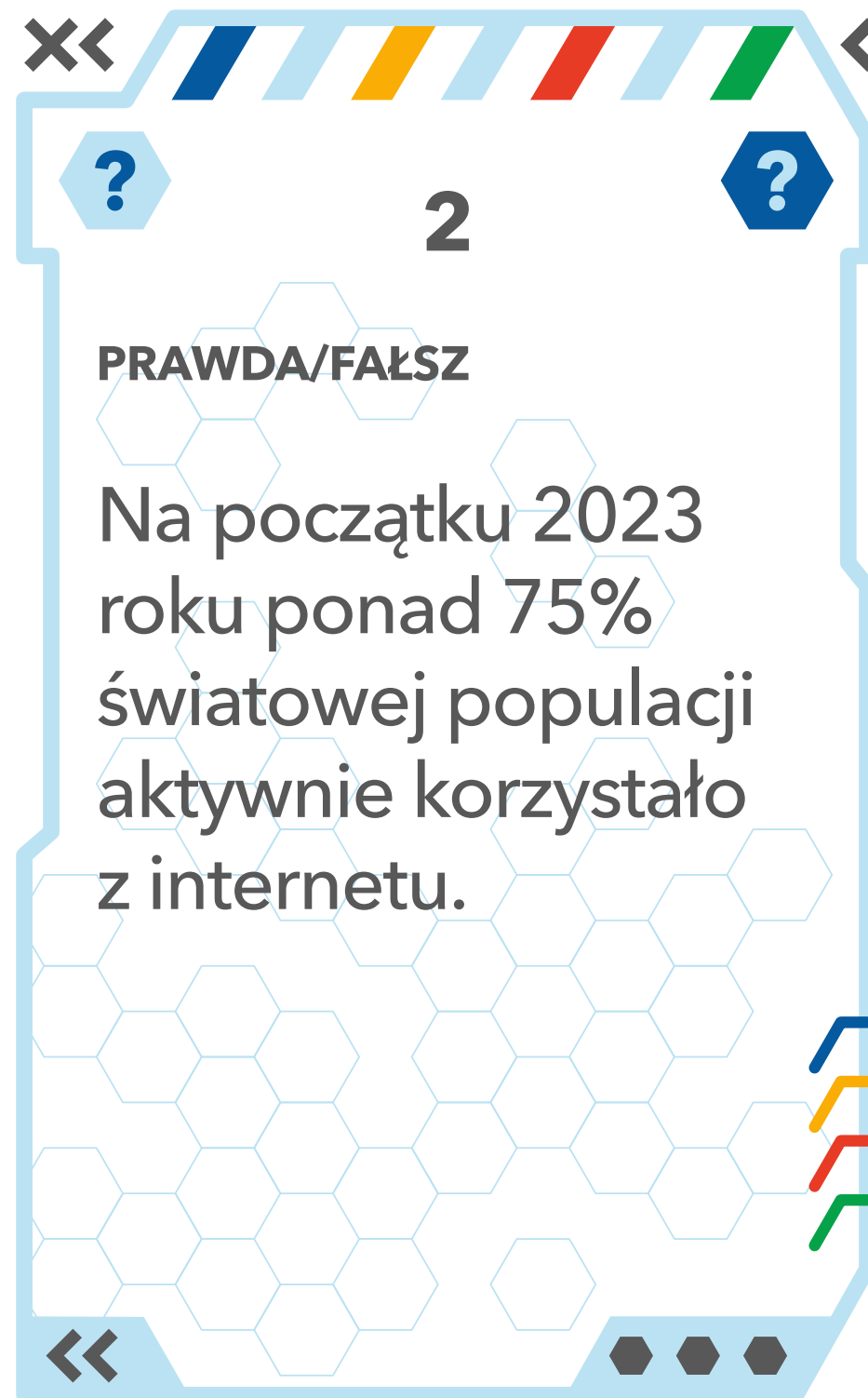
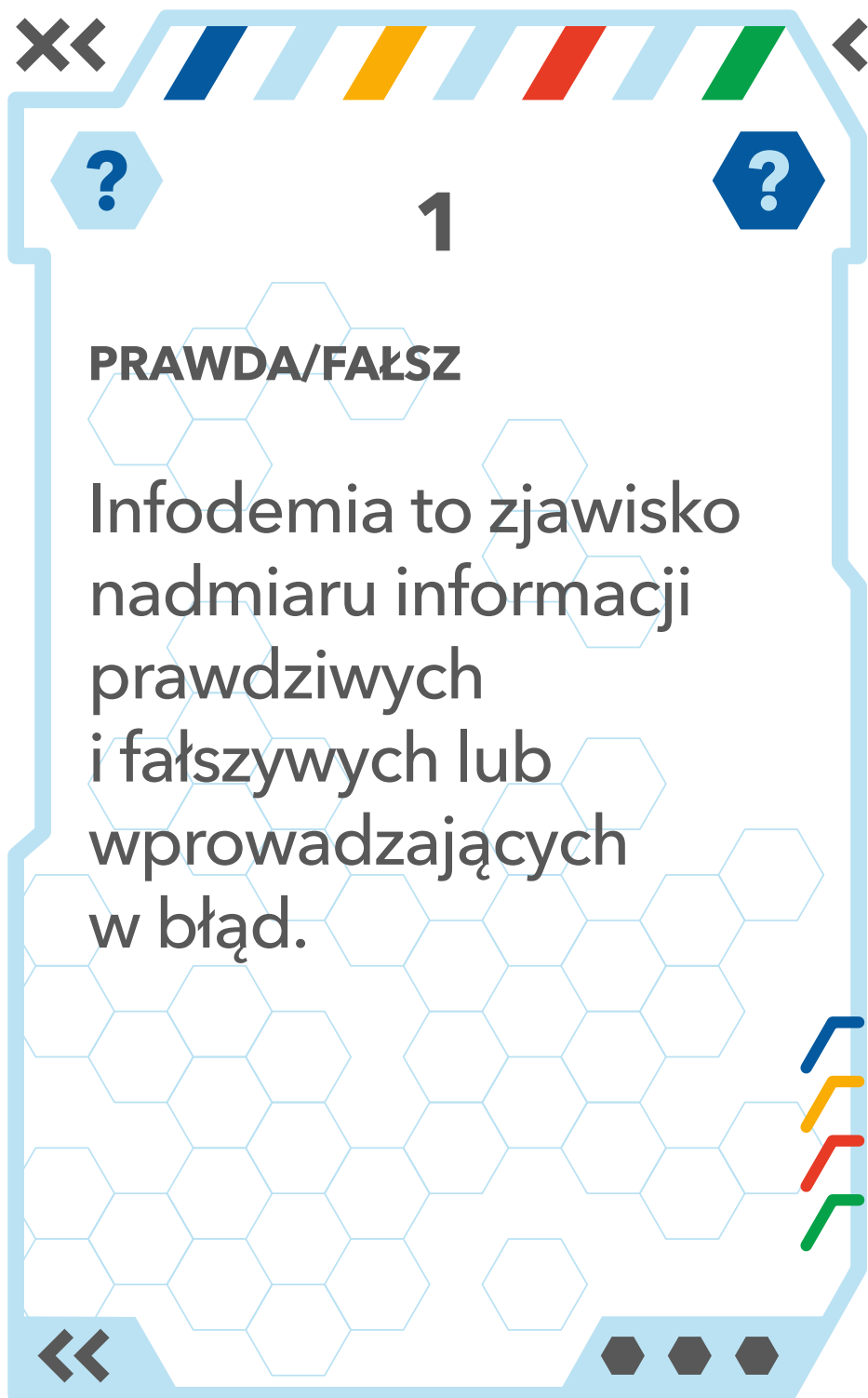




XX <

?

2

PRAWDA/FAŁSZ

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

FAŁSZ

Według danych z raportu Digital: Global Overview Report na początku 2023 roku z internetu korzystało 5,16 mld osób na świecie, co odpowiada 64,4% światowej populacji.

(Źródło: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report>.)

<< ● ● ●

XX <

?

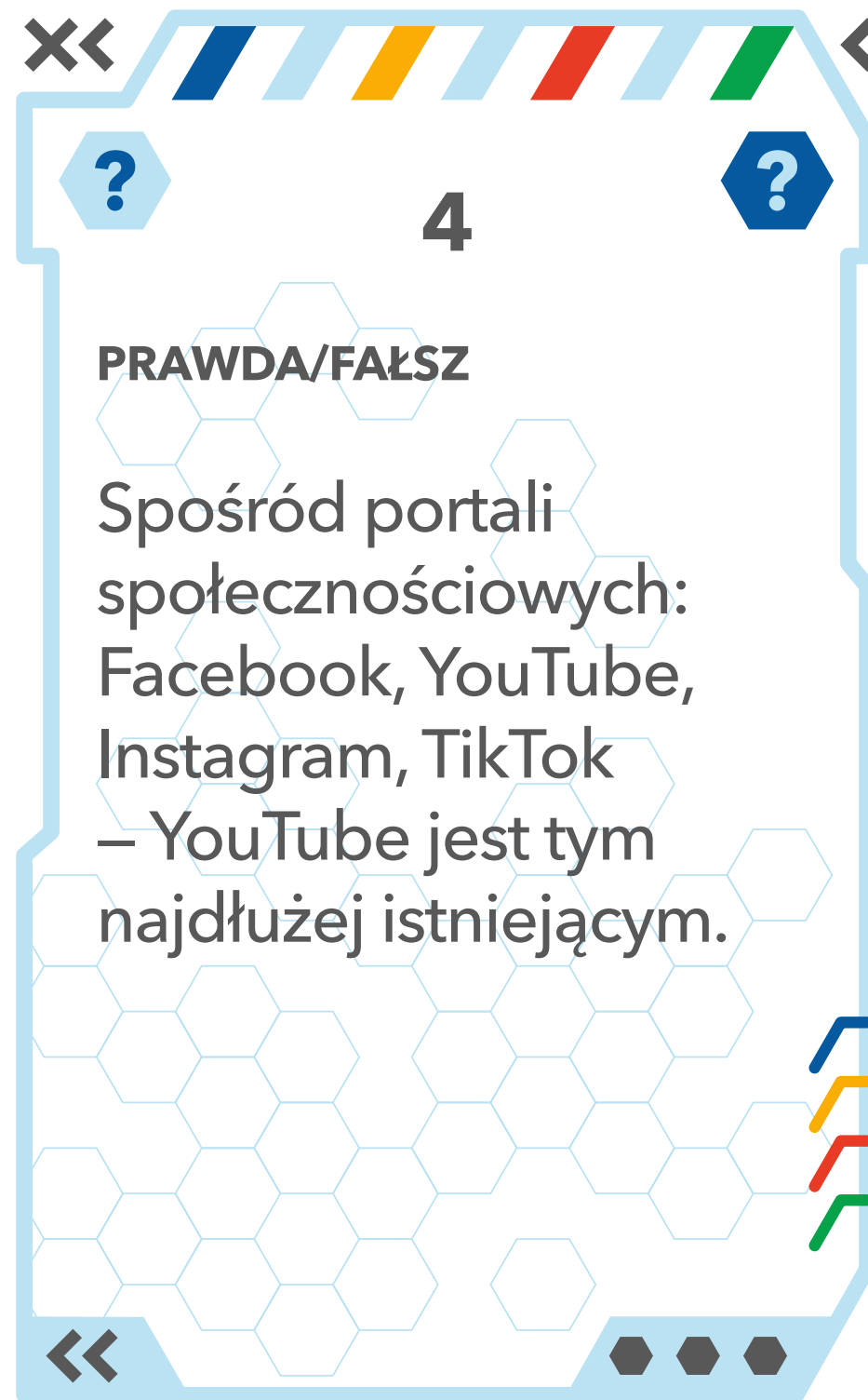
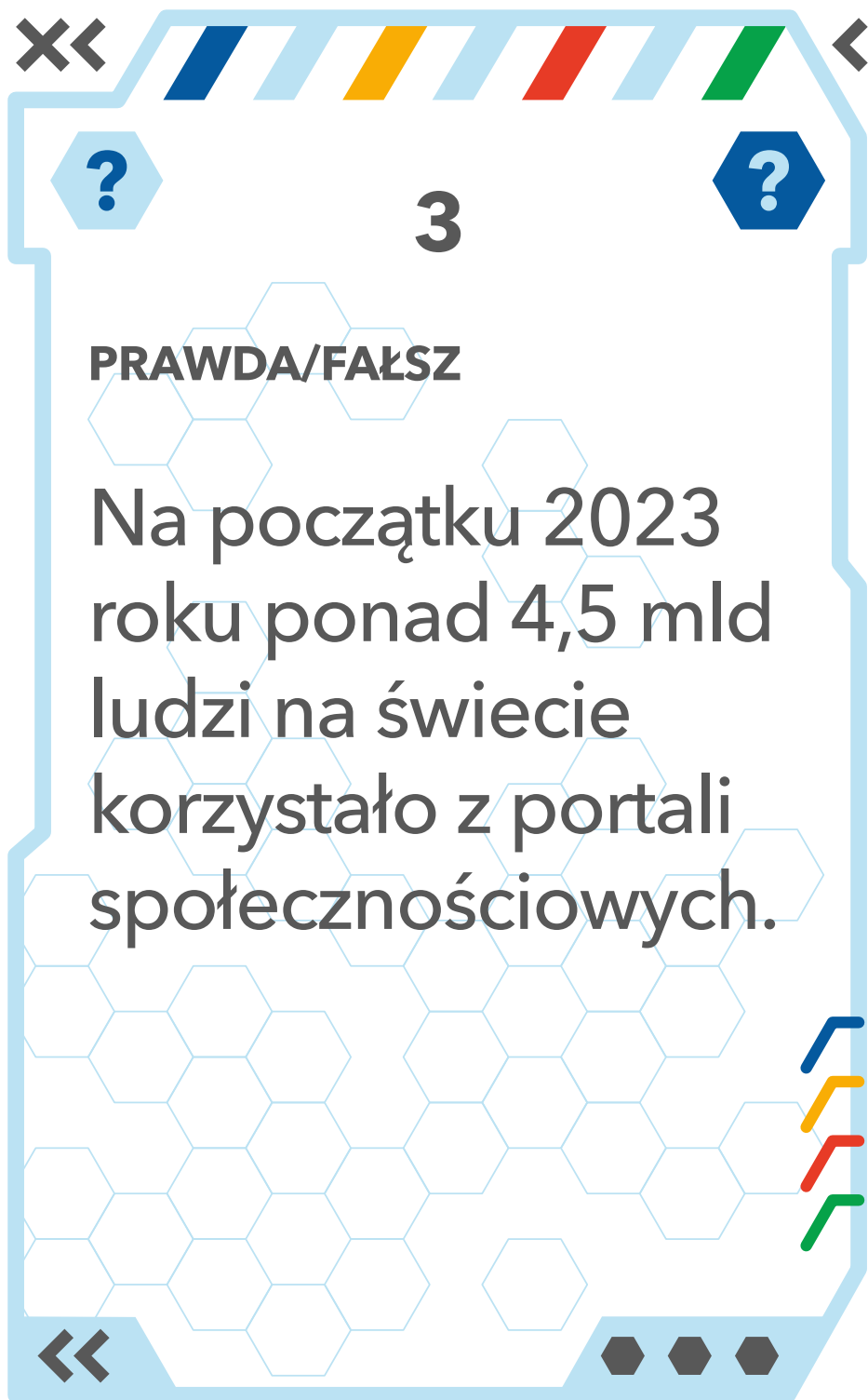
1

PRAWDA/FAŁSZ

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

PRAWDA

<< ● ● ●



4

PRAWDA/FAŁSZ

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

FAŁSZ

YouTube istnieje od lutego 2005 roku. Wcześniej pojawił się Facebook - w lutym 2004. Instagram istnieje od 2010, a TikTok od 2016.

3

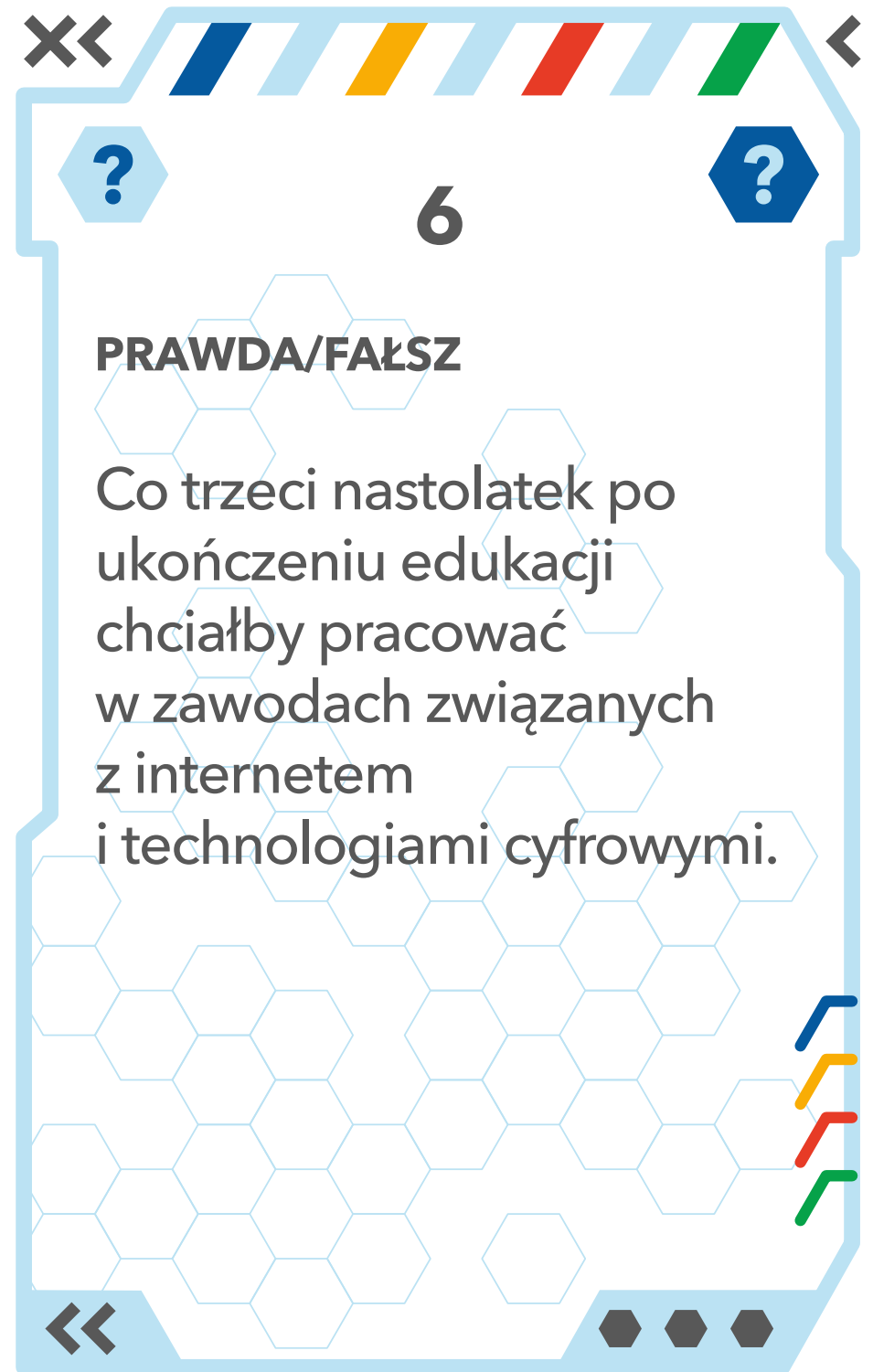
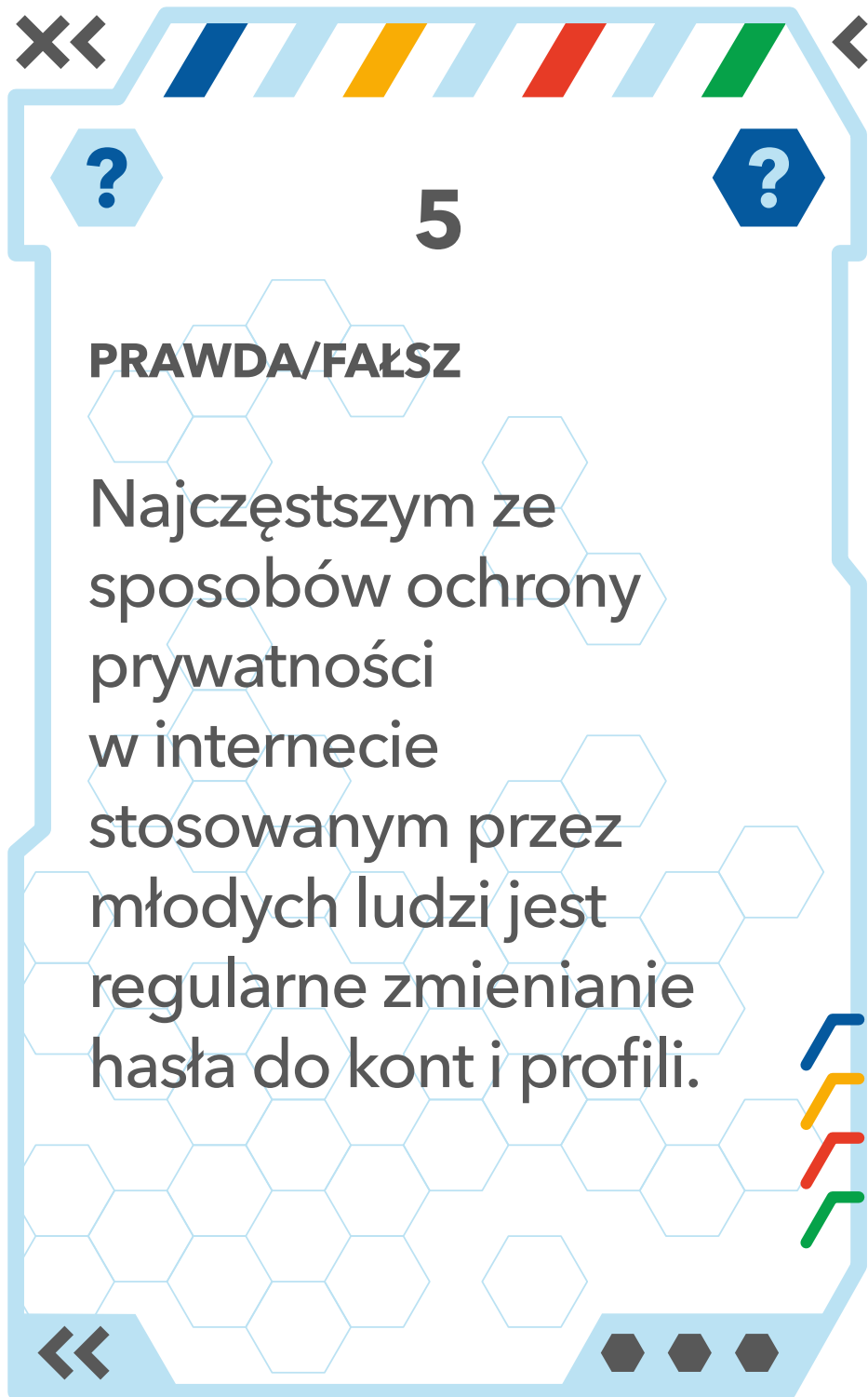
PRAWDA/FAŁSZ

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

PRAWDA

Według danych z raportu Digital: Global Overview Report na początku 2023 roku z portali społecznościowych korzystało 4,76 mld osób na świecie, co odpowiada 59,4% światowej populacji.

(Źródło: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report>.)



6

PRAWDA/FAŁSZ

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

PRAWDA

(Źródło: raport Nastolatki 3.0.)

5

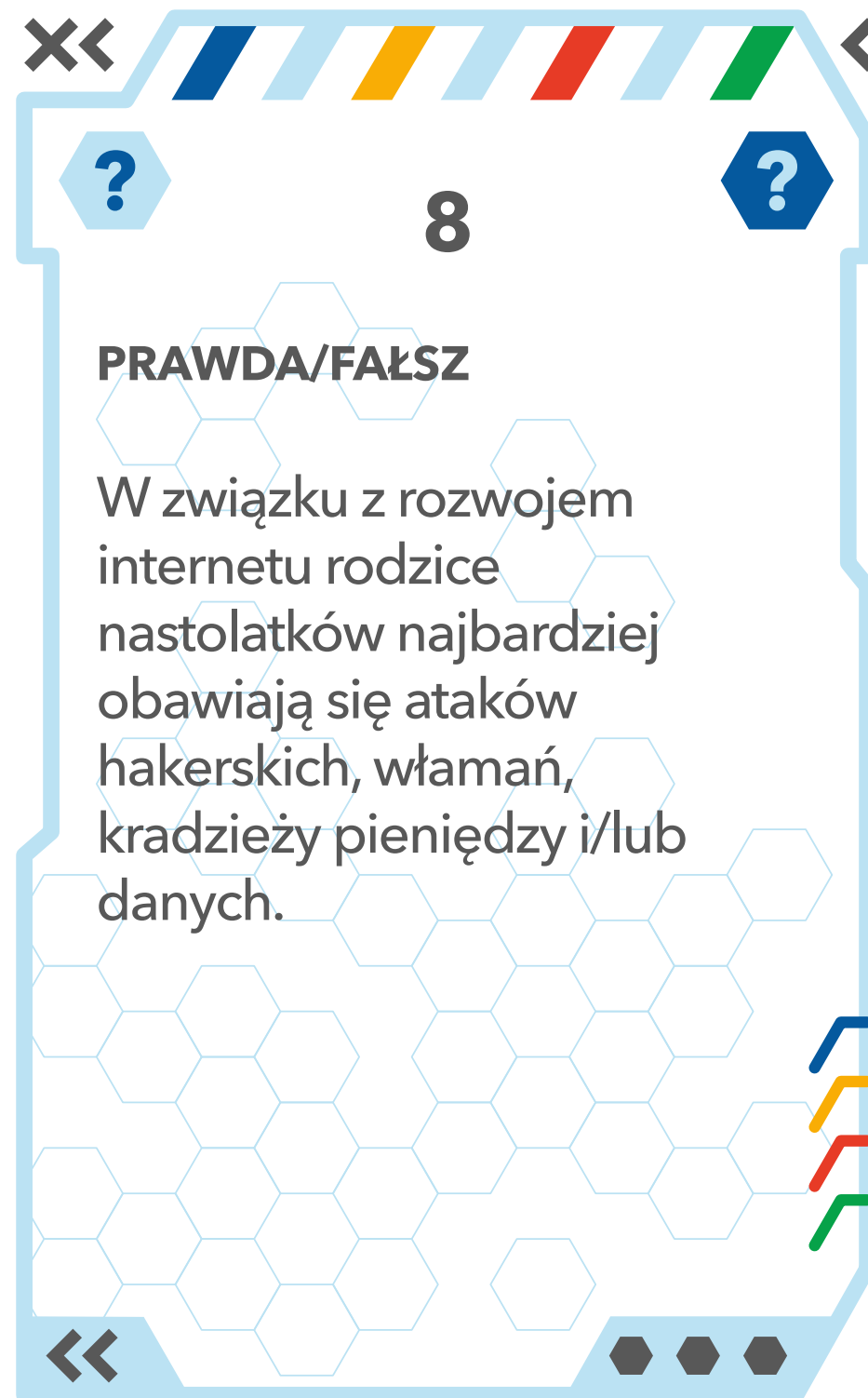
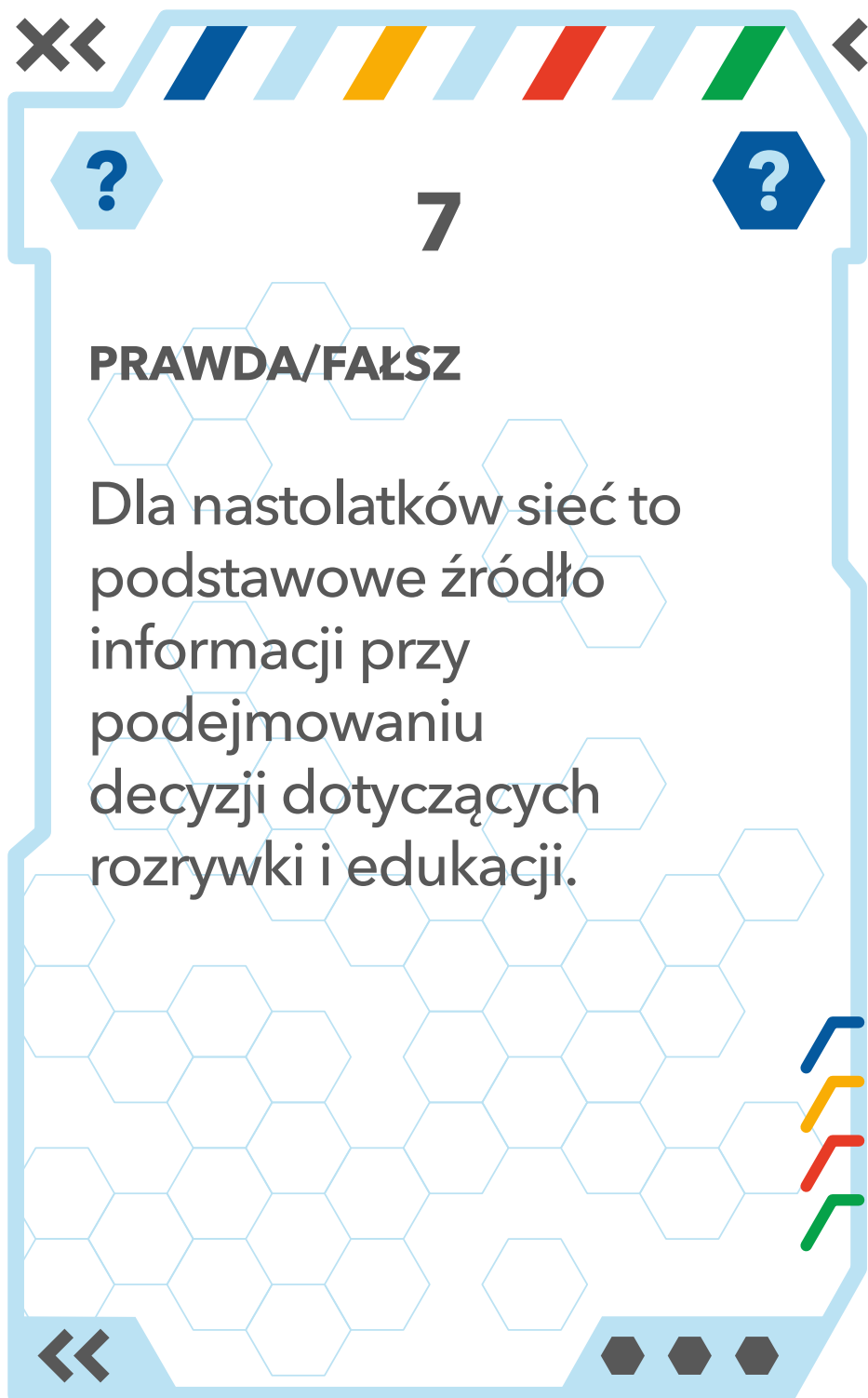
PRAWDA/FAŁSZ

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

FAŁSZ

Najczęstszym ze sposobów jest stosowanie logowania wieloetapowego. Zmiana hasła jest o wiele rzadziej praktykowaną metodą zabezpieczenia.

(Źródło: raport Nastolatki 3.0.)



8

PRAWDA/FAŁSZ

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

PRAWDA

(Źródło: raport Nastolatki 3.0.)

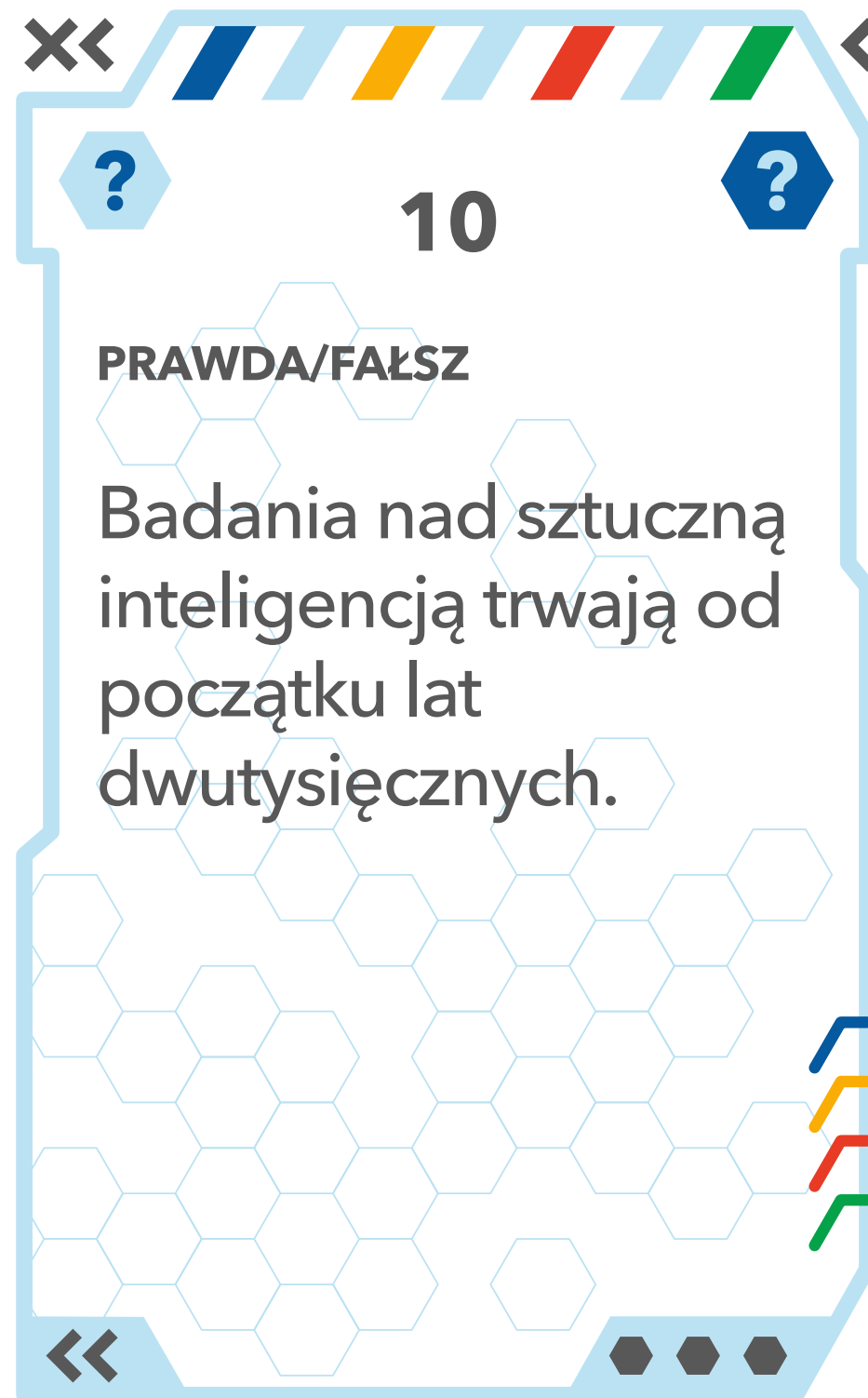
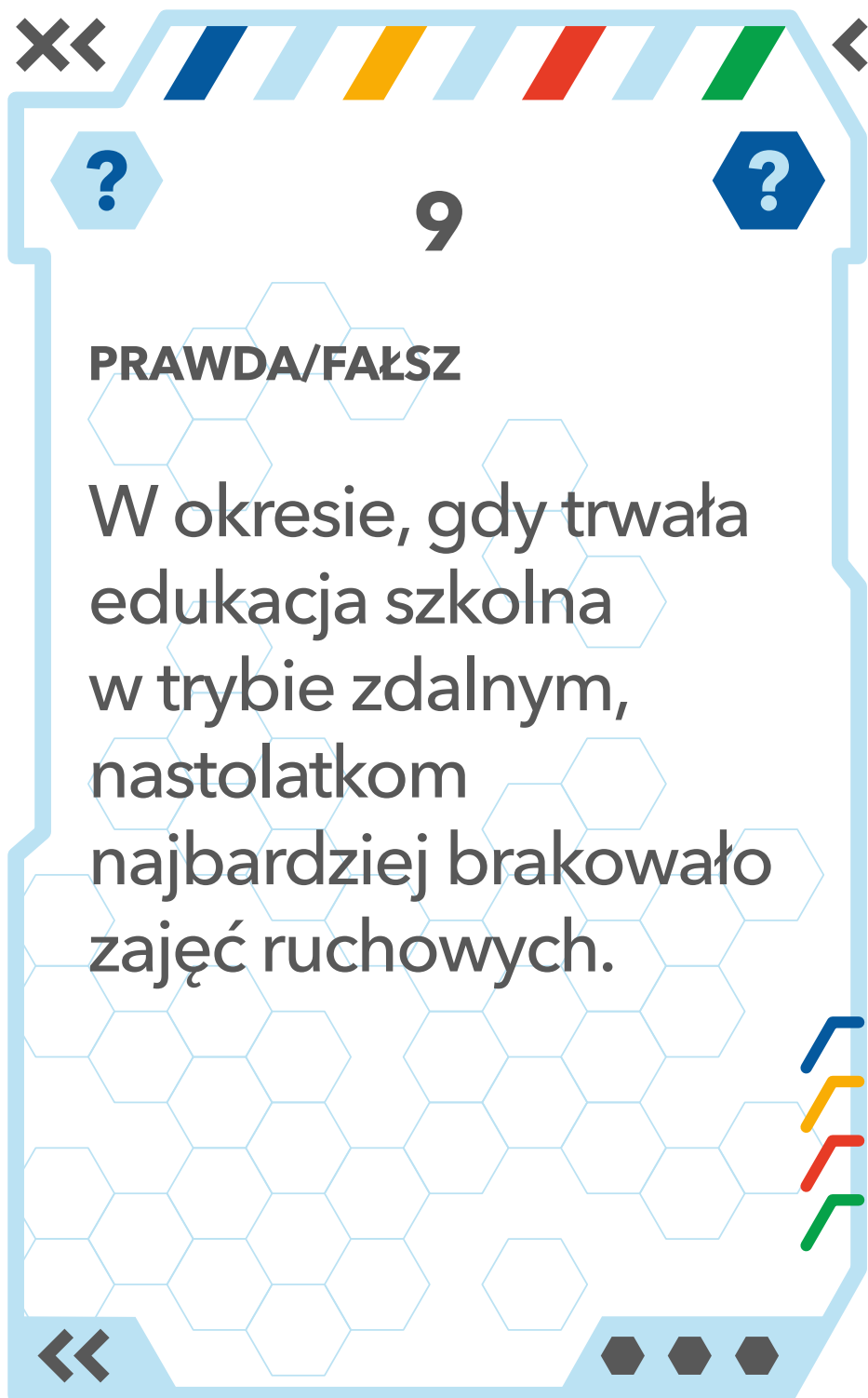
7

PRAWDA/FAŁSZ

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

PRAWDA

(Źródło: raport Nastolatki 3.0.)



XX <

?

10

?

PRAWDA/FAŁSZ

Badania nad sztuczną inteligencją trwają od początku lat dwutysięcznych.

FAŁSZ

Początki AI sięgają lat pięćdziesiątych ubiegłego wieku. Za ojca sztucznej inteligencji uznaje się Alana Turinga, który opracował test oparty na konwersji języka naturalnego za pomocą maszyny.

<< ● ● ●

XX <

?

9

?

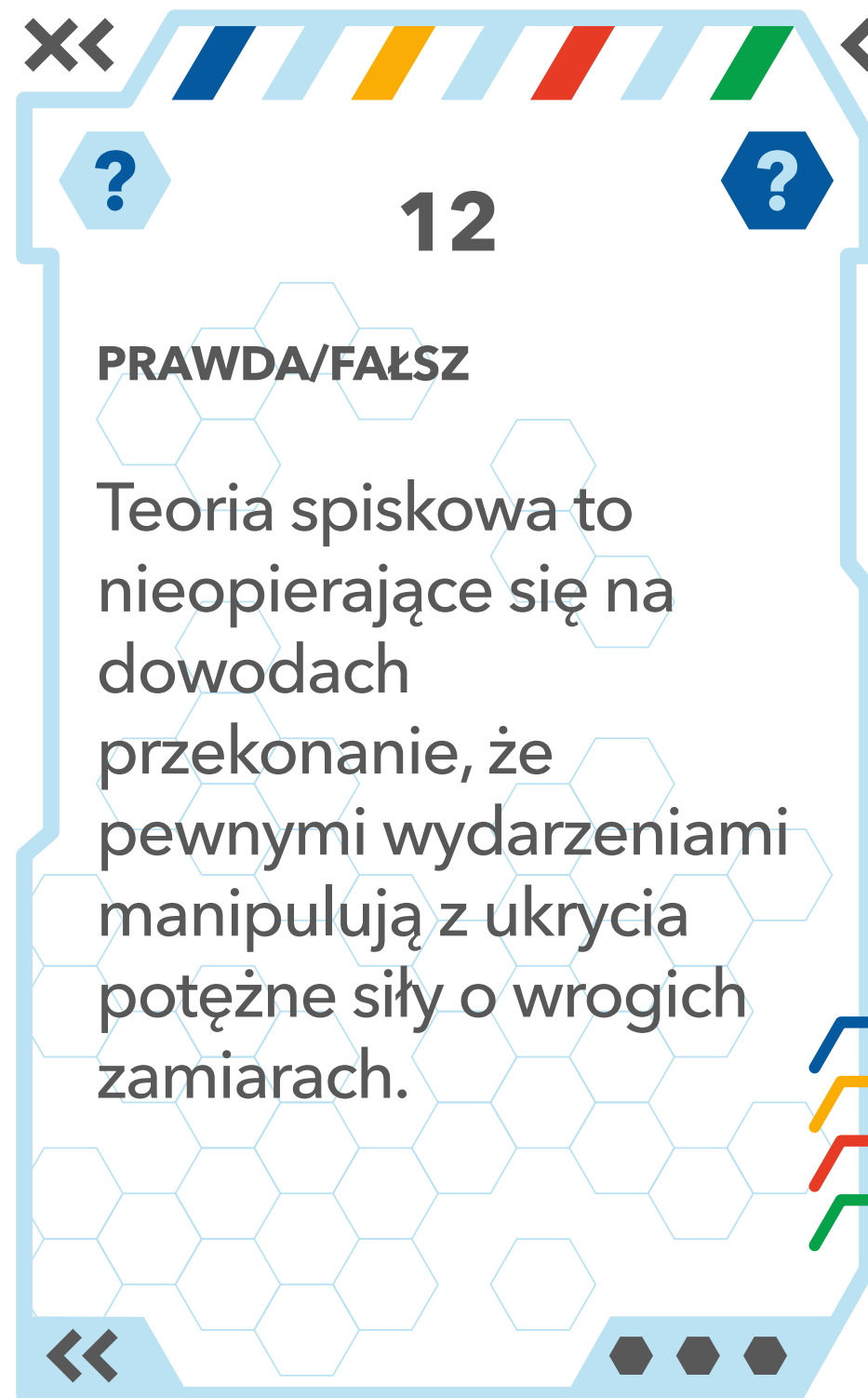
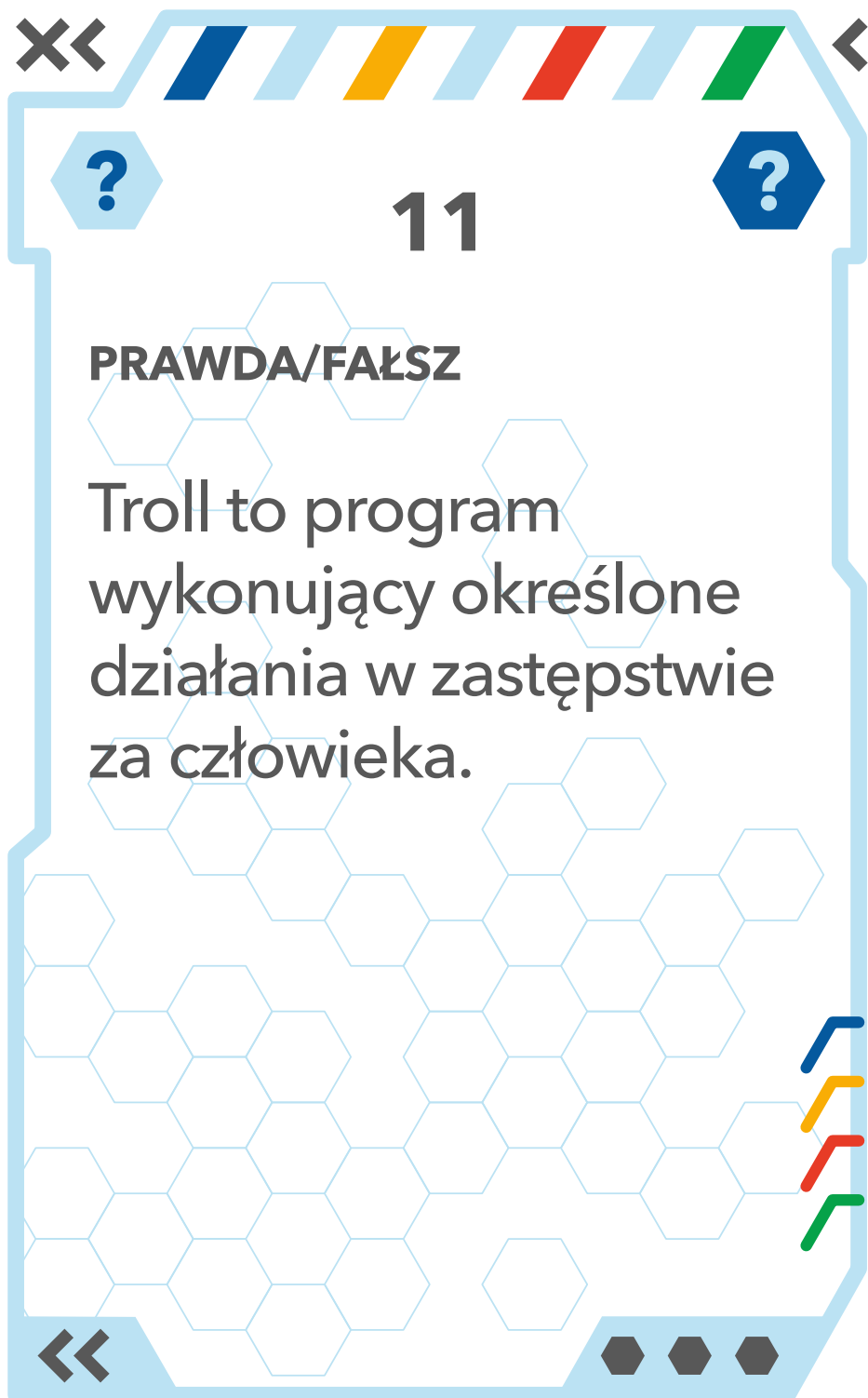
PRAWDA/FAŁSZ

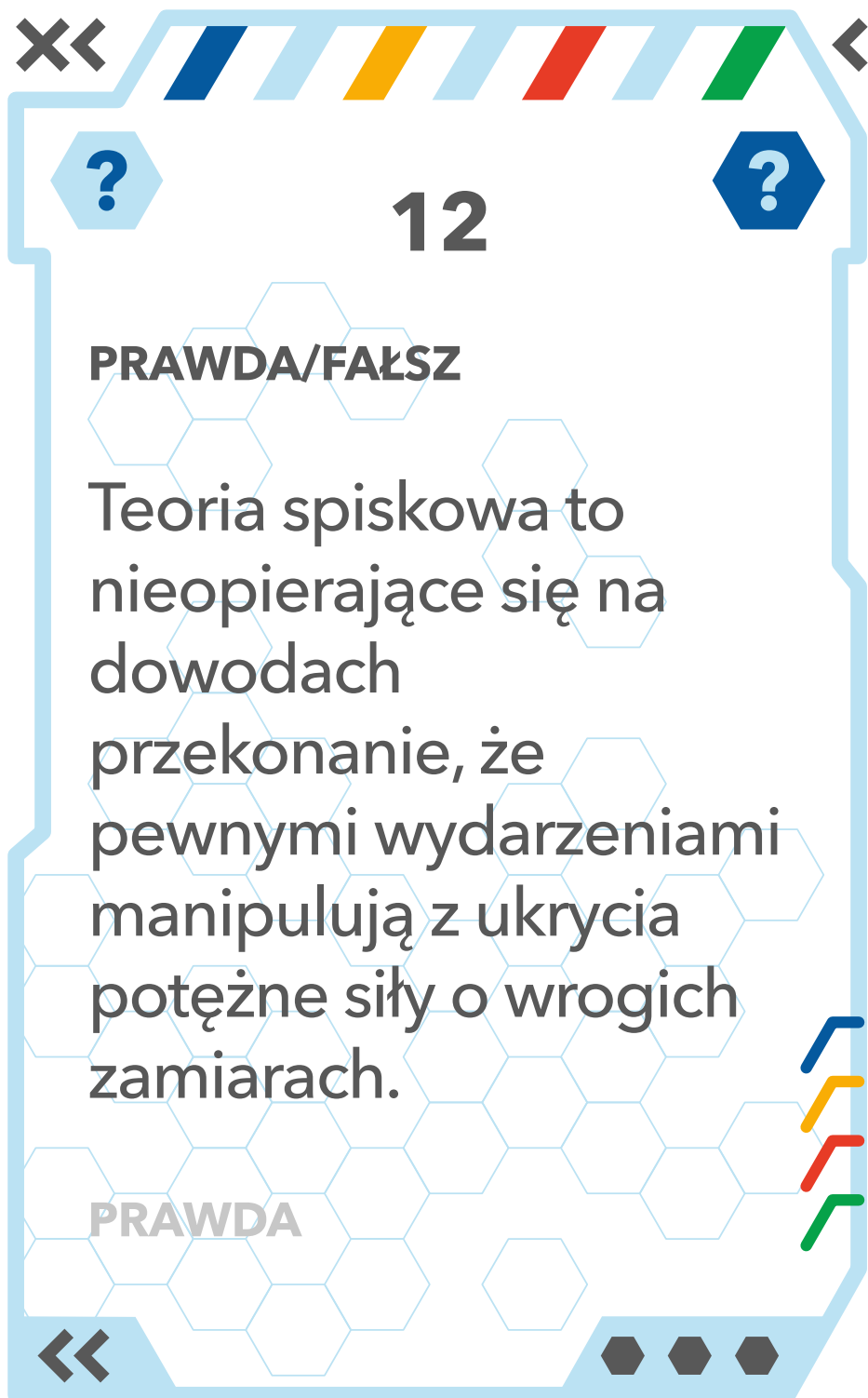
W okresie, gdy trwała edukacja szkolna w trybie zdalnym, nastolatkom najbardziej brakowało zajęć ruchowych.

FAŁSZ

Nastolatkom najbardziej brakowało bezpośredniego kontaktu z kolegami i koleżankami z klasy.

<< ● ● ●





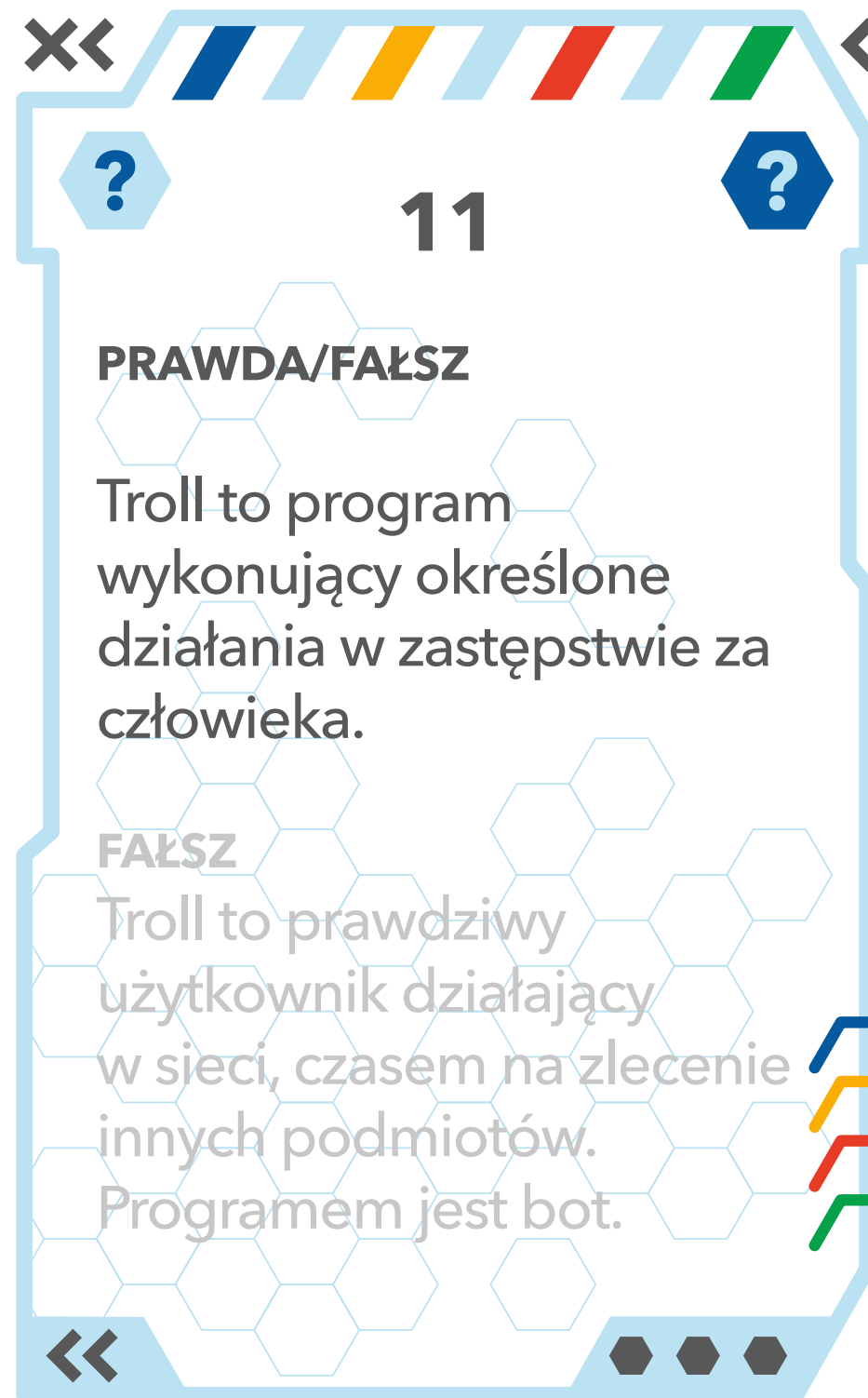
Card 12 features a blue border with a top bar containing four colored diagonal stripes (blue, yellow, red, green) and a bottom bar with three black hexagons. The card has a light blue background with a faint hexagonal pattern. At the top left and right are blue hexagons with white question marks. The number '12' is centered at the top. The text 'PRAWDA/FAŁSZ' is in bold. The main text describes a conspiracy theory. At the bottom left, the word 'PRAWDA' is written in grey. On the right side, there are four colored diagonal stripes (blue, yellow, red, green) pointing upwards.

12

PRAWDA/FAŁSZ

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

PRAWDA



Card 11 features a blue border with a top bar containing four colored diagonal stripes (blue, yellow, red, green) and a bottom bar with three black hexagons. The card has a light blue background with a faint hexagonal pattern. At the top left and right are blue hexagons with white question marks. The number '11' is centered at the top. The text 'PRAWDA/FAŁSZ' is in bold. The main text defines a troll. At the bottom left, the word 'FAŁSZ' is written in grey. On the right side, there are four colored diagonal stripes (blue, yellow, red, green) pointing upwards.

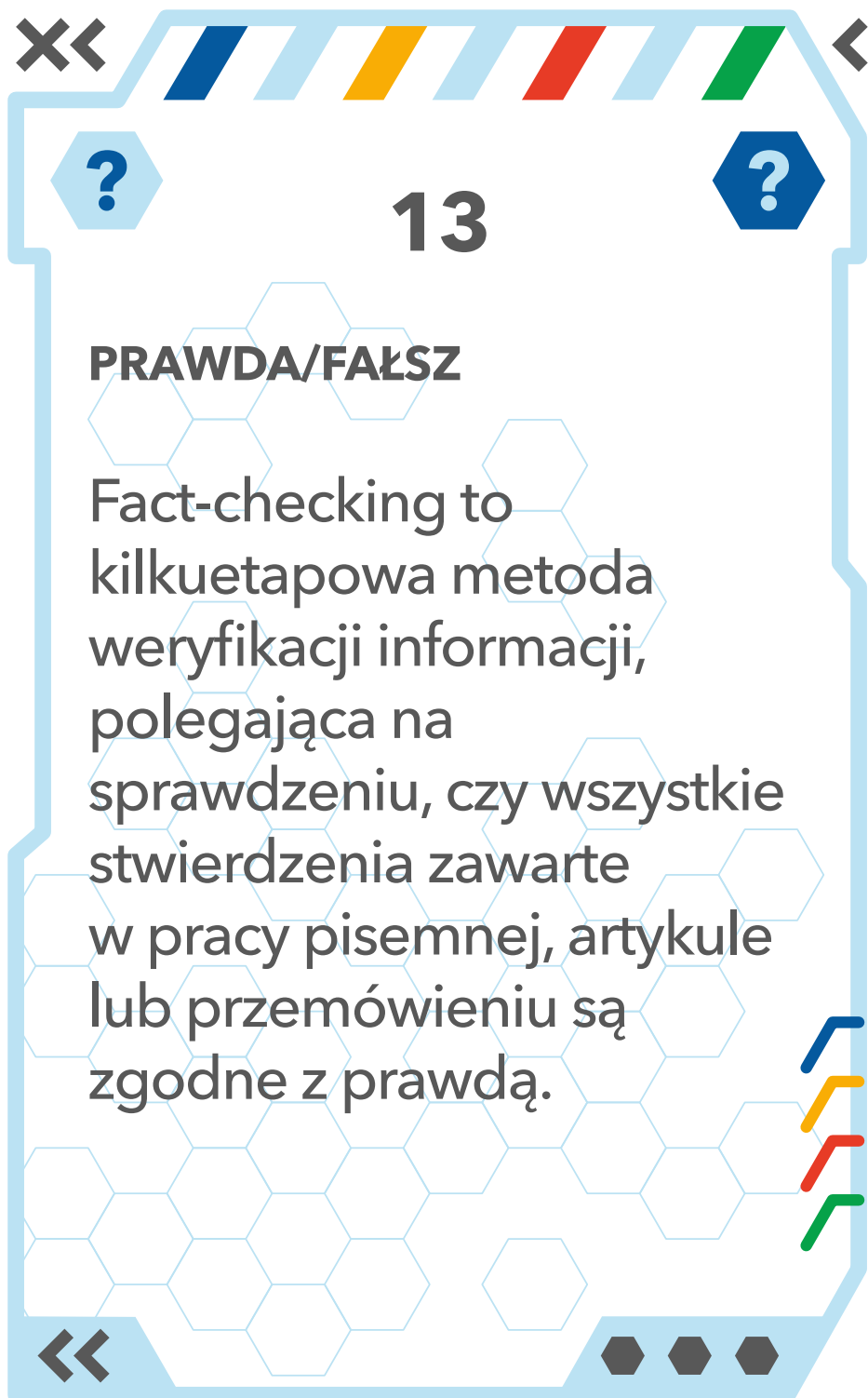
11

PRAWDA/FAŁSZ

Troll to program wykonujący określone działania w zastępstwie za człowieka.

FAŁSZ

Troll to prawdziwy użytkownik działający w sieci, czasem na zlecenie innych podmiotów. Programem jest bot.

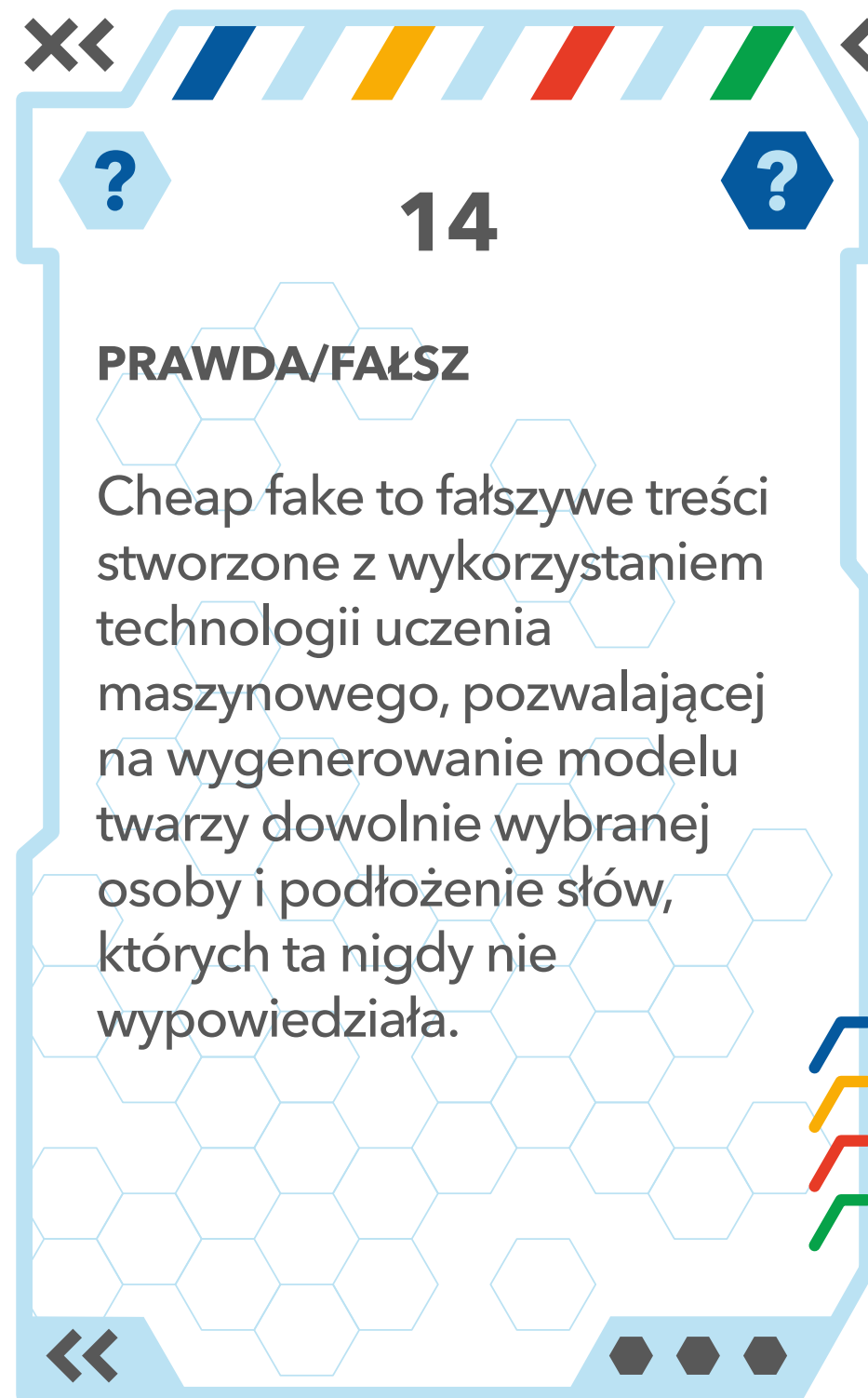


Card 13 features a blue border with a top bar containing four colored diagonal stripes (blue, yellow, red, green) and a bottom bar with three black hexagons. The card has a light blue background with a faint hexagonal pattern. At the top left is a black 'X' and a left arrow. At the top right is a right arrow. On the left and right sides, there are blue hexagons containing a white question mark. The number '13' is centered at the top. Below it, the text 'PRAWDA/FAŁSZ' is written in bold. The main text describes fact-checking as a multi-stage method for verifying information. At the bottom right, there are four colored diagonal stripes (blue, yellow, red, green).

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.



Card 14 features a blue border with a top bar containing four colored diagonal stripes (blue, yellow, red, green) and a bottom bar with three black hexagons. The card has a light blue background with a faint hexagonal pattern. At the top left is a black 'X' and a left arrow. At the top right is a right arrow. On the left and right sides, there are blue hexagons containing a white question mark. The number '14' is centered at the top. Below it, the text 'PRAWDA/FAŁSZ' is written in bold. The main text describes 'cheap fake' as false content created using generative AI technology. At the bottom right, there are four colored diagonal stripes (blue, yellow, red, green).

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.

Card 14 features a blue border with a top bar containing four colored diagonal stripes (blue, yellow, red, green) and a bottom bar with three black hexagons. The card is numbered 14 in the top center. On the top left and right corners, there are blue hexagons with white question marks. The main text area has a light blue hexagonal pattern background. The text is in Polish and describes 'Cheap fake' and 'Fact-checking'.

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.

FAŁSZ

Cheap fake to treści zmanipulowane za pomocą mniej zaawansowanej technologii.

Card 13 features a blue border with a top bar containing four colored diagonal stripes (blue, yellow, red, green) and a bottom bar with three black hexagons. The card is numbered 13 in the top center. On the top left and right corners, there are blue hexagons with white question marks. The main text area has a light blue hexagonal pattern background. The text is in Polish and describes 'Fact-checking' and 'Cheap fake'.

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.

PRAWDA

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.

XX <

?

15

?

PRAWDA/FAŁSZ

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

<< ● ● ●

XX <

?

16

?

PRAWDA/FAŁSZ

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

<< ● ● ●

XX <

? 16 ?

PRAWDA/FAŁSZ

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

FAŁSZ

Clickbait charakteryzuje się sensacyjnym nagłówkiem i/lub miniaturką przyciągającą uwagę, co ma zachęcić do kliknięcia w tak oznaczony materiał oraz do jego udostępniania w serwisach społecznościowych. Wykorzystuje zwykle naturalną ciekawość człowieka, dostarczając krótkie, chwytliwe hasło, które zaciekawia internautę. Hasło to jednak, choć posiada silne zabarwienie emocjonalne, jest na ogół luźno powiązane z treścią samego artykułu, bywa nawet, że nie jest powiązane wcale.

<< ● ● ●

XX <

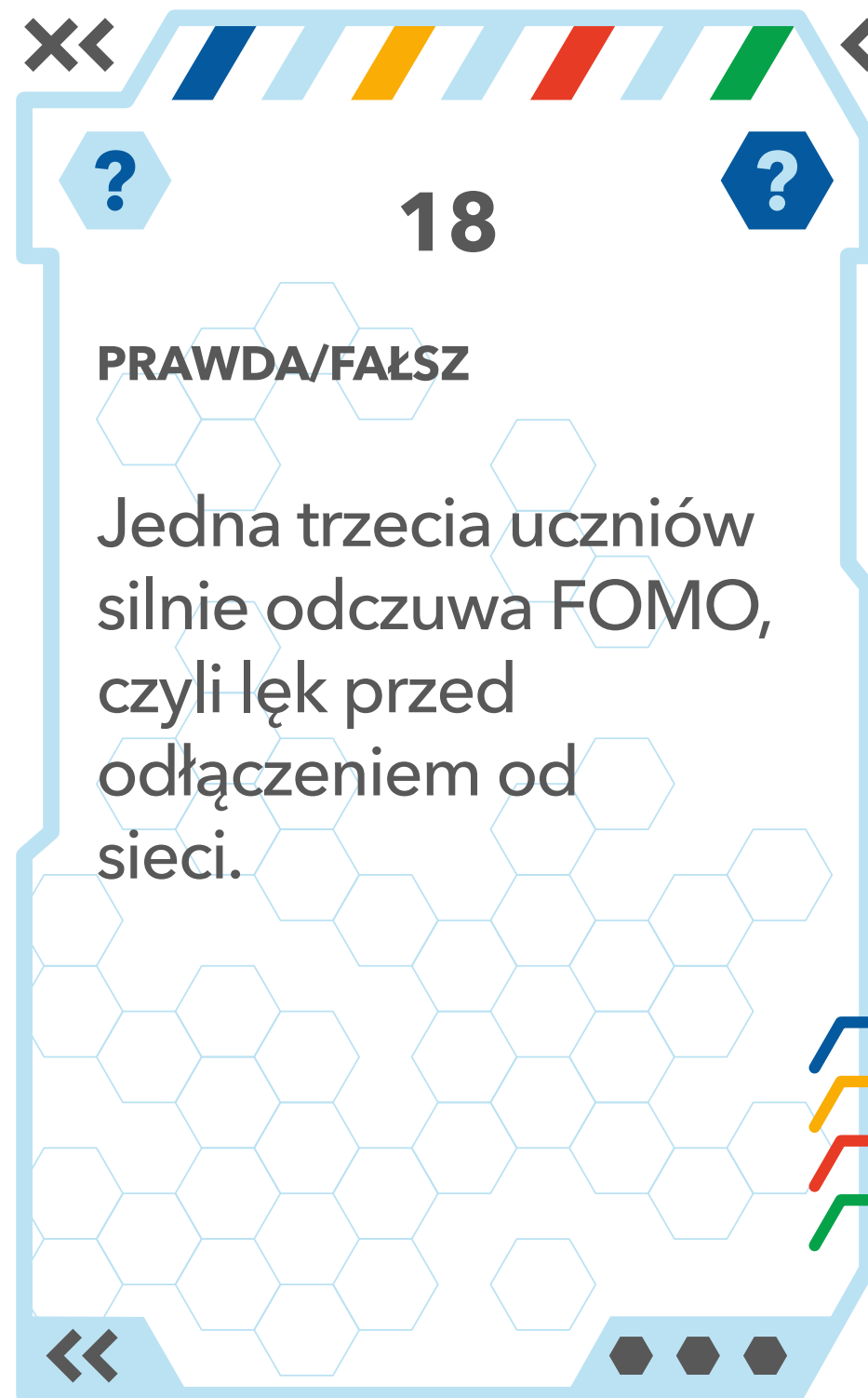
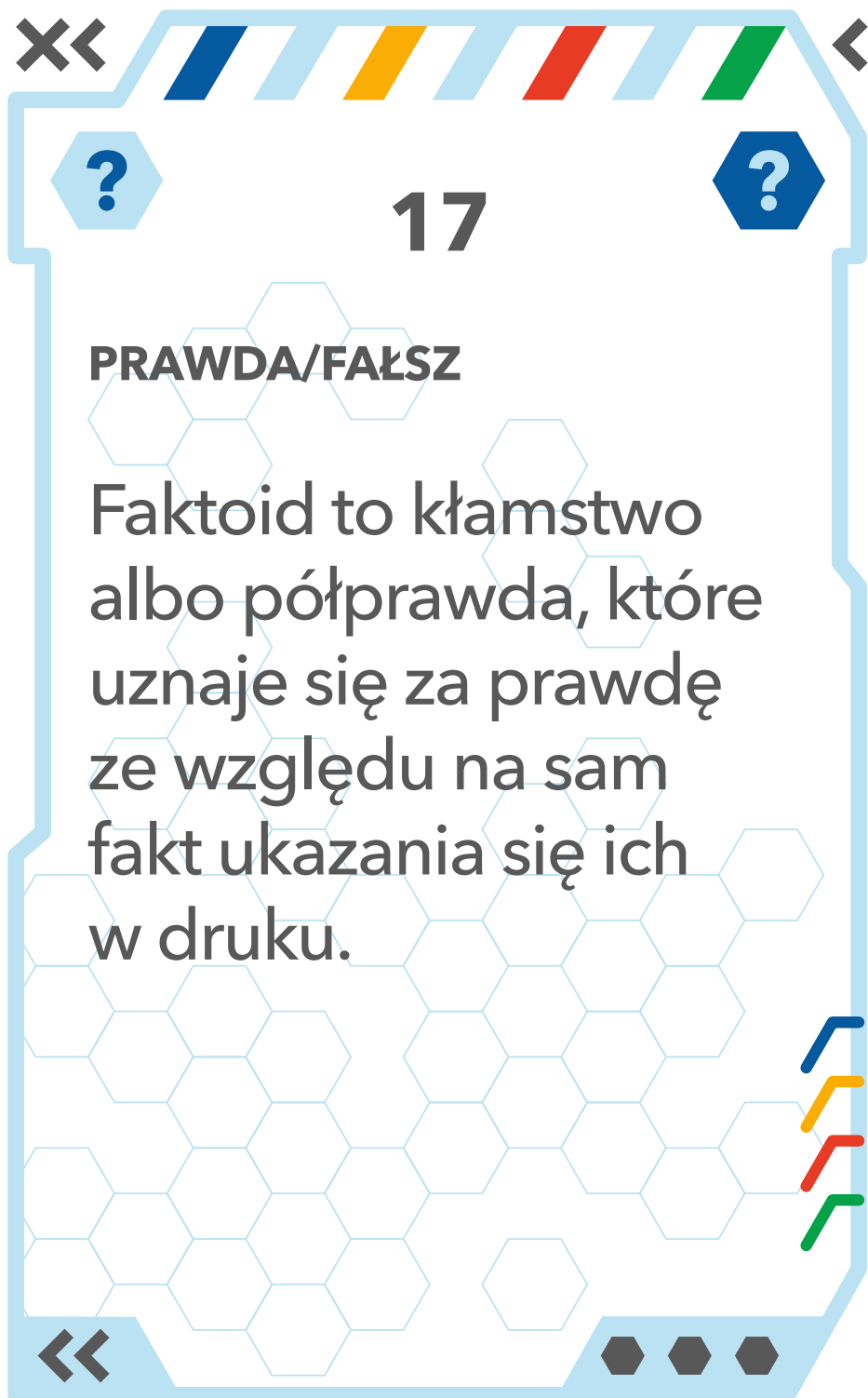
? 15 ?

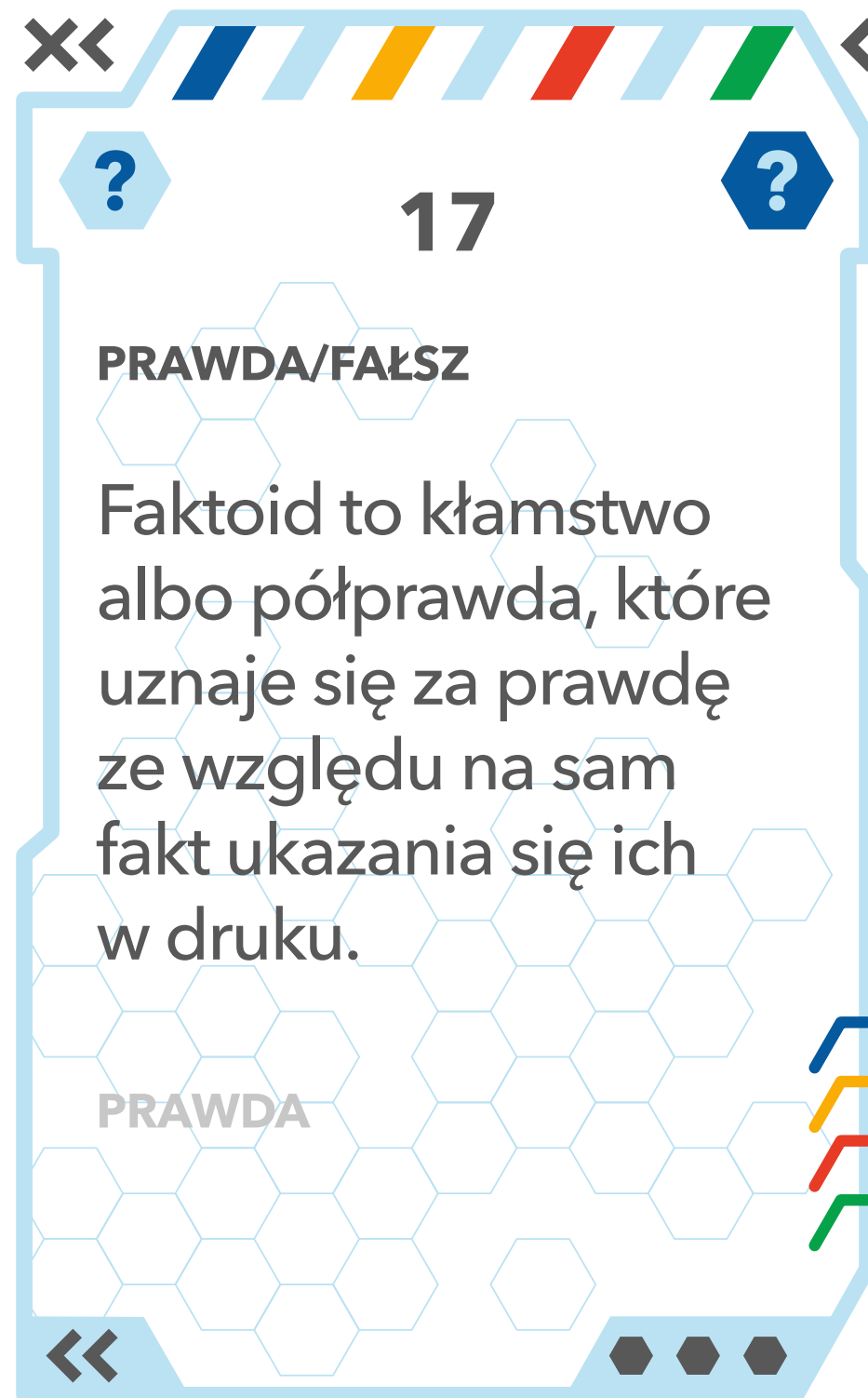
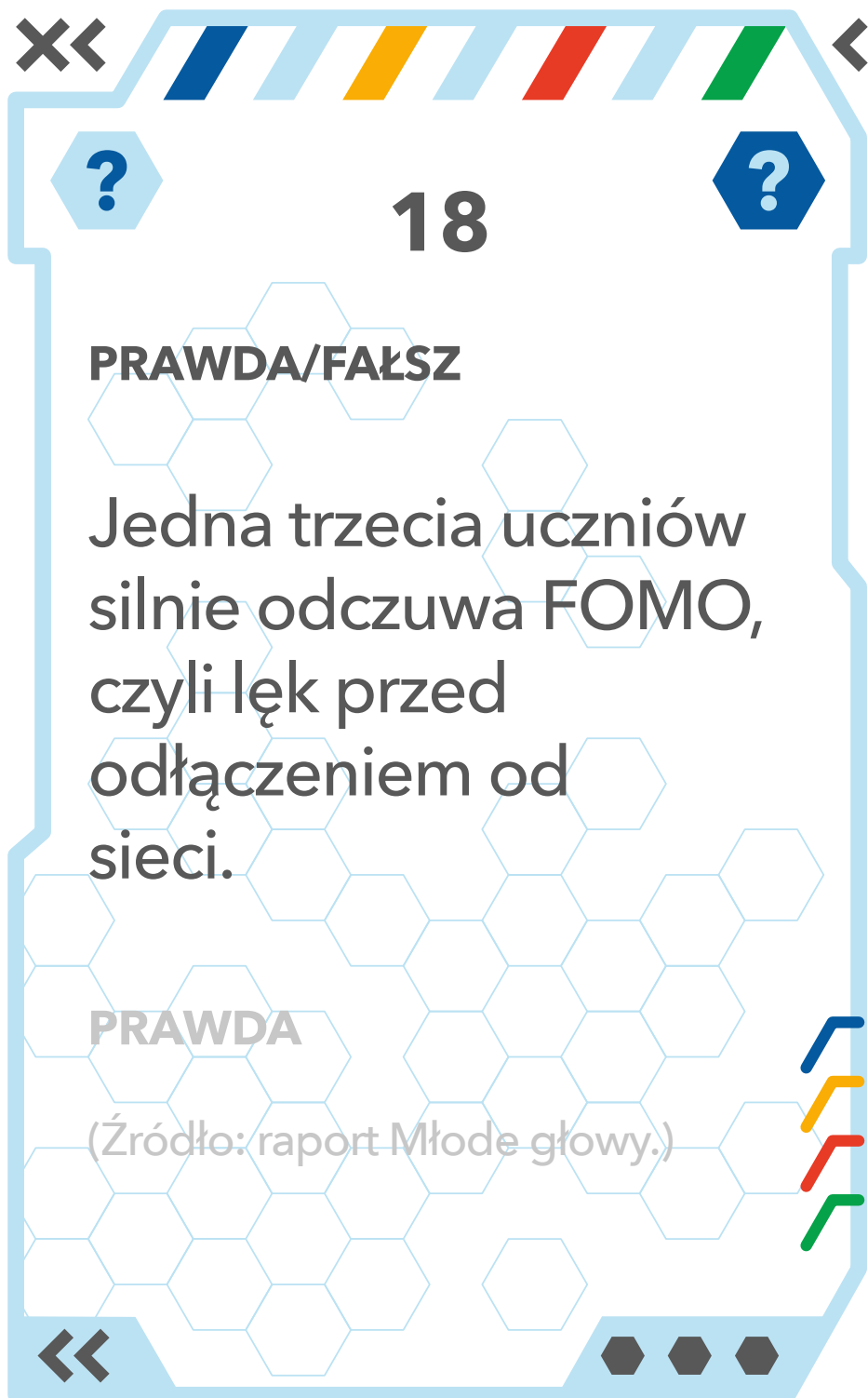
PRAWDA/FAŁSZ

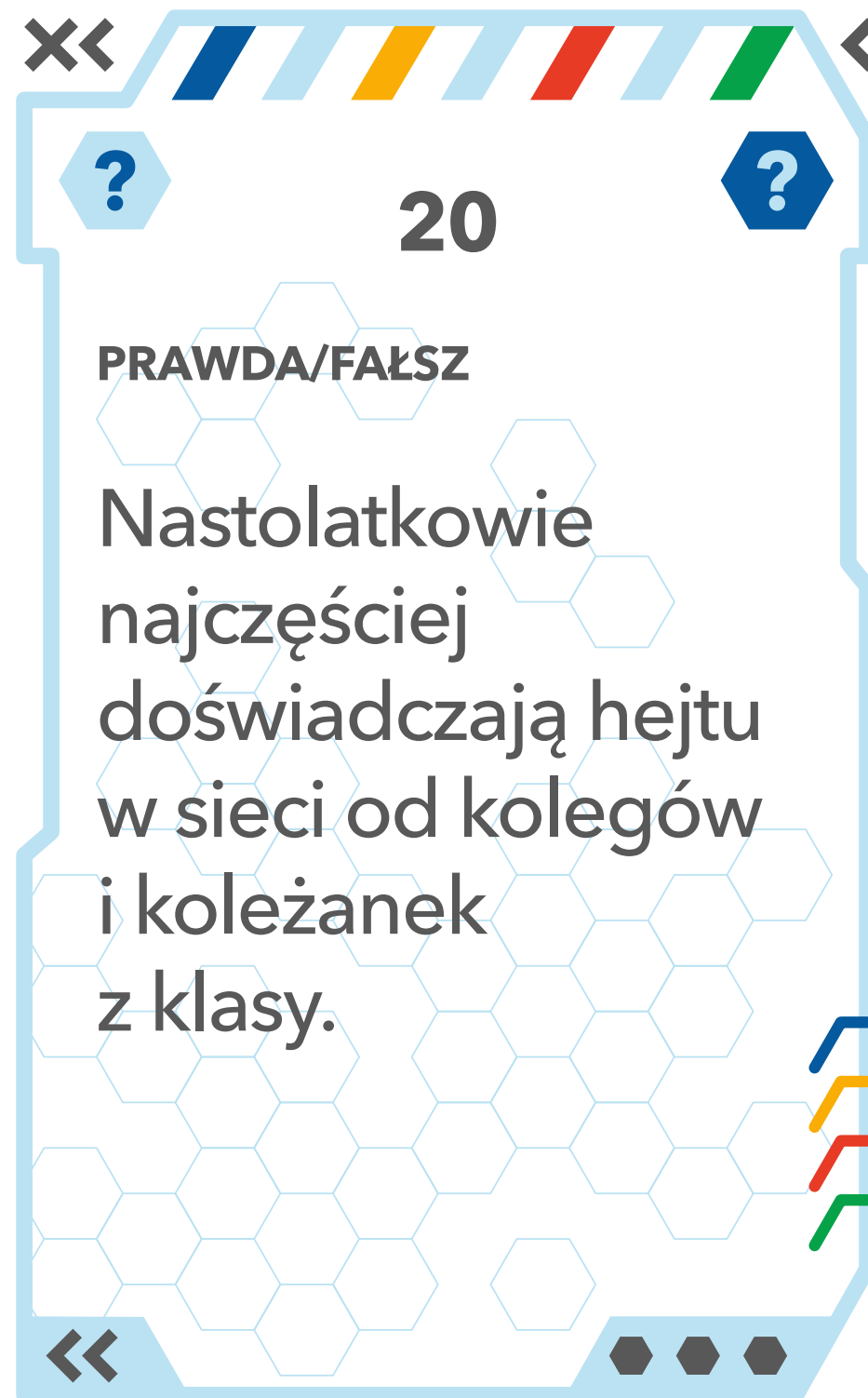
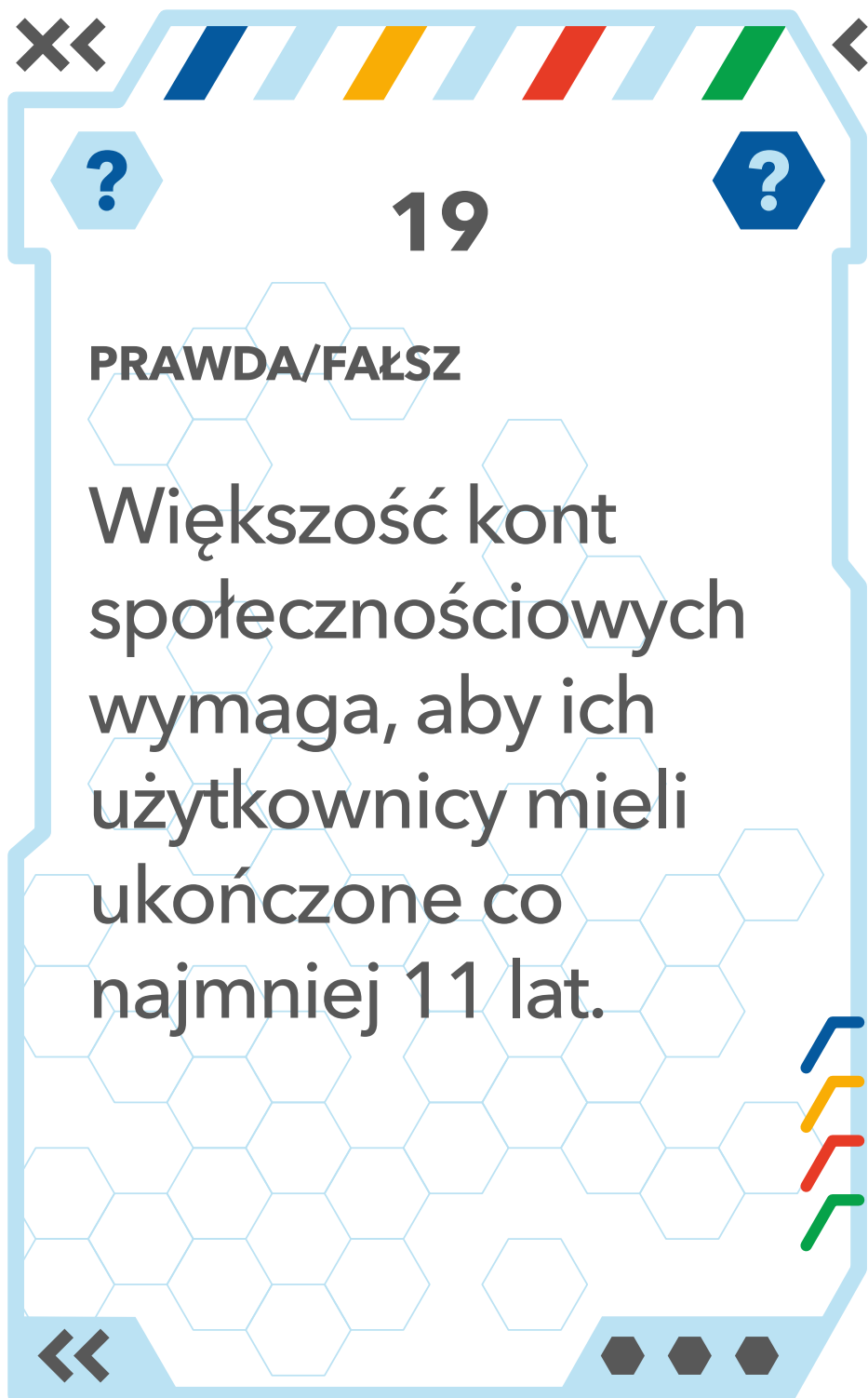
Ciasteczka to pliki tekstowe o małej pojemności, zapisywane na dysku komputera podczas korzystania z przeglądarki internetowej.

PRAWDA

<< ● ● ●







XX <

?

20

?

PRAWDA/FAŁSZ

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

FAŁSZ

Najczęściej jest to hejt od osób, których młodzi ludzie nie znają i nigdy nie widzieli.

(Źródło: raport Młode głowy.)

<< ● ● ●

XX <

?

19

?

PRAWDA/FAŁSZ

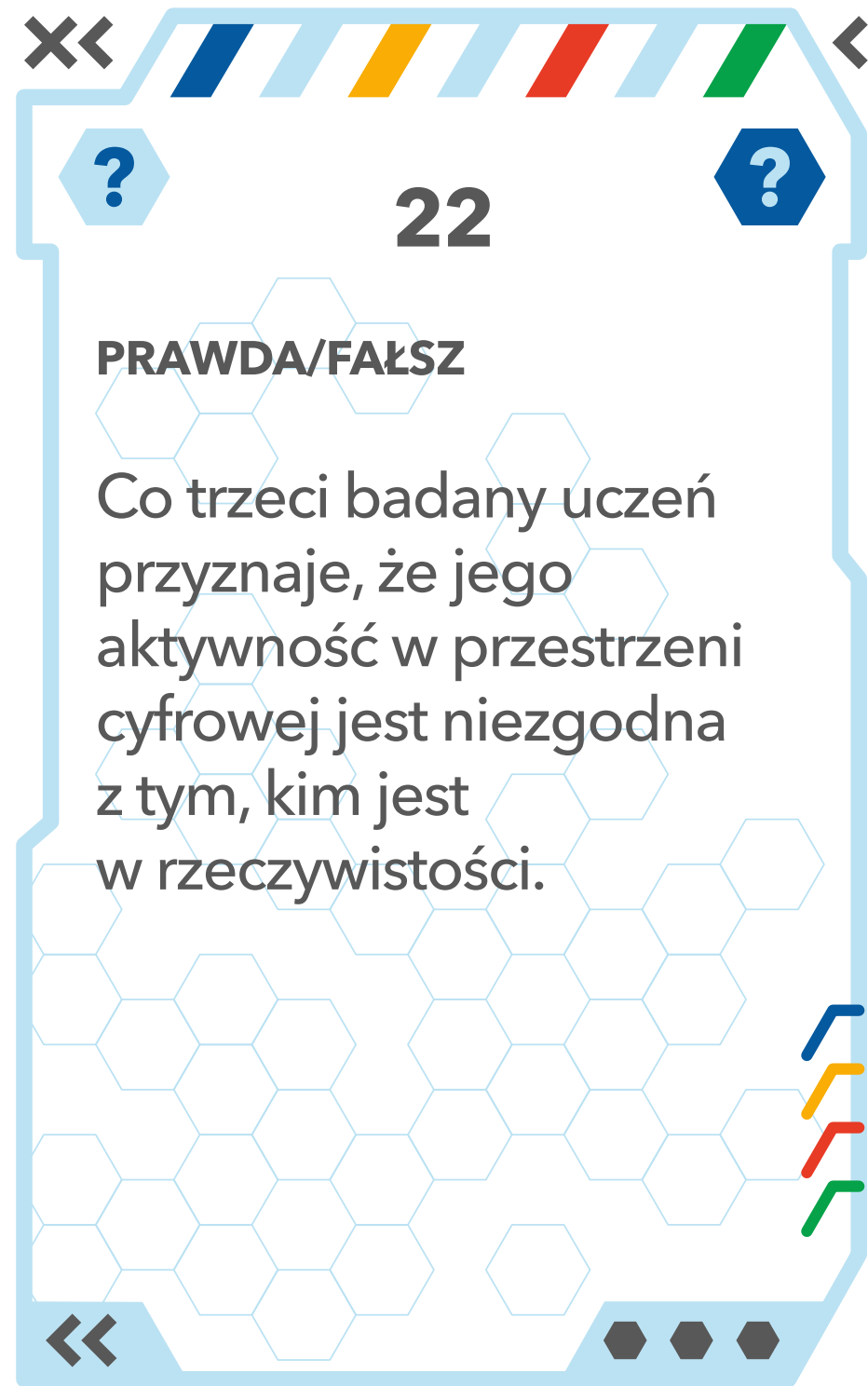
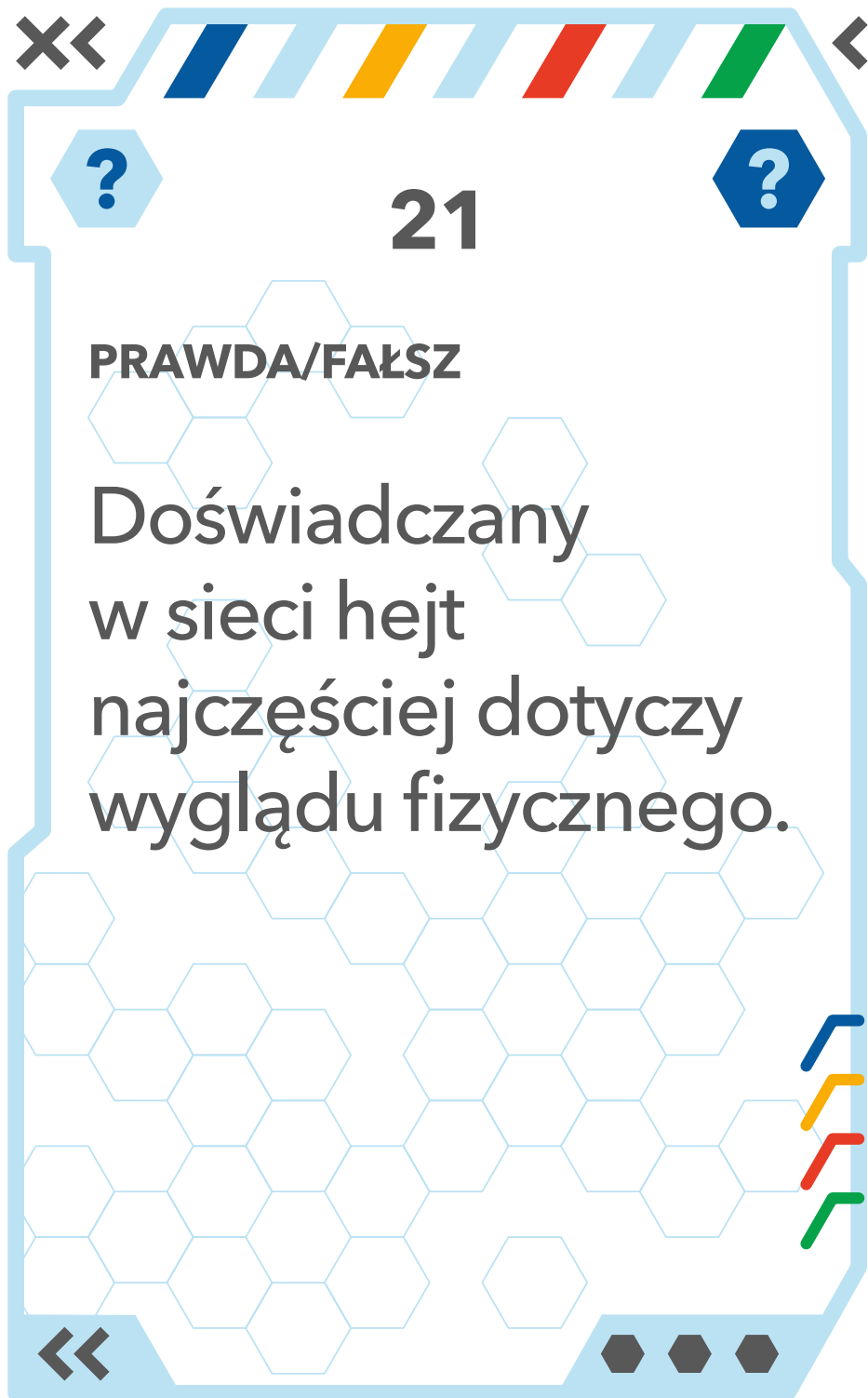
Większość kont społecznościowych wymaga, aby ich użytkownicy mieli ukończone co najmniej 11 lat.

FAŁSZ

Użytkownicy powinni mieć co najmniej 13 lat.

(Źródło: raport Młode głowy.)

<< ● ● ●



XX <

?

22

?

PRAWDA/FAŁSZ

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

PRAWDA

(Źródło: raport Młode głowy.)

<< ● ● ●

XX <

?

21

?

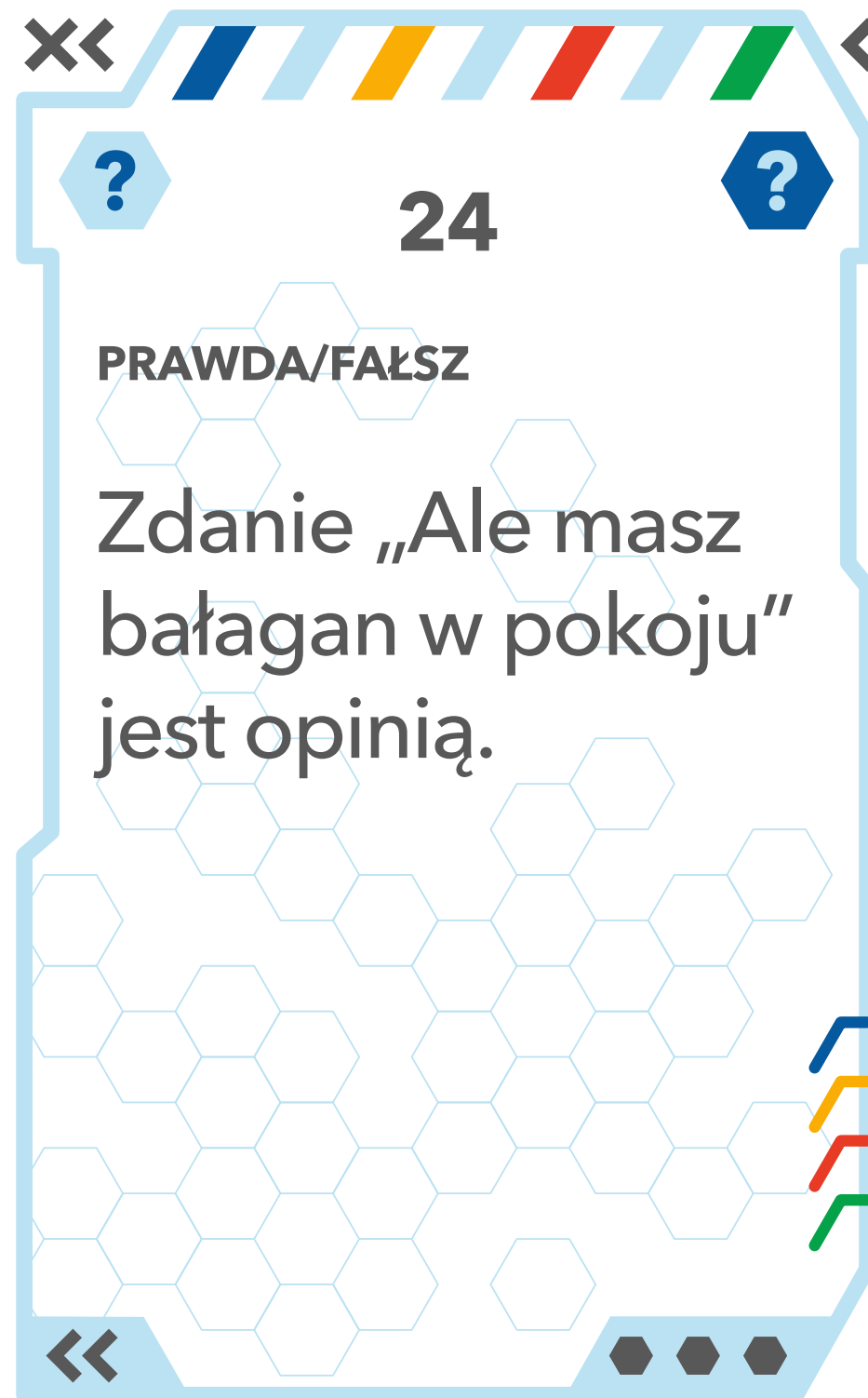
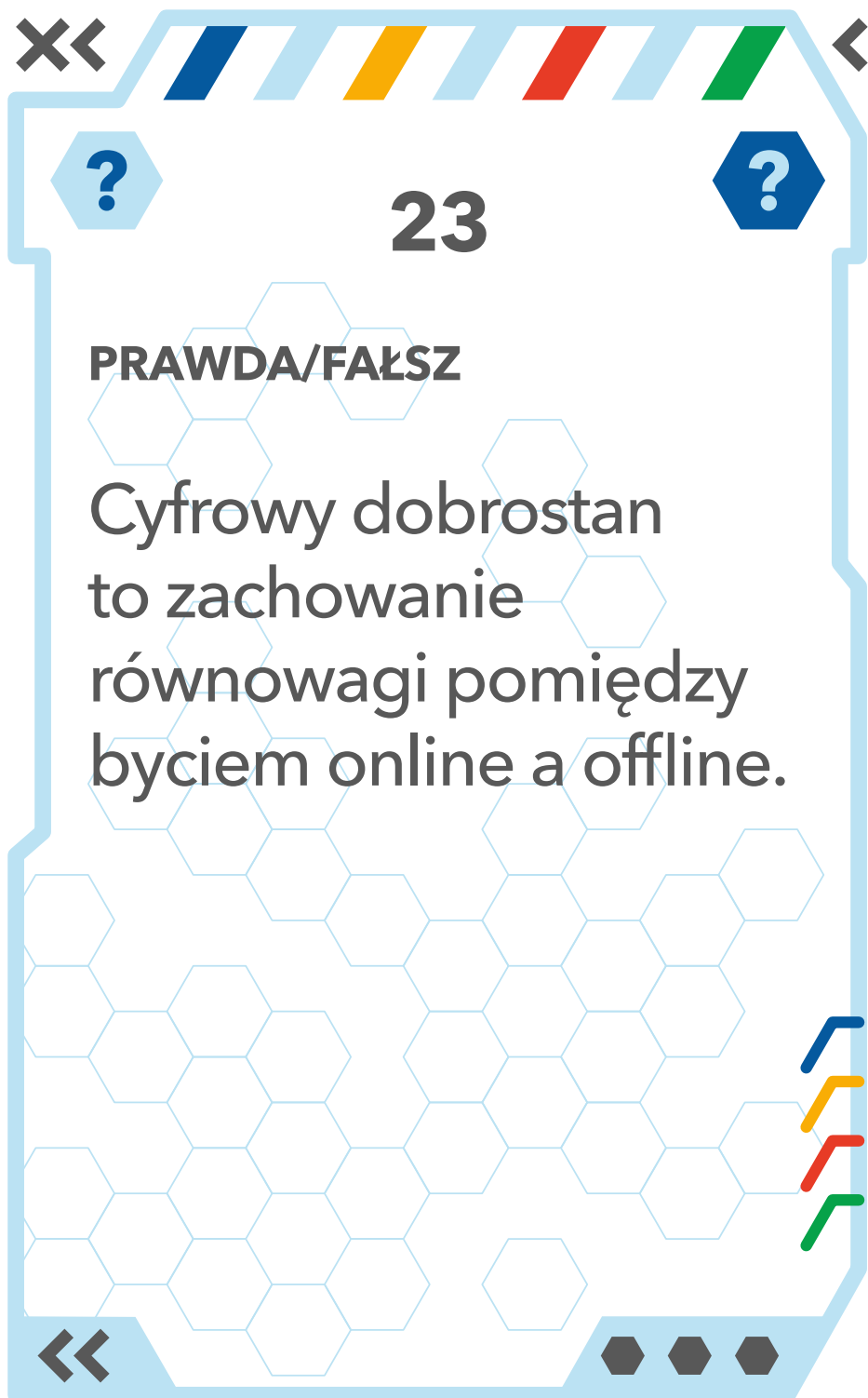
PRAWDA/FAŁSZ

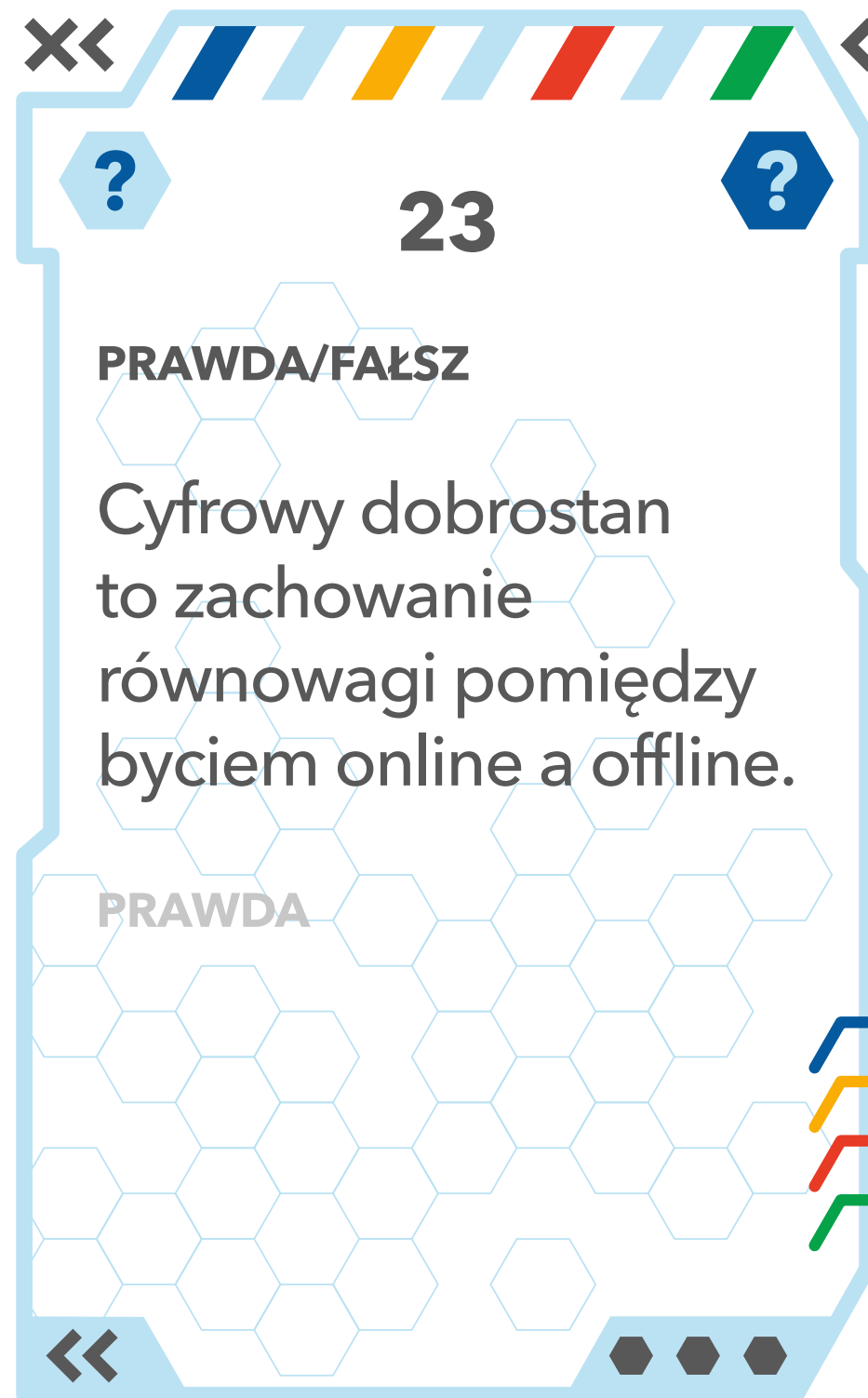
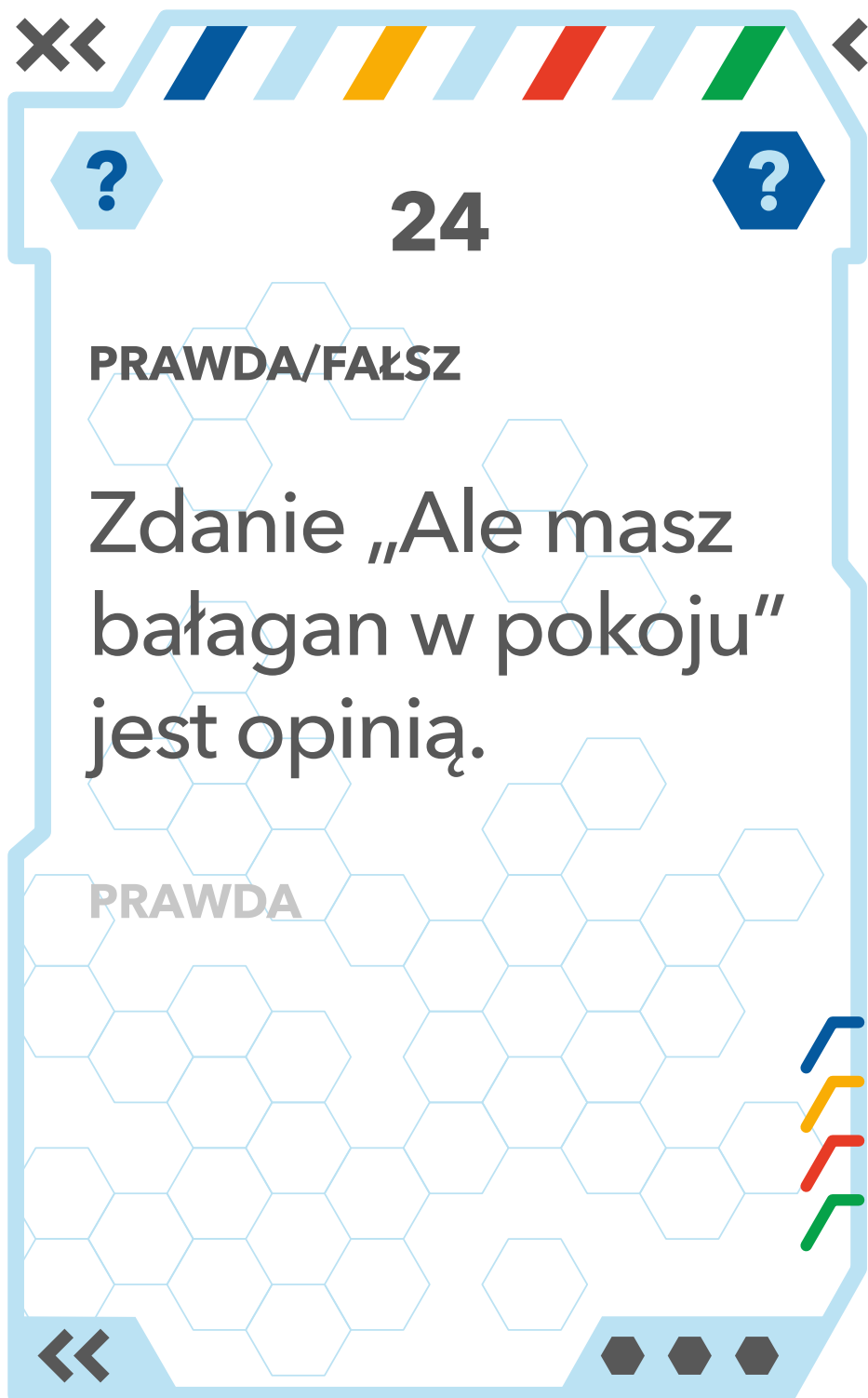
Doświadczany w sieci hejt najczęściej dotyczy wyglądu fizycznego.

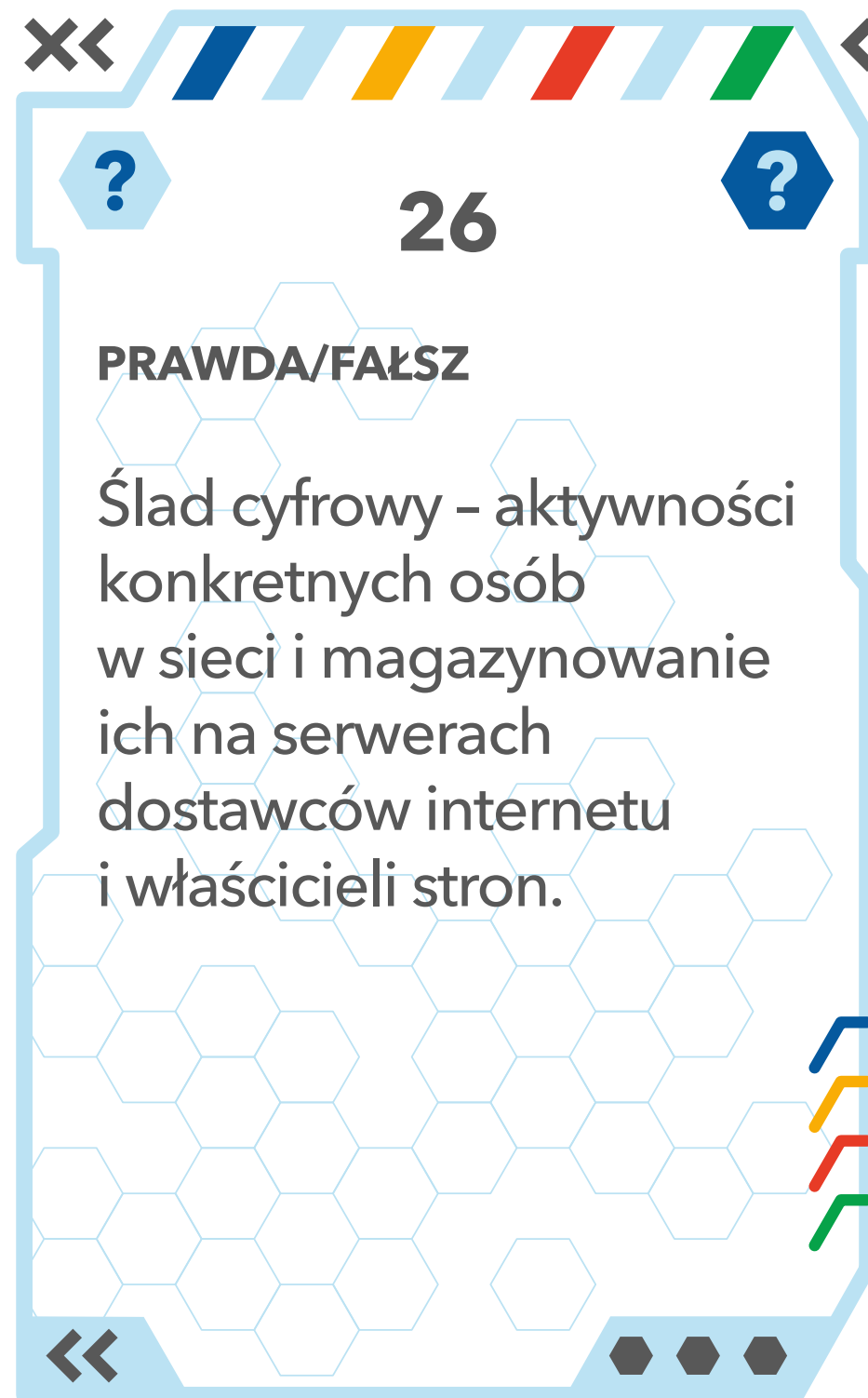
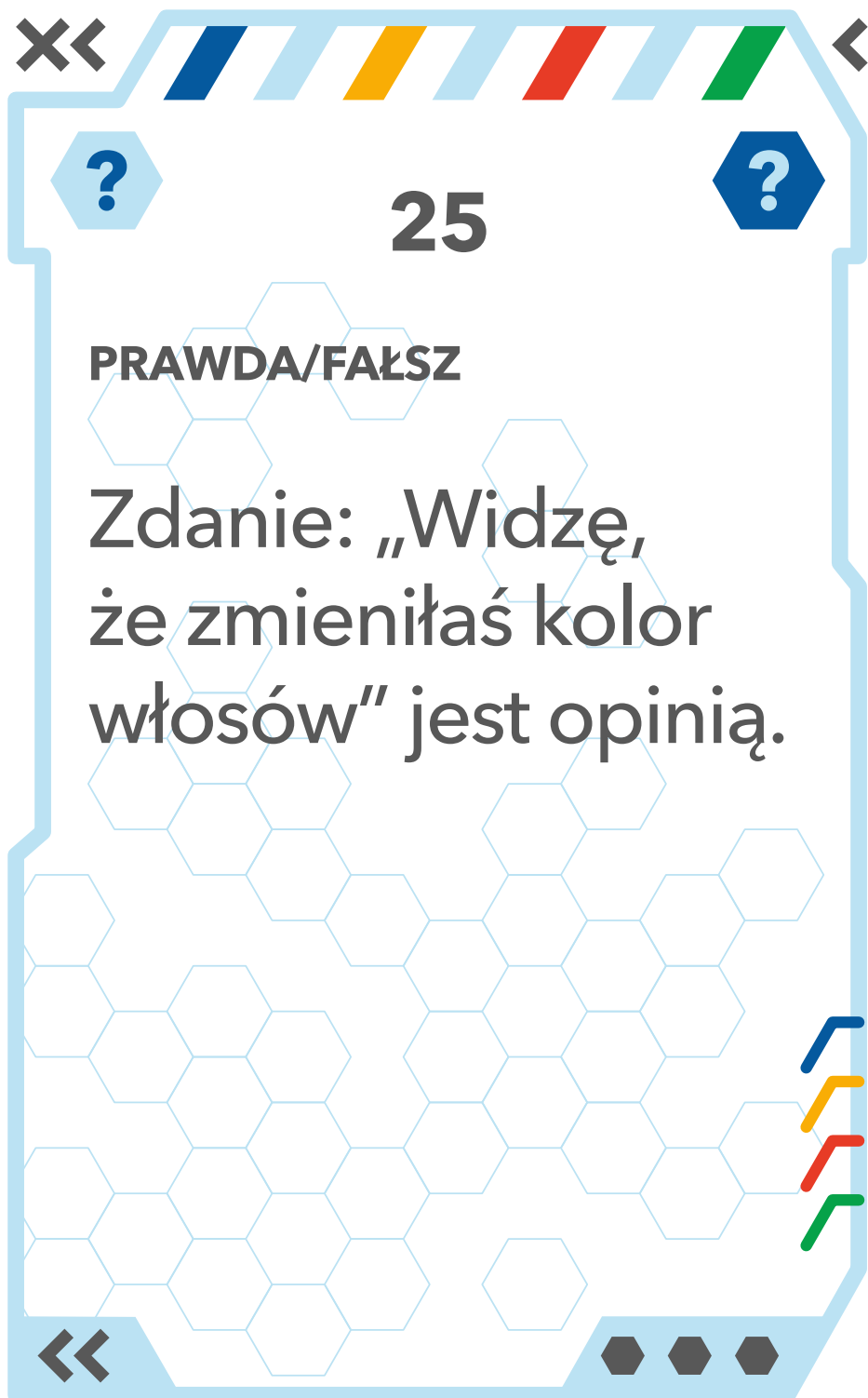
PRAWDA

(Źródło: raport Młode głowy.)

<< ● ● ●







XX <

?

26

?

PRAWDA/FAŁSZ

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

PRAWDA

<< ● ● ●

XX <

?

25

?

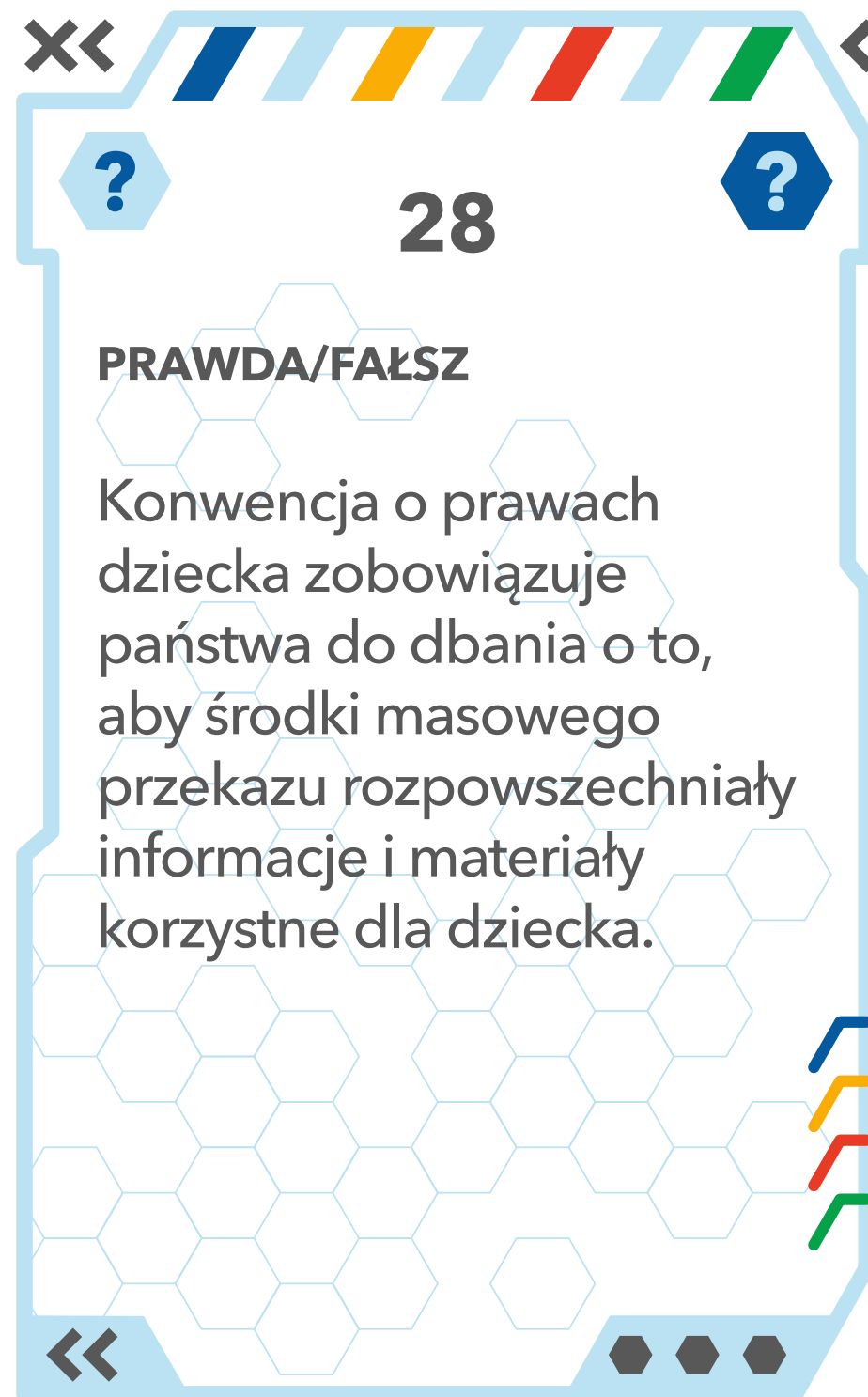
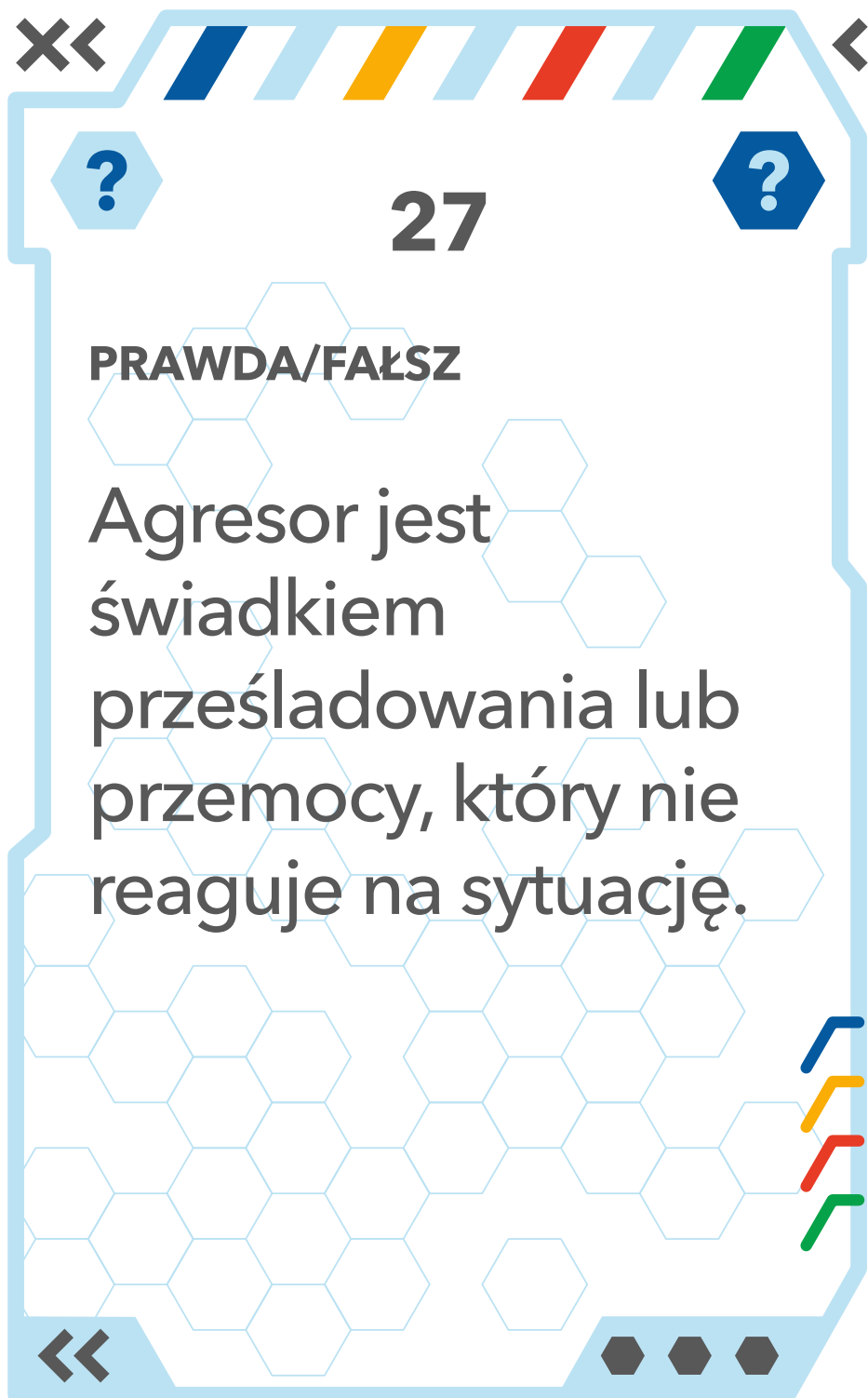
PRAWDA/FAŁSZ

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

FAŁSZ

Jest to fakt.
Opinią byłoby to, co o tym fakcie sądzimy.

<< ● ● ●



28

PRAWDA/FAŁSZ

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

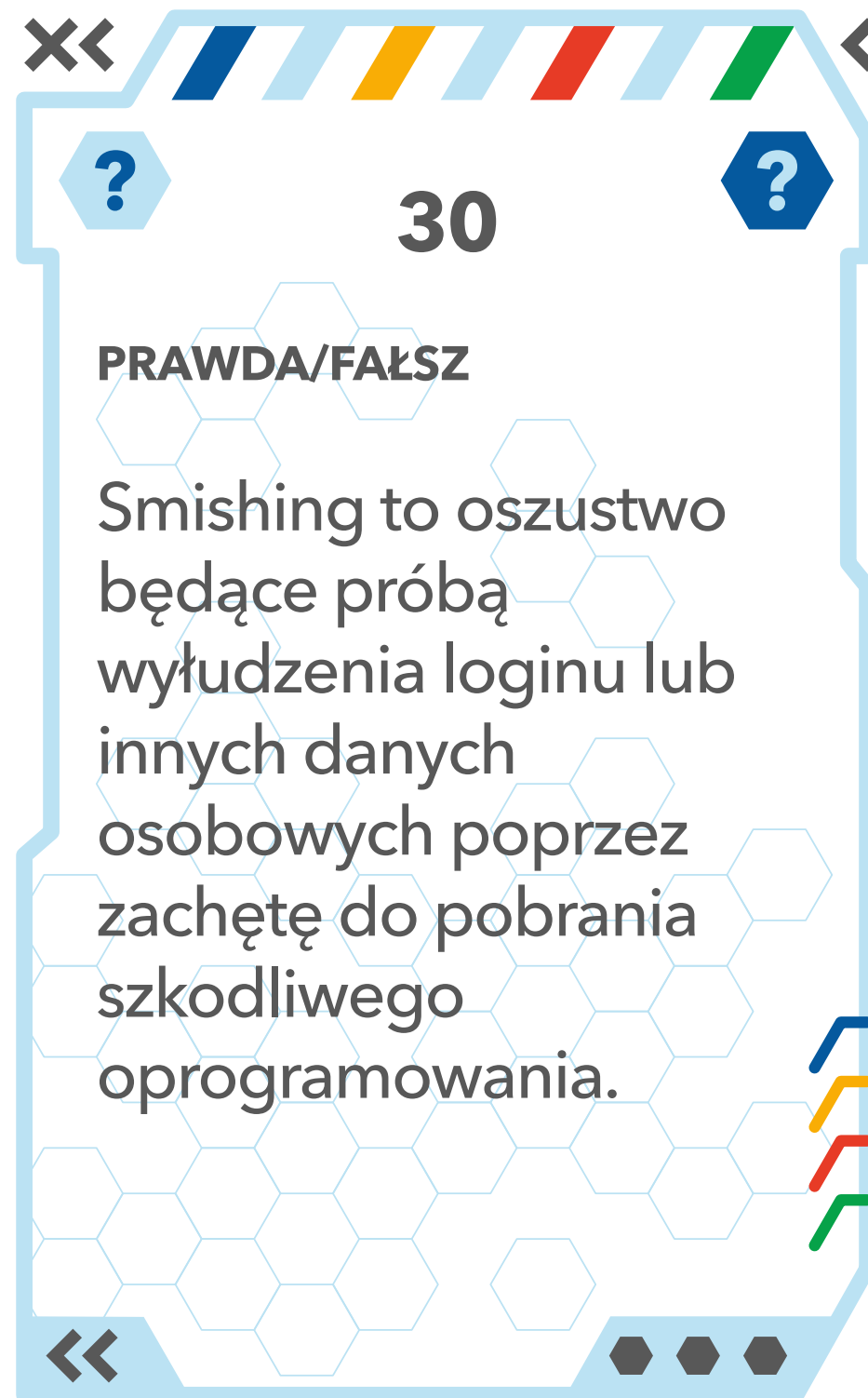
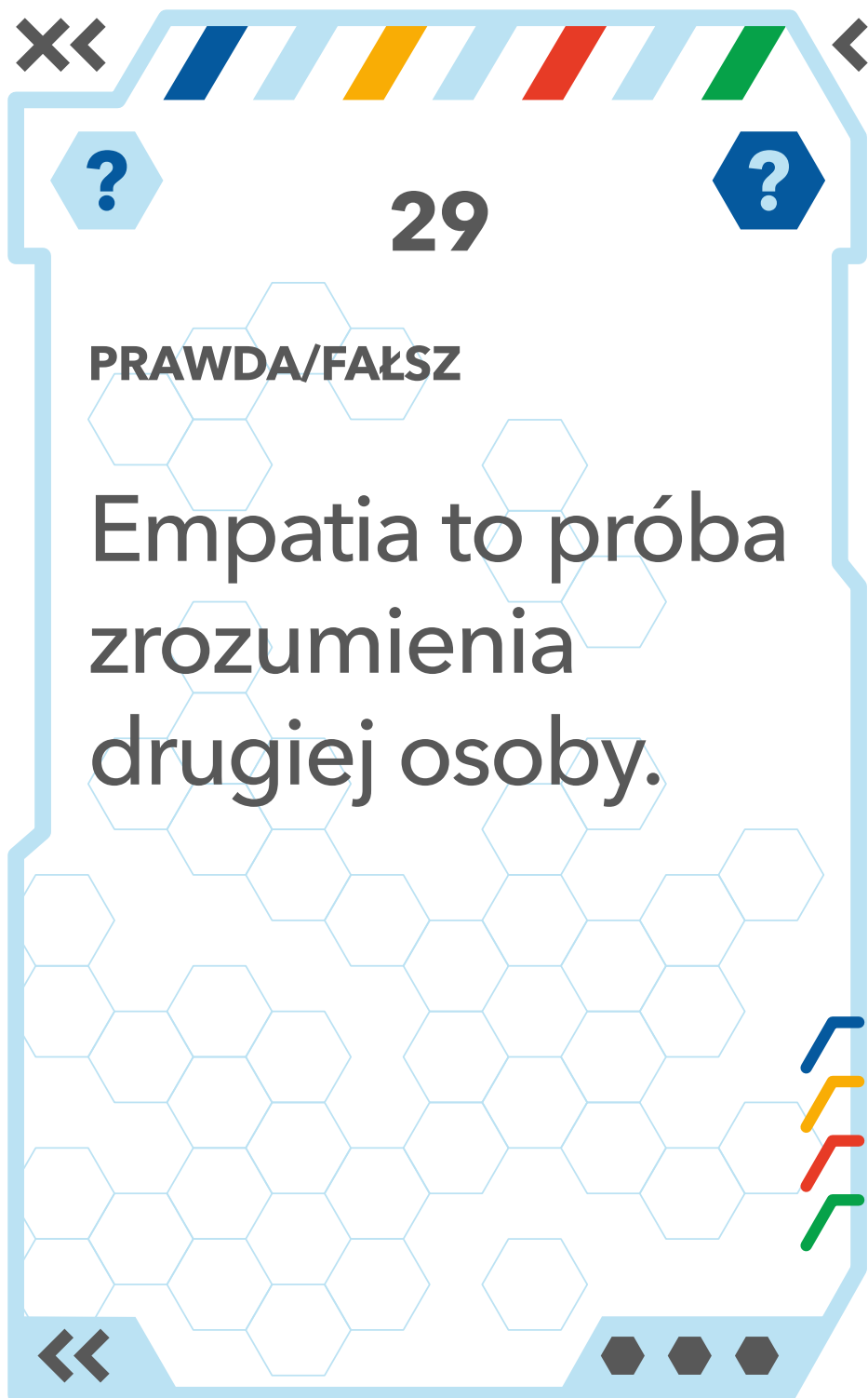
PRAWDA
(Mówi o tym artykuł 17 Konwencji.)

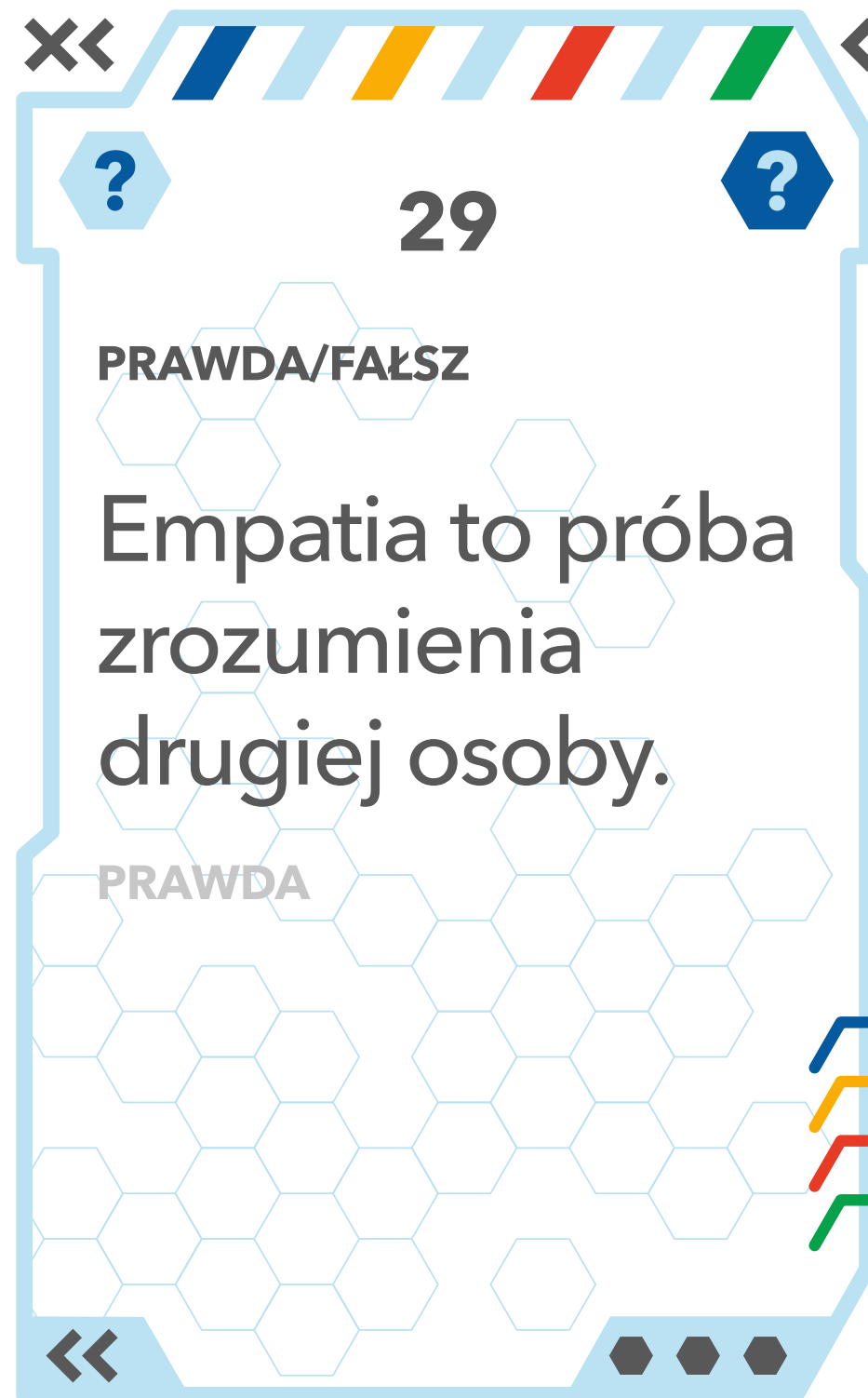
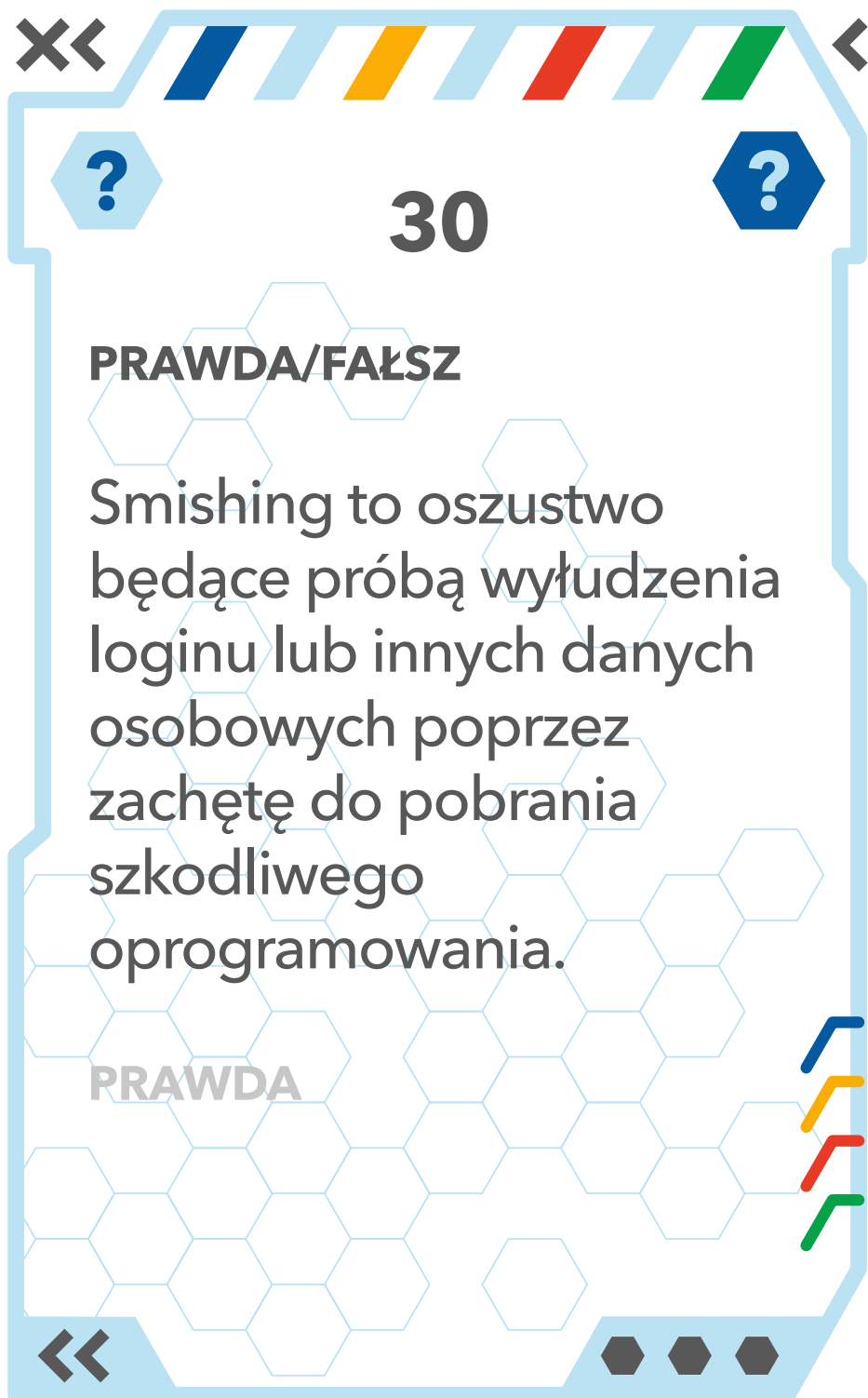
27

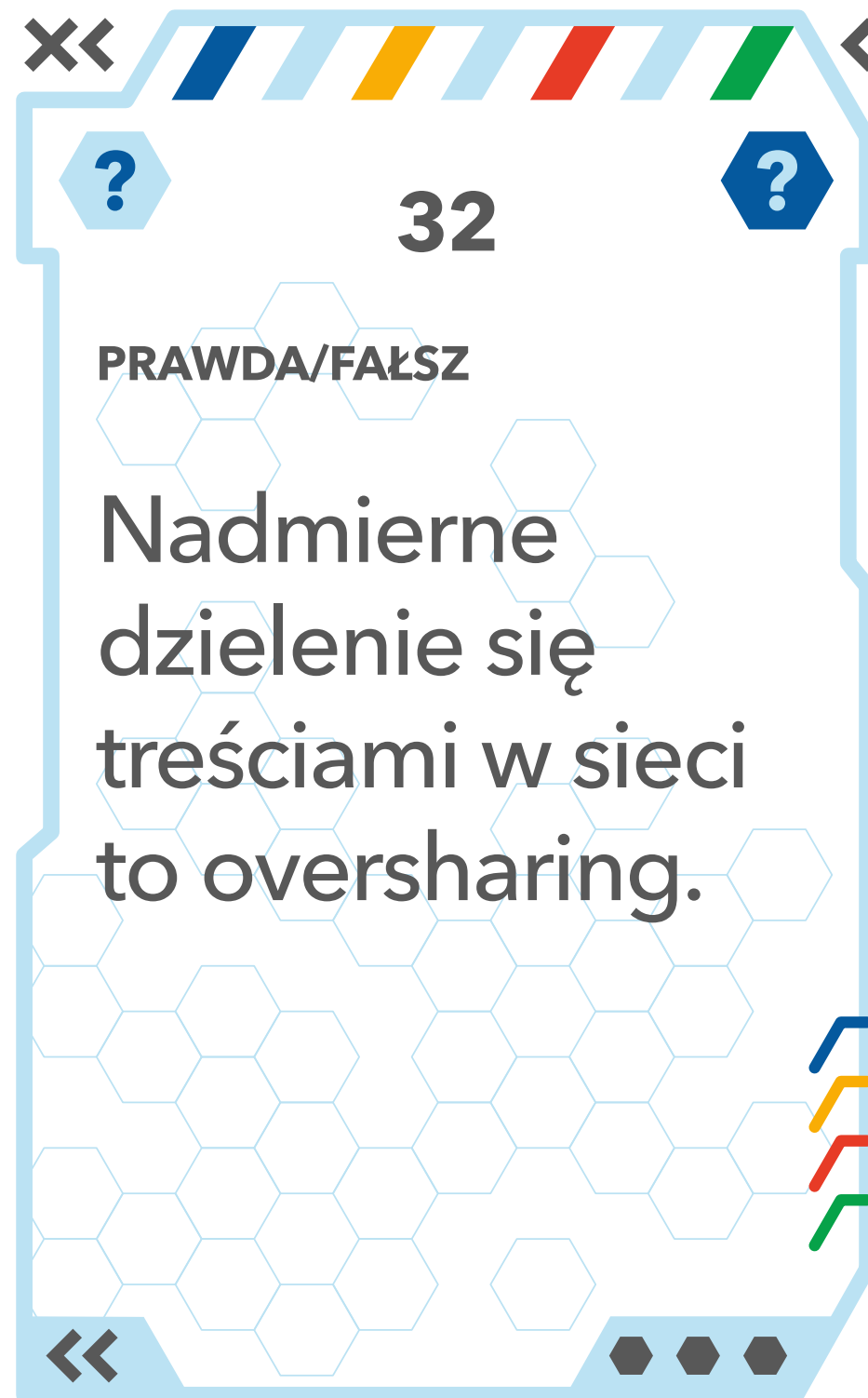
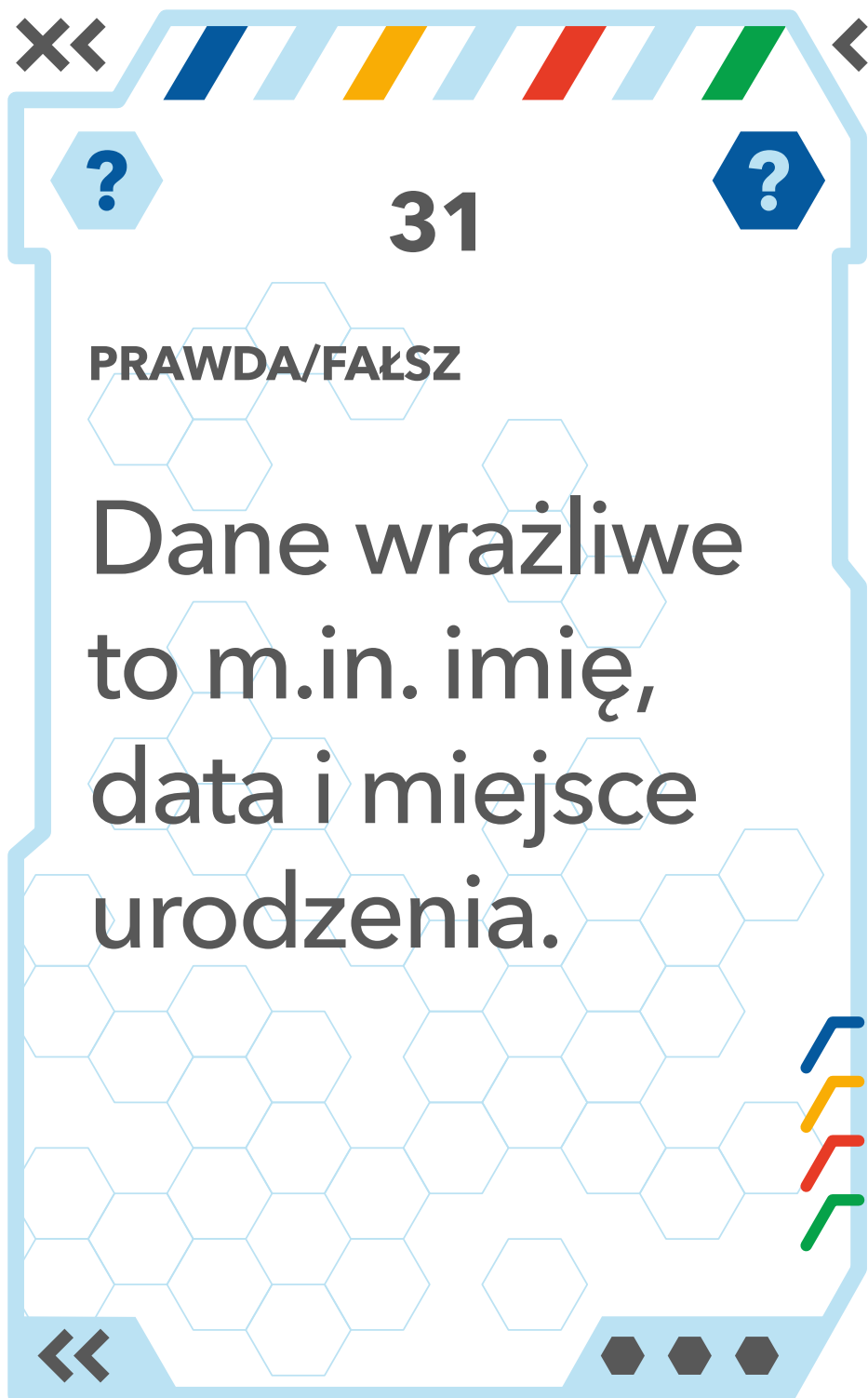
PRAWDA/FAŁSZ

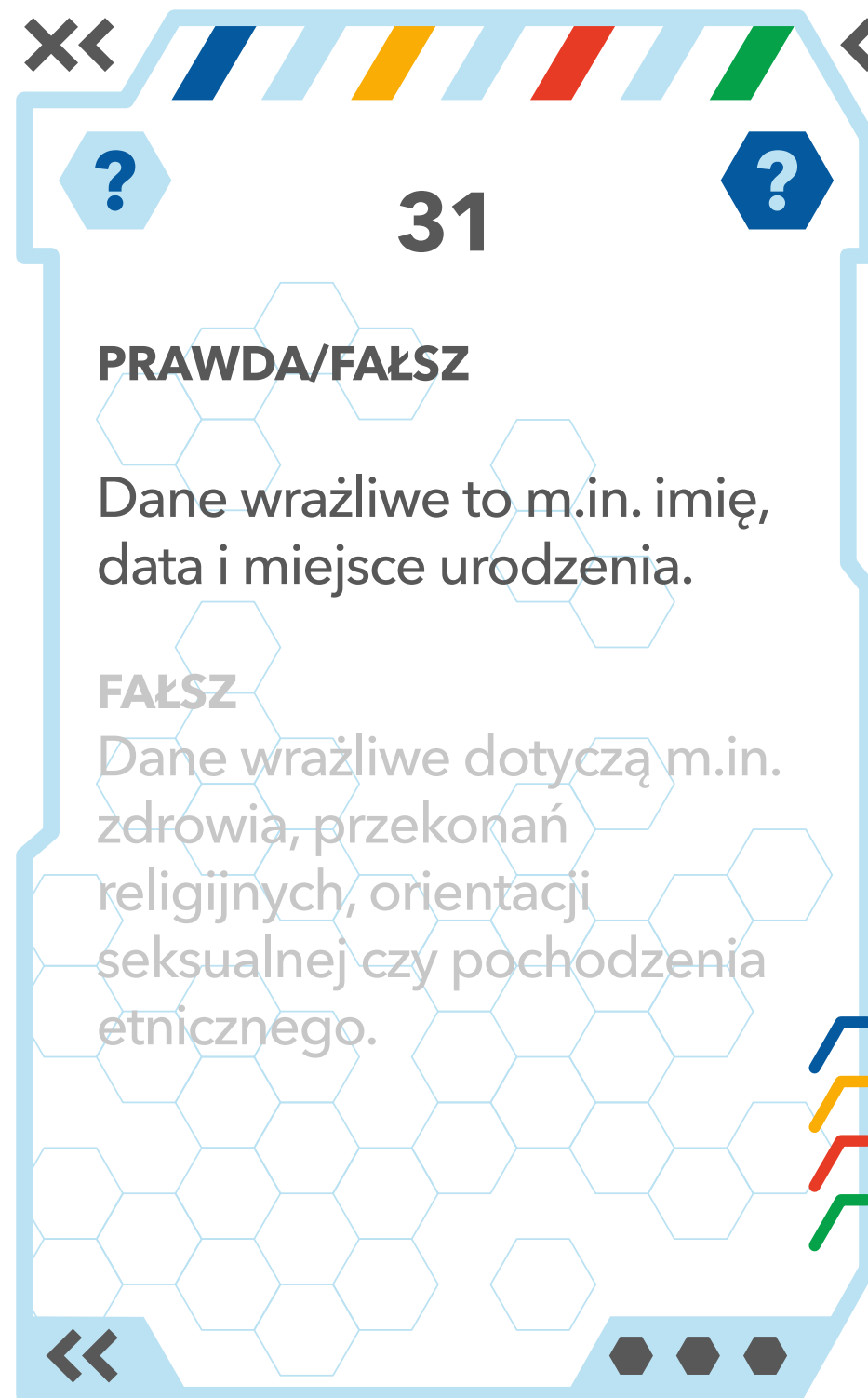
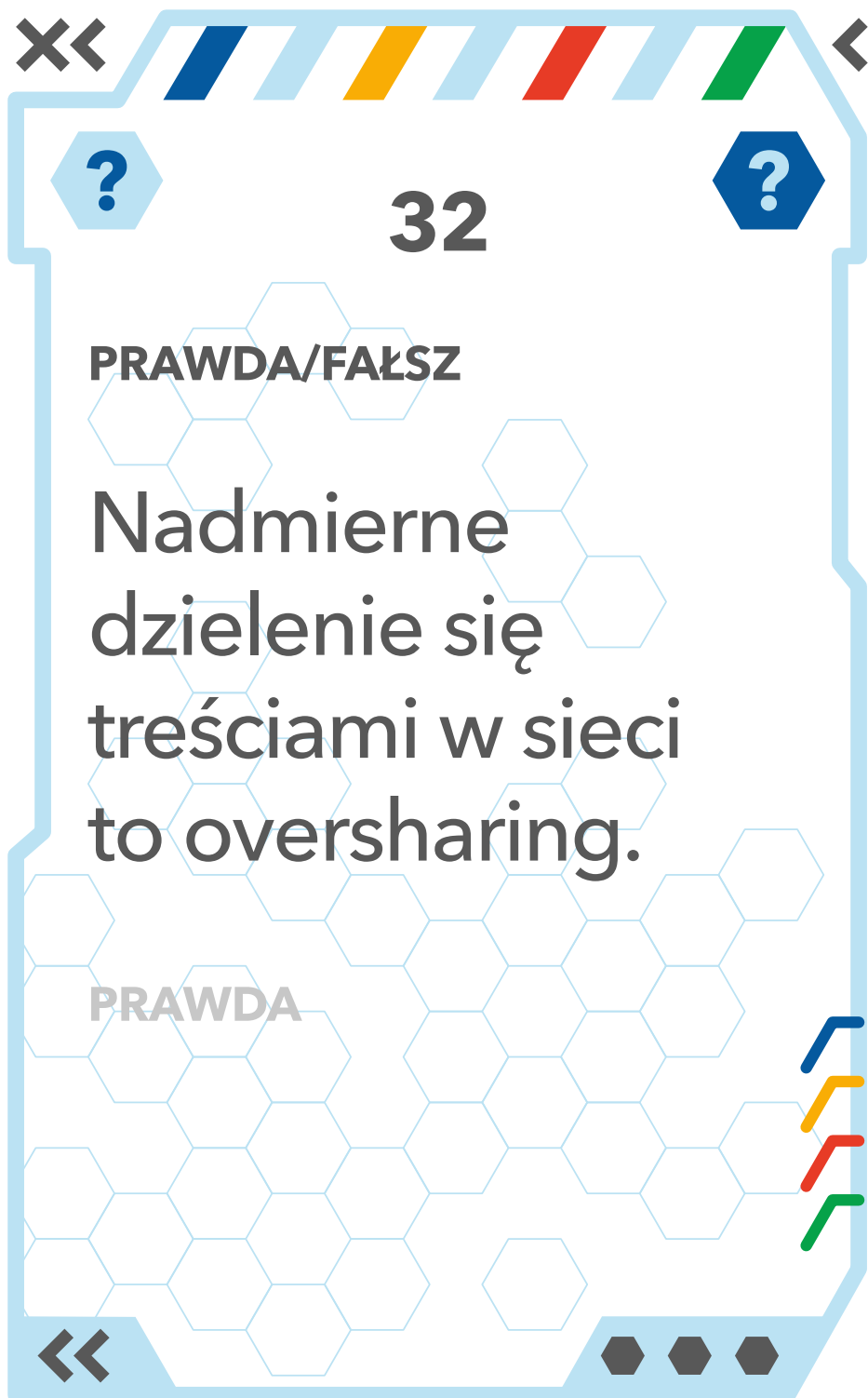
Agresor jest świadkiem prześladowania lub przemocy, który nie reaguje na sytuację.

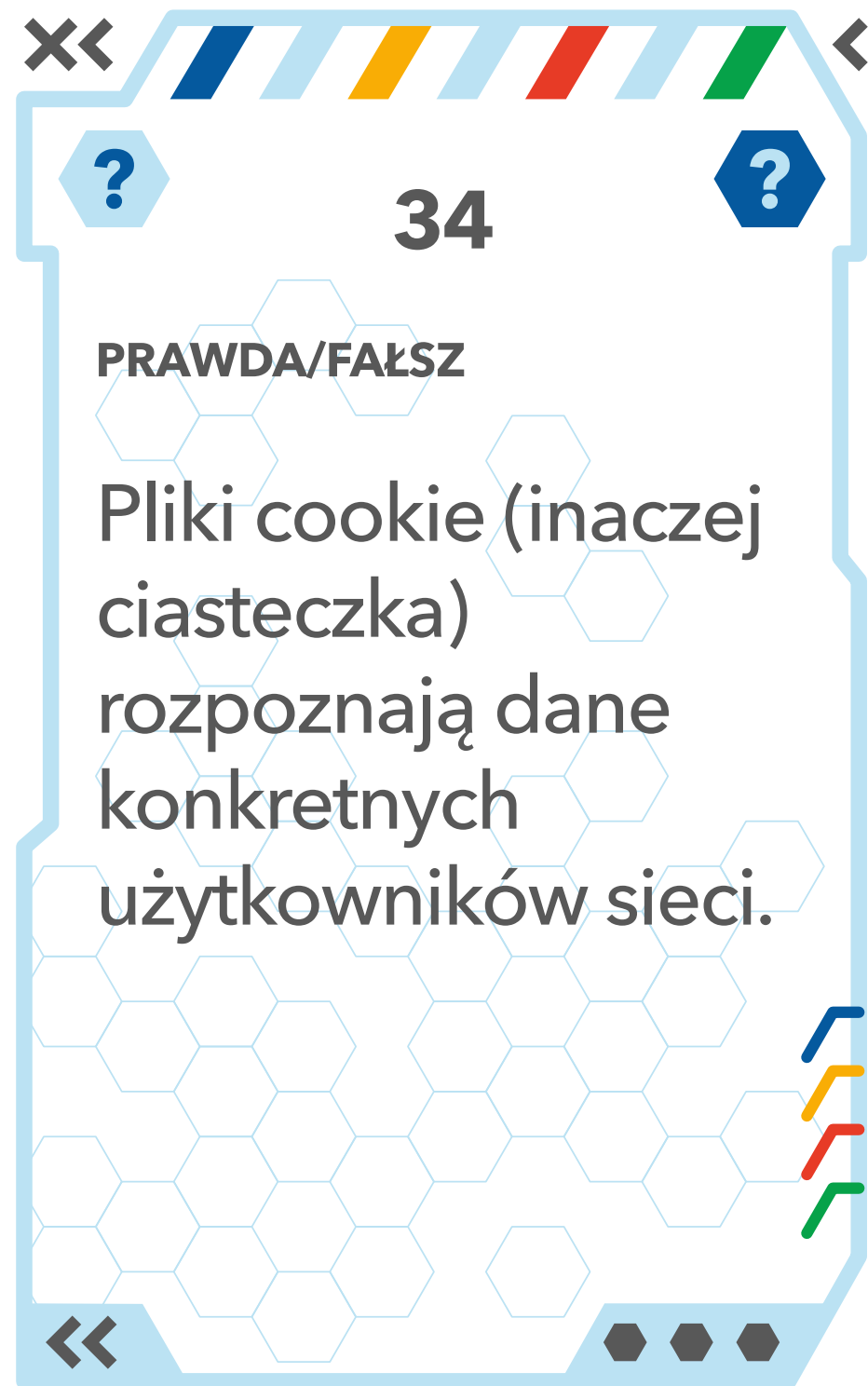
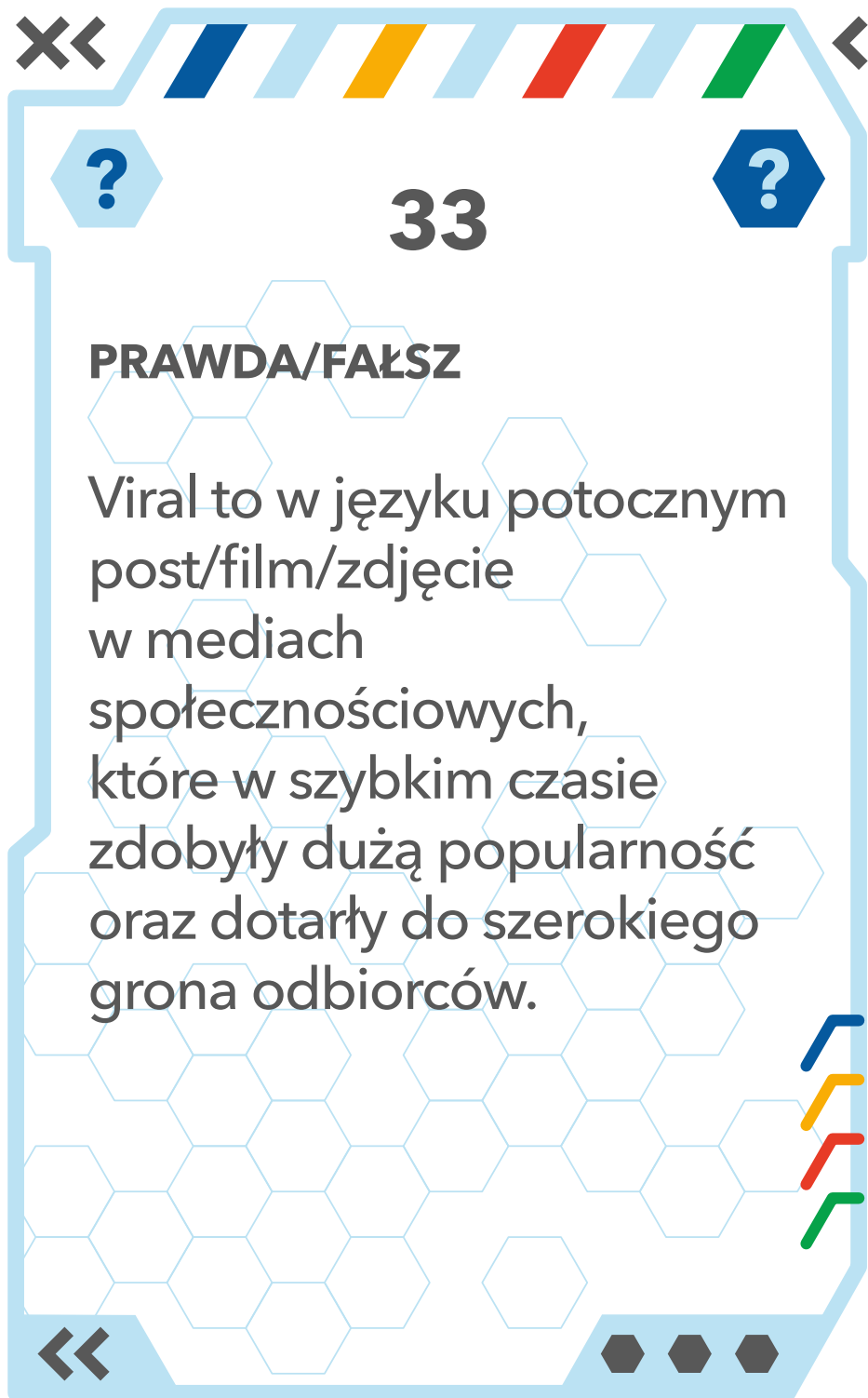
FAŁSZ
Opisana osoba to bierny obserwator. Agresor jest osobą stosującą przemoc lub prześladowanie.

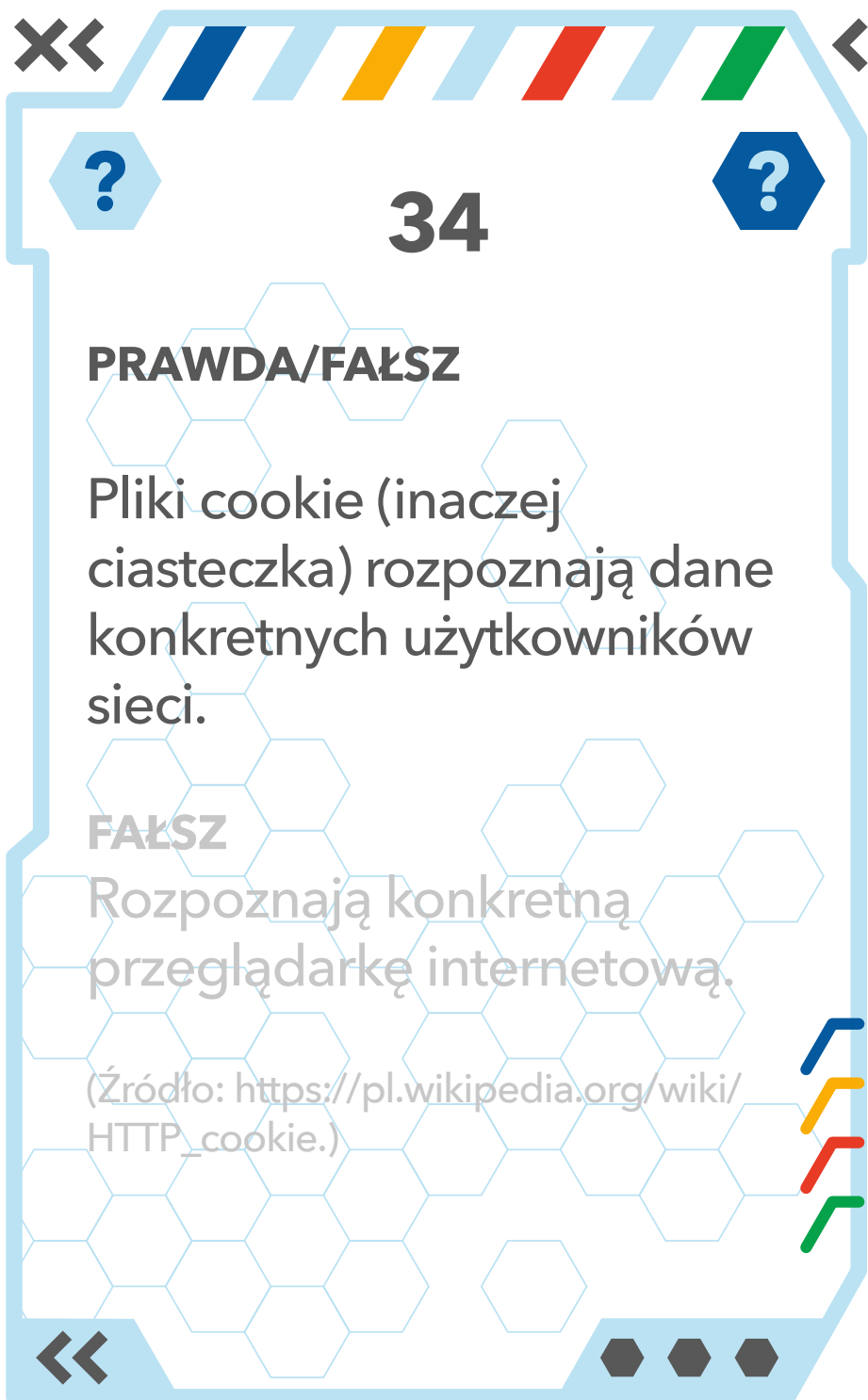












XX <

34

?

PRAWDA/FAŁSZ

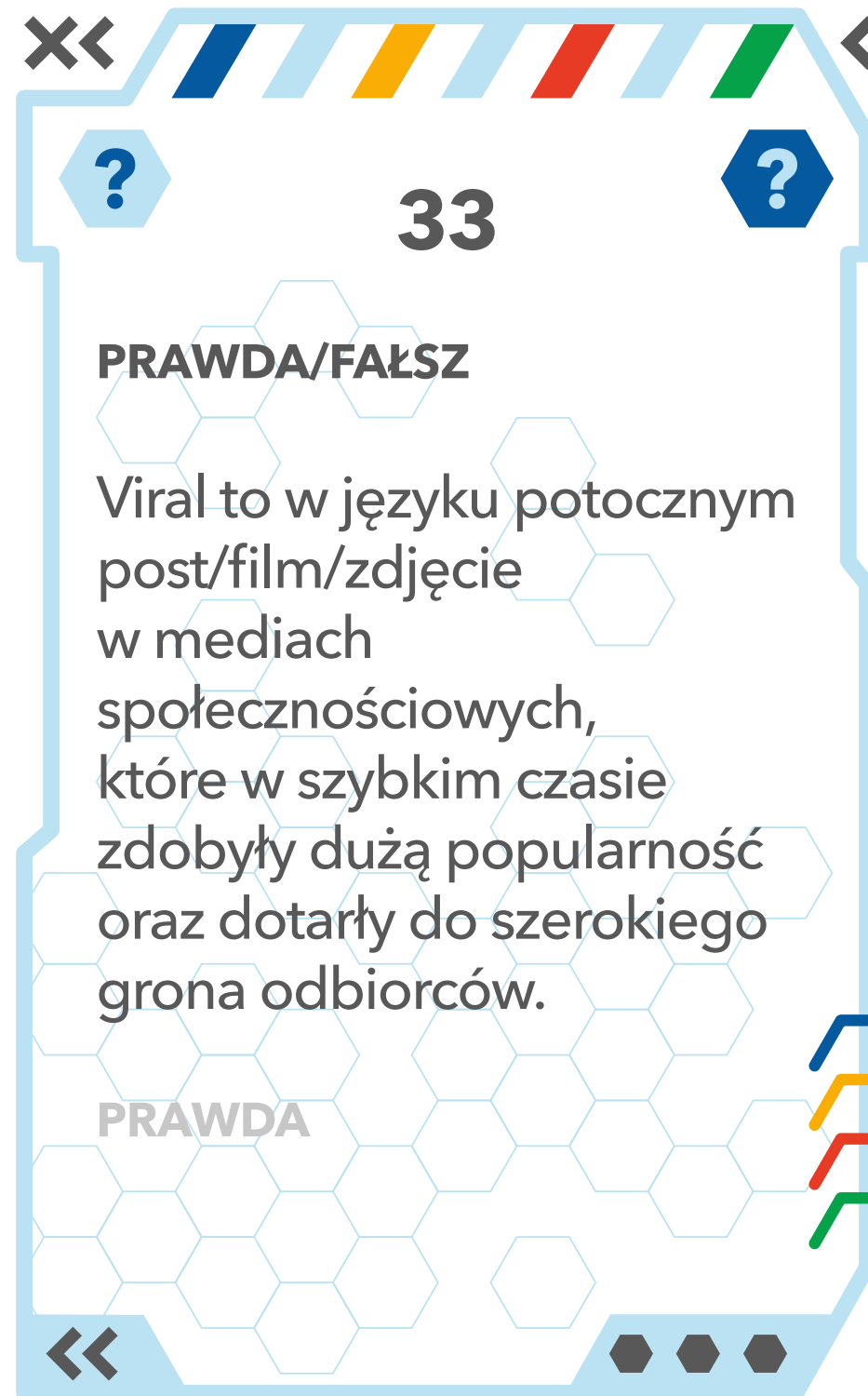
Pliki cookie (inaczej ciasteczka) rozpoznają dane konkretnych użytkowników sieci.

FAŁSZ

Rozpoznają konkretną przeglądarkę internetową.

(Źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/HTTP_cookie.)

<< ● ● ●



XX <

33

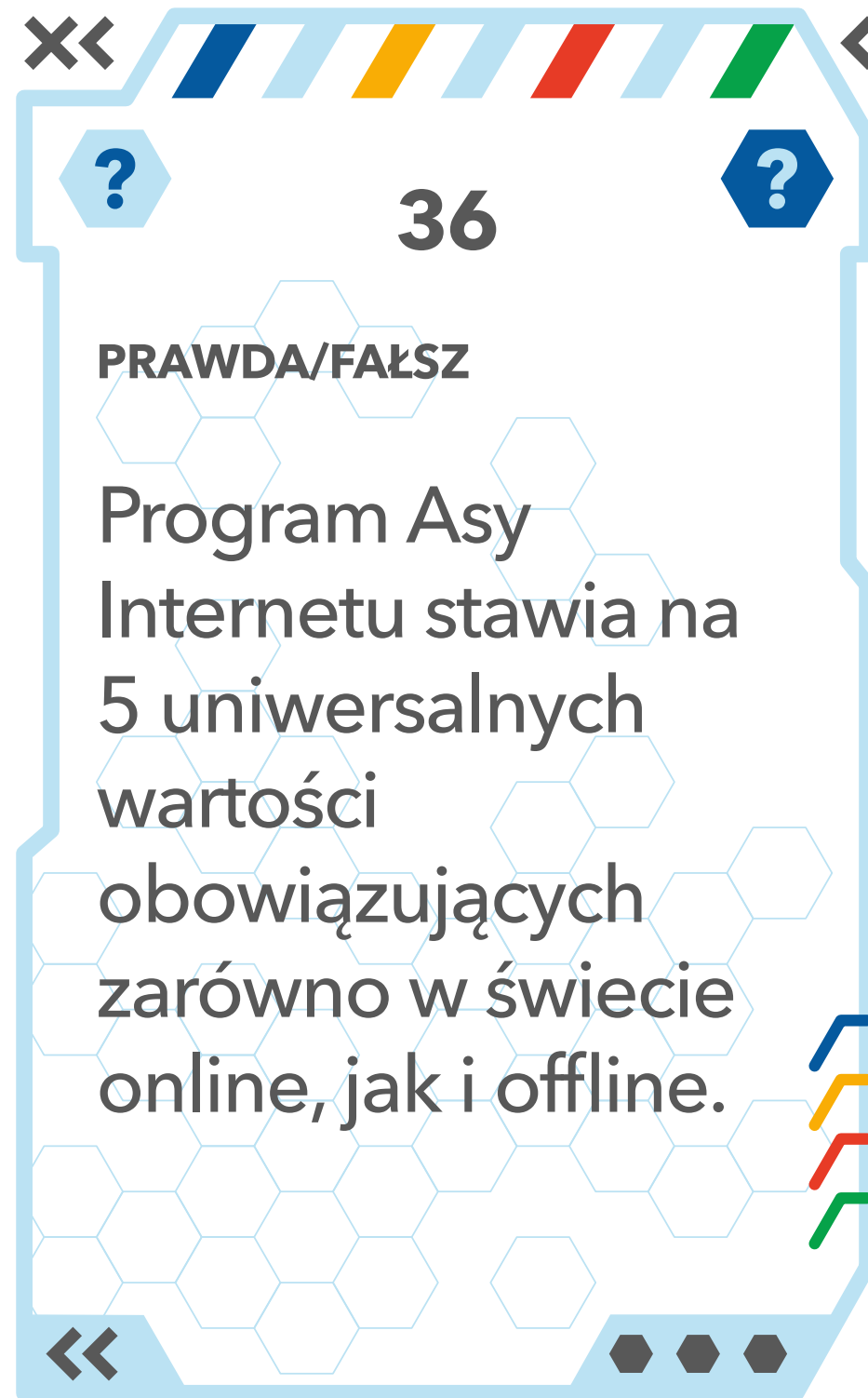
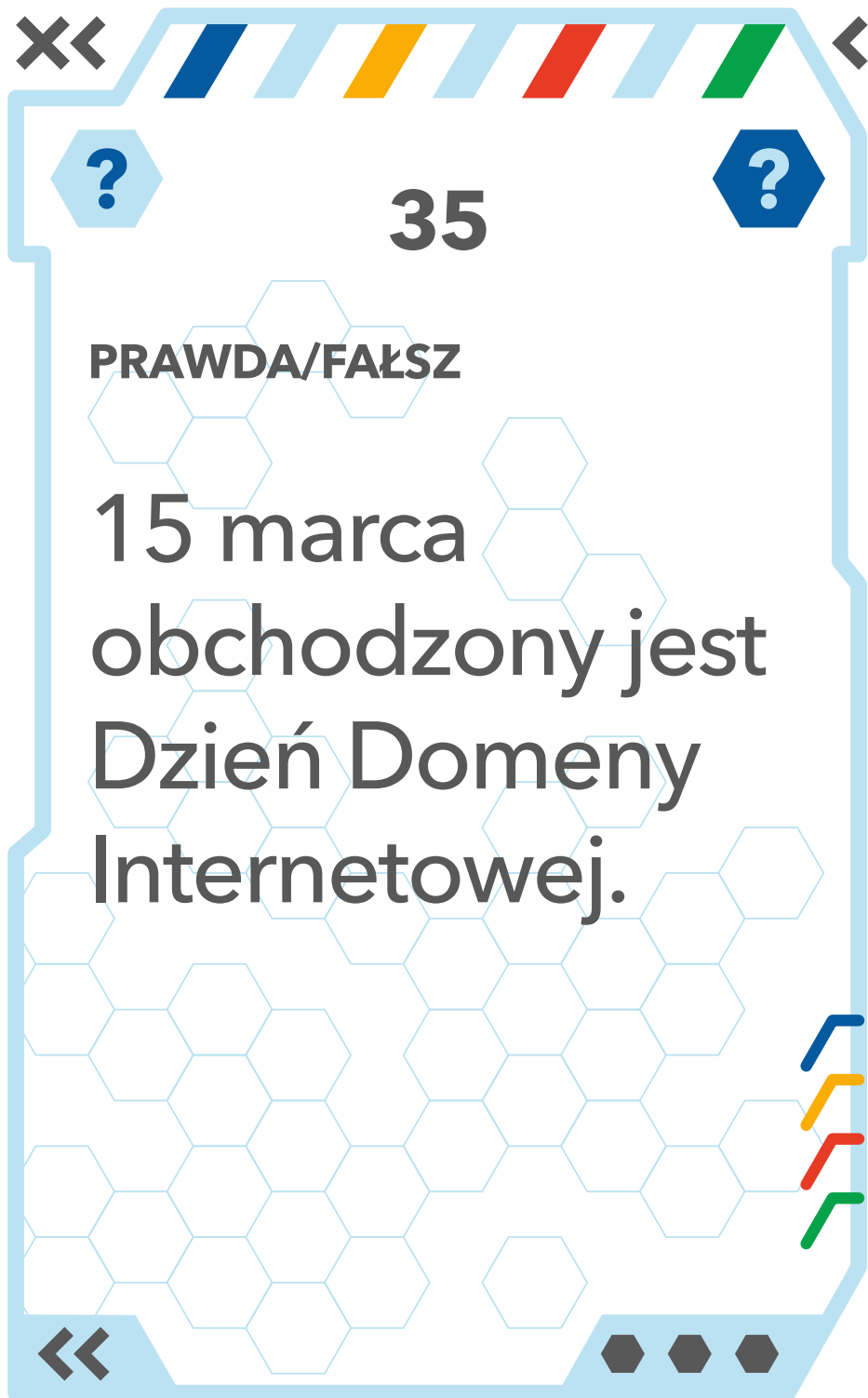
?

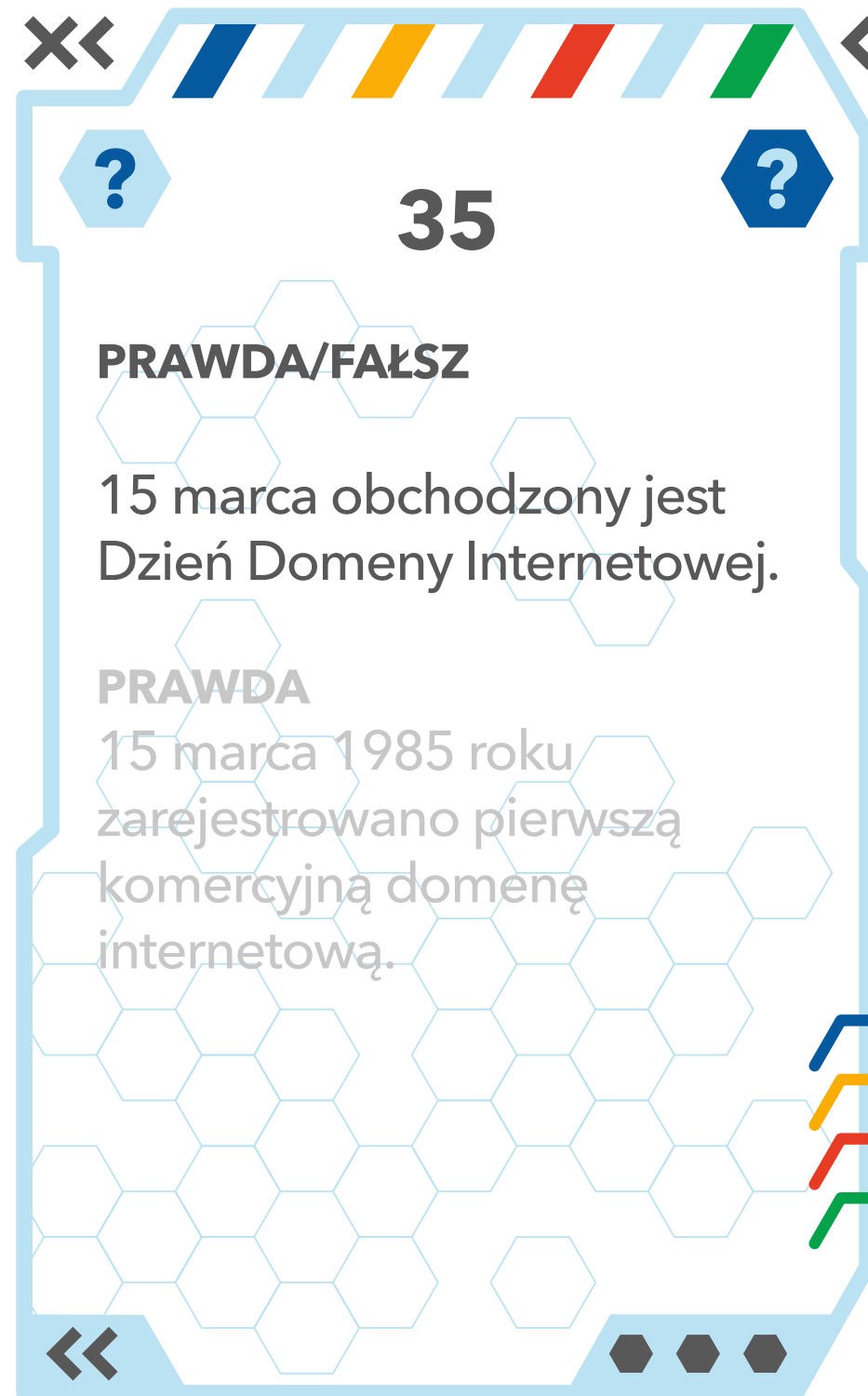
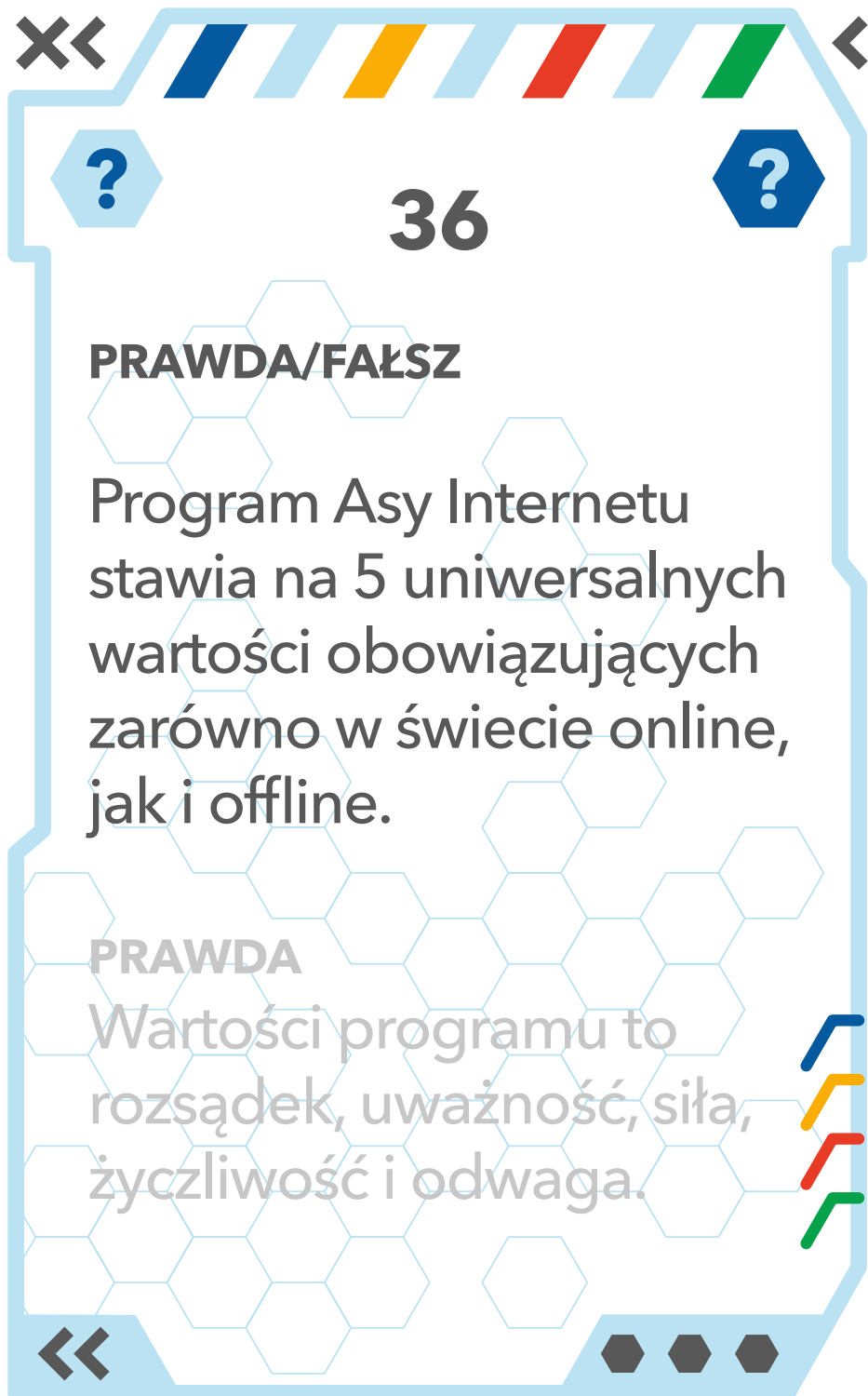
PRAWDA/FAŁSZ

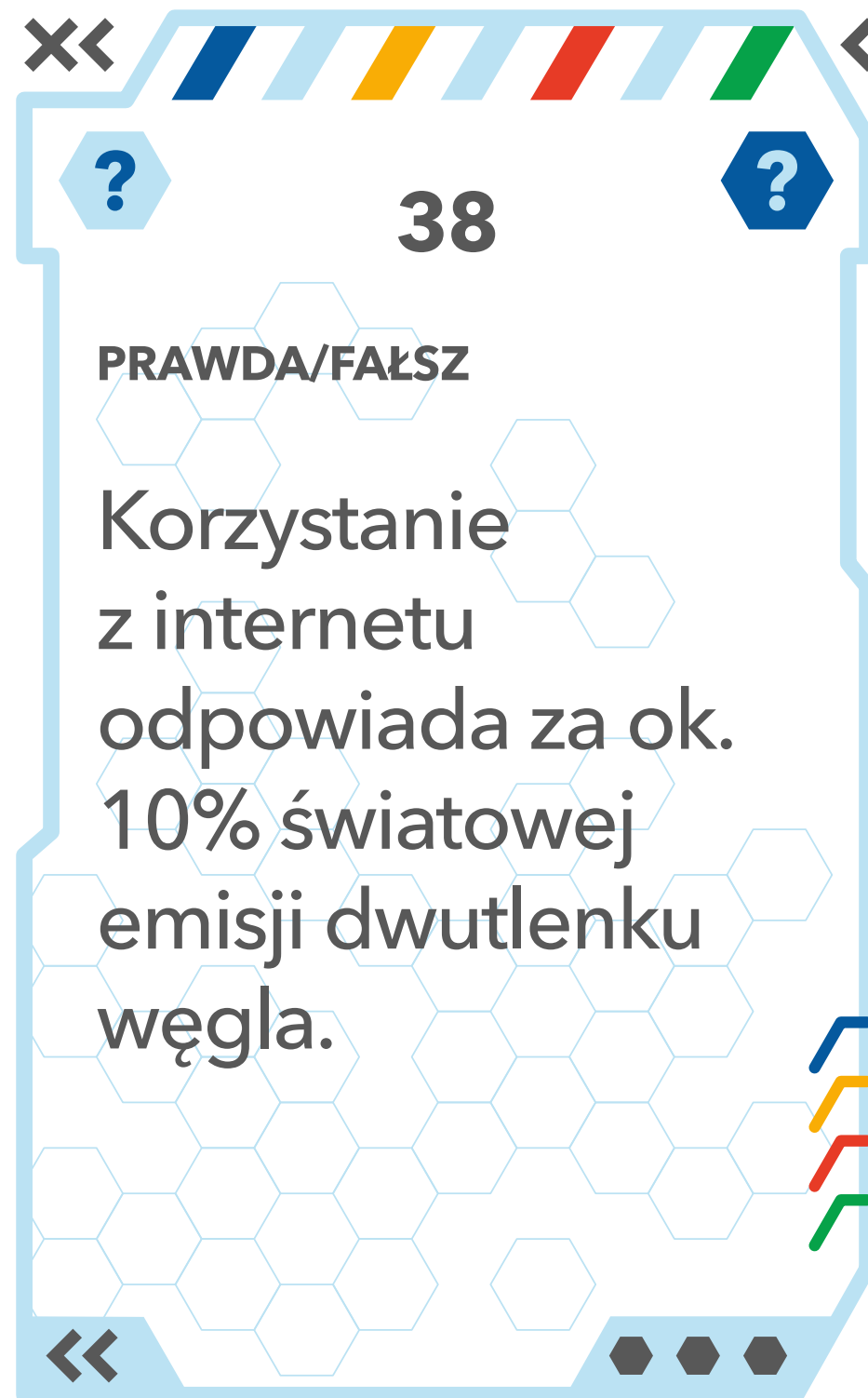
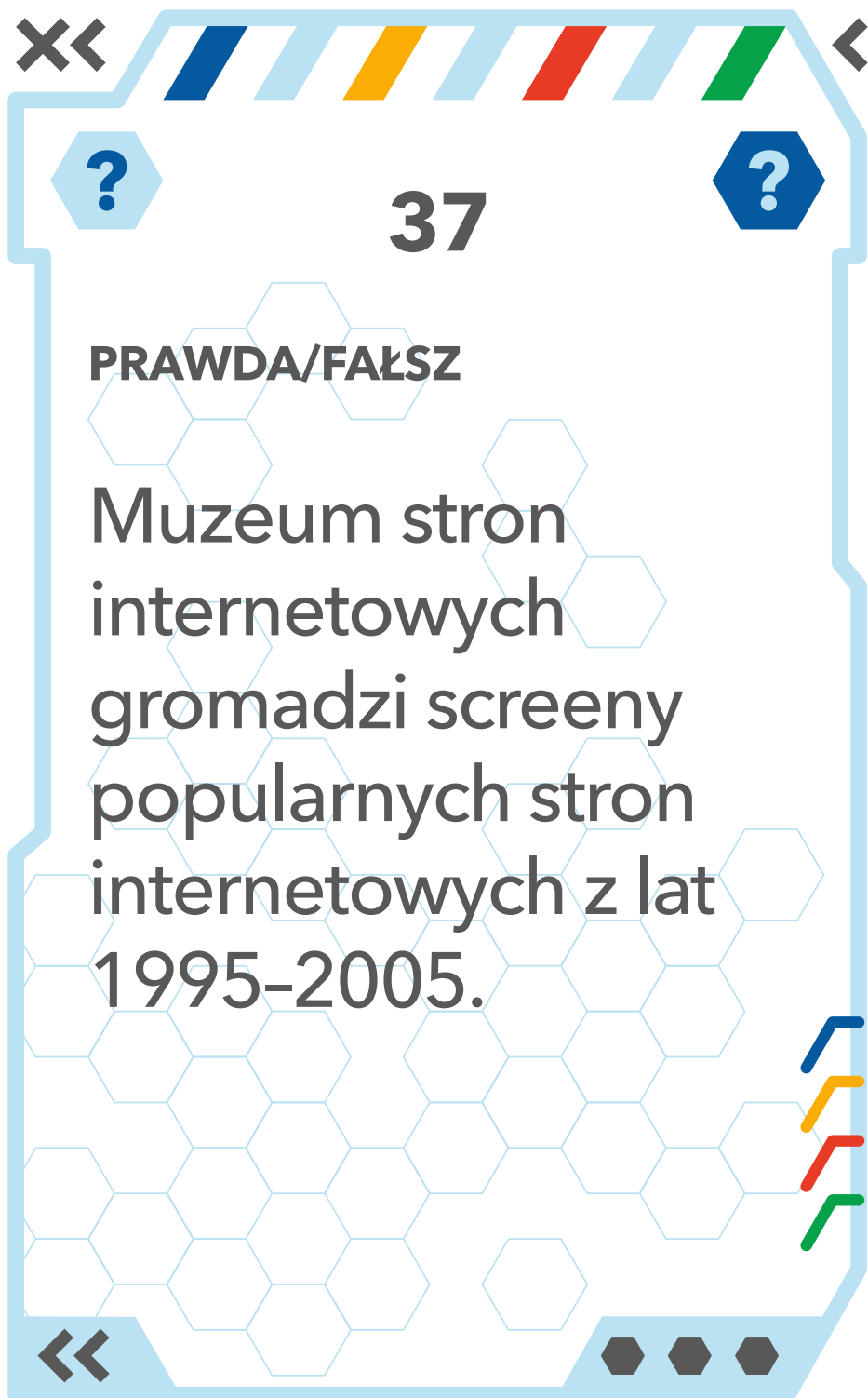
Viral to w języku potocznym post/film/zdjęcie w mediach społecznościowych, które w szybkim czasie zdobyły dużą popularność oraz dotarły do szerokiego grona odbiorców.

PRAWDA

<< ● ● ●







XX <

?

38

?

PRAWDA/FAŁSZ

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

FAŁSZ

Za blisko 4%.

(Źródło: [https://ekotablica.pl/ekoinspiracje/czy-internet-jest-eko-troska-o-srodowisko-w-cyfrowym-swiecie.](https://ekotablica.pl/ekoinspiracje/czy-internet-jest-eko-troska-o-srodowisko-w-cyfrowym-swiecie))

<< ● ● ●

XX <

?

37

?

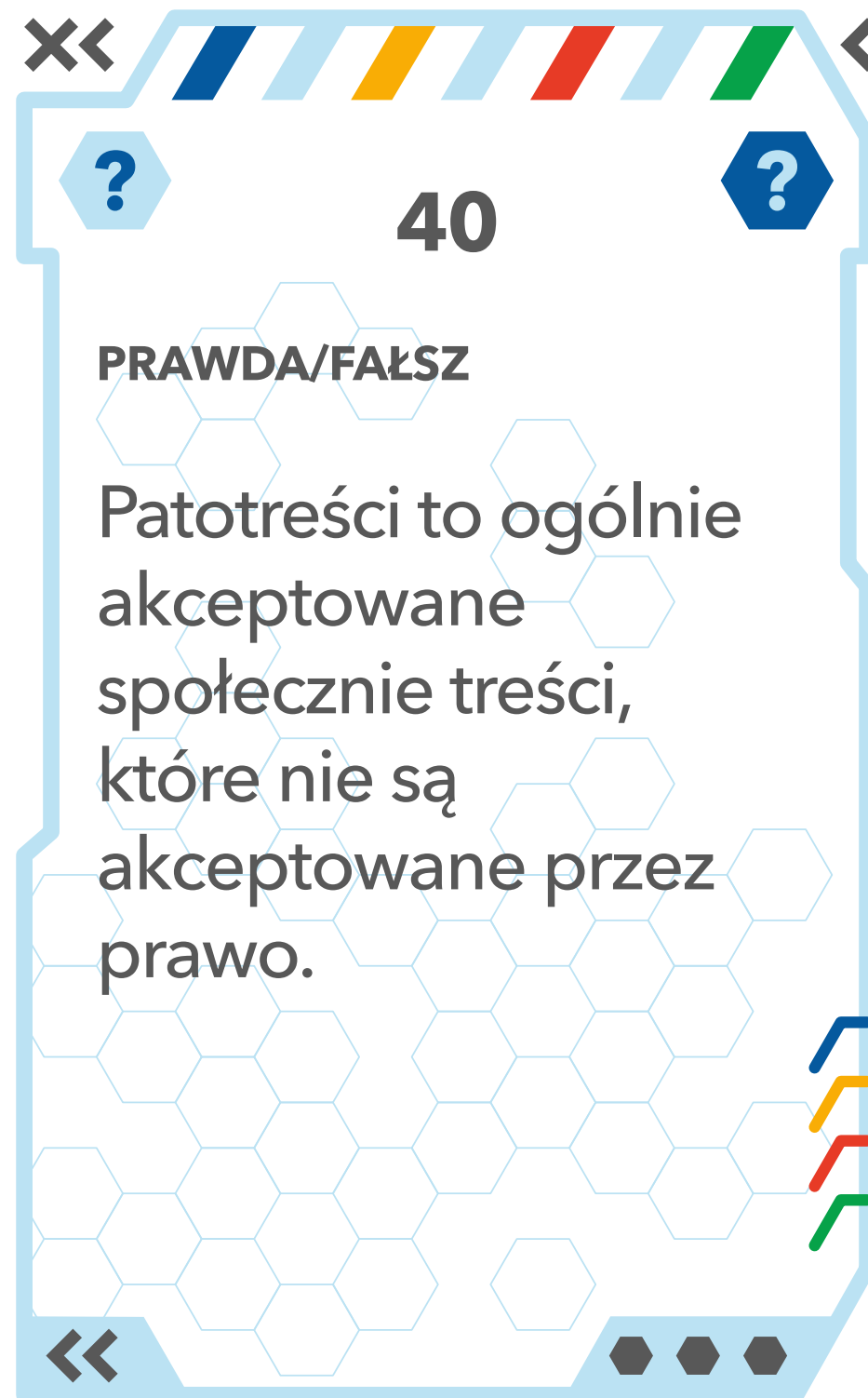
PRAWDA/FAŁSZ

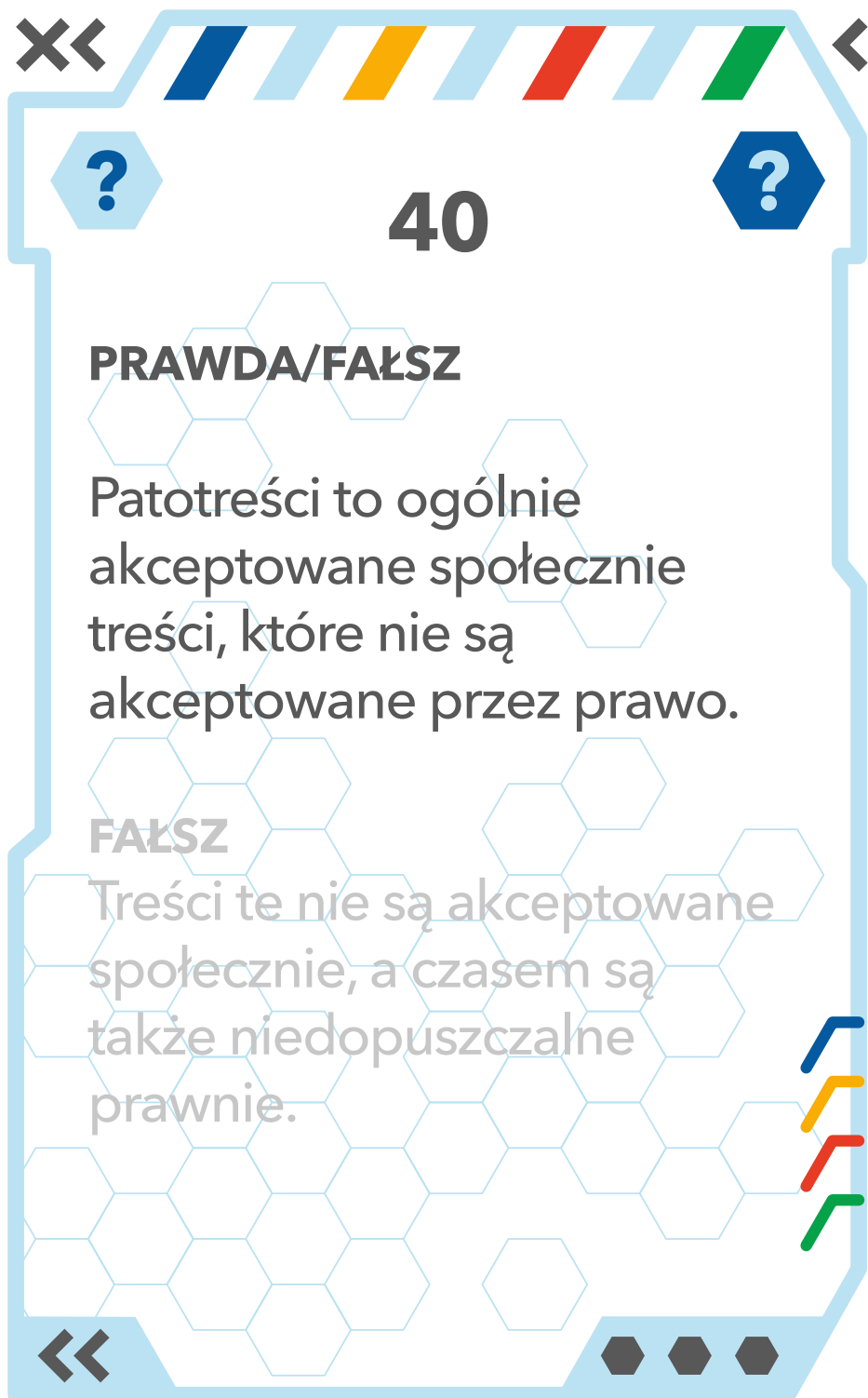
Muzeum stron internetowych gromadzi screeny popularnych stron internetowych z lat 1995-2005.

PRAWDA

Można je znaleźć pod adresem: <https://www.webdesignmuseum.org/>.

<< ● ● ●





XX <

?

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.

<< ● ● ●

XX <

?

42

?

PRAWDA/FAŁSZ

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

<< ● ● ●

XX <

?

42

?

PRAWDA/FAŁSZ

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

PRAWDA

(Źródło: [https://datareportal.com/reports/digital-2023-poland.](https://datareportal.com/reports/digital-2023-poland))

<< ● ● ●

XX <

?

41

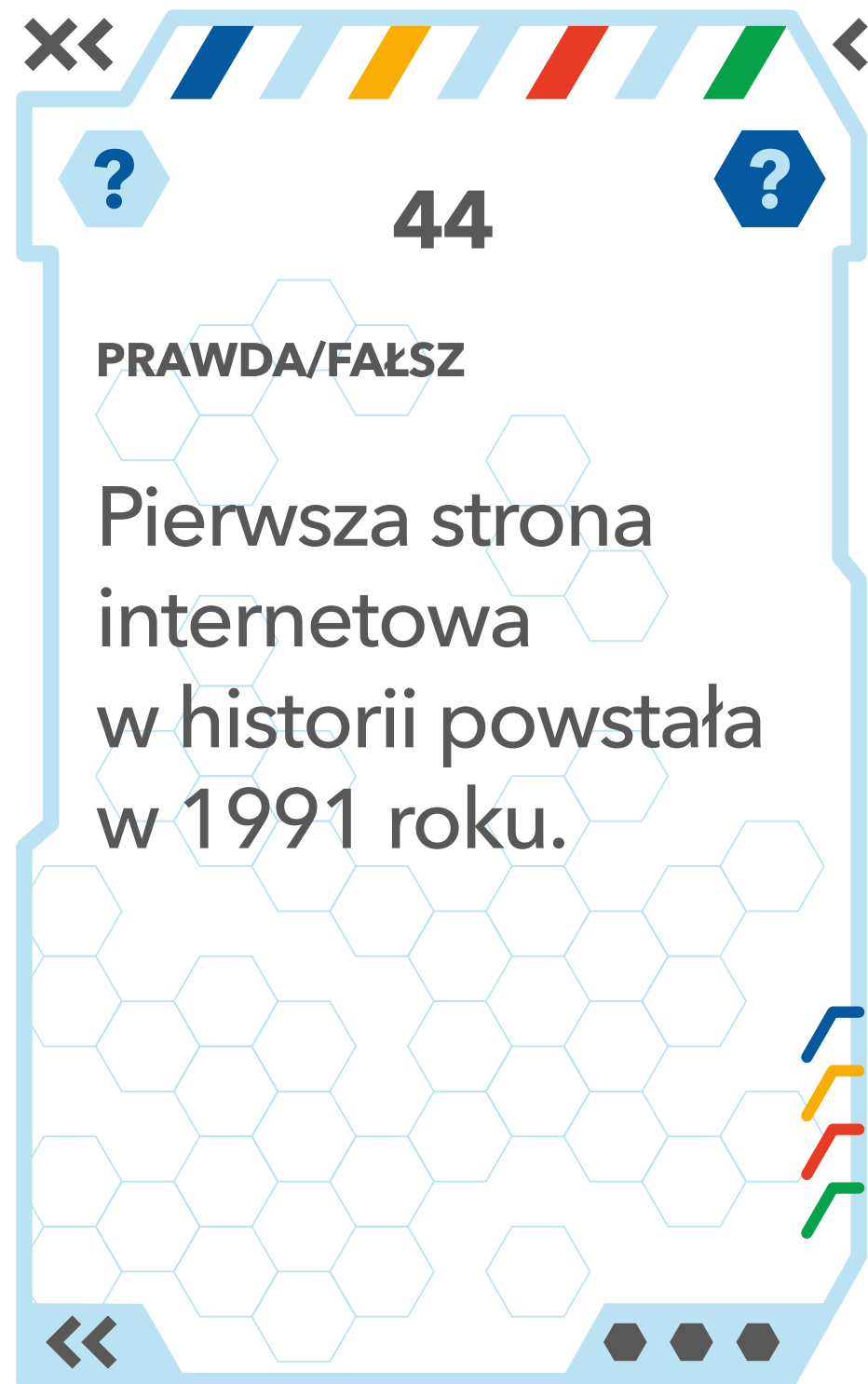
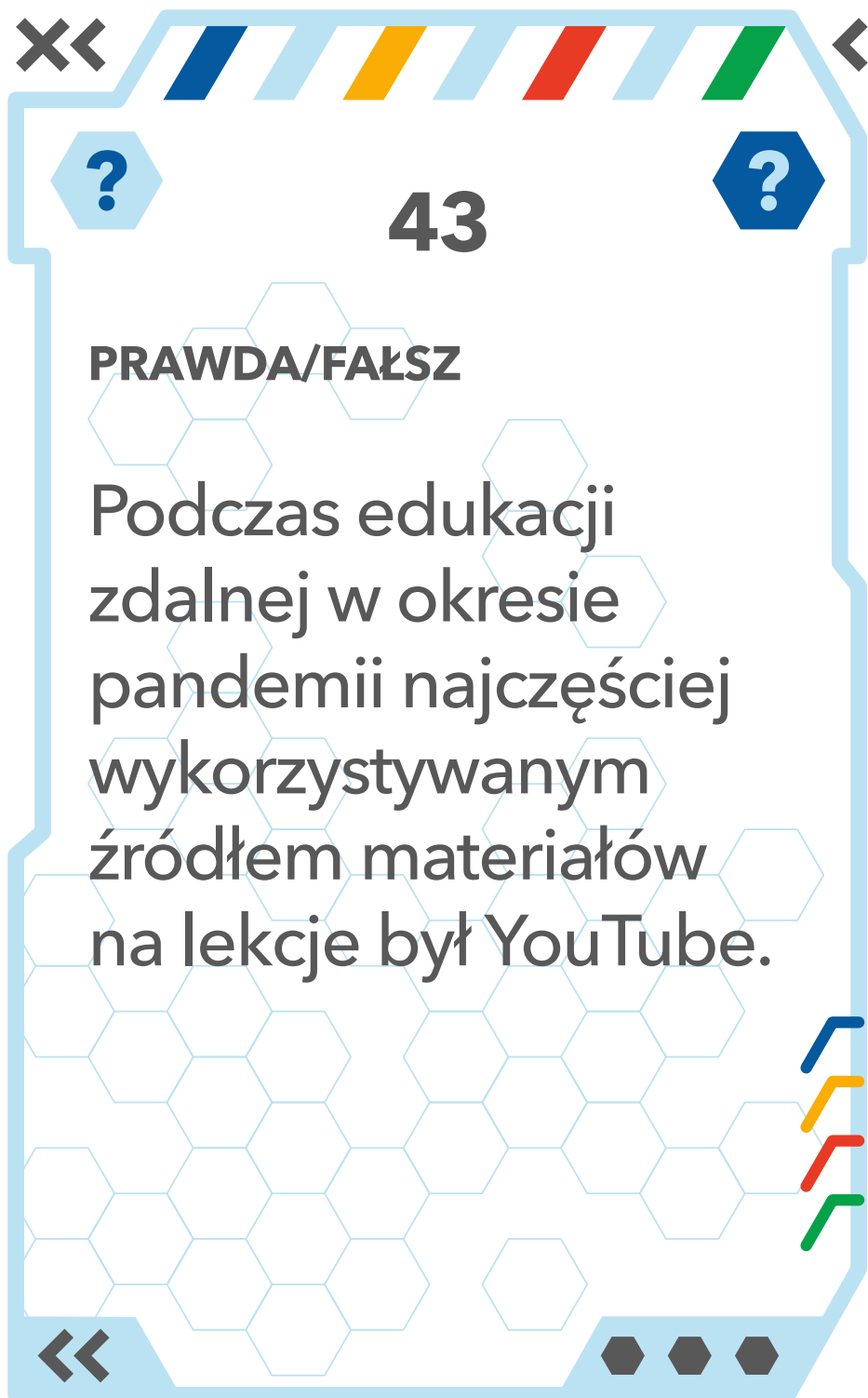
?

PRAWDA/FAŁSZ

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

PRAWDA

<< ● ● ●



XX <

?

44

?

PRAWDA/FAŁSZ

Pierwsza strona internetowa w historii powstała w 1991 roku.

PRAWDA

Powstała na komputerze NExT (firma, którą założył Steve Jobs po zwolnieniu z Apple'a) w siedzibie Europejskiej Organizacji Badań Jądrowych (CERN), jej autorem był sir Tim Berners-Lee. Była to prosta strona z tekstem i hiperłączami. Do dziś można ją obejrzeć pod adresem <http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html>. Rozwój sieci poza środowiskiem naukowym rozpoczął się 2 lata później.

<< ● ● ●

XX <

?

43

?

PRAWDA/FAŁSZ

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

PRAWDA

(Źródło: raport Edukacja zdalna w czasie pandemii, https://centrumcyfrowe.pl/wp-content/uploads/sites/16/2020/11/Raport_Edukacja-zdalna-w-czasie-pandemii-Edycja-II.pdf.)

<< ● ● ●

45

PRAWDA/FALSZ

Pierwsza kamera internetowa powstała w 1991 roku na Uniwersytecie Cambridge.

46

PRAWDA/FALSZ

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.

Card 46 features a blue border with a decorative top bar containing diagonal stripes in blue, yellow, red, and green. The card has a hexagonal question mark icon in the top left and a blue hexagonal question mark icon in the top right. The number 46 is centered at the top. The main text is in a light blue font, and the word 'PRAWDA' is in bold. The background has a faint hexagonal pattern. At the bottom right, there are four colored lines (blue, yellow, red, green) and at the bottom left, there are three black hexagons.

PRAWDA/FAŁSZ

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

PRAWDA

88% z nich czuje się bezpiecznie w domu, 77% czuje się bezpiecznie w szkole, a tylko 61% online.

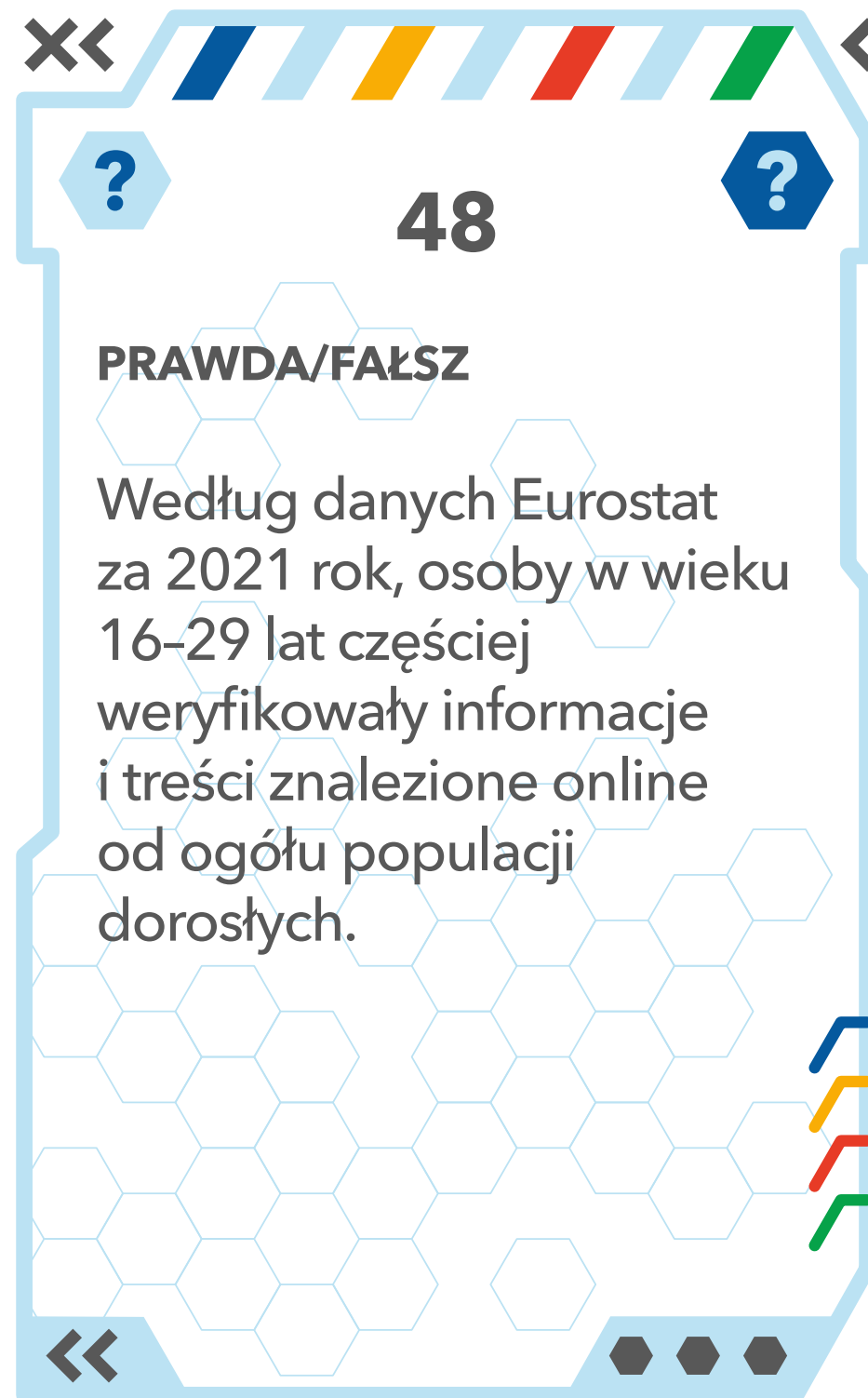
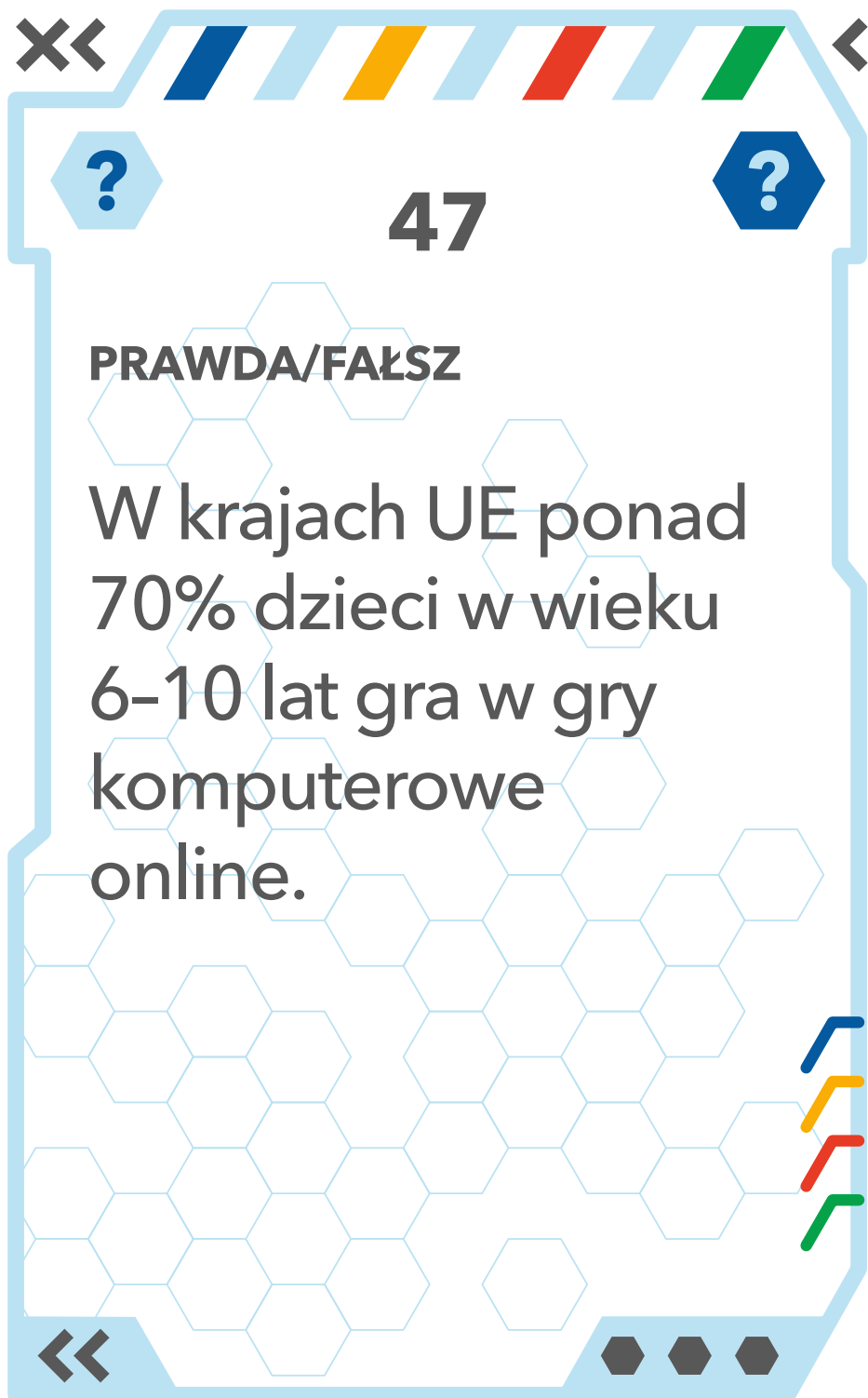
Card 45 features a blue border with a decorative top bar containing diagonal stripes in blue, yellow, red, and green. The card has a hexagonal question mark icon in the top left and a blue hexagonal question mark icon in the top right. The number 45 is centered at the top. The main text is in a light blue font, and the word 'PRAWDA' is in bold. The background has a faint hexagonal pattern. At the bottom right, there are four colored lines (blue, yellow, red, green) and at the bottom left, there are three black hexagons.

PRAWDA/FAŁSZ

Pierwsza kamera internetowa powstała w 1991 roku na Uniwersytecie Cambridge.

PRAWDA

Inspiracją do stworzenia pierwszych kamer internetowych był projekt Trojan Room Coffee Pot, realizowany w 1991 roku przez studentów w laboratorium Uniwersytetu Cambridge w Wielkiej Brytanii. Kamera była skierowana na ekspres do kawy, dzięki czemu studenci z różnych pomieszczeń w budynku mogli sprawdzić, czy kawa się zaparzyła.



XX < < < < < < < <

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.

PRAWDA

<< << << << << << << <<

XX < < < < < < < <

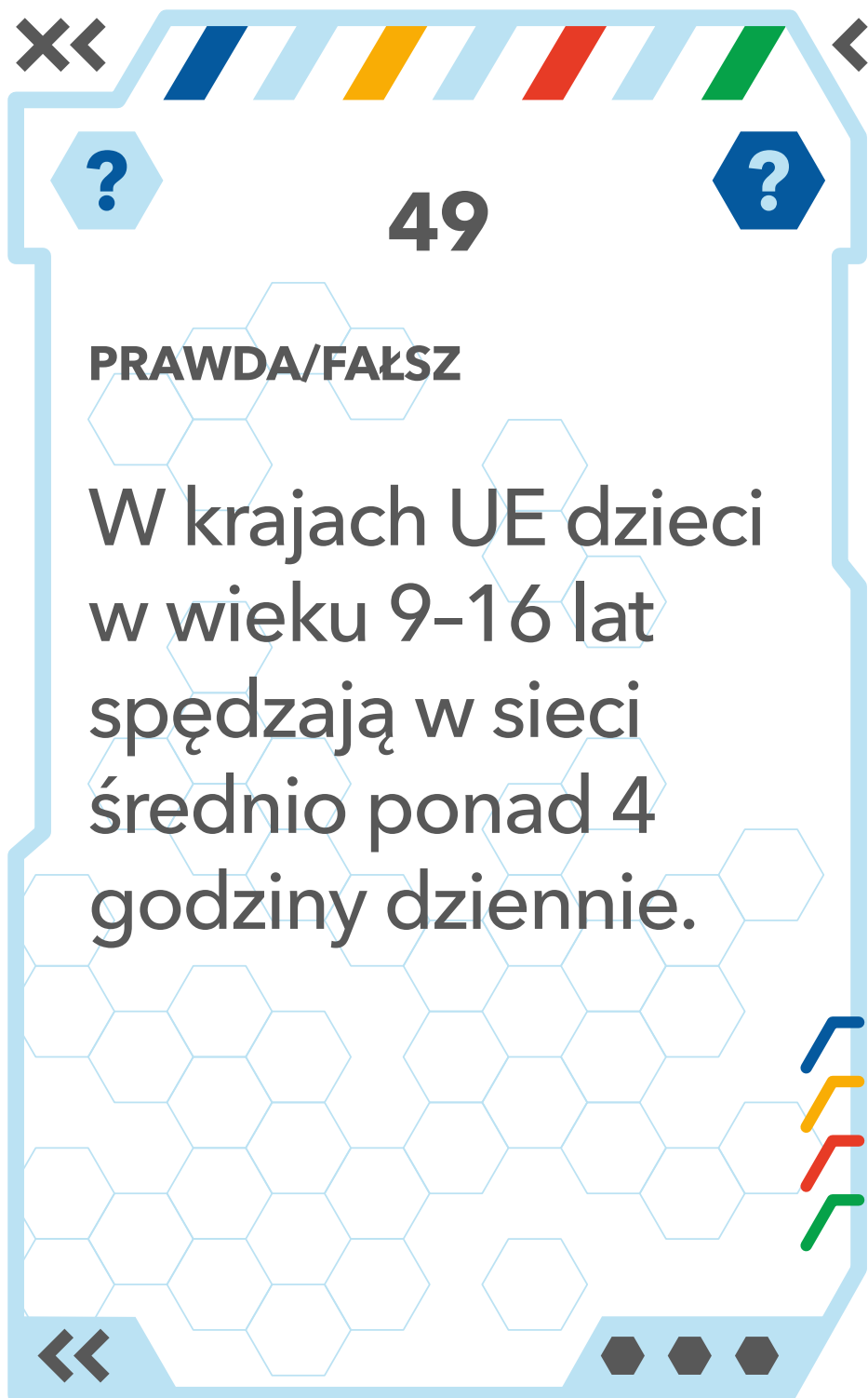
47

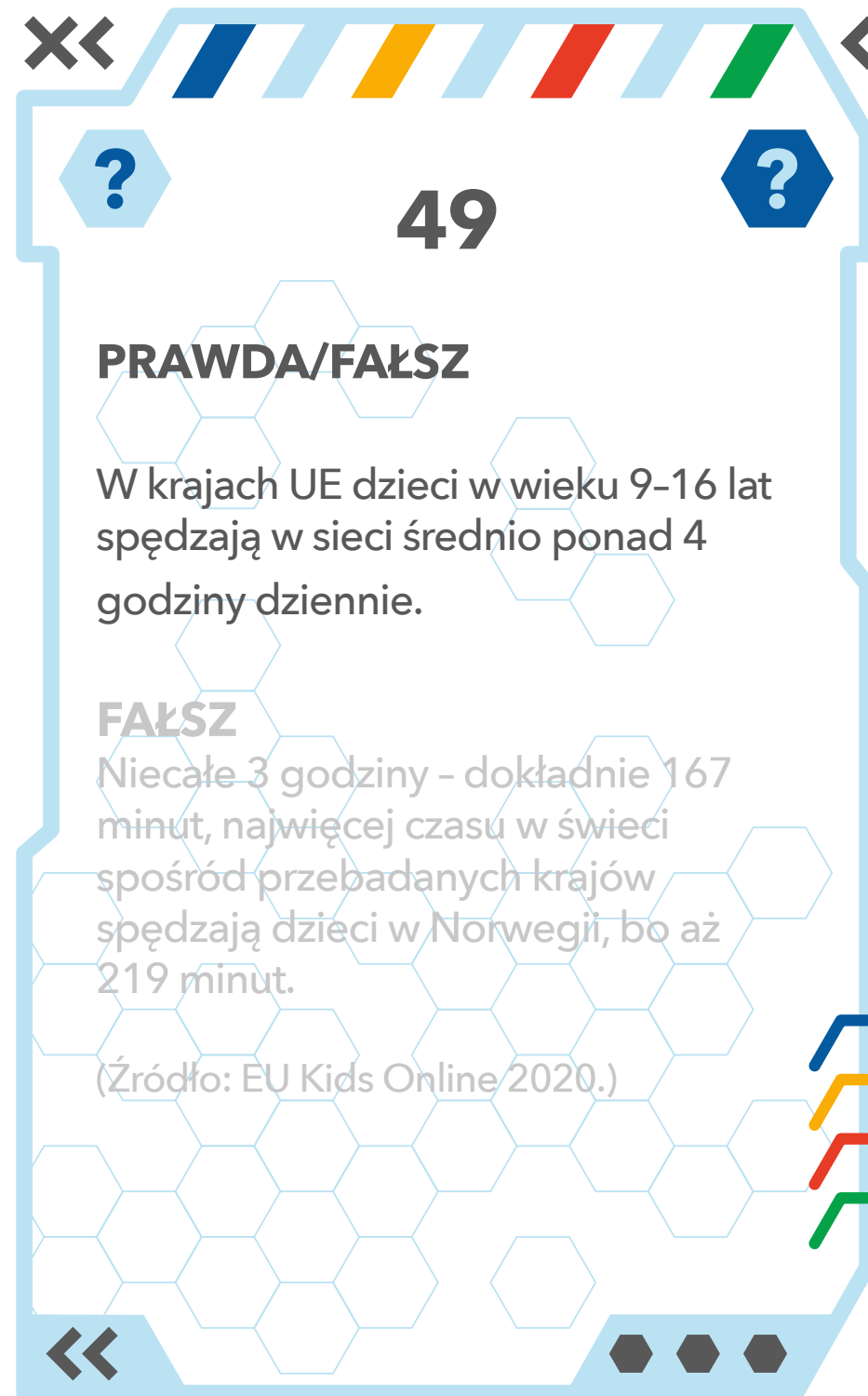
PRAWDA/FAŁSZ

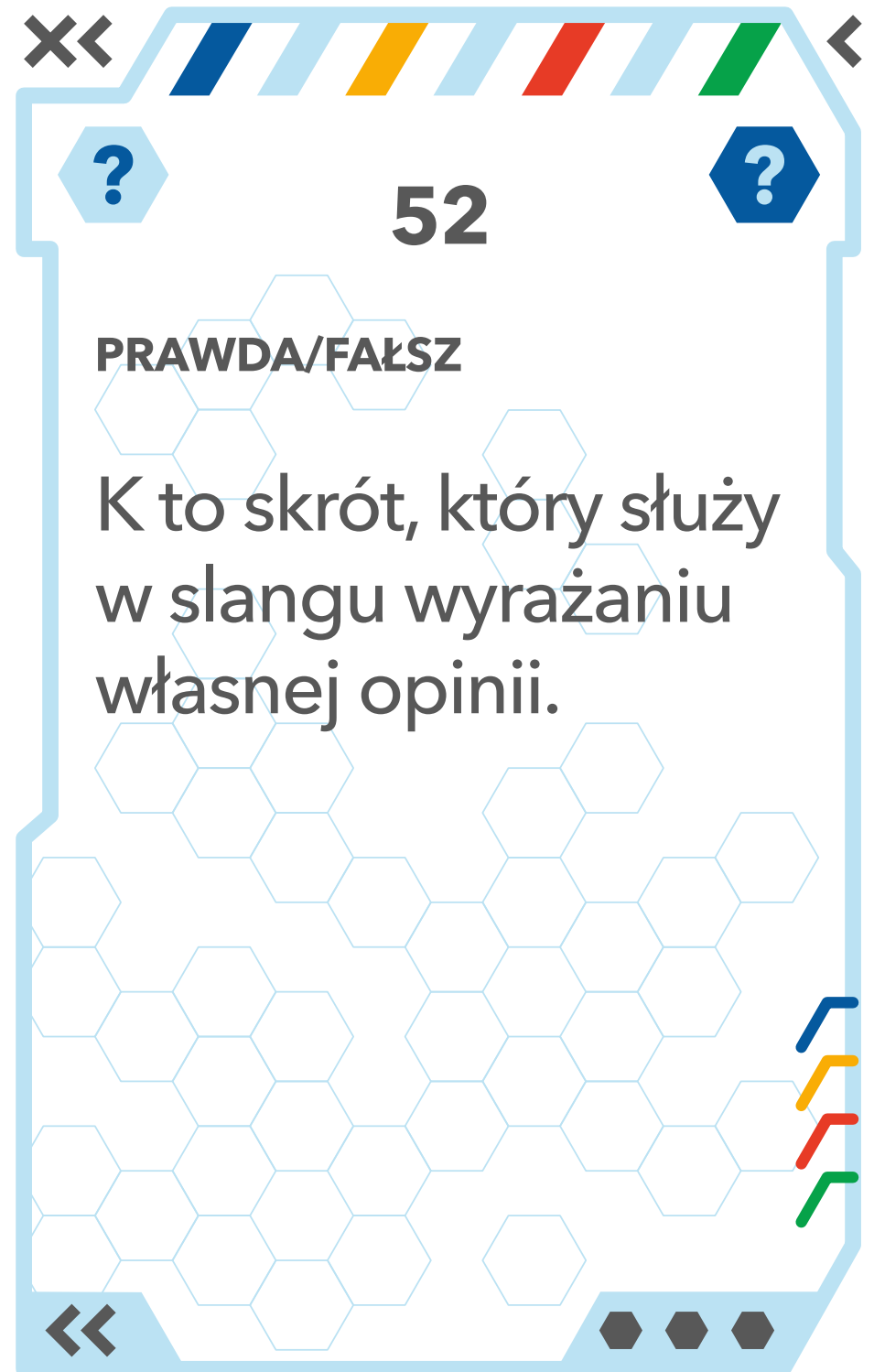
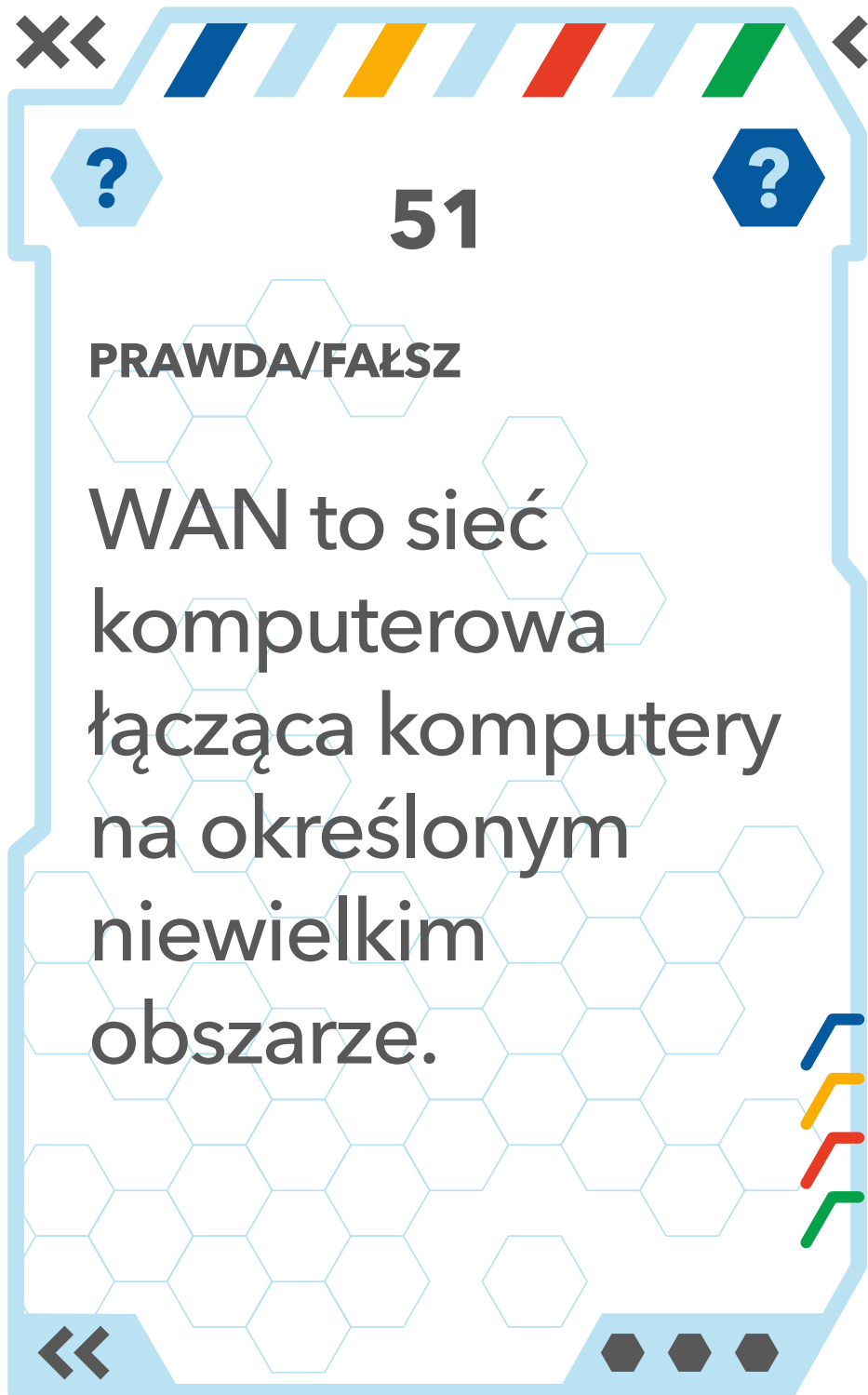
W krajach UE ponad 70% dzieci w wieku 6-10 lat gra w gry komputerowe online.

PRAWDA
Dokładnie jest to 73%.

<< << << << << << << <<







52

PRAWDA/FAŁSZ

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

FAŁSZ

K zastąpiło słowo OK, które - mimo dwóch liter - w internecie okazało się zbyt długie.

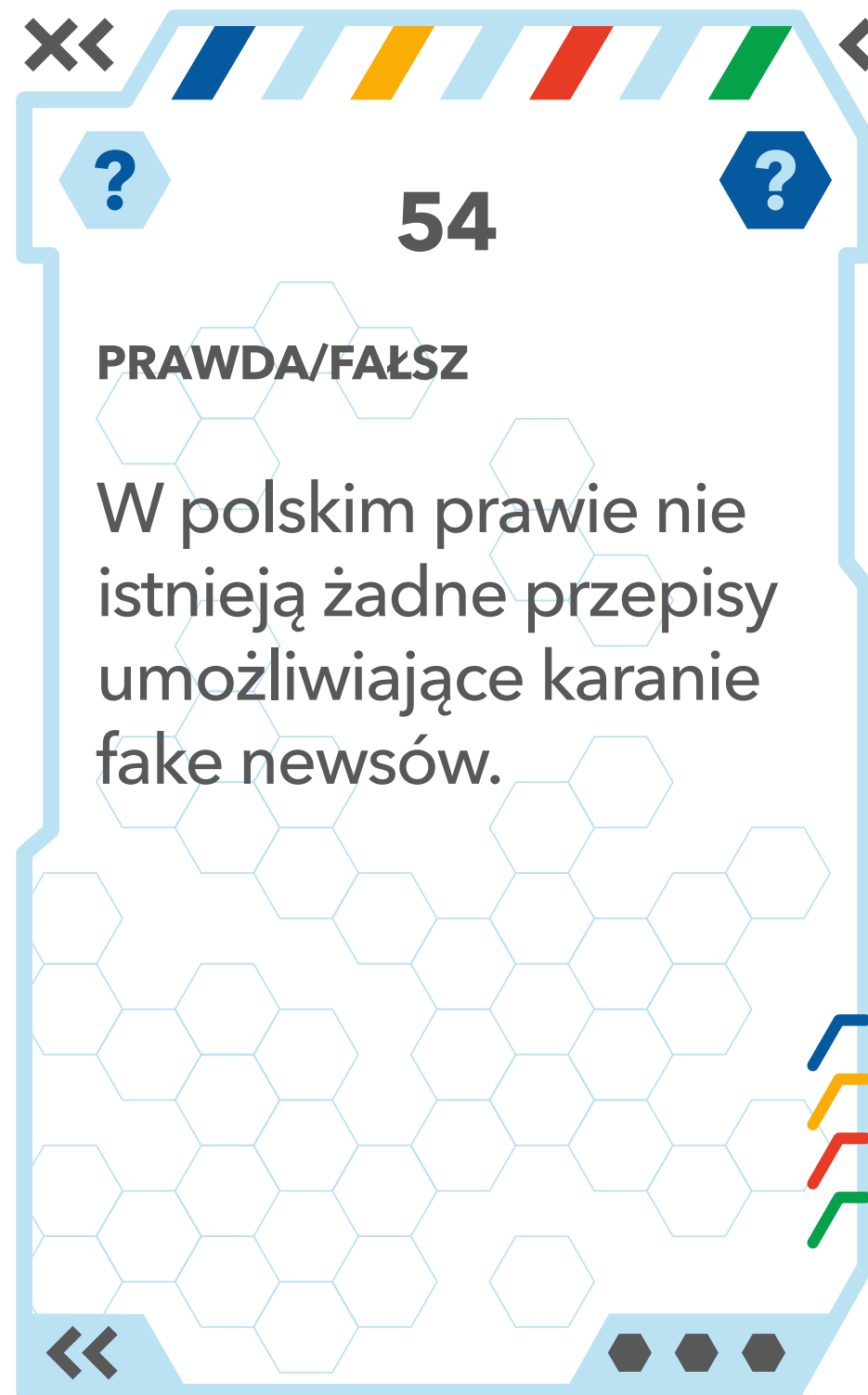
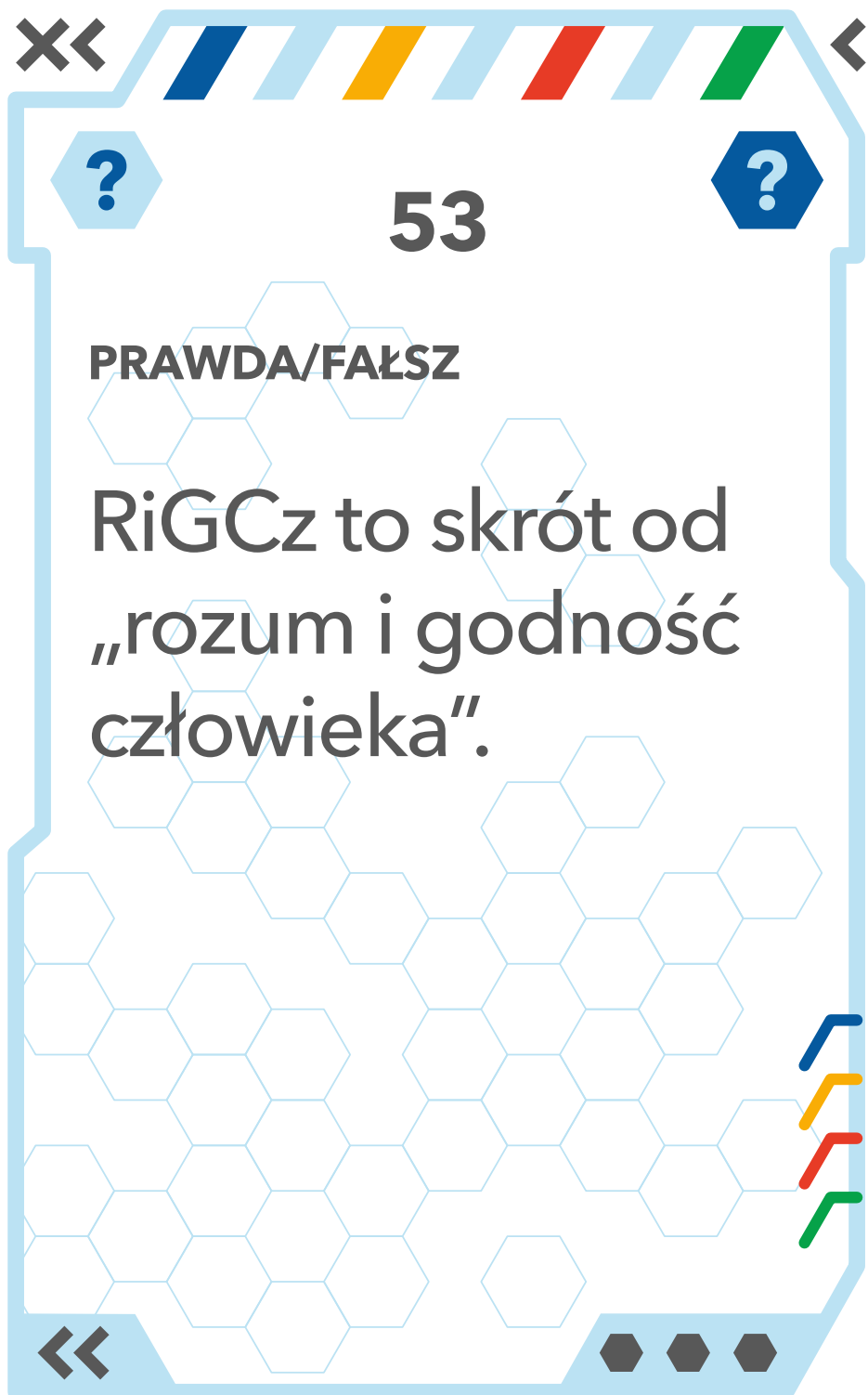
51

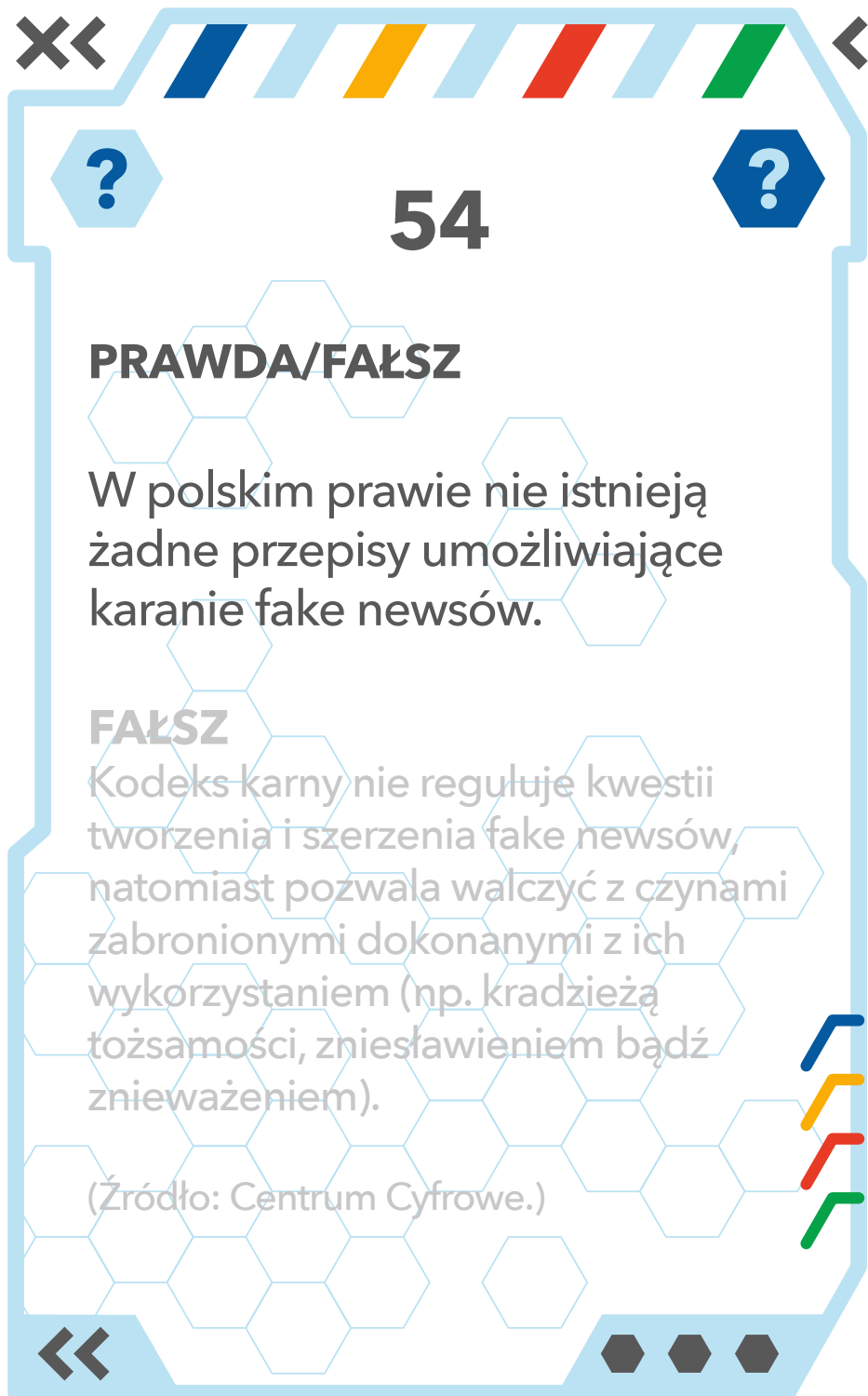
PRAWDA/FAŁSZ

WAN to sieć komputerowa łącząca komputery na określonym niewielkim obszarze.

FAŁSZ

Definicja dotyczy sieci LAN, czyli local area network - jest to sieć komputerowa łącząca komputery na określonym obszarze (blok, szkoła, laboratorium, biuro). WAN to wide area network - sieć komputerowa znajdująca się na obszarze wykraczającym poza miasto, kraj lub kontynent. Internet jest obecnie największą istniejącą siecią WAN.





XX <

?

54

?

PRAWDA/FAŁSZ

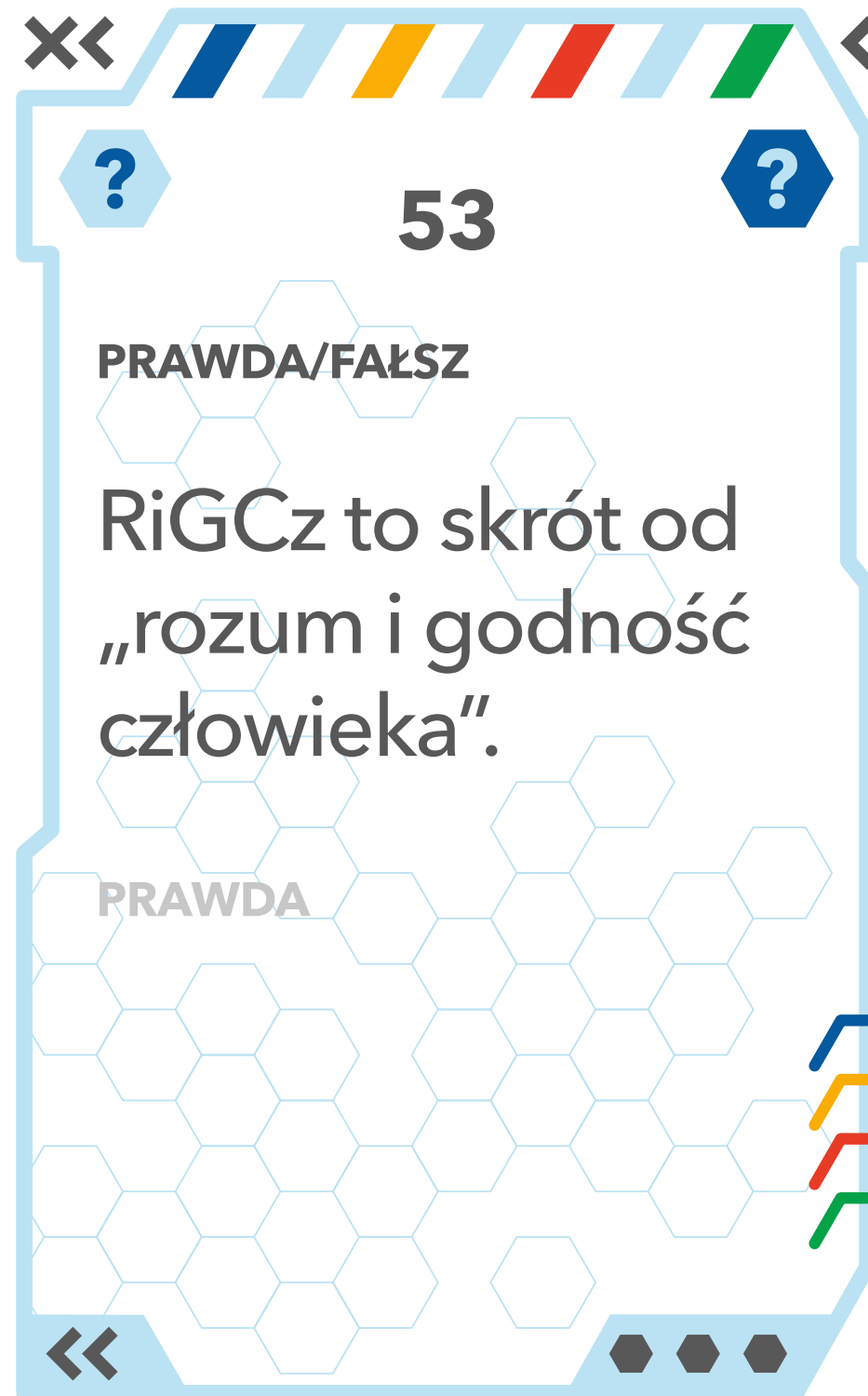
W polskim prawie nie istnieją żadne przepisy umożliwiające karanie fake newsów.

FAŁSZ

Kodeks karny nie reguluje kwestii tworzenia i szerzenia fake newsów, natomiast pozwala walczyć z czynami zabronionymi dokonanymi z ich wykorzystaniem (np. kradzieżą tożsamości, zniesławieniem bądź znieważeniem).

(Źródło: Centrum Cyfrowe.)

<< ● ● ●



XX <

?

53

?

PRAWDA/FAŁSZ

RiGCz to skrót od „rozum i godność człowieka”.

PRAWDA

<< ● ● ●

XX <

?

55

?

PRAWDA/FAŁSZ

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

<< ● ● ●

XX <

?

56

?

PRAWDA/FAŁSZ

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

<< ● ● ●

XX <

?

56

?

PRAWDA/FALSZ

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

FALSZ

Chodzi o brak dostępu do telefonu komórkowego (nomophobia – z ang. no mobile phone phobia).

<<

● ● ●

XX <

?

55

?

PRAWDA/FALSZ

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

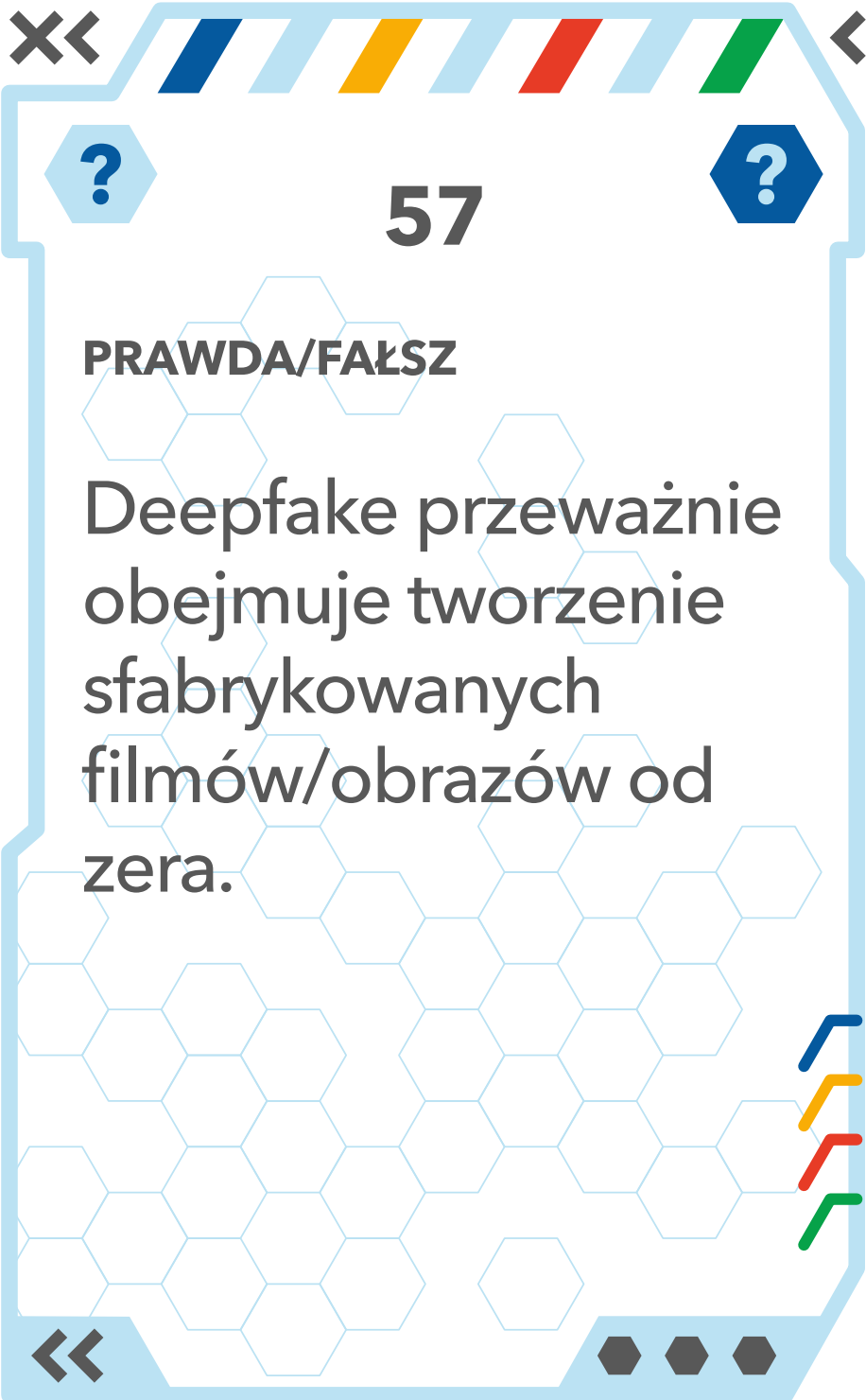
FALSZ

Sharenting to praktyka udostępniania w internecie wrażliwych informacji o dziecku przez rodzica.

(Źródło: EU Kids Online 2020.)

<<

● ● ●





?

57

?

PRAWDA/FAŁSZ

Deepfake przeważnie obejmuje tworzenie sfabrykowanych filmów/obrazów od zera.

FAŁSZ

W większości przypadków mamy do czynienia z edycją istniejących zdjęć/filmów/nagrań audio.

